

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-169996
(P2024-169996A)

(43)公開日 令和6年12月6日(2024.12.6)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 6 5 1

テーマコード (参考)
2 C 5 1 8

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全505頁)
(21)出願番号	特願2023-86900(P2023-86900)					
(22)出願日	令和5年5月26日(2023.5.26)					
(71)出願人	000144522 株式会社三洋物産 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号					
(74)代理人	100121821 弁理士 山田 強					
(72)発明者	岡村 鉉 愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社三洋物産内					
(72)発明者	植田 佳祐 愛知県名古屋市千種区春岡通7丁目49 番地 株式会社ジェイ・ティ内					
Fターム (参考)	2C518 CA06 EA01 EB08 EB16					

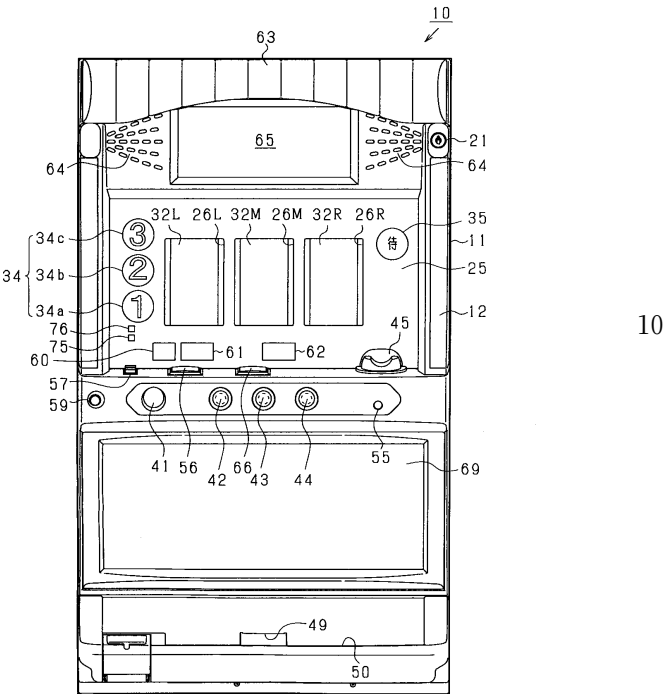
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上の少なくとも一方を図ることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】スロットマシン10では、スタートレバー41が操作されると、ゲームの抽選が行われるとともに各リール32L、32M、32Rの回転が開始され、ストップスイッチ42～44が操作されると、各リール32L、32M、32Rの回転が停止して、有効ラインにゲームの抽選結果に対応する図柄が停止していると、当該結果に対応するメダルが払い出され、その遊技内容に応じた演出が補助表示部65にて行われる。例えばCZモードでは、1ゲーム目で1ゲーム目用の演出を行い、2ゲーム目で2ゲーム目用の演出を行うといったように、各ゲームの演出内容が定められているもの、接続異常等が生じると、2ゲーム目で1ゲーム目用の演出が行われる場合がある。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者による操作に基づいてゲームを進行する遊技進行手段と、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

第 1 のゲームにて所定演出としての第 1 所定演出を実行可能とし、当該第 1 のゲームよりも後の第 2 のゲームにて前記所定演出として第 2 所定演出を実行可能とする所定演出状態が設けられており、

前記所定演出状態において、前記第 2 のゲームにて前記第 1 所定演出を実行することが可能な手段を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【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】**

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

20

【0003】

スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状態でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】 特開 2008-295707 号公報

30

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。

【0006】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上の少なくとも一方を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

40

【0007】

本発明は、

遊技者による操作に基づいてゲームを進行する遊技進行手段と、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

第 1 のゲームにて所定演出としての第 1 所定演出を実行可能とし、当該第 1 のゲームよりも後の第 2 のゲームにて前記所定演出として第 2 所定演出を実行可能とする所定演出状態が設けられており、

前記所定演出状態において、前記第 2 のゲームにて前記第 1 所定演出を実行することが

50

可能な手段を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上の少なくとも一方を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】第1の実施形態におけるスロットマシンの正面図である。

【図2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図である。

【図3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図である。

【図4】前面扉の背面図である。

【図5】筐体の正面図である。

【図6】投入されたメダルを検出する装置を説明するための図である。

【図7】各リールの図柄配列を示す図である。

【図8】表示窓から視認可能となる図柄と有効ラインとの関係を示す説明図である。

【図9】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。

【図10】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。

【図11】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。

【図12】入賞態様の一例を説明するための図である。

【図13】入賞態様の一例を説明するための図である。

【図14】入賞態様の一例を説明するための図である。

【図15】入賞態様の一例を説明するための図である。

【図16】主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図17】表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図18】主制御装置によるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図19】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図20】通常処理を示すフローチャートである。

【図21】抽選処理を示すフローチャートである。

【図22】3ベット時の通常遊技状態用抽選テーブルの一例を示す図である。

【図23】2ベット時の通常遊技状態用抽選テーブルの一例を示す図である。

【図24】リール制御処理を示すフローチャートである。

【図25】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図である。

。

【図26】払出判定処理を示すフローチャートである。

【図27】メダル払出処理を示すフローチャートである。

【図28】ボーナス状態処理を示すフローチャートである。

【図29】ボーナス状態用抽選テーブルの一例を示す図である。

【図30】各状態の移行関係を示す説明図である。

【図31】抽選結果対応処理を示すフローチャートである。

【図32】有利区間移行抽選処理を示すフローチャートである。

【図33】各種移行抽選テーブルの一例を示す図である。

【図34】AT抽選用処理を示すフローチャートである。

【図35】AT上乗せ用処理を示すフローチャートである。

【図36】上乗せ抽選テーブルの一例を示す図である。

【図37】指示モニタ及び区間表示器の概要を説明するための図である。

【図38】補助表示部にて行われる押し順報知演出の概要を示す説明図である。

【図39】(a)は抽選結果コマンド処理を示すフローチャートであり、(b)は抽選結果コマンドと押し順報知コマンドとの関係を説明するための説明図である。

【図40】入賞結果対応処理を示すフローチャートである。

【図41】前兆モード用処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 4 2】 (a) は継続率設定処理を示すフローチャートであり、(b) は C Z モードの継続率の選択率の一例を示す図である。

【図 4 3】 C Z モード用処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】 A T モード用処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】 区間表示第 1 処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】 区間表示第 2 処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】 サブ制御装置による表示メイン処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】 演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 9】 ベット時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】 開始操作時演出設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 5 1】 回転開始時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】 停止可能時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】 停止時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 4】 入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】 払出開始時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】 払出終了時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】 エラー報知設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 8】 獲得表示更新第 1 処理を示すフローチャートである。

【図 5 9】 獲得表示更新第 2 処理を示すフローチャートである。

【図 6 0】 消化数更新処理を示すフローチャートである。

20

【図 6 1】 残数表示更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 6 3】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 6 4】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 6 5】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 6 6】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 6 7】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 6 8】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 6 9】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 7 0】 コマンド判定処理を示すフローチャートである。

30

【図 7 1】 コマンドカウンタと遊技進行状態との関係等を説明するための図である。

【図 7 2】 ベット時判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 3】 開始操作時判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 4】 回転開始時判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 5】 停止可能時判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 6】 停止時判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 7】 入賞時判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 8】 払出開始時判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 9】 払出終了時判定処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】 エラー時判定処理を示すフローチャートである。

40

【図 8 1】 遊技進行コマンドと演出内容の関係を示す図である。

【図 8 2】 遊技進行コマンドと演出内容の関係を示す図である。

【図 8 3】 遊技進行コマンドと演出内容の関係を示す図である。

【図 8 4】 遊技進行コマンドと演出内容の関係を示す図である。

【図 8 5】 遊技進行コマンドと演出内容の関係を示す図である。

【図 8 6】 遊技進行コマンドと演出内容の関係を示す図である。

【図 8 7】 遊技進行コマンドと演出内容の関係を示す図である。

【図 8 8】 遊技進行コマンドと演出内容の関係を示す図である。

【図 8 9】 遊技進行コマンドと演出内容の関係を示す図である。

【図 9 0】 立ち上げ時の接続異常用のエラー報知の概要を説明するための図である。

50

【図 9 1】接続異常用のエラー報知が実施される状況を説明するためのタイミングチャートである。

【図 9 2】遊技進行状態の同期を図るための構成や同期異常が特定される状況を説明するためのタイミングチャートである。

【図 9 3】表示情報修正処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】獲得枚数や消化数、残数が更新される様子を説明するための図である。

【図 9 5】押し順報知演出と同期異常との関係を説明するための図である。

【図 9 6】押し順報知演出と同期異常との関係を説明するための図である。

【図 9 7】押し順報知演出と同期異常との関係を説明するための図である。

【図 9 8】押し順報知演出と同期異常との関係を説明するための図である。

10

【図 9 9】押し順報知演出と同期異常との関係を説明するための図である。

【図 1 0 0】変形例 1 において、(a) は表示メイン処理の一部を示すフローチャートであり、(b) はタイマ管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】接続異常と外部出力との関係を説明するための図である。

【図 1 0 2】変形例 2 において、(a) はサブ制御装置側の電源スイッチを説明するための図であり、(b) は表示メイン処理の一部を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】立ち上げ時の接続異常用のエラー報知が行われる様子を説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 0 4】変形例 3 における、扉開放検知処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】エラー報知設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 0 6】エラー時判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】扉開放中処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】前面扉の開閉と、接続異常用のエラー報知の関係を説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 0 9】変形例 4 において、エラー報知と接続異常との関係を説明するための図である。

【図 1 1 0】変形例 5 における、コマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】遊技進行コマンドのうちの設定コマンドを説明するための図である。

【図 1 1 2】停止時判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】変形例 6 において、(a) は停止待ち状態のサブ遊技進行状態を説明するための図であり、(b) は停止時判定処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 1 4】変形例 7 における、開始操作時判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】入賞時判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】遊技進行用処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7】遊技進行状態と進行契機との関係を説明するための図である。

【図 1 1 8】変形例 8 における、遊技進行用処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】第 1 遅延エラー報知の概要を説明するための図である。

【図 1 2 0】第 2 遅延エラー報知の概要を説明するための図である。

【図 1 2 1】変形例 9 における、同期異常が特定された場合の処理や演出内容を説明するための図である。

40

【図 1 2 2】変形例 1 0 における、第 2 コマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 3】(a) は状態コマンドカウンタと状態進行コマンドとの関係を説明するための図であり、(b) は対応演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4】変形例 1 1 における、コマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5】変形例 1 2 における、同期異常が特定された場合の処理や演出内容を説明するための図である。

【図 1 2 6】変形例 1 3 における、停止時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】入賞時演出が事前設定される様子を説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 2 8】変形例 1 4 において、(a) は再遊技用開始時演出設定処理を示すフローチ

50

ャートであり、(b)は補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図129】変形例15における、リール制御処理を示すフローチャートである。

【図130】停止時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図131】入賞時演出用処理を示すフローチャートである。

【図132】停止図柄と入賞時演出の事前設定との関係を説明するためのタイミングチャートである。

【図133】変形例16において、払出演出の事前設定を行うための処理を示すフローチャートである。

【図134】変形例17における、接続異常発生ゲームの演出内容と、接続異常解消ゲームの操作態様、演出内容、入賞結果等を説明するための図である。

10

【図135】接続異常発生ゲームの演出内容と、接続異常解消ゲームの操作態様、演出内容、入賞結果等を説明するための図である。

【図136】接続異常発生ゲームの演出内容と、接続異常解消ゲームの操作態様、演出内容、入賞結果等を説明するための図である。

【図137】変形例18における、入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図138】変形例19における、停止時演出設定処理の一部を示すフローチャートである。

【図139】停止図柄と入賞時演出の設定との関係を説明するためのタイミングチャートである。

【図140】第2の実施形態における、AT演出設定処理を示すフローチャートである。

20

【図141】上乗せ報知演出設定処理を示すフローチャートである。

【図142】後乗せ抽選テーブルの一例を示す図である。

【図143】上乗せ報知演出の実行タイミングテーブルの一例を示す図である。

【図144】上乗せ報知演出実行処理を示すフローチャートである。

【図145】上乗せ報知演出を行う場合の残数表示の更新が行われる様子を説明するための概要図である。

【図146】(a)は上乗せ用残数表示設定処理を示すフローチャートであり、(b)は上乗せ報知演出の実行契機と終了契機との関係を示す図である。

【図147】上乗せ用残数表示実行処理を示すフローチャートである。

【図148】AT用処理を示すフローチャートである。

30

【図149】後乗せ報知演出の実行抽選テーブルの一例を示す図である。

【図150】後乗せ報知演出設定処理を示すフローチャートである。

【図151】残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

【図152】実行中の演出情報の初期化処理を示すフローチャートである。

【図153】接続異常が生じていない場合の残数表示等が更新される様子を説明するための図である。

【図154】接続異常や同期異常と残数表示等の更新との関係(ケース1)を説明するための図である。

【図155】接続異常や同期異常と残数表示等の更新との関係(ケース2)を説明するための図である。

40

【図156】接続異常や同期異常と残数表示等の更新との関係(ケース3)を説明するための図である。

【図157】接続異常や同期異常と残数表示等の更新との関係(ケース4)を説明するための図である。

【図158】接続異常や同期異常と残数表示等の更新との関係(ケース5)を説明するための図である。

【図159】接続異常や同期異常と残数表示等の更新との関係(ケース6)を説明するための図である。

【図160】接続異常や同期異常と残数表示等の更新との関係(ケース7)を説明するための図である。

50

【図 1 6 1】 接続異常や同期異常と残数表示等の更新との関係（ケース 8）を説明するための図である。

【図 1 6 2】 接続異常や同期異常と残数表示等の更新との関係（ケース 9）を説明するための図である。

【図 1 6 3】 接続異常や同期異常と残数表示等の更新との関係（ケース 1 0）を説明するための図である。

【図 1 6 4】 接続異常や同期異常と残数表示等の更新との関係（ケース 1 1）を説明するための図である。

【図 1 6 5】 （a）は残数情報のズレに応じた修正態様を説明するための図であり、（b）は残数情報のズレの特定がされる状況とその修正態様との関係を説明するための図である。

10

【図 1 6 6】 変形例 1 における、残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 7】 上乗せ報知演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 8】 変形例 2 における、上乗せ報知演出設定処理の一部を示すフローチャートである。

【図 1 6 9】 今回のゲームの抽選結果と今回修正するズレとの関係を説明するための図である。

【図 1 7 0】 変形例 3 における、残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 1】 ズレが特定された状況に応じた態様で修正が行われる様子を説明するための図である。

20

【図 1 7 2】 変形例 4 における、残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 3】 特定されたズレに応じた態様で修正が行われる様子を説明するための図である。

【図 1 7 4】 変形例 5 における、残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 5】 変形例 6 における、残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 6】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 1 7 7】 変形例 7 における、残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8】 （a）は特定報知の報知態様と設定値の関係を説明するための図であり、（b）は補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 1 7 9】 変形例 8 における、残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 8 0】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 1 8 1】 （a）は第 1 特別報知と、各種表示との関係を説明するためのタイミングチャートであり、（b）は補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 1 8 2】 変形例 9 において、（a）は残数表示の更新処理の一部を示すフローチャートであり、（b）は補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 1 8 3】 変形例 1 0 における、A T モード用処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 4】 （a）は残数表示の更新処理の一部を示すフローチャートであり、（b）、（c）はズレが特定された場合の対処処理とエンディングとの関係を説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 8 5】 変形例 1 1 における、遊技進行に伴って更新される情報と、当該更新された情報に基づいて生じる事象との適用例を説明するための図である。

40

【図 1 8 6】 第 3 の実施形態における、C Z 用処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 7】 C Z モード用の演出の演出データを説明する図である。

【図 1 8 8】 前兆モード用の演出の演出データを説明する図である。

【図 1 8 9】 前兆バトル用の演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 0】 C Z 演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 1】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 1 9 2】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 1 9 3】 補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 1 9 4】 接続異常等が生じていない場合の C Z モード中の演出の様子を説明するため

50

の図である。

【図 1 9 5】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係（ケース 1）を説明するための図である。

【図 1 9 6】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係（ケース 2）を説明するための図である。

【図 1 9 7】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係（ケース 3）を説明するための図である。

【図 1 9 8】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係（ケース 4）を説明するための図である。

【図 1 9 9】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係（ケース 5）を説明するための図である。 10

【図 2 0 0】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係（ケース 6）を説明するための図である。

【図 2 0 1】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係（ケース 7）を説明するための図である。

【図 2 0 2】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係（ケース 8）を説明するための図である。

【図 2 0 3】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係（ケース 9）を説明するための図である。

【図 2 0 4】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係（ケース 1 0）を説明するための図である。 20

【図 2 0 5】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係（ケース 1 1）を説明するための図である。

【図 2 0 6】変形例 1 における、C Z 演出設定処理の一部を示すフローチャートである。

【図 2 0 7】変形例 2 における、抽選結果対応処理の一部を示すフローチャートである。

【図 2 0 8】区間表示第 1 処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 9】区間表示第 2 処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 0】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出とデータ表示器等の更新との関係を説明するための図である。

【図 2 1 1】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出とデータ表示器等の更新との関係を説明するための図である。 30

【図 2 1 2】変形例 3 における、区間表示第 1 処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3】変形例 4 における、C Z 演出設定処理の一部を示すフローチャートである。

【図 2 1 4】補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 2 1 5】補助表示部での表示演出の一例を示す図である。

【図 2 1 6】変形例 5 における、抽選結果対応処理の一部を示すフローチャートである。

【図 2 1 7】A T 抽選用処理の一部を示すフローチャートである。

【図 2 1 8】C Z 管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9】C Z 各ゲーム用処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 0】C Z モード用処理を示すフローチャートである。 40

【図 2 2 1】C Z 演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2】C Z モード用の演出の演出データを説明する図である。

【図 2 2 3】C Z 用処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 4】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係を説明するための図である。

【図 2 2 5】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係を説明するための図である。

【図 2 2 6】接続異常や同期異常と C Z モード用の演出等の更新との関係を説明するための図である。

【図 2 2 7】演出状態や遊技状態の適用例を説明する図である。 50

【発明を実施するための形態】

【0010】

＜第1の実施形態＞

以下、遊技機の種類である回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はスロットマシン10の正面図、図2はスロットマシン10の前面扉12を閉じた状態の斜視図、図3はスロットマシン10の前面扉12を開いた状態の斜視図、図4は前面扉12の背面図、図5は筐体11の正面図である。

【0011】

図1～図5に示すように、スロットマシン10は、その外殻を形成する筐体11を備えている。筐体11は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。

【0012】

筐体11の前面側には、前面扉12が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体11には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸13a、13bが設けられており、前面扉12には、各支軸13a、13bと対応する位置に軸受部14a、14bが設けられている。そして、各軸受部14a、14bに各支軸13a、13bが挿入された状態では、前面扉12が筐体11に対して両支軸13a、13bを結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉12の回動によって筐体11の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉12は、その裏面に設けられた施錠装置20によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉12の右端側上部には、施錠装置20と一体化されたキーシリンダ21が設けられており、キーシリンダ21に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。

【0013】

前面扉12の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル25が設けられている。遊技パネル25には、縦長の3つの表示窓26L、26M、26Rが横並びに形成されており、各表示窓26L、26M、26Rを通じてスロットマシン10の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓26L、26M、26Rを1つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【0014】

図3に示すように、筐体11は仕切り板30によりその内部が上下2分割されており、仕切り板30の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット31が取り付けられている。リールユニット31は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール32L、中リール32M、右リール32Rを備えている。各リール32L、32M、32Rは、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール32L、32M、32Rの回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール32L、32M、32Rが各表示窓26L、26M、26Rと1対1で対応している。したがって、各リール32L、32M、32Rの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓26L、26M、26Rを通じて視認可能な状態となっている。また、リール32L、32M、32Rが正回転すると、各表示窓26L、26M、26Rを通じてリール32L、32M、32Rの表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【0015】

ここで、リールユニット31の構成を簡単に説明する。

【0016】

各リール32L、32M、32Rは、それぞれがステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール32L、32M、32Rが個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば500パルスの駆動信号（以下、励磁パルスともいう。）を与えることにより1回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわ

ちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット 3 1 には、リールが 1 回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが 1 回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置 1 0 1 に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置 1 0 1 は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の角度位置を 1 回転毎に確認するとともに補正することができる。

【0017】

各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、20 個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、25 パルス（ $= 500 \text{ パルス} \div 20 \text{ 図柄}$ ）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置 1 0 1 は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R から視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R から視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

【0018】

次に、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に描かれている図柄について説明する。

【0019】

図 7 には、左リール 3 2 L, 中リール 3 2 M, 右リール 3 2 R の図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R には、それぞれ 20 個の図柄が一行に配置されている。また、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応して番号が 0 ~ 19 まで付されているが、これら番号は主制御装置 1 0 1 が表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【0020】

図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 0 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 14 番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 2 番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 8 番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 9 番目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 3 番目）、「青年」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 18 番目）、「赤貝」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 4 番目）、「白貝」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 19 番目）の 10 種類がある。そして、図 7 に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R において各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【0021】

各表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R は、対応するリールに付された 20 個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が 3 個となるように形成されている。このため、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R を介して視認可能な状態となる。

【0022】

本スロットマシン 1 0 では、上記視認可能となる図柄のうち、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R それぞれ 1 の図柄ずつ、計 3 つの図柄の組合せを利用して各ゲームの遊技結果が報知される。上記のように $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が視認可能となることから、これら 3 つの図柄の組合せとしては、例えば、図 8 に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の上段図柄を結んだ上ライン L 1 に停止する各図柄の組合せや、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の中段図柄を結んだ中ライン L 2 に停止する各図柄の組合せや、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の下段図柄を結んだ下ライン L 3 に停止する各図柄の組合せがある。また、左リール 3 2 L の上段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄、右リール 3 2 R の下段図柄を結んだ右下がりライン L 4 に停止する各図柄の組合せや、左リール 3 2 L の下段図柄、中

10

20

30

40

50

リール 3 2 M の中段図柄，右リール 3 2 R の上段図柄を結んだ右上がりライン L 5 に停止する各図柄の組合せがある。その他、左リール 3 2 L の中段図柄，中リール 3 2 M の上段図柄，右リール 3 2 R の上段図柄を結んだ折れ曲がりライン L 6 に停止する各図柄の組合せもある。上記のライン L 1 ～ L 5 は各図柄を並べると一直線となるラインであり、折れ曲がりライン L 6 は各図柄を並べると途中で折れ曲がりが生じるラインである。なお、折れ曲がりが生じるラインに停止する各図柄の組合せとしては、折れ曲がりライン L 6 以外にもあるが、ここでは説明を省略する。

【 0 0 2 3 】

これらライン L 1 ～ L 6 のうち、メダルのベットによって有効化されるラインと有効化されないラインとが設定され、有効化されたライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。その一方で、有効化されないライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞は成立せず、上記特典は付与されない。

10

【 0 0 2 4 】

本スロットマシン 1 0 では、上記のライン L 1 ～ L 6 のうち、折れ曲がりライン L 6 が有効ラインとして設定される。より詳しくは、本スロットマシン 1 0 では、3 枚のメダルがベットされてゲームが開始される場合と 2 枚のメダルがベットされてゲームが開始される場合とがあり、これら 3 枚又は 2 枚のメダルがベットされてゲームが開始される場合には、折れ曲がりライン L 6 のみが有効ラインとして設定され、他のライン L 1 ～ L 5 は有効ラインとしては設定されない。以下の説明では、折れ曲がりライン L 6 を有効ライン M L と称する場合がある。また、以下では、3 枚のメダルがベットされて開始されるゲームを 3 ベットゲーム、2 枚のメダルがベットされて開始されるゲームを 2 ベットゲーム、1 枚のメダルがベットされて開始されるゲームを 1 ベットゲーム、ともいう。なお、本実施形態では、1 ベットゲームは設定されない。

20

【 0 0 2 5 】

図 9 ～ 図 1 1 は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。

【 0 0 2 6 】

メダル払出が行われる小役入賞としては、第 1 小役入賞～第 3 2 小役入賞がある。

30

【 0 0 2 7 】

左リール 3 2 L の「リプレイ」図柄と、中リール 3 2 M の「リプレイ」図柄と、右リール 3 2 R の「リプレイ」図柄と、が有効ライン M L 上に停止した場合には、第 1 小役入賞となる。第 1 小役入賞が成立した場合、3 ベットゲームでは 1 3 枚のメダル払出が行われ、2 ベットゲームでは 1 2 枚のメダル払出が行われる。

【 0 0 2 8 】

図 1 2 (a) に示すように、有効ライン M L に第 1 小役入賞に対応する図柄が停止すると、右下がりライン L 4 には「ベル」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、ベルに対応する小役入賞が成立したことを容易に理解可能となる。

【 0 0 2 9 】

40

左リール 3 2 L の「リプレイ」図柄と、中リール 3 2 M の「ベル」図柄と、右リール 3 2 R の「ベル」図柄と、が有効ライン M L 上に停止した場合には、第 2 小役入賞となる。第 2 小役入賞が成立した場合、3 ベットゲームでは 1 3 枚のメダル払出が行われ、2 ベットゲームでは 1 2 枚のメダル払出が行われる。

【 0 0 3 0 】

図 1 2 (b) に示すように、有効ライン M L に第 2 小役入賞に対応する図柄が停止すると、上ライン L 1 には「ベル」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、ベルに対応する小役入賞が成立したことを容易に理解可能となるとともに、「ベル」図柄が揃うラインの相違から、上記の第 1 小役入賞とは異なる小役入賞が成立していることも理解可能となる。

50

【0031】

左リール32Lの「ベル」図柄と、中リール32Mの「リプレイ」図柄と、右リール32Rの「スイカ」図柄又は「赤貝」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合には、第3小役入賞となる。第3小役入賞が成立した場合、3ベットゲームでは13枚のメダル払出が行われ、2ベットゲームでは12枚のメダル払出が行われる。

【0032】

図12(c)に示すように、有効ラインMLに第3小役入賞に対応する図柄が停止すると、中ラインL2には「ベル」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、ベルに対応する小役入賞が成立したことを容易に理解可能となるとともに、「ベル」図柄が揃うラインの相違から、上記の第1小役入賞や第2小役入賞とは異なる小役入賞が成立していることも理解可能となる。

10

【0033】

左リール32Lの「スイカ」図柄と、中リール32Mの「リプレイ」図柄と、右リール32Rの「ベル」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合には、第4小役入賞となる。第4小役入賞が成立した場合、3ベットゲームでは13枚のメダル払出が行われ、2ベットゲームでは12枚のメダル払出が行われる。

【0034】

図12(d)に示すように、有効ラインMLに第4小役入賞に対応する図柄が停止すると、右上がりラインL5には「ベル」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、ベルに対応する小役入賞が成立したことを容易に理解可能となるとともに、「ベル」図柄が揃うラインの相違から、上記の第1小役入賞～第3小役入賞とは異なる小役入賞が成立していることも理解可能となる。

20

【0035】

左リール32Lの「スイカ」図柄と、中リール32Mの「スイカ」図柄と、右リール32Rの「リプレイ」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合には、第5小役入賞となる。第5小役入賞が成立した場合、3ベットゲームでは13枚のメダル払出が行われ、2ベットゲームでは12枚のメダル払出が行われる。

【0036】

図12(e)に示すように、有効ラインMLに第5小役入賞に対応する図柄が停止すると、下ラインL3には「ベル」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、ベルに対応する小役入賞が成立したことを容易に理解可能となるとともに、「ベル」図柄が揃うラインの相違から、上記の第1小役入賞～第4小役入賞とは異なる小役入賞が成立していることも理解可能となる。

30

【0037】

左リール32Lの「スイカ」図柄と、中リール32Mの「リプレイ」図柄と、右リール32Rの「リプレイ」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合には、第6小役入賞となる。第6小役入賞が成立した場合、3ベットゲームでは13枚のメダル払出が行われ、2ベットゲームでは12枚のメダル払出が行われる。

【0038】

図12(f)に示すように、有効ラインMLに第6小役入賞に対応する図柄が停止すると、左リール32Lの下段、中リール32Mの中段、右リール32Rの下段にそれぞれ「ベル」図柄が停止する（小山型に停止する）。そのため、遊技者は、ベルに対応する小役入賞が成立したことを容易に理解可能となるとともに、「ベル」図柄の停止位置の相違から、上記の第1小役入賞～第5小役入賞とは異なる小役入賞が成立していることも理解可能となる。

40

【0039】

左リール32Lの「ベル」図柄と、中リール32Mの「白7」図柄、「チェリー」図柄、「赤貝」図柄又は「青年」図柄と、右リール32Rの「白7」図柄、「白貝」図柄又は「青年」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合には、第7小役入賞となる。第7小役入賞が成立した場合、3ベットゲームでは3枚のメダル払出が行われ、2ベットゲーム

50

では3枚のメダル払出が行われる。

【0040】

図13(a)に示すように、有効ラインMLに第7小役入賞に対応する図柄が停止すると、右下がりラインL4には「スイカ」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、スイカに対応する小役入賞が成立したことを容易に理解可能となる。

【0041】

左リール32Lの「ベル」図柄と、中リール32Mの「スイカ」図柄と、右リール32Rの「スイカ」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合には、第8小役入賞となる。第8小役入賞が成立した場合、3ベットゲームでは3枚のメダル払出が行われ、2ベットゲームでは3枚のメダル払出が行われる。

【0042】

図13(b)に示すように、有効ラインMLに第8小役入賞に対応する図柄が停止すると、上ラインL1には「スイカ」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、スイカに対応する小役入賞が成立したことを容易に理解可能となるとともに、「スイカ」図柄が揃うラインの相違から、上記の第7小役入賞とは異なる小役入賞が成立していることも理解可能となる。

【0043】

第9小役～第32小役は、主に、第1小役～第6小役の取りこぼし時に入賞が成立する、所謂取りこぼし役である。第9小役入賞～第32小役入賞が成立した場合、3ベットゲームでは1枚のメダル払出が行われ、2ベットゲームでは1枚のメダル払出が行われる。第9小役～第32小役は、左リール32Lの「リプレイ」図柄、「赤7」図柄、「BAR」図柄、「赤貝」図柄、「白貝」図柄、「青年」図柄又は「ベル」図柄と、中リール32Mの「白7」図柄、「チェリー」図柄、「赤貝」図柄、「青年」図柄、「赤7」図柄、「スイカ」図柄、「リプレイ」図柄、「BAR」図柄、「ベル」図柄又は「白貝」図柄と、右リール32Rの「赤7」図柄、「白7」図柄、「白貝」図柄、「青年」図柄、「スイカ」図柄、「赤貝」図柄、「BAR」図柄又は「リプレイ」図柄と、による対応する組み合わせが有効ラインML上に停止することで入賞が成立する。図9及び図10に示すように、これら第9小役入賞～第32小役入賞に対応する図柄の組み合わせは、いずれも直線ライン(L1～L5)に「ベル」図柄が揃って停止することがないように設定されており、ベルに対応する小役入賞が成立していないことを容易に理解可能となるように設定されている。

【0044】

ちなみに、上記の第1小役入賞～第32小役入賞に基づいてメダルが払い出される構成において、払い出される小役は、遊技の結果に応じて付与される特典(遊技価値)の一種である。なお、本明細書においては、払い出されたメダルのことを出玉とも称する場合があり、投入した(ベットした)メダルの数に対する払出メダル(出玉)の数の割合を出玉率とも称する場合がある。

【0045】

メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典(遊技価値)が付与される入賞としては、第1再遊技入賞～第12再遊技入賞がある。図11に示すように、これら第1再遊技～第12再遊技に対して、入賞となる図柄組み合わせがそれぞれ設定されている。

【0046】

第1再遊技は、左リール32Lの「リプレイ」図柄と、中リール32Mの「スイカ」図柄と、右リール32Rの「赤7」図柄、「白7」図柄、「白貝」図柄又は「青年」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合に入賞が成立する。図13(c)に示すように、有効ラインMLに第1再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、中ラインL2には「リプレイ」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、リプレイに対応する再遊技入賞が成立したことを容易に理解可能となる。

【0047】

10

20

30

40

50

第2再遊技は、左リール32Lの「白7」図柄と、中リール32Mの「白貝」図柄と、右リール32Rの「チェリー」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合に入賞が成立する。有効ラインMLに第2再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、図14(e)に示すように、中ラインL2には「白7」図柄が揃って停止する。

【0048】

第3再遊技は、左リール32Lの「白7」図柄と、中リール32Mの「白貝」図柄と、右リール32Rの「BAR」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合に入賞が成立する。有効ラインMLに第3再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、図14(f)に示すように、左リール32Lの中段及び中リール32Mの中段に「白7」図柄が停止し、右リール32Rの中段に「赤7」図柄が停止する。

10

【0049】

第4再遊技及び第5再遊技は、複数の再遊技が重複して当選する場合の調整用の再遊技である。

【0050】

第6再遊技は、左リール32Lの「ベル」図柄と、中リール32Mの「スイカ」図柄と、右リール32Rの「赤7」図柄、「白7」図柄、「BAR」図柄、「チェリー」図柄、「白貝」図柄又は「青年」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合に入賞が成立する。図13(d)に示すように、有効ラインMLに第6再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール32Lの上段と中リール32Mの上段とに「スイカ」図柄が停止する一方、右リール32Rの上段には「スイカ」図柄が停止せず（右リール32Rの下段に「スイカ」図柄が停止し）、所謂上段スイカテンパイ外れの停止態様となる。また、有効ラインMLに第6再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール32Lの上段と右リール32Rの下段とに「スイカ」図柄が停止する一方、中リール32Mの中段には「スイカ」図柄が停止せず（中リール32Mの上段に「スイカ」図柄が停止し）、所謂右上がりスイカテンパイ外れの停止態様となる。

20

【0051】

第7再遊技は、左リール32Lの「ベル」図柄と、中リール32Mの「白7」図柄、「チェリー」図柄、「赤貝」図柄又は「青年」図柄と、右リール32Rの「スイカ」図柄又は「赤貝」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合に入賞が成立する。図13(e)に示すように、有効ラインMLに第7再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール32Lの上段と右リール32Rの上段とに「スイカ」図柄が停止する一方、中リール32Mの上段には「スイカ」図柄が停止せず（中リール32Mの中段に「スイカ」図柄が停止し）、所謂上段スイカテンパイ外れの停止態様となる。また、有効ラインMLに第7再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール32Lの上段と中リール32Mの中段とに「スイカ」図柄が停止する一方、右リール32Rの下段には「スイカ」図柄が停止せず（右リール32Rの上段に「スイカ」図柄が停止し）、所謂右上がりスイカテンパイ外れの停止態様となる。

30

【0052】

第8再遊技は、左リール32Lの「スイカ」図柄と、中リール32Mの「白7」図柄、「チェリー」図柄、「赤貝」図柄又は「青年」図柄と、右リール32Rの「リプレイ」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合に入賞が成立する。図14(a)に示すように、有効ラインMLに第8再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、中ラインL2には「スイカ」図柄が揃って停止する。

40

【0053】

第9再遊技は、左リール32Lの「リプレイ」図柄と、中リール32Mの「スイカ」図柄と、右リール32Rの「スイカ」図柄又は「赤貝」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合に入賞が成立する。図14(b)に示すように、有効ラインMLに第9再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール32Lの中段と中リール32Mの中段とに「リプレイ」図柄が停止する一方、右リール32Rの中段には「リプレイ」図柄が停止せず（右リール32Rの中段に「ベル」図柄が停止し）、所謂中段リプレイテンパイ外れの停止

50

態様となる。

【0054】

第10再遊技は、左リール32Lの「BAR」図柄と、中リール32Mの「白7」図柄、「BAR」図柄、「チェリー」図柄、「赤貝」図柄又は「青年」図柄と、右リール32Rの「赤7」図柄、「白7」図柄、「BAR」図柄、「チェリー」図柄、「白貝」図柄又は「青年」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合に入賞が成立する。また、第12再遊技は、左リール32Lの「BAR」図柄と、中リール32Mの「BAR」図柄と、右リール32Rの「ベル」図柄、「スイカ」図柄又は「赤貝」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合に入賞が成立する。図14(c)及び図14(d)に示すように、有効ラインMLに第10再遊技入賞又は第12再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール32Lの下段に「チェリー」図柄が停止する。第10再遊技又は第12再遊技に当選している場合、右リール32Rに「チェリー」図柄を狙って停止操作を行うと、第10再遊技入賞の場合には上段に「チェリー」図柄が停止し、第12再遊技入賞の場合には中段又は下段に「チェリー」図柄が停止するため、これら第10再遊技入賞と第12再遊技入賞とを区別することが可能である。第11再遊技は、これら第10再遊技や第12再遊技を入賞させることができない場合、すなわち取りこぼしが生じ得る場合に入賞が成立するものである。

10

【0055】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、第1BB入賞、第2BB入賞がある。

20

【0056】

左リール32Lの「リプレイ」図柄と、中リール32Mの「ベル」図柄と、右リール32Rの「BAR」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合には、第1BB入賞となる。第1BB入賞が成立した場合、遊技状態が第1BB状態に移行する。有効ラインMLに第1BB入賞に対応する図柄が停止すると、図15(a)に示すように、右上がりラインL5に「BAR」図柄が揃って停止したり、図15(b)に示すように、右上がりラインL5に左から順に「赤7」図柄、「赤7」図柄、「BAR」図柄が停止したりする。

【0057】

左リール32Lの「赤貝」図柄と、中リール32Mの「ベル」図柄と、右リール32Rの「ベル」図柄と、が有効ラインML上に停止した場合には、第2BB入賞となる。第2BB入賞が成立した場合、遊技状態が第2BB状態に移行する。有効ラインMLに第2BB入賞に対応する図柄が停止すると、図15(c)に示すように、下ラインL3に「白7」図柄が揃って停止したり、図15(d)に示すように、下ラインL3に左から順に「白7」図柄、「白7」図柄、「赤7」図柄が停止したりする。

30

【0058】

遊技パネル25の下方左側には、各リール32L, 32M, 32Rの回転を開始させるために操作されるスタートレバー41が設けられている。スタートレバー41はリール32L, 32M, 32Rを回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー41を操作された場合、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始するようになる。

40

【0059】

スタートレバー41の右側には、回転している各リール32L, 32M, 32Rを個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ42~44が設けられている。各ストップスイッチ42~44は、停止対象となるリール32L, 32M, 32Rに対応する表示窓26L, 26M, 26Rの直下にそれぞれ配置されている。

【0060】

ストップスイッチ42~44には、それぞれストップ検出センサ42a~44a(図16)が接続されており、ストップ検出センサ42a~44aと後述する主制御装置101とが接続されている。そして主制御装置101では、ストップ検出センサ42a~44a

50

からの検知信号に基づいて、ストップスイッチ 42～44 の操作が行われたことを把握する。具体的には、ストップスイッチ 42～44 が操作されていない場合には、ストップ検出センサ 42a～44a からは LOW 信号の検知信号が出力されており、ストップスイッチ 42～44 が操作されることにより、当該検知信号が LOW 信号から HI 信号に切り換わる。主制御装置 101 では、かかる信号の切り換わりを把握して、ストップスイッチ 42～44 が操作されたことを把握する。主制御装置 101 では、ストップスイッチ 42～44 が操作されたことを把握した場合には、操作されたスイッチに対応するリールの回転を停止するように制御する。

【0061】

すなわち、左ストップスイッチ 42 が操作された場合には左リール 32L の回転が停止し、中ストップスイッチ 43 が操作された場合には中リール 32M の回転が停止し、右ストップスイッチ 44 が操作された場合には右リール 32R の回転が停止する。ストップスイッチ 42～44 はリール 32L, 32M, 32R の回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

【0062】

ストップスイッチ 42～44 には、ストップランプ 42b～44b がそれぞれ内蔵されている。当該ストップランプ 42b～44b からの光はストップスイッチ 42～44 の操作面を一部透過し、ストップランプ 42b～44b の光はストップスイッチ 42～44 を介して視認可能となる。そして、ストップスイッチ 42～44 の操作が有効となる場合には、当該ストップランプ 42b～44b が点灯制御され、ストップスイッチ 42～44 の操作が無効となる場合には、対応するストップランプ 42b～44b がそれぞれ消灯制御される。

【0063】

表示窓 26L, 26M, 26R の下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口 45 が設けられている。メダル投入口 45 は遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 45 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、遊技媒体を直接入力する直接入力手段を構成するものとも言える。

【0064】

メダル投入口 45 から投入されたメダルは、前面扉 12 の背面に設けられた通路切替手段としてのセクタ 46 によって貯留用通路 47 か排出用通路 48 のいずれかへ導かれる。

【0065】

ここで、セクタ 46 について、図 6 を用いて説明する。図 6 は、セクタ 46 の内部構造を説明するための説明図である。なお、図中の 2 点鎖線は、理解を容易なものとするためにメダルの通過経路を示したものである。

【0066】

セクタ 46 には、メダル投入口 45 から投入されたメダルを貯留用通路 47 へ導くための案内通路 84 が形成されている。案内通路 84 は、メダルが 1 列で通行可能なようにして、図の上端部から右下部にかけて弧を描くような曲線状に形成されている。より詳しくは、セクタ 46 を構成するセクタボディには、図の手前側に突出する突条 46b が設けられており、その突条 84a が底部を構成するようにして案内通路 84 が形成されている。案内通路 84 に到達したメダルは、突条 46b 上を転がるようにして下流方向へ流れることとなる。

【0067】

セクタ 46 は、案内通路 84 の上流側にあるメダルを排出用通路 48 へ排出するための通路切替片 85 を備えている。通路切替片 85 は、案内通路 84 の上流側において当該案内通路 84 内に出没可能に設けられている。また、通路切替片 85 は、メダル通路切替ソレノイド 46a に連結されており、メダル通路切替ソレノイド 46a の非励磁時には案内通路 84 内に通路切替片 85 が突出する。この場合、案内通路 84 の上流側にあるメダルはその突出した通路切替片 85 に当たることで突条 46b を乗り越えて下方に落下し、

10

20

30

40

50

排出用通路 4 8 に導かれる。排出用通路 4 8 に導かれたメダルは、前面扉 1 2 の前面下部に設けられたメダル排出口 4 9 からメダル受け皿 5 0 へと導かれ、遊技者に返還される。一方、メダル通路切替ソレノイド 4 6 a の励磁時には案内通路 8 4 外に通路切替片 8 5 が没する。これにより、メダルは案内通路 8 4 に沿って流れ、貯留用通路 4 7 に導かれる。貯留用通路 4 7 に導かれたメダルは、筐体 1 1 の内部に収納されたホッパ装置 5 1 へと導かれる。

【 0 0 6 8 】

また、セレクト 4 6 において通路切替片 8 5 の下流側には、案内通路 8 4 を通過するメダルを検出するための投入メダル検出装置 8 6 が設けられている。投入メダル検出装置 8 6 は、フォトセンサからなる第 1 投入メダル検出センサ 8 6 a と同じくフォトセンサからなる第 2 投入メダル検出センサ 8 6 b とを備え、これら各投入メダル検出センサ 8 6 a , 8 6 b は案内通路 8 4 の流下方向に並ぶようにして近接配置されている（少なくとも 1 時期において同一メダルを同時に検出する状態が生じる程度の近接状態とする）。これら各投入メダル検出センサ 8 6 a , 8 6 b により案内通路 8 4 のメダルの通過が順次検出される。

【 0 0 6 9 】

セレクト 4 6 において通路切替片 8 5 よりも上流側には、センサレバー 8 7 が設けられている。センサレバー 8 7 は案内通路 8 4 内に出没可能に設けられており、案内通路 8 4 内に出没した出没位置に向けて付勢されている。メダル投入口 4 5 から投入されたメダルは、センサレバー 8 7 を出没位置から退避位置に変位させながら案内通路 8 4 を通過する。センサレバー 8 7 の位置変位は、当該センサレバー 8 7 に対して設けられた（当該センサレバー 8 7 に連動するレバー連動遮光片に対して設けられた）レバー検出センサ 8 8 により検知され、センサレバー 8 7 が退避位置に変位することでレバー検出センサ 8 8 は ON 状態となる。案内通路 8 4 においてセンサレバー 8 7 が設けられている位置と、投入メダル検出装置 8 6 によりメダルが検出される位置とは、メダル 1 枚分の直径よりも長く離間しており、少なくとも投入メダル検出装置 8 6 によりメダルが検出されるよりも前に、当該メダルが退避位置に変位させたセンサレバー 8 7 は出没位置に復帰するようになっている。

【 0 0 7 0 】

すなわち、メダル投入口 4 5 からメダルが投入されると、レバー検出センサ 8 8 が ON 状態となり、その後、レバー検出センサ 8 8 が OFF 状態となってから各投入メダル検出センサ 8 6 a , 8 6 b により当該メダルの通過が検知される。

【 0 0 7 1 】

図 4 や図 5 に示すように、ホッパ装置 5 1 は、メダルを貯留する貯留タンク 5 2 と、メダルを遊技者に払い出す払出装置 5 3 とより構成されている。払出装置 5 3 は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路 4 8 に設けられた開口 4 8 a へメダルを排出し、排出用通路 4 8 を介してメダル受け皿 5 0 へメダルを払い出すようになっている。

【 0 0 7 2 】

払出装置 5 3 には、当該払出装置 5 3 から払い出されるメダルを検出するための払出メダル検出装置 9 5 が設けられている。払出メダル検出装置 9 5 は、フォトセンサからなる第 1 払出メダル検出センサ 9 5 a と同じくフォトセンサからなる第 2 払出メダル検出センサ 9 5 b とを備え、これら各払出メダル検出センサ 9 5 a , 9 5 b は払出装置 5 3 からのメダル払い出し方向に並ぶようにして近接配置されている（少なくとも 1 時期において同一メダルを同時に検出する状態が生じる程度の近接状態とする）。これら各払出メダル検出センサ 9 5 a , 9 5 b により、払出装置 5 3 から払い出されるメダルの通過が順次検出される。

【 0 0 7 3 】

また、ホッパ装置 5 1 の右方には、貯留タンク 5 2 内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク 5 4 が設けられている。ホッパ装置 5 1 の貯留タンク

５２内部には、この貯留タンク５２から予備タンク５４へとメダルを排出する誘導プレート５２ａが設けられている。したがって、誘導プレート５２ａが設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク５４に貯留されることとなる。

【００７４】

予備タンク５４には、当該予備タンク５４内のメダルが一定量以上となったことを検出するための予備タンクセンサ９６が設けられている。予備タンク５４において、予備タンクセンサ９６の設けられた高さ以上にメダルが貯留されると、当該予備タンクセンサ９６がＯＮ状態となり、予備タンク５４が満タン状態となったことが検出される。

【００７５】

メダル投入口４５の下方には、ボタン状の返却スイッチ５５が設けられている。メダル投入口４５に投入されたメダルがセレクト４６内に詰まった状況下で返却スイッチ５５を操作された場合、セレクト４６が機械的に連動して動作され、当該セレクト４６内に詰まったメダルがメダル排出口４９から返却されるようになっている。

【００７６】

表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に、ゲームの規定枚数のうちの予め定められた特定規定枚数を投入するための第１クレジット投入スイッチ５６が設けられている。特定規定枚数は、遊技の進行状況によって設定されるものである。例えば、ゲームの規定枚数が３枚として設定されており特定規定枚数が３枚として設定されている場合に第１クレジット投入スイッチ５６が操作されると、クレジットがあることを条件に３枚の仮想メダルの投入が行われ、規定枚数が２枚として設定されており特定規定枚数が２枚として設定されている場合に第１クレジット投入スイッチ５６が操作されると、クレジットがあることを条件に２枚の仮想メダルの投入が行われ、規定枚数が３枚又は２枚として設定されている場合であって、特定規定枚数が３枚として設定されている場合に第１クレジット投入スイッチ５６が操作されると、クレジットがあることを条件に３枚の仮想メダルの投入が行われ、規定枚数が３枚又は２枚として設定されている場合であって、特定規定枚数が２枚として設定されている場合に第１クレジット投入スイッチ５６が操作されると、クレジットがあることを条件に２枚の仮想メダルの投入が行われる。また、第１クレジット投入スイッチ５６の左方には第２クレジット投入スイッチ５７が設けられている。第２クレジット投入スイッチ５７は仮想メダルを１枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ５６，５７は前記メダル投入口４５とともに遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ５６，５７は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものとも言える。なお、本スロットマシン１０では、仮想メダルを１枚投入するためクレジット投入スイッチは設けられていない。

【００７７】

第１クレジット投入スイッチ５６は第２クレジット投入スイッチ５７よりも、遊技者により操作される操作面が大きく設定されており、その操作性が第１クレジット投入スイッチ５６の方が第２クレジット投入スイッチ５７よりも優れている。そのため、通常であれば、遊技者は、第１クレジット投入スイッチ５６を操作して遊技を進行することが想定される。つまり、通常であれば、規定枚数のうちの設定されている特定規定枚数を投入して遊技を行うものと考えられる。

【００７８】

第１クレジット投入スイッチ５６と第２クレジット投入スイッチ５７との右方には、演出発生時に操作される演出スイッチ６６が設けられている。

【００７９】

スタートレバー４１の左方には、精算スイッチ５９が設けられている。すなわち、本スロットマシン１０では、所定の最大値（メダル５０枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮

想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ５９を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口４９から払い出されるようになっている。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ５９は貯留記憶された遊技媒体を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものとも言える。

【００８０】

遊技パネル２５の表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ下方には、クレジットされている仮想メダル数を表示するクレジット表示部６０と、ＢＢ状態が終了するまでに払い出される残りのメダル数を表示する残払出枚数表示部６１と、入賞時に払い出したメダルの枚数を表示する払出枚数表示部６２とがそれぞれ設けられている。これら表示部６０～６２は７セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。払出枚数表示部６２は、メダルの払出枚数を表示する機能の他、ストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する押し順表示器と、操作順序を報知することによって小役の入賞率を変化させ遊技者にとって有利な状況で遊技を進行可能となる区間である有利区間を示すための区間表示器と、を有する指示モニタとしての機能も有する。払出枚数表示部６２（指示モニタ）については、後に詳細に説明する。

10

【００８１】

遊技パネル２５における表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの下方であって、クレジット表示部６０の左方には、第１クレジット投入スイッチ５６や第２クレジット投入スイッチ５７の操作やメダル投入口４５へのメダル投入によって設定されるゲームのベット数を表示するための第１表示部としてのＢＥＴ表示部７５と、現状の遊技の進行状態を示す遊技状態表示部７６とが設けられている。ＢＥＴ表示部７５には、第１ＢＥＴ表示部７５ａ、第２ＢＥＴ表示部７５ｂ、第３ＢＥＴ表示部７５ｃが設けられており（図１７）、これら各ＢＥＴ表示部７５ａ～７５ｃを消灯状態から点灯状態に切り替えることによってゲームのベット数が示される。また、遊技状態表示部７６には、今回のゲームが再遊技入賞後のゲームであって再遊技状態であることを示す再遊技状態表示部７６ａと、メダル投入口４５からのメダル投入といったベット操作が可能な受入可能状態（ベット待ち状態）であることを示す受入可能状態表示部７６ｃと、スタートレバー４１の操作が可能な開始可能状態（開始操作待ち状態）であることを示す開始可能状態表示部７６ｂとが設けられており（図１７）、これらの表示部７６ａ～７６ｃが点灯状態とされることによって対応する状態であることが示され、これらの表示部７６ａ～７６ｃが消灯状態とされることによって対応する状態ではないことが示される。

20

30

【００８２】

また、遊技パネル２５における表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの左方には、上記のゲームのベット数を表示するための第２表示部としてのベット表示部３４が設けられている。更に、遊技パネル２５における表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの右方には、ゲームの開始に際して各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されるまでの待機すべき状態（ウェイト状態）であることを報知するためのウェイト表示部３５が設けられている。ベット表示部３４には、第１ベット表示部３４ａ、第２ベット表示部３４ｂ、第３ベット表示部３４ｃが設けられており、これら各ベット表示部３４ａ～３４ｃを消灯状態から点灯状態に切り替えることによってゲームのベット数が示される。また、ウェイト表示部３５も点灯状態と消灯状態とに切り替え可能とされており、点灯状態ではウェイト状態であることが示され、消灯状態ではウェイト状態ではないことが示される。

40

【００８３】

前面扉１２の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ６３と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ６４と、遊技者に各種情報を与える補助表示部６５とが設けられている。補助表示部６５は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒによる遊技を主表示部によるものと考えられることから、本実施形態では補助表示部６５と称している。補助表示部６５の背面には、補助表

50

示部 65 を制御するための表示制御装置 81 が設けられており、当該表示制御装置 81 のさらに背面には、表示制御装置 81 と上部ランプ 63、スピーカ 64 を制御するためのサブ制御装置 180 が設けられている。

【0084】

前面扉 12 において、遊技パネル 25 の下方であって、ストップスイッチ 42～44 よりも下方には、遊技機の機種名が記載されたり、所定の表示画面を構成する下表示部 69 が設けられている。なお、下表示部 69 を液晶表示部として構成してもよく、下表示部 69 に演出用の操作ボタンを設けてもよく、下表示部 69 全体を操作可能に構成してもよい。

【0085】

筐体 11 の内部においてホッパ装置 51 の左方には、電源ボックス 70 が設けられている。電源ボックス 70 は、その内部に電源装置 91 を収容するとともに、電源スイッチ 71 やリセットスイッチ 72、設定キー挿入孔 73 などを備えている。電源スイッチ 71 は、主制御装置 101 を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ 72 は、スロットマシン 10 のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔 73 は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔 73 へ挿入して ON 操作することにより、スロットマシン 10 の当選確率（設定値）を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ 72 は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン 10 の当選確率を変更する場合にも操作される。

【0086】

リールユニット 31 の上方には、遊技を統括管理する主制御装置 101 が筐体 11 に取り付けられている。

【0087】

主制御装置 101 には、遊技者にとって有利な遊技状態と、そうではない状態との比率を明示するための役比モニター 77 が設けられている。役比モニター 77 は、前面扉 12 を開放状態とすることで遊技機前方から視認可能となり、且つ、前面扉 12 を閉鎖状態とすることで遊技機前方から視認不可となるように、主制御装置 101 において遊技機前方を向く側に設置されており、より詳しくは、主制御装置 101 が収容される基板ボックスを介して役比モニター 77 の表示面が視認可能となるように、基板ボックス内に収容されている。ちなみに、前面扉 12 が閉鎖状態とされている場合、役比モニター 77 は表示窓 26L～26R の隙間等のからも視認不可であり、キーシリンダ 21 に対する所定のキー操作によって施錠状態が解除されて前面扉 12 を開放状態としない限り、役比モニター 77 を確認することが不可となっている。なお、役比モニター 77 については、後に詳細に説明する。

【0088】

次に、本スロットマシン 10 の電氣的構成について、図 16 及び図 17 のブロック図に基づいて説明する。

【0089】

主制御装置 101 には、演算処理手段である CPU 102 を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU 102 には、電源装置 91 の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路 103 や、入出力ポート 104 などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置 101 は、スロットマシン 10 に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

【0090】

主制御装置 101 の入力側には、リールユニット 31（より詳しくは各リール 32L，32M，32R が 1 回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ）、スタートレバー 41 の操作を検出するスタート検出センサ 41a、各ストップスイッチ 42～44 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 42a～44a、メダル投入口 45 から投入された投入メダルを検出するための第 1 投入メダル検出センサ 86a や第 2 投入メダル検出センサ 86b、セレクト 46 においてセンサレバー 87 の動作を検出するためのレバ

一検出センサ 88、ホッパ装置 51 から払い出される払出メダルを検出するための第 1 払出メダル検出センサ 95 a や第 2 払出メダル検出センサ 95 b、予備タンク 54 が満タン状態となったことを検出するための予備タンクセンサ 96、第 1 クレジット投入スイッチ 56 の操作を個別に検出する第 1 クレジット投入検出センサ 56 a、第 2 クレジット投入スイッチ 57 の操作を個別に検出する第 2 クレジット投入検出センサ 57 a、精算スイッチ 59 の操作を検出する精算検出センサ 59 a、リセットスイッチ 72 の操作を検出するリセット検出センサ 72 a、設定キー挿入孔 73 に設定キーが挿入されて ON 操作されたことを検出する設定キー検出センサ 73 a 等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート 104 を介して CPU 102 へ出力されるようになっている。

10

【0091】

また、主制御装置 101 の入力側には、入出力ポート 104 を介して電源装置 91 が接続されている。電源装置 91 には、主制御装置 101 を始めとしてスロットマシン 10 の各電子機器に駆動電力を供給する電源部 91 a や、停電監視回路 91 b などが搭載されている。

【0092】

停電監視回路 91 b は電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ 71 による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路 91 b は、電源部 91 a から出力されるこの例では直流 12 ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば 10 ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号は CPU 102 と入出力ポート 104 のそれぞれに供給され、CPU 102 ではこの停電信号を認識することにより後述する停電処理が実行される。また、この停電信号はサブ制御装置 180 にも供給されるように構成されている。

20

【0093】

電源部 91 a は、出力電圧が 10 ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置 101 などの制御系において駆動電圧として使用される 5 ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置 101 による停電処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【0094】

主制御装置 101 の出力側には、リールユニット 31（より詳しくは各リール 32 L，32 M，32 R を回転させるためのステッピングモータ）、セレクトア 46 に設けられたメダル通路切替ソレノイド 46 a、ホッパ装置 51、クレジット表示部 60、残払出枚数表示部 61、払出枚数表示部 62、BET 表示部 75、遊技状態表示部 76、役比モニター 77、サブ制御装置 180、図示しないホール管理装置（ホールコンピュータやデータ表示器等）等に情報を送信できる外部集中端子板 121 等が入出力ポート 104 を介して接続されている。

30

【0095】

上述した CPU 102 には、この CPU 102 によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 105 と、この ROM 105 に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するための RAM 106 の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン 10 において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM 105 と RAM 106 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述した ROM 105 に記憶されている。

40

【0096】

RAM 106 は、スロットマシン 10 の電源が遮断された後においても電源装置 91 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。

50

。RAM 106には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための当選フラグ格納エリア106a、各リール32L, 32M, 32Rの停止制御を行う場合に用いる停止情報を記憶するための停止情報格納エリア106b、設定値を記憶するための設定値情報記憶エリア106c等の他に、バックアップエリアが設けられている。

【0097】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ71の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポインタの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ71の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン10の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電処理（図18参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

【0098】

また、CPU102のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路91bからの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としてのNMI割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【0099】

図17に示すように、サブ制御装置180は、演算処理手段であるCPU181を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU181には、このCPU181によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM182と、このROM182内に記憶されている制御プログラムを実行するに当たって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するためのRAM183などが内蔵されている。

【0100】

サブ制御装置180には、図示しない入出力ポートが設けられており、入力側に主制御装置101が接続されており、出力側にベット表示部34、ウェイト表示部35、第1クレジットランプ56b、ストップランプ42b～44b、上部ランプ63、スピーカ64、及び表示制御装置81が接続されている。表示制御装置81には、補助表示部65が接続されており、サブ制御装置180からの情報に基づき表示制御装置81が補助表示部65を制御する。

【0101】

主制御装置101とサブ制御装置180との接続について詳細には、主制御装置101の入出力ポート104における主側端子CN1と、サブ制御装置180の入出力ポートにおけるサブ側端子CN2とが伝送手段（接続経路）としてのハーネスHを介して接続されている。この場合、ハーネスHにおける主側の差込口を主側端子CN1に差し込み、ハーネスHにおけるサブ側の差込口をサブ側端子CN2に差し込むことで主制御装置101とサブ制御装置180との接続が完了する。言い換えると、主制御装置101とサブ制御装置180とは、主側端子CN1やサブ側端子CN2からハーネスHを引き抜くことで接続を解消することが可能であり、例えば、主制御装置101とサブ制御装置180との接続を行わずに、主制御装置101だけの動作確認（立ち上げ）も可能である。

【0102】

サブ制御装置180は、主制御装置101と同様に電源装置91と接続されており、当該電源装置91の電源部91aから駆動電力が供給される。この電源装置91とサブ制御装置180との接続は、上記ハーネスHとは別のハーネス（接続経路、伝送手段）とされており、サブ制御装置180は、ハーネスHを接続することなく（主制御装置101と接続することなく）、サブ制御装置180だけの動作確認（立ち上げ）も可能である。

【0103】

なお、本実施形態では電源装置91を、主制御装置101とサブ制御装置180とにそれぞれ接続して、主制御装置101とサブ制御装置180とはいずれも電源装置91から

10

20

30

40

50

それぞれ駆動電力が供給される構成としているが、電源装置 9 1 と主制御装置 1 0 1 とを接続し、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 とを接続する一方、電源装置 9 1 とサブ制御装置 1 8 0 とを接続しないようにして、サブ制御装置 1 8 0 への駆動電力の供給が主制御装置 1 0 1 を介して行われる構成としてもよい。この場合においても、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との駆動電力の供給用のハーネスを、上記ハーネス H とは異なるものとするといよい。

【0104】

そして、主制御装置 1 0 1 からハーネス H を介してサブ制御装置 1 8 0 に入力される各種コマンドに基づいて、サブ制御装置 1 8 0 は、ベット表示部 3 4、ウェイト表示部 3 5、第 1 クレジットランプ 5 6 b、ストップランプ 4 2 b ~ 4 4 b、上部ランプ 6 3、スピーカ 6 4 等を駆動制御し、また、主制御装置 1 0 1 から入力された各種コマンドをそのまま又は解析処理等を行ってから表示制御装置 8 1 へ出力することで、表示制御装置 8 1 を制御して補助表示部 6 5 にて対応する表示が行われるように駆動制御する。つまり、サブ制御装置 1 8 0 は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置 1 0 1 との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。即ち、間接的な遊技に関する音声やランプ、表示についてはサブ基盤を設けることにより、メイン基盤の負担軽減を図っている。

【0105】

また、サブ制御装置 1 8 0 の入力側には、演出発生時に操作される演出スイッチ 6 6 (より詳しくは当該演出スイッチ 6 6 の操作を検出する演出スイッチ検出センサ) 等が接続されている。

【0106】

なお、各種表示部 6 0 ~ 6 2, 7 5, 7 6 をサブ制御装置 1 8 0 が駆動制御する構成としてもよい。また、サブ制御装置 1 8 0 に接続されている各構成 4 2 b ~ 4 4 b, 6 3 ~ 6 6, 8 1, 2 1 0, 3 1 0 の全てまたは一部を主制御装置 1 0 1 に直接する構成としたうえで、主制御装置 1 0 1 がこれら各構成 4 2 b ~ 4 4 b, 6 3 ~ 6 6, 8 1, 2 1 0, 3 1 0 の全て又は一部を直接制御する構成としてもよい。

【0107】

続いて、主制御装置 1 0 1 の CPU 1 0 2 により実行される各制御処理について説明する。かかる CPU 1 0 2 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に (本実施の形態では 1. 4 9 m s e c 周期で) 起動されるタイマ割込み処理と、N M I 端子への停電信号の入力に伴い起動される N M I 割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理とを説明する。

【0108】

図 1 8 は、主制御装置 1 0 1 で定期的に行われるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置 1 0 1 の CPU 1 0 2 により例えば 1. 4 9 m s e c 毎にタイマ割込みが発生する。

【0109】

まず、ステップ S 1 0 1 に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用している CPU 1 0 2 内の全レジスタの値を RAM 1 0 6 のバックアップエリアに退避させる。ステップ S 1 0 2 では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップ S 1 0 3 に進み、停電処理を実行する。

【0110】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【0111】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置 9 1 の停電監視回路 9 1 b から停電信号が出力され、当該停電信号が N M I 端子を介して主制御装置 1 0 1 に入力される。主制御装置 1 0 1 は、停電信号が入力された場合、即座に N M I 割込み処理を実行し、停電フラグを RAM 1 0 6 に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【0112】

停電処理では、先ずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、CPU102のスタックポインタの値をRAM106のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート104における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にRAM106のデータが正常か否かを判定するためのRAM判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後のRAMアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、RAM106への書き込みを許可するとともに停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなかった場合にはメイン処理に移行する。

10

【0113】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS102にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップS104以降の各種処理を行う。

【0114】

すなわち、ステップS104では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップS105では、CPU102自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップS106では、各リール32L, 32M, 32Rを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステップモータを駆動させるステップモータ制御処理を行う。ステップS107では、入出力ポート104に接続されたストップ検出センサ42a~44a、クレジット投入検出センサ56a, 57a、精算検出センサ59a、リセット検出センサ72a、設定キー検出センサ73a、投入メダル検出センサ86a, 86b、レバー検出センサ88、払出メダル検出センサ95a, 95b、予備タンクセンサ96等の各種センサ（図16参照）の状態を読み込むとともに、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS108では、各カウンタやタイマの値を減算・加算するタイマ更新処理を行う。ステップS109では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板121へ出力するカウンタ処理を行う。

20

30

【0115】

ステップS110では、後述する抽選結果コマンド等の各種コマンドをサブ制御装置180へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS111では、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61及び払出枚数表示部62にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップS112では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部60~62に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップS113では、入出力ポート104からI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS114では、先のステップS101にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれCPU102内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップS115にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

40

【0116】

次に、主制御装置101のメイン処理について、図19のフローチャートに基づき説明する。メイン処理は、停電からの復旧や電源スイッチ71のオン操作によって電源が投入された際に起動される。

【0117】

ステップS201では、駆動用の初期化処理として、スタックポインタの値をCPU1

50

02内に設定するとともに、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後CPU102内のレジスタ群や、I/O装置等に対する各種の設定などを行う。

【0118】

これらの初期化処理が終了すると、ステップS202ではリセットスイッチ72の操作がなされているか否か、より詳しくは、リセット検出センサ72aからON信号を受信しているか否かを判定する。今回の電源投入時（復旧時）に、リセットスイッチ72が操作されている場合、ステップS203にて、RAMクリア処理として、RAM106に記憶されているデータを全て消去する。

【0119】

ステップS202にてリセットスイッチ72が操作されていない場合、又はステップS203のRAMクリア処理を実行した後は、ステップS204にて、設定キーが設定キー挿入孔73に挿入されてON操作されているか否か、より詳しくは、設定キー検出センサ73aからON信号を受信しているか否かを判定する。今回の電源投入時（復旧時）に、設定キーのON操作がなされている場合には、ステップS205に進み、RAMクリア処理を実行する。かかる処理は、上記ステップS203の処理と同様である。

【0120】

続くステップS206では、当選確率設定処理を行う。

【0121】

当選確率設定処理について、その概要を説明する。スロットマシン10には、「設定1」から「設定6」まで6段階の当選確率が予め用意されており、当選確率設定処理とは、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定するための処理である。当選確率設定処理では、所定の操作として、リセットスイッチ72の操作毎に設定値を1ずつ更新し、例えば、リセットスイッチ72が1回操作される度に、「設定1」→「設定2」→「設定3」→「設定4」→「設定5」→「設定6」→「設定1」となるように設定値を更新する。なお、各設定値は、例えばクレジット表示部60にて表示され、上記設定値の更新毎にその表示も更新される。そして、設定キー検出センサ73aがOFF操作された状態でスタートレバー41が操作されたことを設定値の確定操作とし、その時点での設定値を今回の設定値として、RAM106における設定値情報記憶エリア106cに記憶してから当選確率設定処理を終了する。当選確率設定処理の終了に基づいて、クレジット表示部60の表示も終了する。当選確率設定処理で設定された設定値は、次の当選確率設定処理が起動されるまで、RAM106の設定値情報記憶エリア106cに記憶保持される。

【0122】

当選確率設定処理を実行した後は、ステップS207にてステップS206の設定処理が正常に行われたことを確認して、エラーが発生していないことのエラー判定処理を実行する。ステップS207では、例えば、当選確率設定処理にて設定された設定値が1～6の範囲内であればエラーが発生していないと判定し、設定値が1～6の範囲外である場合にはエラー（RAM異常エラー）が発生していると判定する。

【0123】

ステップS204にて設定キーのON操作がなされていないと判定した場合、又はステップS207の処理を行った後は、ステップS208にて、立ち上げ時コマンドをサブ制御装置180へ出力する処理を実行する。立ち上げ時コマンドは、本スロットマシン10の電源投入が行われた際に主制御装置101とサブ制御装置180との接続確認を行うためのコマンドである。

【0124】

続くステップS209では、停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合には、ステップS210にて遊技に関わる主要な制御を行う通常処理を実行する。

【0125】

一方、ステップS209にて停電フラグがセットされている場合には、ステップS21

10

20

30

40

50

1以降に示す復電処理を行う。復電処理とは、スロットマシン10の状態を電源遮断前の状態に復帰させる処理である。従って、復電処理では先ずRAM106のデータが正常かどうかを確認する必要がある。

【0126】

そこで、ステップS211ではRAM判定値が正常か否かを判定する。具体的には、RAM106のチェックサムの値を調べ、その値が正常、つまりRAM判定値を加味したチェックサムの値が0か否かを確認する。RAM判定値を加味したチェックサムの値が0である場合、RAM106のデータは正常であると判定する。

【0127】

ステップS211においてRAM判定値が異常である、つまりチェックサムの値が0でなかったときには、RAM106のデータが破壊された（RAM異常エラーが発生している）可能性が高い。そのため、このような場合にはステップS212にてRAM異常エラーが発生していることを報知するためのエラー対応処理を実行してから、リセット操作が行われるまでループする。

10

【0128】

ステップS211においてRAM判定値が正常であると判定した場合にはステップS213に進み、バックアップエリアに保存されたスタックポインタの値をCPU102のスタックポインタに書き込み、スタックの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。次に、ステップS214において、復電処理の実行を伝える復電コマンドをサブ制御装置180に出力する。その後、ステップS215にて遊技状態として打ち止め及び自動精算設定保存処理を行い、ステップS216にてスタート検出センサ41a等の各種センサの初期化を行う。以上の処理が終了した後、ステップS217にて停電フラグをリセットし、電源遮断前の番地に戻る。具体的には、先に説明したタイマ割込み処理に復帰し、ウォッチドッグタイマクリア処理（ステップS104）が実行されることとなる。

20

【0129】

次に、メイン処理のステップS210にて実行される通常処理について図20のフローチャートに基づき説明する。

【0130】

先ずステップS301では、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップS302では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、サブ制御装置180等が初期化を終了するまで待機する。サブ制御装置180等の初期化が終了した場合には、ステップS303～ステップS312に示す遊技管理処理を行う。

30

【0131】

遊技管理処理として、ステップS303では、RAM106に格納された各種遊技情報等のデータ（例えば前回の遊技で用いた乱数値等）をクリアする。その後、ステップS304では開始待ち処理を行う。

【0132】

開始待ち処理では、前回の遊技でいずれかの再遊技入賞が成立したか否かを判定する。いずれかの再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。具体的には、例えば、3ベットゲームにて再遊技入賞が成立した場合には3枚の仮想メダルを自動投入する処理を行い、2ベットゲームにて再遊技入賞が成立した場合には2枚の仮想メダルを自動投入する処理を行う。

40

【0133】

なお、自動投入処理では、クレジット表示部60に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技でいずれかの再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。いずれの再遊技入賞も成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理（ステップS107）にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合

50

にはスロットマシン10をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ59が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ59が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出す貯留メダル精算処理を行う。

【0134】

メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ59が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ56, 57の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行う。

【0135】

開始待ち処理の終了後、ステップS305ではメダルのベット数が規定枚数に達しているか否かを判定する。本スロットマシン10では、ボーナス状態(BB状態)における規定枚数として「3」が設定されており、ボーナス状態以外の遊技状態における規定枚数として「2」及び「3」が設定されている。つまり、ボーナス状態においては、ベット数が「3」となっていることを条件にステップS305にて肯定判定し、ボーナス状態以外ではベット数が「2」又は「3」となっていることを条件にステップS305にて肯定判定する。言い換えると、ボーナス状態以外の遊技状態において、メダルがベットされていない場合、又は、ベットされていてもベット数が「1」である場合にはステップS305にて否定判定する。ベット数が規定枚数に達していない場合には、ステップS304の開始待ち処理に戻る。

【0136】

ベット数が規定枚数に達している場合には、ステップS305にて肯定判定することとなったベット数の情報や、ベット契機の情報(再遊技入賞に伴う自動投入処理によるベットであることや、遊技者によるクレジット投入スイッチ56, 57の操作に基づくベットであること等の情報)を含むベット時コマンドを、ステップS306にてサブ側の制御装置としてのサブ制御装置180への出力対象としてセットする。ここでセットされたコマンドは、タイマ割込み処理におけるステップS110にてサブ制御装置180へ出力される。ベット時コマンドを受信したサブ制御装置180では、ベット操作に基づく報知(例えば、遊技開始条件が成立したことの報知や、以前のゲームでの抽選結果の報知)のための処理を実行し、スピーカ64や補助表示部65の制御を行う。

【0137】

ステップS306の処理を実行した後は、ステップS307にてスタートレバー41が操作されたか否かを判定する。スタートレバー41が操作されていない場合には、ステップS304の開始待ち処理に戻る。

【0138】

一方、スタートレバー41が操作された場合には、規定枚数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー41が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップS308にてベット数と対応する組合せラインを有効ラインと設定する有効ライン設定処理を行う。すなわち、折れ曲がりラインL6のみを有効ラインと設定する。ステップS309では、メダル通路切替ソレノイド46aを非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップS310の抽選処理、ステップS311のリール制御処理、ステップS312のメダル払出処理を順に実行し、ステップS302に戻る。

【0139】

次に、ステップS310の抽選処理について、図21のフローチャートに基づき説明する。

【0140】

ステップS401では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン10では、スタートレバー41が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリ

10

20

30

40

50

ーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは0～65535の乱数を生成しており、CPU102は、スタートレバー41の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値をRAM106に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー41が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン10のハード回路は、スタートレバー41が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。なお、当該乱数取得処理にて取得された乱数が、更新範囲内（0～65535）の値ではない場合には、乱数異常エラーが発生したとして、その情報が記憶されるとともに、当該乱数異常エラーの発生を報知するための処理が行われる。

【0141】

乱数を取得した後、ステップS402では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。本スロットマシン10では、遊技状態として、大別して通常遊技状態及びボーナス状態を有しており、抽選テーブルは、各遊技状態用にそれぞれ設定されている。そして、通常遊技状態においては、上記のようにベットの規定枚数が「3」と「2」が設定されていることから、通常遊技状態用の抽選テーブルは、3ベットゲームでの抽選テーブルと、2ベットゲームでの抽選テーブルとが設定されている。

【0142】

すなわち、ステップS402では、ベット数と遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。例えば、ベット数が「3」であって、いずれかのボーナス状態フラグがセットされていない場合には、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判別し、通常遊技状態用抽選テーブルを選択する。そして、今回のゲームが3ベットゲームである場合には、3ベットゲーム用の通常遊技状態用抽選テーブル（図22）を選択し、今回のゲームが2ベットゲームである場合には、2ベットゲーム用の通常遊技状態用抽選テーブル（図23）を選択する。また、本スロットマシン10では、「設定1」から「設定6」まで6段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入してON操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップS402では、設定状態が「設定1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。上記のように当選確率設定処理は、電源投入時に主制御装置101にて起動されるメイン処理にて実行され、当該当選確率設定処理にて設定の情報が設定値情報記憶エリア106cに記憶される。ステップS402では、この記憶されている設定値の情報に基づいて、抽選テーブルを選択する処理を行うこととなる。

【0143】

なお、本スロットマシン10では、ステップS402にて、設定されているベット数が規定枚数以外の枚数である場合、対応する抽選テーブルが存在しないことから、本抽選処理では強制的に外れ結果となる構成としている。但し、基本的には、規定枚数とは異なる枚数がベットされている状態では、上記ステップS305にて否定判定されることから、抽選処理が行われることはない。規定枚数とは異なる枚数がベットされている状態で抽選処理が行われる場合とは、規定枚数とは異なる枚数がベットされている状態であるのにも関わらず、ノイズ等の影響によって、ステップS305にて肯定判定してしまった場合である。

【0144】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図22は、3ベットゲームにおいて通常遊技状態で選択される通常遊技状態用抽選テーブルである。また、図23は、2ベットゲームにおいて通常遊技状態で選択される通常遊技状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、インデックス値IVが設定されており、各インデックス値IVには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値PVが設定されている。

【0145】

抽選テーブルを選択した後、ステップS403ではインデックス値IVを1とし、続くステップS404では役の当否を判定する際に用いる判定値DVを設定する。かかる判定

10

20

30

40

50

値設定処理では、現在の判定値DVに、現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップS401にて取得した乱数値を現在の判定値DVとし、この乱数値に現在のインデックス値IVである1と対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとする。

【0146】

その後、ステップS405ではインデックス値IVと対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値DVが65535を超えたか否かを判定する。65535を超えた場合には、ステップS406にて、ステップS405にて肯定判定したインデックス値IVに応じた遊技結果の当選フラグを、当選フラグ格納エリア106aにセットする処理を実行する。例えば、IV=23のときに判定値DVが65535を超えた場合、ステップS406にて第7小役当選フラグ及び第8小役当選フラグをセットする。また、IV=25のときに判定値DVが65535を超えた場合、ステップS406にて第1BB当選フラグをセットし、IV=26のときに判定値DVが65535を超えた場合、ステップS406にて第2BB当選フラグをセットする。

【0147】

ちなみに、セットされた当選フラグが第1BBに当選したことを示す当選フラグ（第1BB当選フラグ）又は第2BBに当選したことを示す当選フラグ（第2BB当選フラグ）でない場合、当選フラグ格納エリア106aにセットされた当選フラグは該当当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のステップS303参照）。一方、当選フラグが第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグである場合、これら当選フラグは対応する入賞が成立したことを条件の1つとしてリセットされる。すなわち、第1BB当選フラグ及び第2BB当選フラグは、複数回のゲームに亘って有効とされる場合がある。

【0148】

なお、第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグを持ち越した状態におけるステップS406では、第1BB、第2BB以外の役に当選していれば対応する当選フラグをセットし、第1BB、第2BB以外の役に当選していなければ対応する当選フラグをセットしない。

【0149】

すなわち、例えば、第1BB当選フラグが持ち越された状態で、例えば、インデックス値IV=25のときに判定値DVが65535を超えた場合、第1BB当選フラグはセットしない。また、第1BB当選フラグが持ち越された状態で、例えば、インデックス値IV=11のときに判定値DVが65535を超えた場合、第1小役当選フラグ、第9小役当選フラグ、第10小役当選フラグ及び第13小役当選フラグをセットする。

【0150】

なお、第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグを持ち越した状態における抽選テーブルを別途用意しておき、第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグを持ち越した状態では、当該別途用意した抽選テーブルにて抽選処理を行う構成としてもよい。この場合、当該別途用意した抽選テーブルにおいては、第1BB、第2BBに当選しないように各インデックス値IVやポイント値PV値を設定するとよい。

【0151】

ステップS405にて判定値DVが65535を超えなかった場合には、インデックス値IVと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップS407にてインデックス値IVを1加算し、続くステップS408ではインデックス値IVと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、1加算されたインデックス値IVが抽選テーブルに設定されたインデックス値IVの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップS404に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップS404では、先の役の当否判定に用いた判定値DV（すなわち現在の判定値DV）に現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとし、ステップS405では、当該判定値

D Vに基づいて役の当否判定を行う。

【0152】

ちなみに、図22に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、すなわち、通常遊技状態において3ベットゲームで遊技を行った場合、通常リップAに当選となる確率（I V = 1の際に当選となる確率）は、設定1では約27.3分の1であり、設定3では約27.5分の1であり、設定6では約28.3分の1であり、設定値が高くなるほど当選しにくくなるように設定されている。通常リップBに当選となる確率（I V = 2の際に当選となる確率）及び通常リップCに当選となる確率（I V = 3の際に当選となる確率）は、いずれも設定値に関わらず約26.2分の1である。チャンス目Aに当選となる確率（I V = 4の際に当選となる確率）は、設定値に関わらず約164分の1であり、チャンス目Bに当選となる確率（I V = 5の際に当選となる確率）は、設定値に関わらず約262分の1であり、チャンス目Cに当選となる確率（I V = 6の際に当選となる確率）は、設定値に関わらず約16400分の1であり、チャンス目Cよりもチャンス目Bの方が当選し易く、チャンス目Bよりもチャンス目Aの方が当選し易くなるように設定されている。チェリーAに当選となる確率（I V = 7の際に当選となる確率）は、設定1では約107分の1であり、設定3では約104分の1であり、設定6では約93.6分の1であり、設定値が高くなるほど当選し易くなるように設定されている。チェリーBに当選となる確率（I V = 8の際に当選となる確率）は、設定値に関わらず約215分の1であり、チェリーCに当選となる確率（I V = 9の際に当選となる確率）は、設定値に関わらず約13100分の1であり、チェリーCよりもチェリーBの方が当選し易く、チェリーBよりもチェリーAの方が当選し易くなるように設定されている。共通ベルに当選となる確率（I V = 10の際に当選となる確率）は、設定値に関わらず約504分の1である。順押しベル1、順押しベル2、挟み押しベル1、挟み押しベル2、中順押しベル1、中順押しベル2、中逆押しベル1、中逆押しベル2、逆挟みベル1、逆挟みベル2、逆押しベル1、逆押しベル2（以下では、これらをまとめて押し順ベルと称する）に当選となる確率（I V = 11～22の際に当選となる確率）は、設定値に関わらずそれぞれ約18.4分の1であり、押し順ベルに当選となる確率をまとめると約1.53分の1である。スイカに当選となる確率（I V = 23の際に当選となる確率）は、設定値に関わらず約107分の1である。第1BBに当選となる確率（I V = 25の際に当選となる確率）は、設定値に関わらず約5.03分の1であり、他の役（再遊技や小役、I V = 1～24）の当選確率よりも高く設定されている。3ベットゲームにおいては重複1枚役（I V = 24）や第2BB（I V = 26）には当選しないように設定されている（対応するポイント値P Vに0が設定されている）。3ベットゲームにおいて、第1BBを含めていずれの役にも当選しない確率は0となっている。そして、第1BBに当選している状況では、3ベットゲームにおいていずれの役にも当選しない確率は、設定値に関わらず約5.03分の1（第1BBの分）である。ちなみに、3ベットゲームにおいては、第1BB状態での増加分を除いて、1ゲーム当たり約1.77枚のメダル減少が期待できる（純増枚数マイナス約1.77枚）。

【0153】

これに対して、図23に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、すなわち、通常遊技状態において2ベットゲームで遊技を行った場合、通常リップA、通常リップB、通常リップC、チャンス目A、チャンス目B、チャンス目C、チェリーA、チェリーB、チェリーCに当選となる確率（I V = 1～9の際に当選となる確率）は、上記3ベットゲームで遊技を行った場合の確率と同じ確率である。共通ベルに当選となる確率（I V = 10の際に当選となる確率）は、設定値に関わらず約9.64分の1であり、3ベットゲームで遊技を行った場合よりも当選し易くなるように設定されている。押し順ベル（I V = 11～22）は、2ベットゲームでは当選しないように設定されている。スイカに当選となる確率（I V = 23の際に当選となる確率）は、設定値に関わらず約257分の1であり、3ベットゲームで遊技を行った場合よりも当選しにくくなるように設定されている。2ベットゲームにおいては重複1枚役（I V = 24）に当選し得るように設定されており、

その確率は設定値に関わらず約 1.81 分の 1 である。また、2 ベットゲームでは第 1 B B (I V = 25) には当選しないように設定されている一方、第 2 B B (I V = 26) に当選し得るように設定されており、その確率は設定値に関わらず約 4.95 分の 1 である。2 ベットゲームにおいても、第 2 B B を含めていずれの役にも当選しない確率は 0 となっている。そして、第 2 B B に当選している状況では、2 ベットゲームにおいていずれの役にも当選しない確率は、設定値に関わらず約 4.95 分の 1 (第 2 B B の分) である。ちなみに、2 ベットゲームにおいては、第 2 B B の増加分を除いて、1 ゲーム当たり約 0.78 枚のメダル減少が期待できる (純増枚数マイナス約 0.78 枚)。

【0154】

ステップ S 406 にて当選フラグをセットした後、又はステップ S 408 にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 409 に進み、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作を所定期間無効とするフリーズ演出を実行するか否かを決定すべくフリーズ抽選処理を行う。

【0155】

続くステップ S 410 では、抽選結果対応処理を行う。抽選結果対応処理では、ステップ S 401 ~ ステップ S 408 の抽選の結果に応じて遊技状態を移行させるか否かの処理や、押し順役の報知用の処理等を行う。当該抽選結果対応処理については、後に詳細に説明する。

【0156】

ステップ S 410 の処理を実行した後は、ステップ S 411 にて抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべくサブ制御装置 180 に対して送信されるコマンドであり、スタートレバー 41 の操作 (開始操作) に基づき送信される開始操作時コマンドの一種である。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、サブ制御装置 180 に対してコマンドを送信しない。サブ制御装置 180 へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理 (ステップ S 110) にて行われる。なお、ステップ S 411 の抽選結果コマンド処理については、後に詳細に説明する。

【0157】

そして、ステップ S 412 では、今回のゲームの抽選結果に基づいて各リール 32 L, 32 M, 32 R に停止可能な図柄を設定する停止情報設定処理を実行する。停止情報設定処理では、ステップ S 406 にてセットされる当選フラグに基づいて、入賞可能な役に応じた停止図柄情報を設定する。例えば、押し順ベル 1 に当選 (I V = 11 の際に当選) となり、第 1 小役当選フラグ、第 9 小役当選フラグ、第 10 小役当選フラグ及び第 13 小役当選フラグがセットされた場合、第 1 小役、第 9 小役、第 10 小役及び第 13 小役入賞に対応する図柄が各リール 32 L, 32 M, 32 R に停止可能となるように停止図柄情報を設定する。また、スイカに当選 (I V = 23 の際に当選) となり、第 7 小役当選フラグ及び第 8 小役当選フラグがセットされた場合、第 7 小役入賞及び第 8 小役入賞に対応する図柄が各リール 32 L, 32 M, 32 R に停止可能となるように停止図柄情報を設定する。

【0158】

本スロットマシン 10 においては、第 1 B B は 3 ベットゲームにおいてのみ入賞が成立し得るように設定されており、第 2 B B は 2 ベットゲームにおいてのみ入賞が成立し得るように設定されている。そのため、第 1 B B 当選フラグがセットされている場合であっても、2 ベットゲームでゲームが開始された場合には、ステップ S 412 の停止情報設定処理では、第 1 B B 入賞を成立させる停止図柄情報の設定を行わない (第 1 B B 入賞を回避する停止図柄情報の設定が行われる)。また、第 2 B B 当選フラグがセットされている場合であっても、3 ベットゲームでゲームが開始された場合には、ステップ S 412 の停止情報設定処理では、第 2 B B 入賞を成立させる停止図柄情報の設定を行わない (第 2 B B 入賞を回避する停止図柄情報の設定が行われる)。

【0159】

続くステップ S 413 では、ステップ S 412 にて複数の停止可能な図柄情報が設定さ

10

20

30

40

50

れた場合に、その優先順位を設定する優先設定処理を実行する。例えば、小役、再遊技、ボーナスの各役種のうち複数の役種に当選している場合、以下に示す優先順位を設定する。小役とボーナスに当選している場合には、小役入賞が優先して成立するように、小役入賞を成立させることができない場合にボーナス入賞が成立するようにして、優先順位を設定する。再遊技とボーナスに当選している場合には、再遊技入賞が優先して成立するようにして優先順位を設定する。

【0160】

例えば、第1BBに当選している状況（第1BB当選フラグがセットされており、第1BB当選が持ち越されている状況）で、更にスイカに当選し、第1BB入賞と、第7小役入賞及び第8小役入賞とに対応する停止図柄情報の設定が行われている場合、第1BB入賞よりも第7小役入賞、第8小役入賞が優先して成立するように優先順位を設定する。また、第2BBに当選している状況（第2BB当選フラグがセットされており、第2BB当選が持ち越されている状況）で、更に通常リプAに当選し、第2BB入賞と、第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技及び第4再遊技入賞とに対応する停止図柄情報の設定が行われている場合、第2BB入賞よりも各再遊技入賞が優先して成立するように優先順位を設定する。

【0161】

ここで、再遊技に当選している場合、当選している再遊技のうちのいずれかの再遊技が必ず入賞するように、入賞となる図柄の組合せが設定されている。つまり、再遊技に当選している場合には再遊技入賞が必ず成立し、取りこぼしは発生しない。そのため、再遊技とボーナスとの停止図柄情報の設定が行われている場合、設定されている再遊技のいずれかの再遊技入賞が必ず成立し、ボーナス入賞が成立することがない。

【0162】

ステップS413の処理を実行した後は、ステップS414にて区間表示第1処理を実行してから、抽選処理を終了する。区間表示第1処理は、指示モニタとして機能する払出枚数表示部62や役比モニタ77の表示制御に関する処理であり、かかる処理については後に詳細に説明する。

【0163】

次に、ステップS311のリール制御処理について、図24のフローチャートに基づき説明する。

【0164】

リール制御処理では、先ずステップS501にて、回転演出処理を行う。回転演出処理は、上記ステップS409にて行ったフリーズ抽選処理の結果や、ステップS410にて行った抽選結果対応処理の結果等に基づいて、無効期間中のリール制御を用いた演出を行うための処理である。

【0165】

続くステップS502では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウェイト時間（例えば4.1秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウェイト時間が経過するまで待機する。この場合、ウェイト時コマンドをサブ制御装置180に対して出力し、ウェイト表示部35を点灯状態とさせる。ウェイト時間が経過した場合には、ウェイト経過コマンドをサブ制御装置180に対して出力し、ウェイト表示部35を消灯状態とさせてから、ステップS503に進み、回転開始処理を実行する。このため、遊技者が規定枚数のメダルをベットしてスタートレバー41を操作したとしても、直ちに各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始しない場合がある。

【0166】

ステップS503の回転開始処理では、次の遊技のためのウェイト時間を再設定し、RAM106に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステップモータ制御処理（ステップS106）にてステップモータの加速処理が開始され、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始する。

【0167】

ステップS503にて各リール32L, 32M, 32Rの回転を開始した場合、続くステップS504にて回転開始時コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする。回転開始時コマンドを受信したサブ制御装置180は、各リール32L, 32M, 32Rの回転開始に伴う表示演出や効果音の出力を行うべく、表示制御装置81（補助表示部65）やスピーカ64等を制御する。

【0168】

続くステップS505では、各リール32L, 32M, 32Rが所定の回転速度で定速回転となるまで待機する。各リール32L, 32M, 32Rの回転速度が定速となった場合には、ステップS506にて、停止可能時コマンドをサブ制御装置180に対する出力対象としてセットする。停止可能時コマンドを受信したサブ制御装置180側のCPU181は、各ストップスイッチ42～44に内蔵されているストップランプ42b～44bを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

10

【0169】

続くステップS507では、ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されたか否かを判定する。いずれのストップスイッチ42～44も操作されていない場合には、ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されるまで待機する。ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップS508に進み、有効な停止操作であったか否かを判定する。

20

【0170】

ここで、ストップスイッチ42～44の操作態様について、補足説明する。ストップスイッチ42～44は手前側に配置される初期位置から、奥側に配置される操作位置まで変位可能となっている。初期位置に配置される状況では、ストップ検出センサ42a～44aからの検知信号はLOW状態となっており、初期位置から操作位置まで操作されることによって、ストップ検出センサ42a～44aからの検知信号がHI信号に切り換わる。そして、主制御装置101では、検知信号がLOW信号からHI信号に切り換わったことに基づいて、ストップスイッチ42～44の押圧操作が行われたとする停止ON操作が行われたと把握する。

【0171】

また、ストップスイッチ42～44は、バネ等によって初期位置に向けて付勢されている。そのため、停止ON操作が行っているストップスイッチ42～44から手を離して、操作位置に向けて押し込んだ操作力（押圧力）を付与しないとすると、ストップスイッチ42～44は、上記バネ等の付勢力によって、初期位置に復帰する。この場合、ストップ検出センサ42a～44aからの検知信号は、HI信号からLOW信号に切り換わる。そして、主制御装置101では、検知信号がHI信号からLOW信号に切り換わったことに基づいて、ストップスイッチ42～44の押圧操作が終了されたとする停止OFF操作が行われたと把握する。

30

【0172】

本スロットマシン10では、回転中のリール32L, 32M, 32Rに対応するストップスイッチ42～44に対して停止ON操作が行われた場合に、対応するリール32L, 32M, 32Rの停止駆動制御を行う。そして、当該停止駆動制御の契機となった停止ON操作が行われている状況下で、他の回転中のリール32L, 32M, 32Rに対応するストップスイッチ42～44に対して停止ON操作が行われた場合には、先に開始された停止駆動制御が完了する（リールが停止する）まで待たずに、後に停止ON操作されたリールの停止駆動制御を開始する。つまり、複数のリール32L, 32M, 32Rの停止駆動制御を重複して実行可能な構成としている。

40

【0173】

この場合、先に開始された停止駆動制御の契機となった停止ON操作の終了を待たずに、つまり、当該停止ON操作が行われたストップスイッチ42～44に対して停止OFF

50

操作が行われることを待たずに、後に実行される停止 ON 操作を有効なものとして停止駆動制御を開始可能としている。つまり、複数のストップスイッチ 42～44 に対して停止 ON 操作が行われた場合に、その停止 ON 操作をそれぞれ有効なものとしていずれに対しても停止駆動制御を行う構成としている。このようにすることで、各リール 32L, 32M, 32R を停止させる停止操作の操作性を向上させることが可能となる。

【0174】

ちなみに、本実施形態では、複数のストップスイッチ 42～44 に対して停止 ON 操作を同じタイミングで行われた場合、停止 ON 操作が行われたと判定する処理や停止駆動制御を行うための処理の順序は予め定められており、具体的には、左リール 32L に対する処理が最も優先され、次に中リール 32M に対する処理が優先され、右リール 32R に対する処理は最後に実行されることになる。例えば、左リール 32L と右リール 32R に対するストップスイッチ 42, 44 の停止 ON 操作が完全に同じタイミングで実行され、主制御装置 101 に対する検知信号の LOW 信号から HI 信号に切り換わるタイミングが同一であった場合、主制御装置 101 では、左リール 32L に対して停止 ON 操作が行われたと判定する処理やそれに伴う停止駆動制御用の処理を先に実行し、その後、右リール 32R に対して停止 ON 操作が行われたと判定する処理やそれに伴う停止駆動制御用の処理を実行する構成としている。このようにすることで、同時に停止駆動制御を開始させるための処理構成の複雑化を招くことなく、複数の停止駆動制御を重複して実行することが可能となる。

【0175】

なお、同時に停止 ON 操作された場合の、停止 ON 操作が行われたと判定する処理や停止駆動制御用の処理の優先順序は上記のものに限定されず、例えば、右リール 32R が最も優先される構成としてもよい。また、同時に停止 ON 操作された場合、停止 ON 操作が行われたと判定する処理は同時に実行するものの、停止駆動制御用の処理は優先順序が定められている構成としてもよいし、停止 ON 操作が行われたと判定する処理に対して優先順序を定め、その結果として停止駆動制御用の処理が、停止 ON 操作が行われたと判定する処理の優先順序に従って実行される構成としてもよい。

【0176】

さらに、同時に停止 ON 操作された場合は、優先側のリールに対しては停止 ON 操作が行われたと判定する処理や停止駆動制御用の処理を実行するものの、非優先側のリールに対しては停止 ON 操作が行われたと判定する処理及び停止駆動制御用の処理を実行しない構成としたり、非優先側のリールに対しては停止 ON 操作が行われたと判定する処理及び停止駆動制御用の処理の一部を実行しない構成（例えば、停止 ON 操作が行われたと判定する処理は実行する一方、停止駆動制御用の処理を実行しない構成）としてもよい。この場合、同時に停止 ON 操作された場合とする同時の期間を予め定めておく構成とするとよく、例えば、所定期間（0.2sec）以内に複数のリールに対して同時に停止 ON 操作が行われた場合には、上記のように優先側と非優先側とで停止の有無を異ならせる構成とするとよい。なお、上記所定期間の長さは、遊技状態によって異なる構成としてもよく、例えば、通常時は所定期間を短くすることで非優先側が停止しない事象を少なくし、有利な状態（後述の AT モードや BB 状態）においては所定期間を長くすることで意図せず非優先側をも停止させてしまうことに伴う遊技者の不利益を少なくする構成としてもよい。

【0177】

同時に停止 ON 操作された場合の停止の有無に対して優先順位を設定する場合、例えば、「スイカ」図柄のように各リール 32L, 32M, 32R で付された図柄数が異なる（左リール 32L 及び中リール 32M は 4 つずつであり、右リール 32R は 3 つ）場合、その図柄数に応じて（取りこぼしの可能性の高低）上記各処理の優先順位を設定してもよい。この場合、図柄数が多いリールの処理を優先する構成とすることで、取りこぼしの発生を未然に防ぐことが可能である。

【0178】

なお、以下の説明では、ストップスイッチ 42～44 の停止操作が重複しない場合を想

定してリール制御処理の説明を行う。

【0179】

ステップS508にて、有効な停止指令が発生していない場合には、ステップS507に戻り、ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されるまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップS509にて、今回の停止操作が停止ON操作であったか否かを判定する。

【0180】

停止ON操作であった場合、ステップS508にて、各種カウンタエリア106eに設けられた順序番号カウンタに1を加算する処理を実行する。順序番号カウンタは、今回の停止ON操作が、何番目の停止ON操作であったかをCPU102が把握するためのカウンタであり、各リール32L, 32M, 32Rの回転が開始された後、最初に停止ON操作された場合には順序番号カウンタは1であり、2番目に停止ON操作された場合には順序番号カウンタは2であり、3番目に停止ON操作された場合には順序番号カウンタは3である。なお、順序番号カウンタは、ゲームの開始に際して初期値である0にクリアされる(ステップS303)。そして、ステップS509にて停止ON時コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする。停止ON時コマンドには、今回停止操作されたストップスイッチ42～44(対応するリール32L, 32M, 32R)の情報の他、上記の順序番号カウンタの情報が含まれている。停止ON時コマンドを受信したサブ制御装置180は、対応するリールを停止させることの演出を表示制御装置81(補助表示部65)やスピーカ64にて行うように制御するとともに、今回操作されたストップスイッチ42～44に対応するストップランプ42b～44bを消灯するように制御する。

【0181】

ステップS512～ステップS519は、回転中のリールを停止させるための停止制御処理である。

【0182】

具体的に、ステップS512では、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置(本実施形態では下段)に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップS513では、停止情報格納エリア106bに格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン10では、各リール32L, 32M, 32Rを停止させる停止態様として、ストップスイッチ42～44が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを1図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との5パターンの停止態様が用意されている。そこでステップS513では、停止情報格納エリア106bに格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として0～4のいずれかの値を算出する。その後、ステップS514では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS515では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップS516にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップS517にて、リール停止時コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする。リール停止時コマンドには、停止させたリール32L, 32M, 32Rの情報が含まれている。リール停止時コマンドを受信したサブ制御装置180は、リールが停止したことの演出を表示制御装置81(補助表示部65)やスピーカ64にて行うように制御する。そして、ステップS518にて、全リール32L, 32M, 32Rが停止したか否かを判定する。全リール32L, 32M, 32Rが停止していない場合には、ステップS519にて停止情報第2設定処理を行い、ステップS507に戻る。

【0183】

ここで、停止情報第2設定処理とは、RAM106の停止情報格納エリア106bに格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第2設定処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいて停止情報を変更する。本スロットマシン10では、例えばIV=11~22の際に当選となった場合、すなわち押し順ベルに当選となった場合(図22、図23参照)に、停止指令を発生させたストップスイッチ42~44の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報第2設定処理を行う。

【0184】

図25は、当選役と、ストップスイッチ42~44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。例えば、中順押しベル1に当選している場合には、各ストップスイッチ42~44が左→中→右、左→右→中、中→右→左、右→左→中、又は右→中→左の順で操作された場合には第17小役入賞、第18小役入賞又は第21小役入賞が成立するように停止情報を設定し、中→左→右の順で操作された場合には第3小役入賞が成立するように停止情報を設定する。但し、このように停止情報を設定した場合であっても、ストップスイッチ42~44の操作タイミングによっては対応する入賞が成立しない場合がある。

【0185】

各リール32L, 32M, 32Rの図柄配列について簡単に説明する。本スロットマシン10では、リール32L, 32M, 32Rをストップスイッチ42~44の操作されたタイミングから最大4図柄分滑らせた後に停止させることができる。このため、各リール32L, 32M, 32Rに同種図柄同士の間隔が4図柄以下で配置されている場合には、ストップスイッチ43の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができる。一方、5図柄以上離れた区間が形成されるようにして配置されている図柄に関しては、有効ライン上に停止させる場合に遊技者が図柄を狙ってストップスイッチ42~44を操作する必要がある。

【0186】

中順押しベル1に当選となり、各ストップスイッチ42~44が左→中→右の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、上記のとおり、第17小役入賞、第18小役入賞又は第21小役入賞を成立させるべく各リール32L, 32M, 32Rの停止制御を行う。

【0187】

左リール32Lにおける第17小役図柄は、「赤7」図柄及び「BAR」図柄である。また、左リール32Lにおける第18小役図柄は、「赤貝」図柄及び「白貝」図柄である。そして、左リール32Lにおける第21小役図柄は、「リプレイ」図柄及び「青年」図柄である。左リール32Lには、これら第17小役図柄、第18小役図柄及び第21小役図柄が、図柄同士の間隔が4図柄以下となるように配置されている。そのため、左ストップスイッチ42が最初に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず、有効ライン(中段)に第17小役図柄、第18小役図柄及び第21小役図柄のいずれかが停止する。本スロットマシン10では、複数の対象図柄を停止可能なタイミングで操作された場合には、スベリコマ数が少ない図柄を有効ラインに停止させるように停止制御が行われる。すなわち、例えば、左リール32Lの1番目の「ベル」図柄が下段に到達したタイミングで左ストップスイッチ42の操作が行われた場合、第18小役図柄である4番目の「赤貝」図柄(2コマスベリ)、及び、第21小役図柄である5番目の「リプレイ」図柄(3コマスベリ)を中段に停止させることが可能であるところ、最もスベリコマ数の少ない4番目の「赤貝」図柄が中段に停止するように左リール32Lの停止制御が行われる。この場合、第18小役入賞が成立する余地は残るものの、第17小役入賞及び第21小役入賞は成立しないこととなる。

【0188】

左リール32Lの第18小役図柄が中段に停止した場合、停止情報第2設定処理では、第18小役入賞が成立し得るように停止情報を変更する。

【0189】

中リール32Mにおける第18小役図柄は、「リプレイ」図柄である。左リール32Lには、「リプレイ」図柄同士の間隔が4図柄以下となるように「リプレイ」図柄が配置されている。そのため、この場合には、中ストップスイッチ43の操作タイミングに関わらず、中リール32Mの上段に「リプレイ」図柄が停止するように停止制御が行われる。

【0190】

右リール32Rにおける第18小役図柄は、「白貝」図柄及び「青年」図柄である。右リール32Rには、「白貝」図柄及び「青年」図柄同士の間隔が5図柄以上となるようにこれらの図柄が配置されている。つまり、右ストップスイッチ44の操作タイミングによって、第18小役図柄である「白貝」図柄又は「青年」図柄を上段に停止させることができる場合と、上段に停止させることができない場合と、がある。上段に停止させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44の操作が行われると第18小役入賞が成立し、上段に停止させることができないタイミングで右ストップスイッチ44の操作が行われると所謂取りこぼしとなる。

【0191】

ここで、左リール32Lの中段に「赤貝」図柄が停止し、中リール32Mの上段に「リプレイ」図柄が停止する場合とは、上記のように中順押しベル1に当選して第18小役入賞が成立する可能性がある場合のほか、中順押しベル2に当選して第20小役入賞が成立する可能性がある場合もある。すなわち、中順押しベル2における第20小役図柄は、左リール32Lと中リール32Mとが第18小役図柄と共通している。そして、右リール32Rにおいて、第18小役図柄が「白貝」図柄及び「青年」図柄であるのに対して、第20小役図柄が「赤7」図柄及び「白7」図柄であり異なっている。特に、右リール32Rにおいて、第18小役図柄と第20小役図柄とは、第18小役図柄を有効ラインに停止させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44を操作すると第20小役図柄を有効ラインに停止させることができず、第20小役図柄を有効ラインに停止させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44を操作すると第18小役図柄を有効ラインに停止させることができないようにこれら各図柄が配置されている。そのため、中順押しベル1に当選しているのか中順押しベル2に当選しているのかがわからないことを前提とすると、左リール32Lと中リール32Mとを停止させて、第18小役入賞及び第20小役入賞の可能性がある停止態様となっても、それを狙って入賞させることができない。

【0192】

次に、中順押しベル1当選となり、各ストップスイッチ42～44が、中→左→右の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、第3小役入賞を成立させるべく各リール32L, 32M, 32Rの停止制御を行う。

【0193】

中リール32Mには、第3小役図柄である「リプレイ」図柄が、「リプレイ」図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されている。そのため、中ストップスイッチ43が最初に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段に「リプレイ」図柄が停止する。

【0194】

左リール32Lには、第3小役図柄である「ベル」図柄が、「ベル」図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されている。そのため、左ストップスイッチ42が2番目に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず中段に「ベル」図柄が停止する。

【0195】

右リール32Rには、第3小役図柄である「スイカ」図柄及び「赤貝」図柄が、これら図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されている。そのため、右ストップスイッチ44が3番目に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段に「スイカ」図柄又は「赤貝」図柄が停止する。上のおり、中順押しベル1に当選となり、中ストップスイッチ43→左ストップスイッチ42→右ストップスイッチ44の順で操作され

た場合には、その操作タイミングに関わらず第3小役入賞が成立する。

【0196】

上記のように、押し順ベルに当選となった場合には、予め定められた所定の操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、その操作タイミングに関わらず第1小役入賞、第2小役入賞、第3小役入賞、第4小役入賞、第5小役入賞、又は第6小役入賞が成立し、他の操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、その操作タイミングにより、他の小役入賞が成立するか、いずれの小役入賞も成立せずに取りこぼしとなる。ちなみに、共通ベルに当選となった場合には、操作順序及び操作タイミングに関わらず第1小役入賞、第2小役入賞、第3小役入賞、第4小役入賞、第5小役入賞、又は第6小役入賞が成立する。

10

【0197】

リール制御処理の説明に戻り、ステップS509にて、今回の停止操作が停止ON操作ではなく停止OFF操作であると判定した場合、ステップS520にて停止OFF時コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行する。停止OFF時コマンドには、今回停止操作されたストップスイッチ42～44（対応するリール32L，32M，32R）の情報が含まれている。停止OFF時コマンドを受信したサブ制御装置180は、対応するリールの停止操作が完了したこと（停止OFF操作が行われたこと）の演出を表示制御装置81（補助表示部65）やスピーカ64にて行うように制御する。

【0198】

ステップS518にて全リール32L，32M，32Rが停止していると判定した場合、又はステップS520にて停止OFF時コマンドをセットした後は、ステップS521にて全てのストップスイッチ42～44が初期位置に配置されているか否かを、ストップ検出センサ42a～44aからの検知信号がいずれもLOW信号であるか否かを確認することによって判定する。いずれかのストップスイッチ42～44が初期位置に配置されておらず、例えば、停止ON操作は行われて対応するリールは停止しているものの、停止OFF操作に至っていない場合等は、ステップS507に戻る。

20

【0199】

つまり、本スロットマシン10では、停止ON操作の重複に伴う停止駆動制御の重複を許容しながらも、全てのストップスイッチ42～44に対して停止OFF操作が完了するまでは、ステップS522以降の全リール32L，32M，32R停止に伴う払出判定等の処理が行われない構成としている。このようにすることで、各ゲームで確実に停止操作が行われる（停止ON操作が継続されたままで各ゲームが進行しない）ようにすることができ、遊技者による遊技操作によって各ゲームが進行するというスロットマシン10の遊技の前提の範囲内で遊技進行の好適化を図ることが可能となる。

30

【0200】

全てのストップスイッチ42～44が初期位置に配置されている場合、ステップS522にて、払出判定処理を行う。払出判定処理とは、当選図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の1つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。払出判定処理では、各リール32L，32M，32Rの下段に停止した停止図柄の図柄番号から有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、入賞成立役が当選フラグ格納エリア106aにセットされている当選フラグと対応しているか否かを判定する。入賞成立役が当選フラグと対応している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する数のメダル払出が行われるように設定する処理を行う。一方、入賞成立役が当選フラグと対応していない場合には、スロットマシン10をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。

40

【0201】

払出判定処理について、具体的に、図26のフローチャートを参照しながら説明する。

50

【0202】

ステップS601では、今回のゲームの抽選結果を把握する処理を実行する。そして、ステップS602にて各リール32L, 32M, 32Rの有効位置に停止している図柄（図柄番号）を把握する処理を実行し、ステップS603にて、停止している図柄の組み合わせと今回のゲームの抽選結果に対応する図柄の組み合わせとの比較処理を実行する。なお、抽選処理（図21）における停止情報設定処理（ステップS412）では、今回のゲームの抽選結果に基づいて、当該抽選結果の入賞となる図柄の組み合わせを各リール32L, 32M, 32Rの停止情報として設定する他、入賞とならない図柄の組み合わせも各リール32L, 32M, 32Rの停止情報として設定する。ステップS603の比較処理では、これら入賞となる図柄の組み合わせだけではなく、入賞とならない図柄の組み合わせも含めて、今回のゲームの抽選結果に対応するものであるか否かの比較を行う。

【0203】

そして、続くステップS604にて、ステップS603の比較処理の結果が不整合であり、停止している図柄の組み合わせと今回のゲームの抽選結果に対応しない図柄の組合せであるか否かの判定を行う。ステップS604にて肯定判定し、停止する予定ではない図柄が有効位置に停止している場合、ステップS605にて停止エラーフラグを各種フラグ格納エリア106dにセットする処理を実行してから、本払出判定処理を終了する。停止エラーフラグがセットされた場合、エラー対応処理として、エラー報知が補助表示部65やスピーカ64にて行われ、また、遊技進行の停止処理が行われる。

【0204】

ステップS604にて不整合ではないと判定した場合、ステップS606に進む。ステップS606では、停止している図柄の組み合わせが今回にゲームの抽選結果の入賞に対応するものであるか否かを判定する。入賞に対応するものではない場合には、そのまま本払出判定処理を終了する。

【0205】

入賞に対応するものである場合、ステップS607にて今回の入賞がいずれかの再遊技入賞であるか否かを判定する。再遊技入賞である場合、ステップS608にて再遊技状態に設定してから本払出判定処理を終了する。再遊技状態に設定することにより、次ゲームの開始待ち処理（ステップS304）にて、今回の再遊技入賞の契機となったゲームのベット数と同数のベットが行われるように自動ベット処理が行われることになる。

【0206】

再遊技入賞ではないと判定した場合、ステップS609にて今回の入賞がいずれかの小役入賞であるか否かを判定する。再遊技入賞でもなく小役入賞でもない場合とは、BB入賞であることを意味し、この場合、そのまま払出判定処理を終了し、本払出判定処理に続けて実行されるボーナス状態処理（ステップS523）にて、BB入賞時の処理を実行する。

【0207】

ステップS609にていずれかの小役入賞であると判定した場合、ステップS610にて小役入賞に伴う払出枚数を把握する処理を実行する。そして、把握した払出枚数に対応する値を、ステップS2611にて各種カウンタエリア106eに設けられた払出カウンタに入力する処理を実行してから、本払出判定処理を終了する。

【0208】

払出判定処理を行った後は、ステップS523にて、ボーナス状態処理を実行する。ボーナス状態処理については、後に詳細に説明する。ボーナス状態処理を実行した後は、ステップS524にて、入賞結果対応処理を行う。入賞結果対応処理では、入賞結果に基づいて遊技状態を移行させる処理等を行う。当該入賞結果対応処理については、後に詳細に説明する。

【0209】

入賞結果対応処理を行った後は、ステップS525にて区間表示第2処理を実行する。区間表示第2処理は、指示モニタとして機能する払出枚数表示部62の表示制御に関する

10

20

30

40

50

処理であり、かかる処理については後に詳細に説明する。その後、ステップ S 5 2 6 にて今回のゲームにおける入賞成立役をサブ制御装置 1 8 0 に把握させるべく入賞結果コマンドをセットし、リール制御処理を終了する。

【0 2 1 0】

次に、ステップ S 3 1 2 のメダル払出処理について、図 2 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 2 1 1】

まず、ステップ S 7 0 1 にて上記の払出カウンタが 0 であるか否かを判定する。0 よりも大きい場合には、ステップ S 7 0 2 にて、払出開始時コマンドをサブ制御装置 1 8 0 への出力対象としてセットする処理を実行する。払出開始時コマンドを受信したサブ制御装置 1 8 0 は、メダル払出用の演出が行われるように表示制御装置 8 1 (補助表示部 6 5) やスピーカ 6 4 を制御する。

【0 2 1 2】

続くステップ S 7 0 3 では、各種カウンタエリア 1 0 6 e に設けられたクレジットカウンタが上限値である 5 0 となっているか否かを判定する。上限値ではない場合には、ステップ S 7 0 4 にてクレジットカウンタを 1 加算する処理を実行し、上限値である場合には、ステップ S 7 0 5 にて払出装置 5 3 から 1 枚のメダルの払い出しが行われるように払出装置 5 3 を制御するための払出駆動処理を実行する。クレジットカウンタはクレジット枚数を CPU 1 0 2 がカウントするためのカウンタである。

【0 2 1 3】

ステップ S 7 0 4 又はステップ S 7 0 5 の処理を実行した後は、ステップ S 7 0 6 にて払出カウンタを 1 減算する処理を実行する。続くステップ S 7 0 7 では、払出カウンタが 0 となり、入賞に基づく払出が完了したか否かを判定し、払出カウンタが 0 ではない場合には、ステップ S 7 0 3 に戻る。

【0 2 1 4】

払出が完了した場合、ステップ S 7 0 8 にて払出終了時コマンドをサブ制御装置 1 8 0 への出力対象としてセットする処理を実行してから、本メダル払出処理を終了する。払出終了時コマンドを受信したサブ制御装置 1 8 0 は、実行中のメダル払出用の演出が終了されるように表示制御装置 8 1 (補助表示部 6 5) やスピーカ 6 4 を制御する。

【0 2 1 5】

次に、ステップ S 5 2 3 のボーナス状態処理を、図 2 8 のフローチャートに基づいて説明する。

【0 2 1 6】

まずステップ S 8 0 1 では、現在の遊技状態がボーナス状態か否か、すなわち現在の遊技状態が第 1 B B 状態又は第 2 B B 状態であるか否かを判定する。これら第 1 B B 状態や第 2 B B 状態であるか否かは、第 1 B B 状態又は第 2 B B 状態へ移行する際に RAM 1 0 6 の各種フラグ格納エリア 1 0 6 d にセットされる第 1 B B 状態フラグや第 2 B B 状態フラグの有無により判別可能である。すなわち、ステップ S 8 0 1 では、第 1 B B 状態フラグ及び第 2 B B 状態フラグのいずれもがセットされていない場合には、第 1 B B 状態及び第 2 B B 状態ではないと判定してステップ S 8 0 2 に進む。

【0 2 1 7】

ステップ S 8 0 2 では、第 1 B B 当選フラグ又は第 2 B B 当選フラグがセットされており、いずれかの B B に当選している状態であるか否かを判定する。いずれの B B 当選フラグもセットされていない場合は、そのままボーナス状態処理を終了する。いずれかの B B 当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 8 0 3 に進む。

【0 2 1 8】

ステップ S 8 0 3 では、RAM 1 0 6 の各種カウンタエリア 1 0 6 e に設けられた MAX ベットカウンタに 3 を入力する処理を行う。MAX ベットカウンタは、第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 が操作された場合に仮想メダルの投入を行う特定規定枚数を設定するためのものである。すなわち、MAX ベットカウンタに 3 が入力されている状況で第 1 クレ

10

20

30

40

50

ジット投入スイッチ56が操作されると、3枚の仮想メダルの投入が行われる。この場合、MAXベットカウンタはゲームの規定枚数を設定するものではないため、ゲームの規定枚数として2枚又は3枚が設定されている状況においては、第2クレジット投入スイッチ57の操作を行うことで2ベットゲームを行うことは許容されている。なお、ステップS803にて既にMAXベットカウンタに3が入力されている場合には、その状態を維持する。

【0219】

なお、MAXベットカウンタの初期値は2であり、リセットスイッチ72が操作されてRAMクリアが行われると、当該MAXベットカウンタには2が入力されてスロットマシン10が起動する。

【0220】

続くステップS804では、第1BB入賞又は第2BB入賞が成立したか否かを判定する。いずれかのBB入賞も成立していない場合には、そのままボーナス状態処理を終了する。いずれかのBB入賞が成立している場合には、ステップS805に進み、第1BB入賞が成立したか否かを判定する。

【0221】

第1BB入賞が成立している場合には、ステップS806にて、各種カウンタエリア106eに設けられたBBカウンタに「15」を入力する処理を実行する。BBカウンタは、各BB状態における上限払出数を規定するためのカウンタである。すなわち、ステップS806にてBBカウンタに「15」が入力されることにより、15枚以上のメダルが払い出されることにより第1BB状態が終了するように設定される。ステップS807では、第1BB当選フラグをクリアする。そして、ステップS808では、第1BB状態フラグを各種フラグ格納エリア106dにセットする。これにより、次ゲームからはステップS801にて肯定判定することになる。続くステップS809では、第1BB開始コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行する。第1BB開始コマンドは、第1BB状態が開始されることをサブ制御装置180へ把握させるためのコマンドであり、かかる第1BB開始コマンドを受信したサブ制御装置180では、第1BB状態が開始されることに対応する第1BB開始演出が行われるようにスピーカ64や補助表示部65等を制御する。また、サブ制御装置180では、第1BB開始コマンドを受信することにより、次ゲームから第1BB状態であることが把握可能となり、次ゲームから第1BB状態用の演出が行われるようにスピーカ64や補助表示部65等を制御する。

【0222】

ステップS809にて第1BB開始コマンドの出力設定を行った後は、ステップS810にて規定ベット数を2に設定する処理を実行し、ステップS811にてMAXベットカウンタに2を入力する処理を実行してから、本ボーナス状態処理を終了する。規定ベット数とは、上記のゲームの規定枚数に相当する。すなわち、第1BB状態に移行することでゲームの規定枚数が2枚に設定され、2ベットゲームにて第1BB状態が行われる。

【0223】

なお、規定ベット数の初期値は2及び3であり、リセットスイッチ72が操作されてRAMクリアが行われると、当該規定ベット数は2と3が設定されてスロットマシン10が起動する。

【0224】

ステップS805にて第1BB入賞が成立していないと判定する場合とは、第2BB入賞が成立している場合である。この場合、ステップS812に進み、上記のBBカウンタに「15」を入力する処理を実行する。すなわち、15枚以上のメダルが払い出されることにより第2BB状態が終了するように設定される。そして、ステップS813にて第2BB当選フラグをクリアする処理を実行し、ステップS814にて第2BB状態フラグをセットする処理を実行する。その後、ステップS815にて第2BB開始コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行する。第2BB開始コマンドは、第1BB開始コマンドに対応するものであり、第2BB状態が開始されることをサブ制

10

20

30

40

50

御装置 180 へ把握させるためのコマンドである。第 2BB 開始コマンドを受信したサブ制御装置 180 では、第 2BB 状態が開始されることに対応する第 2BB 開始演出が行われるようにスピーカ 64 や補助表示部 65 等を制御し、次ゲームからは第 2BB 状態用の演出が行われるようにスピーカ 64 や補助表示部 65 等を制御する。なお、第 1BB 開始演出と第 2BB 開始演出とは、見た目や内容が、遊技者が識別可能な程度に異なっている。また、第 1BB 状態用の演出と第 2BB 状態用の演出とも、見た目や内容が、遊技者が識別可能な程度に異なっている。

【0225】

ステップ S815 にて第 2BB 開始コマンドの出力設定を行った後は、ステップ S810 にて規定ベット数を 2 に設定する処理を実行し、ステップ S811 にて MAX ベットカウンタに 2 を入力してから、本ボーナス状態処理を終了する。すなわち、第 1BB 状態だけでなく、第 2BB 状態においてもゲームの規定枚数が 2 枚に設定され、2 ベットゲームにて第 2BB 状態が行われる。

【0226】

ステップ S801 にて肯定判定し、第 1BB 状態又は第 2BB 状態である場合、ステップ S816 に進み、第 1BB 状態や第 2BB 状態中の処理を行う。図 29 は、BB 状態用抽選テーブルの一例を示している。なお、本実施形態では、第 1BB 状態と第 2BB 状態とで共通の抽選テーブルを用いる構成としているが、それぞれ別々の抽選テーブルを設け、当選し得る役の種類や各役の当選確率を異ならせてもよい。本実施形態では、図 29 に示すように、第 1BB 状態や第 2BB 状態において、通常リップ A と、共通ベルと、重複 1 枚役とに当選し得るように設定されている。通常リップ A 当選となる確率（IV = 1 の際に当選となる確率）は約 61.2 分の 1 であり、共通ベル当選となる確率（IV = 10 の際に当選となる確率）は約 5.96 分の 1 であり、重複 1 枚役当選となる確率（IV = 24 の際に当選となる確率）は約 1.31 分の 1 である。また、第 1BB 状態や第 2BB 状態において、いずれの役にも当選しない外れ結果となる確率は、約 10.14 分の 1 である。この場合、1 ゲーム当たりで約 0.00 枚のメダル増加が期待でき（純増枚数プラスマイナス約 0.00 枚）、第 1BB 状態や第 2BB 状態ではメダルの増減が生じない。言い換えると、第 1BB 状態や第 2BB 状態ではメダル増加を見込めないもののメダルを減らすことなくゲームを進行することが可能となる。

【0227】

ここで、3 ベットゲームにおける通常遊技状態と、3 ベットゲームにて移行し得る第 1BB 状態とにおいて、メダル増加のメインはいずれも第 1 小役入賞～第 6 小役入賞により生じるものであり、その役としては、通常遊技状態では押し順ベルであり、第 1BB 状態においては共通ベルである。これらメイン小役の入賞率を比較すると、通常遊技状態においては、一定の操作順序でストップスイッチ 42～44 が操作されていることを想定すると、約 9.19 分の 1 の確率で入賞するのに対して、第 1BB 状態においては約 5.96 分の 1 の確率で入賞し、第 1BB 状態のほうが通常遊技状態よりも入賞が発生し易くなるように設定されている。また、2 ベットゲームにおける通常遊技状態と、2 ベットゲームにて移行し得る第 2BB 状態とにおいて、メダル増加のメインはいずれも共通ベルであり、通常遊技状態では約 9.64 分の 1 の確率で入賞するのに対して、第 2BB 状態においては約 5.96 分の 1 の確率で入賞し、2 ベットゲームにおいても、第 2BB 状態のほうが通常遊技状態よりも入賞が発生し易くなるように設定されている。

【0228】

但し、上記のとおり、第 1BB 状態や第 2BB 状態を消化しても持ちメダルの増加は期待できない。

【0229】

ボーナス状態処理において、ステップ S816 では、上記の BB 状態用抽選テーブルによる抽選処理や各リール制御の結果として、今回のゲームでいずれかの小役入賞が成立したか否かを判定する。入賞が成立していない場合には、そのままボーナス状態処理を終了する。入賞が成立している場合には、ステップ S817 にて入賞に対応する払出数を上記

各種カウンタエリア106eのBBカウンタから減算する処理を実行する。そして、ステップS818にて、ステップS817の減算処理の結果としてBBカウンタが0以下となったか否かを判定する。例えば、共通ベル当選となり、第1小役入賞～第6小役入賞が成立すると12枚の払出が発生することから、ステップS817ではBBカウンタから12を減算する。

【0230】

ステップS818にて0以下ではないと判定した場合は、そのままボーナス状態処理を終了する。一方、0以下であると判定した場合、ステップS819にて、現状のBB状態に対応するBB状態フラグをクリアする処理を行う。すなわち、第1BB状態であれば第1BB状態フラグをクリアし、第2BB状態であれば第2BB状態フラグをクリアする。そして、ステップS820にて今回終了するBB状態に対応するBB終了コマンドをサブ制御装置180への出力対象として設定する。より詳しくは、第1BB状態を終了する場合には第1BB終了コマンドを出力設定し、第2BB状態を終了する場合には第2BB終了コマンドを出力設定する。第1BB終了コマンド又は第2BB終了コマンドを受信したサブ制御装置180は、第1BB終了用の演出や第2BB終了用の演出が行われるようにスピーカ64や補助表示部65を制御する。

【0231】

その後、ステップS821にて、規定ベット数を2と3に設定してから、本ボーナス状態処理を終了する。この場合、第1BB状態や第2BB状態の終了後の通常遊技状態においては、2ベットゲームと3ベットゲームとが可能となる。これに対して、上記のとおりステップS811にてMAXベットカウンタに2が入力されることから、第1クレジット投入スイッチ56の操作を行うと、2枚の仮想メダルの投入が行われ、2ベットゲームにてゲームが行われるようになる。つまり、第1BB当選フラグや第2BB当選フラグのいずれもがセットされていない状況においては、2ベットゲームにてゲームが行われ易くなるように設定されている。ちなみに、第1BB状態や第2BB状態の終了後においては、MAXベットカウンタに2が入力されることから第1クレジット投入スイッチ56や第2クレジット投入スイッチ57の操作では3枚ベットができず、3ベットゲームを行うためにはメダル投入口45からメダルを3枚投入する必要がある。

【0232】

ここで、本スロットマシン10において、2ベットゲームと3ベットゲームとを利用した遊技性について、図30を参照しながら簡単に説明する。

【0233】

第1BB当選フラグや第2BB当選フラグがセットされておらず、いずれのBBにも当選していない通常遊技状態は、所謂非内部状態と称される状態である。この場合、上記のとおり、規定ベット数（ゲームの規定枚数）は2枚と3枚が設定されており、2ベットゲームと3ベットゲームとが可能である。但し、MAXベットカウンタは上記のとおり2が入力され、第1クレジット投入スイッチ56を操作して遊技を開始する場合には2ベットゲームとなる。

【0234】

非内部状態において、3ベットゲームでは第1BBには当選し得る一方、第2BBには当選せず、2ベットゲームでは第2BBには当選し得る一方、第1BBには当選しない。上記のように第1クレジット投入スイッチ56を操作する遊技においては、基本的には2ベットゲームにおいて第2BBの当選が生じ得る。

【0235】

第1BBや第2BBに当選し、その当選ゲームにおいて入賞が成立しなかった場合には、第1BB当選や第2BB当選を持ち越した内部状態（持ち越し状態）となる。内部状態においても、上記のとおり、規定ベット数（ゲームの規定枚数）は2枚と3枚が設定されており、2ベットゲームと3ベットゲームとが可能である。但し、MAXベットカウンタは上記のとおり3が入力され、第1クレジット投入スイッチ56を操作して遊技を開始する場合には3ベットゲームとなる。

【0236】

既に説明した通り、本スロットマシン10では、第1BBに当選している内部状態においては、3ベットゲームでは第1BB入賞が成立し得る一方、2ベットゲームでは第1BB入賞が成立しないように各リール32L, 32M, 32Rの停止制御が行われる。また、第2BBに当選している内部状態においては、3ベットゲームでは第2BB入賞が成立しない一方、2ベットゲームでは第2BB入賞が成立し得るように各リール32L, 32M, 32Rの停止制御が行われる。つまり、3ベットゲームにおいて第1BBに当選した場合に、そのまま3ベットゲームを継続すれば第1BB入賞を成立させることができるものの、第1BBに当選後、2ベットゲームに切り替えると、当該第1BB入賞を成立させることができない。また、2ベットゲームにおいて第2BBに当選した場合に、そのまま2ベットゲームを継続すれば第2BB入賞を成立させることができるものの、第2BBに当選後、3ベットゲームに切り替えると、当該第2BB入賞を成立させることができない。そして、第1BBや第2BBは重複して当選することはないし、第1BB当選を持ち越している状態で再度第1BBに当選することはないし、第2BBに重複して当選することもない。また、第2BB当選を持ち越している状態で再度第2BBに当選することはないし、第1BBに重複して当選することもない。つまり、第1BBに当選した場合に2ベットゲームで遊技を行うと、第1BB当選を持ち越している内部状態での遊技が延々と継続し、第2BBに当選した場合に3ベットゲームで遊技を行うと、第2BB当選を持ち越している内部状態での遊技が延々と継続することになる。

10

【0237】

ここで、上記のように第1BB入賞が3ベットゲームにおいてのみ成立するようにし、第2BB入賞が2ベットゲームにおいてのみ成立するようにしていることから、第2BB当選を持ち越している状況での3ベットゲームでいずれの役にも当選しない外れ結果となった場合であっても第2BB入賞が成立することはないし、第1BB当選を持ち越している状況での2ベットゲームで外れ結果となった場合であっても第1BB入賞が成立することはない。このようにすることで、第1BB当選や第2BB当選を持ち越している内部状態における役構成や各リール32L, 32M, 32Rの制御を劇的に簡素化することが可能となる。仮に、3ベットゲームにおいて第2BB入賞が成立し得る構成であったり、2ベットゲームにおいて第1BB入賞が成立し得る構成であったりすると、その第1BB当選や第2BB当選を持ち越している内部状態を継続させようとする場合、外れ結果とならないような抽選テーブルとする必要が生じるし、例えば取りこぼしが生じ得る役において、その取りこぼし時に別の役に入賞させる必要が生じるからである。

20

30

【0238】

また、第1BB状態や第2BB状態においては、メダル増加のメインとなる役はいずれも共通ベルである。また、非内部状態や内部状態において、2ベットゲームでのメダル増加のメインとなる役は共通ベルであるのに対して、3ベットゲームでのメダル増加のメインとなる役は押し順ベルである。共通ベルについては、各ストップスイッチ42～44の操作順序や操作タイミングに関わらず第1小役～第6小役のいずれかの入賞が成立するものであるのに対して、押し順ベルについては、各ストップスイッチ42～44の操作順序や操作タイミングによって入賞する小役が異なる。つまり、第1BB状態や第2BB状態よりも、3ベットゲームでの非内部状態や内部状態の方が、押し順ベル当選時の操作順序や操作タイミング（主に操作順序）によるメダル増減の振れ幅は大きい。そして、例えば、押し順ベル当選時に第1小役入賞～第6小役入賞となる操作順序（図25）の報知等を行うことで、入賞をアシストするATモード（アシストタイムモード、ナビモード）と行わない非ATモード（非ナビモード）とを切り替えることで、その報知（アシスト）の有無によってメダルが増加する状態とメダルが減少する状態とを創出することも可能となる。

40

【0239】

第1クレジット投入スイッチ56を操作する遊技の基本的な流れとしては、まず、非内部状態において、2ベットゲームにて遊技が行われ、その2ベットゲームにて第2BBに

50

当選する。第2BBに当選すると、内部状態となり、3ベットゲームに切り替わり、上記当選した第2BB入賞を成立させることができない状態のまま遊技が進行する。この場合、上記のように、第2BB当選を持ち越した3ベットゲームにおいては、第1BBに当選となることもないし第2BB入賞となることもなく、第2BB当選が持ち越される内部状態での遊技が継続されることになる。

【0240】

以下、第2BB当選を持ち越した状態での遊技を前提とし、その遊技（以下の説明では、通常遊技とも称する）での押し順ベル当選時の報知（押し順報知）等を利用した遊技性を説明する。

【0241】

＜抽選結果対応処理＞

先ず、図31のフローチャートを参照しながら、ステップS410にて実施される抽選結果対応処理について説明する。抽選結果対応処理は、各ゲームの抽選処理が行われた後に実施される処理であり、ゲームの抽選結果に基づいて押し順報知が発生するATモードへの移行抽選等を行う処理である。なお、本実施形態におけるATモードは、移行時に設定される枚数のメダル払出が行われた場合に終了する枚数管理型のモードとしている。

【0242】

先ず、ステップS901～ステップS903では、今回開始するゲームのベット数を把握する処理を実行する。すなわち、ステップS901では、第1BB状態フラグ及び第2BB状態フラグのいずれかのフラグがセットされているか否かを把握して、今回開始するゲームがいずれかのBB状態であるか否かの判定を行う。BB状態ではない場合には、ステップS902にてベット数が3であるか否かを判定する。また、BB状態である場合には、ステップS903にてベット数が3であるか否かを判定する。既に説明した通り、第1BBや第2BBの当選前の非内部状態や、第1BBや第2BB当選後の内部状態においては規定枚数として2と3が設定されており、第1BB状態や第2BB状態においては規定枚数として2が設定されている。ステップS902やステップS903の処理は、今回のゲームのベット数が、遊技状態に対応付けられて規定（設定）されている一の特定規定数（特定設定数）であるか否かを判定する処理であり、当該特定規定数ではない場合には、ステップS904以降の表示モード用の処理（指示機能用の処理）を行うことなく抽選結果対応処理を終了する。

【0243】

すなわち、非内部状態や内部状態においては、3ベットゲームでは表示モード用の処理は実行される一方、2ベットゲームでは表示モード用の処理は実行されない。また、第1BB状態や第2BB状態においては、規定枚数として2が設定されていることから、3ベットゲームは実行されず、第1BB状態や第2BB状態では表示モード用の処理は実行されない。

【0244】

つまり、本実施形態では、仮に内部状態が2ベットゲームにて遊技された場合、ステップS904以降のATモードへの移行抽選等が行われずに遊技者にとって不利となる構成としている。このようにすることで、内部状態を3ベットゲームにて遊技させ、第2BBを持ち越す通常遊技を行わせ易くすることができる。

【0245】

ステップS902又はステップS903にて肯定判定した場合、ステップS904にて、各種フラグ格納エリア106dに有利区間フラグがセットされているか否かを判定する。本スロットマシン10では、押し順報知等の発生の有無について、当該押し順報知等が発生し得る有利区間と、発生し得ない通常区間とが設定されている。有利区間フラグは、今回のゲームが有利区間であることをCPU102が把握するためのフラグであり、有利区間へ移行することに基づいてセットされ、通常区間に移行することに基づいてクリアされる。

【0246】

有利区間フラグがセットされていない場合、今回のゲームが通常区間であることを意味し、この場合、ステップS905にて有利区間移行抽選処理を実行してから、抽選結果対応処理を終了する。

【0247】

有利区間移行抽選処理では、図32のフローチャートに示すように、ステップS1001にて今回のゲームの抽選結果を把握する。そしてステップS1002にて、ROM105の各種テーブル記憶エリア105aから有利区間移行抽選テーブルを取得する。有利区間移行抽選テーブルは、図33に示すように、各ゲームの抽選結果に応じて、有利区間への移行率（有利区間移行抽選の当選確率）が設定されている。有利区間への移行抽選の契機役としては、図33にも示すように、通常リプA、通常リプB、通常リプC、チャンス目A、チャンス目B、チャンス目C、チェリーA、チェリーB、チェリーC、共通ベル、押し順ベル、スイカが設定されている。すなわち、第2BBを持ち越している3ベットゲームとしての通常遊技において、当選し得る全ての結果が有利区間への移行抽選の契機役として設定されている。

【0248】

ステップS1002にて抽選テーブルを取得した後は、ステップS1003にて有利区間移行抽選用の乱数を取得する処理を実行する。有利区間移行抽選用の乱数は、各種カウンタエリア106eの専用のカウンタが用いられ、当該専用のカウンタは所定周期で更新され、ステップS1003ではそのカウンタのうち最新の更新値を取得する。そして、ステップS1004にて有利区間移行抽選を実行し、ステップS1005にて、移行抽選に当選したか否かを判定する。ちなみに、本実施形態では、いずれの契機役であっても100%の確率で有利区間移行抽選に当選するように抽選テーブルが設定されている。この場合、ステップS1001にて把握したゲームの結果が、移行抽選の契機役である（外れ結果ではない）と判定した場合、ステップS1002～ステップS1005の処理を省略することも可能である。

【0249】

ステップS1005にて移行抽選に当選していると判定した場合、ステップS1006にて、各種フラグ格納エリア106dに有利区間当選ゲームフラグをセットする処理を実行する。有利区間当選ゲームフラグは、今回のゲームで有利区間への移行抽選に当選したゲームであることをCPU102が把握するためのフラグである。ステップS1005にて否定判定した場合、又はステップS1006の処理を実行した後は、有利区間移行抽選処理を終了する。

【0250】

抽選結果対応処理の説明に戻り、ステップS904にて有利区間フラグがセットされていると判定した場合、ステップS906に進む。ステップS906では、各種フラグ格納エリア106dにATモード当選フラグ及びATモードフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。ATモードフラグは、ATモードであることをCPU102が把握するためのフラグであって、ATモードへの移行が可能となる場合にセットされるフラグである。また、ATモード当選フラグは、ATモード移行抽選にて当選し、ATモードへの移行が確定している状況であって、且つATモード移行前の状況であることをCPU102が把握するためのフラグである。ステップS906にていずれのフラグもセットされていない場合には、ステップS907にてAT抽選用処理を実行する。一方、ステップS906にていずれかのフラグがセットされている場合、ステップS908にてAT上乘せ用処理を実行する。

【0251】

<AT抽選用処理>

ステップS907のAT抽選用処理について図34のフローチャートを参照しながら説明する。

【0252】

ステップS1101では、各種カウンタエリア106eに設けられた天井カウンタを1

10

20

30

40

50

減算する処理を実行する。天井カウンタは、有利区間移行後のゲーム数が天井ゲーム数に至った場合、A Tモード移行抽選の当否に関わらず（当選することなく）A Tモードへの移行を生じさせるためのカウンタであり、当該天井ゲーム数までの残りゲーム数をC P U 1 0 2が把握するためのカウンタである。天井ゲーム数は有利区間移行時に設定される。ちなみに、上記のように、A T抽選用処理はベット数が遊技状態に応じた特定規定数である場合に実行されることからして、天井カウンタはベット数が遊技状態に応じた特定規定数であるゲームにて減算され、例えば、2ベットゲームでは減算されない。

【0253】

ステップS 1 1 0 1にて天井カウンタの減算処理を実行した後は、ステップS 1 1 0 2にて天井カウンタが0に至ったか否かを判定する。0に至っていない場合には、ステップS 1 1 0 3～ステップS 1 1 0 9にてA Tモード移行抽選用の処理を実行する。

10

【0254】

すなわち、ステップS 1 1 0 3にて、今回のゲームの抽選結果を把握する処理を実行する。そして、ステップS 1 1 0 4では、A Tモード移行抽選用の乱数を取得する処理を実行する。A Tモード移行抽選用の乱数は、各種カウンタエリア1 0 6 eの専用のカウンタが用いられ、当該専用のカウンタは所定周期で更新され、ステップS 1 1 0 4ではそのカウンタのうち最新の更新値を取得する。続くステップS 1 1 0 5では、各種フラグ格納エリア1 0 6 dにC Zモードフラグがセットされているか否かを判定する。本実施形態では、A Tモード移行抽選の当選確率が異なる表示モードとして、通常モードと、当該通常モードよりもA Tモード移行抽選に当選し易いC Zモードとが設定されており、C ZモードフラグはC ZモードであることをC P Uが把握するためのフラグである。

20

【0255】

ここで、本実施形態のC Zモードについて概要を説明する。本実施形態のC Zモードでは、所定数（本実施形態では5）のゲームを単位継続数とするセットを、最大で特定数（本実施形態では3）に亘って実行可能とする構成としている。C Zモード中の各ゲームでは、上記のように通常モードよりも当選し易いA Tモード移行抽選が行われ、当該A Tモード移行抽選に当選することでA Tモードへの移行が可能となる。また、C Zモードの各セットで継続条件の判定を行い、当該継続条件が成立することでセットの更新が行われ、特定数目のセットで継続条件が成立することでもA Tモードへの移行が可能となる。各セットの継続条件が成立せず、且つA Tモード移行抽選に当選しないまま、当該セットのゲーム数（5）を消化すると、当該セットでC Zモードは終了する。つまり、本実施形態では、C Zモードに移行することで当該C Zモードの各ゲームでA Tモード移行抽選に当選するチャンスが高まるだけでなく、C Zモードの各セットの継続条件を成立させることでもA Tモードへ移行させることが可能となり、C Zモード中の興趣向上が図られている。

30

【0256】

ステップS 1 1 0 5にてC Zモードフラグがセットされていない場合には、ステップS 1 1 0 6にて、各種テーブル記憶エリア1 0 5 aから通常用A Tモード移行抽選テーブルを取得する処理を実行する。一方、ステップS 1 1 0 5にてC Zモードフラグがセットされている場合には、ステップS 1 1 0 7にて、C Z用A Tモード移行抽選テーブルを取得する処理を実行する。

40

【0257】

これら通常用A Tモード移行抽選テーブルとC Z用A Tモード移行抽選テーブルとは、図33に示すように、ゲームの抽選結果に応じてA Tモード移行抽選の当選確率がそれぞれ設定されており、例えば、チャンス目Aを契機とするA Tモード移行抽選であれば、通常用では1%の確率でA Tモード移行当選となり、C Z用であれば3%の確率でA Tモード移行当選となる、といったように、通常用A Tモード移行抽選テーブルよりもC Z用A Tモード移行抽選テーブルの方がA Tモード移行抽選に当選し易くなるように設定されている。また、通常リブA、通常リブB及び通常リブCについては、通常用ではA Tモード移行当選とならない一方、C Z用ではA Tモード移行当選となり得るように設定されている。

50

【0258】

ステップS1106又はステップS1107にてATモード移行抽選テーブルを取得した後は、当該取得した移行抽選テーブルと、ステップS1103にて把握したゲームの抽選結果とを用いて、ステップS1108にてATモード移行抽選処理を実行する。そして、ステップS1109にてATモード移行当選であったか否かを判定する。

【0259】

ステップS1109にてATモード移行当選であると判定した場合と、ステップS1102にて天井カウンタが0であると判定した場合、ステップS1110に進む。ステップS1110では、CZモードフラグがセットされているか否かを判定し、CZモード中のATモード移行当選であるか否かを確認する。CZモード中の当選ではない場合、ステップS1111にて各種フラグ格納エリア106dにATモード当選フラグをセットする処理を実行する。かかる処理により、次ゲームからステップS906にて肯定判定することとなる。

10

【0260】

続くステップS1112～ステップS1115では、前兆モードの設定処理を行う。前兆モードとは、ATモード移行抽選やCZモード移行抽選に当選していることを示唆する前兆演出を行うモードであり、本実施形態では、これらの移行抽選に当選した場合、0ゲーム～32ゲームの前兆モードを経てから当選している移行抽選の報知が行われる。

【0261】

すなわち、ステップS1112では、前兆ゲームの抽選処理を実行する。前兆ゲーム数の抽選処理では、当選している移行抽選の種類、当選契機となったゲームの抽選結果等によって前兆ゲーム数を抽選する。この場合、当選契機となったゲームの抽選結果によって前兆ゲーム数が異なるようにしてもよく、例えば、チェリーAにてATモード移行抽選に当選した場合の方がチェリーCにてATモード移行抽選に当選した場合よりも長い前兆ゲーム数が選択され易くしてもよい。なお、前兆ゲームの抽選処理でも、前兆ゲーム数の抽選用乱数を取得して上記の当選している移行抽選の種類、当選契機となったゲームの抽選結果等によって前兆ゲーム数を抽選する。

20

【0262】

続くステップS1113では、ステップS1112の抽選結果を各種カウンタエリア106eに設けられた前兆カウンタに入力する処理を実行する。前兆カウンタは、前兆ゲームの残りゲーム数をCPU102が把握するためのカウンタであり、前兆モード中のゲームを消化する度に1ずつ減算されるカウンタである。

30

【0263】

そして、ステップS1114にて各種フラグ格納エリア106dに前兆フラグをセットする処理を実行し、ステップS1115にて前兆コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行してから、本AT抽選用処理を終了する。前兆フラグは前兆モード中であることをCPU102が把握するためのフラグであり、前兆コマンドは前兆モードに設定されたこと、及びその前兆モードのゲーム数やいずれの移行抽選に当選しているかをサブ制御装置180へ把握させるためのコマンドである。前兆コマンドを受信したサブ制御装置180は、前兆モードのゲーム数や当選している移行抽選の種類を把握し、前兆モード中の演出を補助表示部65やスピーカ64にて実行するための処理を行う。

40

【0264】

ステップS1110にてCZモード中のATモード移行抽選に当選したと判定した場合、ステップS1116に進む。ステップS1116では、上記のATモード当選フラグをセットする処理を実行し、ステップS1117では、CZモードフラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS1118にて各種カウンタエリア106eに設けられたCZゲームカウンタを上記の前兆カウンタに入力する処理を実行する。CZゲームカウンタはCZモードの各セットの残りゲーム数をCPU102が把握するためのカウンタであり、CZモードへ移行する場合にCZモードの1セットの単位継続ゲーム数（5ゲーム）

50

に相当する値（５）が入力され、ゲームを消化する度に１ずつ減算されるカウンタである。

【０２６５】

続くステップＳ１１１９では、現状のＣＺモードのセット数から、当該ＣＺモードのセット数が特定数に至るまでの残りセット数を把握する処理を実行する。例えば、今回のセットがＣＺモードの最初のセットであれば、特定数（３）までの残りセット数は２である。なお、各種カウンタエリア１０６eにはバトルカウンタが設けられており、セットの更新が行われるたびにバトルカウンタが１加算され、残りセット数は当該バトルカウンタにて把握可能とされている。

【０２６６】

続くステップＳ１１２０では、ステップＳ１１１９にて把握した残りセット数と、セットの単位継続数（５）とを乗算した値を、上記の前兆カウンタに加算する処理を実行する。つまり、ＣＺモード中にＡＴモード移行抽選に当選した場合、当該ゲームにてＣＺモードは終了し、当該ＣＺモードにおいて最大数（特定数）のセットが継続した場合のゲーム数が前兆モードのゲーム数として設定される。この場合、サブ制御装置１８０側での演出は、前兆モードとされてもＣＺモードが継続している演出を行う構成としており、このようにすることで、ＣＺモード中にＡＴモード移行抽選に当選した後のゲームであっても、ＣＺモードの各セットの継続条件を成立させることへの期待感を持続させることが可能となる。

【０２６７】

ステップＳ１１２０の処理を実行した後は、ステップＳ１１１４に進み、前兆フラグをセットした後、ステップＳ１１１５にて前兆コマンドの出力設定を行ってから、本ＡＴ抽選用処理を終了する。

【０２６８】

ステップＳ１１０９にてＡＴモード移行抽選に当選していないと判定した場合、ステップＳ１１２１に進む。ステップＳ１１２１では、ＣＺモードフラグがセットされているかを判定する。ＣＺモードフラグがセットされている場合には、そのままＡＴ抽選用処理を終了する。ＣＺモードフラグがセットされていない場合、ステップＳ１１２２にて、ＣＺモード移行抽選処理を実行する。ＣＺモード移行抽選処理では、各種テーブル記憶エリア１０５aからＣＺモード移行抽選テーブルを取得して、ステップＳ１１０３にて把握したゲームの抽選結果を利用してＣＺモードへ移行させるか否かを抽選により決定する。ＣＺモード移行抽選テーブルは、図３３に示すように、ゲームの抽選結果に応じてＣＺモード移行抽選の当選確率が異なるように設定されており、より具体的には、ＡＴモード移行抽選に当選し易いゲームの抽選結果ほど、ＣＺモード移行抽選に当選し易くなるように設定されている。すなわち、ＡＴモード移行抽選に当選し易いゲームの抽選結果であったものにも関わらず、ＡＴモード移行抽選に非当選であった場合、ＣＺモードへは移行し易くなるように設定されている。

【０２６９】

ステップＳ１１２２にてＣＺモード移行抽選処理を実行した後は、ステップＳ１１２３にてＣＺモード移行当選であったか否かを判定し、移行当選ではない場合には、そのままＡＴ抽選用処理を終了する。ＣＺモード移行当選である場合、ステップＳ１１２４にて、各種フラグ格納エリア１０６dにＣＺモード当選フラグをセットする処理を実行する。

【０２７０】

続くステップＳ１１２５では、前兆ゲームの抽選処理を実行する。本前兆ゲーム数の抽選処理でも、当選している移行抽選の種類、当選契機となったゲームの抽選結果等によって前兆ゲーム数を抽選する。この場合、ＡＴモード移行抽選に当選している場合（ステップＳ１１１２）とＣＺモード移行抽選に当選している場合（ステップＳ１１２５）とで、前兆ゲーム数が異なり得るように設定してもよく、例えば、ＡＴモード移行抽選に当選している場合のほうがＣＺモード移行抽選に当選している場合よりも長い前兆ゲーム数が選択され易くしてもよい。また、当選契機となったゲームの抽選結果によって前兆ゲーム数

10

20

30

40

50

が異なるようにしてもよく、例えば、チェリー A にて C Z モード移行抽選に当選した場合の方がチェリー C にて C Z モード移行抽選に当選した場合よりも長い前兆ゲーム数が選択され易くしてもよい。

【0271】

続くステップ S 1 1 2 6 では、ステップ S 1 1 2 5 の抽選結果を前兆カウンタに入力する処理を実行する。その後、ステップ S 1 1 1 4 にて前兆フラグをセットし、ステップ S 1 1 1 5 にて前兆コマンドの出力設定を行ってから、本 A T 抽選用処理を終了する。

【0272】

＜A T 上乗せ用処理＞

次に、ステップ S 9 0 8 にて実行される A T 上乗せ用処理について、図 3 5 のフローチャートを参照しながら説明する。A T 上乗せ用処理では、A T モードの払出枚数を上乗せすることの上乗せ抽選を行い、当該上乗せ抽選にて当選した場合には、A T モードの残り払出枚数を加算する処理（増加させる処理、上乗せ処理）を実行する。

10

【0273】

先ずステップ S 1 2 0 1 にて、今回のゲームの抽選結果を把握する。そして、ステップ S 1 2 0 2 にて、各種テーブル記憶エリア 1 0 5 a から上乗せ抽選テーブルを取得する処理を実行する。

【0274】

上乗せ抽選テーブルは、図 3 6 に示すように、A T モードの種類と、ゲームの抽選結果に応じて、上乗せ当選率が設定されている。具体的には、本実施形態では A T モードの種類として、第 1 A T モードと第 2 A T モードとが設定されており、第 1 A T モードよりも第 2 A T モードのほうが上乗せ当選率が高くなるように設定されている。なお、本実施形態では、第 1 A T モードと第 2 A T モードとは、A T モード開始時の演出や A T モード中の演出が共通しており、見た目上、遊技者からは識別困難とされている。つまり、A T モードに移行した場合、上乗せ当選率によって第 1 A T モードであるか第 2 A T モードであるかを予測する楽しみが追加されている。

20

【0275】

第 1 A T モードと第 2 A T モードのいずれであっても、各ゲームの抽選処理にて当選し易い通常リブ A ～通常リブ C や、押し順ベルといった通常役では上乗せ当選しにくい一方、各ゲームの抽選処理にて当選しにくいチャンス目 A ～チャンス目 C、チェリー A ～チェリー C、共通ベル、スイカ、といった特定役では通常役よりも上乗せ当選し易くなるように設定されている。そして、特定役のうち、例えば、チャンス目 A よりもチャンス目 C の方が上乗せ当選し易く、チェリー A よりもチェリー C の方が上乗せ当選し易い、といったように、各ゲームの抽選処理にて当選しにくい抽選結果ほど、上乗せ抽選に当選し易くなるように設定されている。ただし、上乗せ当選しにくい結果に基づいて上乗せ当選した場合には、上乗せ枚数が多くなり易いように設定されており、上乗せ当選時の意外性ととも通常役であっても上乗せ当選への期待感を維持させることが可能である。なお、各ゲームの抽選結果が通常役である場合には上乗せ当選しない構成としてもよい。

30

【0276】

ステップ S 1 2 0 2 にて上乗せ抽選テーブルを取得した後は、ステップ S 1 2 0 3 にて上乗せ抽選用の乱数を取得する処理を実行する。上乗せ抽選用の乱数は、各種カウンタエリア 1 0 6 e の専用のカウンタが用いられ、当該専用のカウンタは所定周期で更新され、ステップ S 1 2 0 3 ではそのカウンタのうち最新の更新値を取得する。続く、ステップ S 1 2 0 4 では上乗せ抽選を実行し、ステップ S 1 2 0 5 にて上乗せ抽選に当選したか否かの判定を行う。上乗せ抽選に非当選であった場合には、そのまま A T 上乗せ用処理を終了する。上乗せ抽選に当選であった場合には、ステップ S 1 2 0 6 にて、上乗せ枚数抽選処理を実行する。

40

【0277】

ステップ S 1 2 0 6 にて上乗せ枚数の抽選を行った後は、ステップ S 1 2 0 7 にて上乗せ枚数を A T 枚数カウンタに加算する処理を実行する。A T 枚数カウンタは、A T モード

50

の残り払出枚数（差枚数、払出枚数からベット数を減算した枚数）をCPU102が把握するためのカウンタである。そして、ステップS1208にて上乗せコマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行してから、本AT上乗せ用処理を終了する。上乗せコマンドを受信したサブ制御装置180は、上乗せ条件が成立したことに対応する演出（上乗せ報知演出）を補助表示部65やスピーカ64にて行うための処理を実行する。

【0278】

抽選結果対応処理（図31）において、ステップS907又はステップS908の処理を実行した後は、ステップS909～ステップS914にて、ストップスイッチ42～44の押し順報知用の処理を実行する。

10

【0279】

＜押し順報知の概要＞

ステップS909～ステップS914にて実行される押し順報知用の処理の説明に先立って、指示モニタとしての機能も有する払出枚数表示部62にて実行される押し順報知や、補助表示部65にて実行される押し順報知演出の概要について説明する。なお、押し順報知や押し順報知演出は、例えば、押し順ナビ、順序報知や態様報知とも称することが可能である。払出枚数表示部62は主制御装置101に接続されており、主制御装置101により押し順報知が行われる。これに対して、補助表示部65はサブ制御装置180（表示制御装置81）に接続されており、サブ制御装置180により押し順報知演出が行われる。

20

【0280】

先ず、払出枚数表示部62の構成について、図37を参照しながら説明する。図37（a）は、払出枚数表示部62の正面図であり、図36（b）は、払出枚数表示部62が指示モニタとして機能する場合の表示態様と表示内容との関係を説明するための図である。

【0281】

図37（a）に示すように、払出枚数表示部62には15個の表示用セグメントNa1～Na8，Nb1～Nb7が設けられている。各表示用セグメントNa1～Na8，Nb1～Nb7は、LEDからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の1個の表示用セグメントのみを点灯させることができるとともに、任意の組み合わせの表示用セグメントを点灯させることができる。これにより、払出枚数表示部62では、2桁の数字やアルファベットを含む所定の記号が表示されるようになっている。なお、上記個別の光源はいずれも同一色の光を照射するものであるため、各表示用セグメントNa1～Na8，Nb1～Nb7においてはいずれも同一の色が表示されることとなる。

30

【0282】

各表示用セグメントNa1～Na8，Nb1～Nb7について詳細には、右第1表示用セグメントNa1～右第7表示用セグメントNa7，左第1表示用セグメントNb1～左第7表示用セグメントNb7は、いずれも直線状の表示用セグメントであり、これら右第1表示用セグメントNa1～右第7表示用セグメントNa7，左第1表示用セグメントNb1～左第7表示用セグメントNb7は、数字の「0」～「9」を少なくとも表示することができるように配置されている。また、右第8表示用セグメントNa8は、円形状の表示用セグメントであり、右第1表示用セグメントNa1～右第7表示用セグメントNa7が設けられた領域の右下部分の横方に配置されている。したがって、払出枚数表示部62は、「00」～「99」や「AA」～「ZZ」と、「00.」～「99.」や「AA.」～「ZZ.」と、「.」と、を少なくとも表示することができる。数字とアルファベットの組み合わせからなる二けたの記号も表示可能としてもよい。

40

【0283】

なお、払出枚数表示部62において、複数パターンの記号をそれぞれ個別に表示することが可能であれば、各表示用セグメントNa1～Na8，Nb1～Nb7の形状や配置態様は任意である。また、各表示用セグメントNa1～Na8，Nb1～Nb7において表

50

示される色が同一であることは必須ではなく、各表示用セグメントNa1～Na8，Nb1～Nb7において表示される色が適宜変更可能となる構成としてもよい。また、光源をオンオフ制御することで、各表示用セグメントNa1～Na8，Nb1～Nb7の点灯又は消灯を制御する構成は必須のものではなく、各表示用セグメントNa1～Na8，Nb1～Nb7において個別に表示制御が行えるのであれば、単一のバックライトと液晶ディスプレイとによりセグメント表示器を構成してもよい。さらには、各表示領域に対してセグメント表示を適用するのではなく、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT、ドットマトリックス等その他のタイプの表示装置によって記号を表示する構成としてもよい。

【0284】

表示用セグメントNa1～Na7，Nb1～Nb7は、上記のように2桁の数字を表示することによって払出枚数を表示するとともに、押し順役の操作順序の報知に用いられる。例えば、図37(b)に示すように、各ストップスイッチ42～44の操作順序として「左」→「中」→「右」の順で停止操作を行うことにより遊技者にとって有利な入賞態様となる場合、右第6表示用セグメントNa6及び右第7表示用セグメントNa7と、左第1表示用セグメントNb1、左第2表示用セグメントNb2及び左第4表示用セグメントNb4～左第7表示用セグメントNb7とが点灯表示されて「01」が表示される。また、各ストップスイッチ42～44の操作順序として「右」→「左」→「中」の順で停止操作を行うことにより遊技者にとって有利な入賞態様となる場合、右第1表示用セグメントNa1～右第3表示用セグメントNa3、右第5表示用セグメントNa5及び右第6表示用セグメントNa6と、左第1表示用セグメントNb1、左第2表示用セグメントNb2及び左第4表示用セグメントNb4～左第7表示用セグメントNb7とが点灯表示されて「05」が表示される。つまり、各表示用セグメントNa1～Na7，Nb1～Nb7にて表示される数字(記号)は、ストップスイッチ42～44の操作順序と1対1で対応付けられており、表示用セグメントNa1～Na7，Nb1～Nb7にて表示される数字(記号)に基づいて、ストップスイッチ42～44を停止操作することで、遊技者にとって有利な態様にて入賞させることが可能となる。

【0285】

右第8表示用セグメントNa8は、有利区間に移行し、押し順報知が発生し得る状況となる報知条件を含む所定の開始条件が成立した場合に、その開始条件が成立したゲームにて点灯される。また、ATモードが終了して有利区間から通常区間へ移行する場合に消灯される。

【0286】

つまり、押し順ベル等の操作順序が報知され易くなることによって遊技者にとって有利な態様にて入賞させ易くなる区間を有利区間(特定遊技状態、特定モード)とし、右第8表示用セグメントNa8は、当該有利区間において、実際に押し順報知による恩恵が得られるようになる特定区間中は点灯し、有利区間ではない通常区間や、有利区間であっても特定区間ではない非特定区間中は消灯する区間表示器(特定報知手段)をなすものである。

【0287】

既に説明したとおり、押し順表示器としても機能する右第1表示用セグメントNa1～右第7表示用セグメントNa7、左第1表示用セグメントNb1～左第7表示用セグメントNb7、及び区間表示器としての右第8表示用セグメントNa8を有する払出枚数表示部62は、遊技パネル25に配置されている。つまり、指示モニタとして機能する払出枚数表示部62は、遊技者が操作するストップスイッチ42～44等よりも上方に配置されており、言い換えると、ストップスイッチ42～44等が設けられている位置よりも下方において遊技機前面部である化粧パネルに配置されていない。そのため、ストップスイッチ42～44等を操作する手等によって、右第8表示用セグメントNa8が隠されることが抑制され、遊技者が視認し易い位置に配置されているといえる。また、メダルの獲得を目指して遊技を進行させる遊技者が注視し易い払出枚数表示部62にて押し順表示器や区間表示器としての表示が行われるようにしていることからしても、遊技者による見逃しが

抑制されているといえる。

【0288】

さらに、払出枚数表示部62において特に右第8表示用セグメントNa8は、周囲の表示部（例えば遊技パネル25のバックライト）の明度よりも高い明度となるように（より詳しくは、周囲の表示部の明度の2倍の明度となるように）、対応するLEDの明度が定められている。そのため、右第8表示用セグメントNa8と周囲の表示部とがいずれも発光制御されている場合（点灯状態となっている場合）であっても、右第8表示用セグメントNa8が一際目立つようになっている。遊技機前方に向けた照度についても、右第8表示用セグメントNa8の方が周囲の表示部より、遊技機前方に向けた照度が高くなるように（より詳しくは、周囲の表示部の照度の2倍の照度となるように）、対応するLEDの照度が定められている。このような構成からも、右第8表示用セグメントNa8の視認性が向上されており、当該右第8表示用セグメントNa8が点灯状態となった場合の見逃しが抑制されている。

10

【0289】

次に、補助表示部65にて行われる押し順報知演出について、図38を参照しながら説明する。ここでは、今回報知する操作順序が、中→右→左である場合の押し順役に当選している場合を例として、補助表示部65での押し順報知演出を説明する。

【0290】

図38(a)に示すとおり、補助表示部65では、ストップスイッチ42～44に対応して3つ並列したボタン表示のうち、最初に操作すべきストップスイッチに対応するボタン表示（図では中ストップスイッチ43に対応する真ん中のボタン表示）に数字の1が付されて、他のボタン表示よりも大きく表示される。また、各ボタン表示は、当選役に対応する色（ベルなら黄色、再遊技なら青色等）にて表示される。これにより、遊技者は、今回のゲームにて当選している役と、最初に操作すべきストップスイッチが中ストップスイッチ43であることを認識することができる。また、補助表示部65では、次に操作すべきストップスイッチが右ストップスイッチ44であり、最後に操作すべきストップスイッチが左ストップスイッチ42であることを示すように、右のボタン表示に数字の2が付されて表示され、左のボタン表示に数字の3が付されて表示される。

20

【0291】

遊技者が中ストップスイッチ43を操作すると、図38(b)に示すように、補助表示部65では、中ストップスイッチ43に対応する真ん中のボタン表示が消え、右ストップスイッチ44に対応する右のボタン表示が大きく表示される。これにより、遊技者は、中ストップスイッチ43の操作が完了したこと、及び、次に操作すべきストップスイッチが右ストップスイッチ44であることを確認することができる。

30

【0292】

遊技者が右ストップスイッチ44を操作すると、図38(c)に示すように、補助表示部65では、右ストップスイッチ44に対応する右のボタン表示が消え、左ストップスイッチ42に対応する左のボタン表示が大きく表示される。これにより、遊技者は、右ストップスイッチ44の操作が完了したこと、及び、次に操作すべきストップスイッチが左ストップスイッチ42であることを確認することができる。

40

【0293】

押し順報知の実行タイミングについて説明すると、補助表示部65による押し順報知演出は、スタートレバー41の操作とともに実行されるように設定されており、各リール32L, 32M, 32Rの回転が開始されてからストップスイッチ42～44の操作が有効となるよりも前のタイミングで押し順報知を実行されるため、ストップスイッチ42～44の操作順序を認識したうえでストップスイッチ42～44の操作に望ませることが可能となり、テンポ良く遊技を進行させることができる。これに対して、払出枚数表示部62による押し順報知は、スタートレバー41が操作されてから各リール32L, 32M, 32Rの回転が開始されてから実行されるように設定されており、スタートレバー41の操作タイミングがウェイト期間の経過前である場合には、補助表示部65による押し順報知

50

演出よりも後で払出枚数表示部 6 2 による押し順報知が開始される場合があるように設定されている。

【0294】

ここで、本スロットマシン 1 0 では、通常リブ A ~ C についてもストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序によって入賞する再遊技が異なるように設定されており、例えば、A T モードの開始時や A T モード中の上乘せ演出を実行する場合に操作順序を指示することによって、第 1 再遊技入賞ではなく第 2 再遊技入賞や第 3 再遊技入賞を成立させる場合があるように設定されている。但し、通常リブ A ~ C 当選時にいずれの再遊技入賞が成立しても遊技者に付与される特典は同じ再遊技である。そのため、これら通常リブ A ~ C のように操作順序によって入賞する結果が異なるように設定されているものであって、いずれの結果が入賞しても遊技者に付与される特典が同じである場合、補助表示部 6 5 での押し順報知演出にて操作順序を報知するものの、払出枚数表示部 6 2 による押し順報知は行われ

10

【0295】

そこで、上記のように補助表示部 6 5 による押し順報知演出よりも後で払出枚数表示部 6 2 による押し順報知が開始される場合があるように設定し、補助表示部 6 5 による押し順報知演出と払出枚数表示部 6 2 による押し順報知とが同時に開始されないようにすることで、例えば、通常リブ A ~ C 当選に補助表示部 6 5 により押し順報知演出を行う場合に、払出枚数表示部 6 2 にて押し順報知が行われていないことを通じて押し順ベル当選ではなく通常リブ A ~ C 当選であることが遊技者に見抜かれてしまうことを回避することが可能となる。

20

【0296】

ステップ S 9 0 9 ~ ステップ S 9 1 4 における押し順報知用の処理の説明を行う。

【0297】

すなわち、ステップ S 9 0 9 では、今回のゲームの抽選結果が押し順ベル当選であったか否かを判定する。押し順ベル当選ではない場合には、そのまま抽選結果対応処理を終了する。押し順ベル当選である場合、ステップ S 9 1 0 にて、A T モードフラグがセットされているか否かを判定する。A T モードフラグがセットされている場合、ステップ S 9 1 1 にて今回の押し順ベルの種類を把握する処理を実行する。具体的には、押し順ベルのうち、順押しベル 1, 2、挟み押しベル 1, 2、中順押しベル 1, 2、中逆押しベル 1, 2、逆挟みベル 1, 2 及び逆押しベル 1, 2 のいずれであるかを判定する。そして、ステップ S 9 1 2 にて、ステップ S 9 1 1 にて把握した結果に基づいて、第 1 小役入賞 ~ 第 6 小役入賞となるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を把握する処理を実行する。

30

【0298】

ステップ S 9 1 2 の処理を実行した後は、ステップ S 9 1 3 にて、ステップ S 9 1 2 にて把握した操作順序に対応する押し順情報を、R A M 1 0 6 の各種フラグ格納エリア 1 0 6 d に記憶する処理を実行する。より詳しくは、順押しベル 1, 2 である場合には順押し用フラグを各種フラグ格納エリア 1 0 6 d における押し順 1 A にセットし、挟み押しベル 1, 2 である場合には挟み押し用フラグを各種フラグ格納エリア 1 0 6 d における押し順 2 A にセットし、中順押しベル 1, 2 である場合には中順押し用フラグを各種フラグ格納エリア 1 0 6 d における押し順 3 A にセットし、中逆押しベル 1, 2 である場合には中逆押し用フラグを各種フラグ格納エリア 1 0 6 d における押し順 4 A にセットし、逆挟みベル 1, 2 である場合には逆挟み用フラグを各種フラグ格納エリア 1 0 6 d における押し順 5 A にセットし、逆押しベル 1, 2 である場合には逆押し用フラグを各種フラグ格納エリア 1 0 6 d における押し順 6 A にセットする。

40

【0299】

その後、ステップ S 9 1 4 にて、ステップ S 9 1 3 にて設定した押し順情報に対応する

50

押し順報知コマンドをサブ制御装置 180 への出力対象としてセットする処理を実行してから、本抽選結果対応処理を終了する。具体的には、押し順情報として順押し用フラグをセットした場合には順押し用コマンドをセットし、押し順情報として挟み押し用フラグをセットした場合には挟み押し用コマンドをセットし、押し順情報として中順押し用フラグをセットした場合には中順押し用コマンドをセットし、押し順情報として中逆押し用フラグをセットした場合には中逆押し用コマンドをセットし、押し順情報として逆挟み押し用フラグをセットした場合には逆挟み押し用コマンドをセットし、押し順情報として逆押し用フラグをセットした場合には逆押し用コマンドをセットする。これらの押し順報知コマンドを受信したサブ制御装置 180 では、順押し操作～逆押し操作に対応する押し順報知演出（第 1 小役入賞～第 6 小役入賞に対応する押し順報知演出）が行われるように補助表示部 65 やスピーカ 64 を制御する。

10

【0300】

このように、本実施形態では、操作態様役のうちの押し順ベルに当選したゲームが AT モード中であれば、操作順序の情報を含む押し順報知コマンドがサブ制御装置 180 へ出力されて、補助表示部 65 による押し順報知演出が行われる。その一方で、押し順ベルに当選したゲームが AT モード中ではなければ、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞を成立させることを可能とする操作順序の情報を含む押し順報知コマンドもサブ制御装置 180 に出力されないため、補助表示部 65 による押し順報知演出が行われない。

【0301】

更に、本実施形態においては、抽選処理（図 21）におけるステップ S411 の抽選結果コマンド処理では、押し順ベルに当選しているゲームでは押し順ベルのうちのいずれの結果（IV11～22）に当選しているかの情報がサブ制御装置 180 へ出力されないようにしている。

20

【0302】

具体的には、図 39（a）のフローチャートに示すように、ステップ S1301 にて、今回のゲームがインデックス値 IV = 11～22 にて当選となり、いずれかの押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベル当選ではない場合、ステップ S1302 にて、各当選結果に対応する抽選結果コマンドをサブ制御装置 180 への出力対象としてセットする処理を実行してから、本抽選結果コマンド設定処理を終了する。すなわち、ステップ S1302 では、例えば、インデックス値 IV = 1 にて当選となった場合、通常リプ A を示す抽選結果コマンドをセットし、インデックス値 I = 7 にて当選となった場合、チェリー A を示す抽選結果コマンドをセットする。

30

【0303】

これに対して、ステップ S1301 にていずれかの押し順ベルに当選していると判定した場合、ステップ S1303 にて押し順ベルグループを示す抽選結果コマンドをサブ制御装置 180 への出力対象としてセットする処理を実行してから、本抽選結果コマンド設定処理を終了する。当該押し順ベルグループを示す抽選結果コマンドは、押し順ベルのいずれかに当選していることの情報を含むものの、いずれの押し順ベルに当選しているかの情報、すなわち、例えば、順押しベル 1 に当選していることの情報（IV = 11 にて当選となったことの情報）や、中逆押しベル 2 に当選していることの情報（IV = 18 にて当選となったことの情報）等の情報を含まないように設定されている。

40

【0304】

つまり、図 39（b）にも示すように、本実施形態では、押し順ベルに当選していることの情報は、AT モード中か否かに関わらず、押し順ベルグループを示す抽選結果コマンドとしてサブ制御装置 180 へ出力される。そして、AT モード中においては、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞に対応する上記の押し順報知コマンドが合わせて出力されることにより、サブ制御装置 180 にて押し順報知演出が実行可能となる。これに対して、AT モード中ではない場合、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞に対応する上記の押し順報知コマンドはサブ制御装置 180 出力されないし、上記の通り、押し順ベルグループを示す抽選結果コマンドしか出力されないため、サブ制御装置 180 側では、AT モードではないのにも関

50

ならず、押し順ベル当選時に第1小役入賞～第6小役入賞を成立させることが可能なストップスイッチ42～44の操作順序を把握することができない。このようにすることで、主制御装置101からサブ制御装置180へ出力されるコマンドやサブ制御装置180を不正に解析するなどして、ATモードではないのにも関わらずATモードの恩恵（押し順ベル当選時に第1小役入賞～第6小役入賞を成立させることが可能となる恩恵）を享受しようとする不正行為等を行わせないようにすることができる。

【0305】

上記のように、サブ制御装置180側では、スタートレバー41の操作に基づいて主制御装置101から出力される押し順ベルグループコマンドと操作順序の情報を含む押し順報知コマンドを受信し、これらコマンドに基づいて補助表示部65による押し順報知演出を実行する。これに対して、主制御装置101側では、各リール32L, 32M, 32Rの回転が開始される場合に押し順報知を実行する。そのため、特に、ウェイト期間の経過前にスタートレバー41が操作された場合には、サブ制御装置180側の押し順報知演出が先に開始され、その後、主制御装置101側の押し順報知が行われることになる。このようにすることで、遊技者の目を、先に開始される押し順報知演出側に向けさせることができ、各種演出を行う補助表示部65の注目度を好適に高めることができる。また、例えば、押し順ベル当選ゲーム以外でも押し順報知演出を行ったり、また、押し順ベル当選ゲームであるのにも関わらず、別の抽選結果（例えばレア役としての各種チェリー）であるかのような演出を行う場合、主制御装置101側の押し順報知を確認することで、その演出がまるわかりとなってしまう（押し順ベル当選ゲームではないことや押し順ベル当選ゲームであることが判別され得る）ところ、上記のように主制御装置101側の押し順報知が後から行われるようにしておけば、上記のような演出を行ううえで演出効果を好適に期待することも可能となる。

【0306】

<入賞結果対応処理>

次に、リール制御処理におけるステップS524にて実施される入賞結果対応処理について、図40のフローチャートを参照しながら説明する。入賞結果対応処理では、ゲームの遊技結果に応じて、ATモードを開始させたり終了させたりするための処理を行う。

【0307】

先ずステップS1401にて、第1BB状態フラグ及び第2BB状態フラグのいずれかのフラグがセットされているか否かを把握して、今回開始するゲームがいずれかのBB状態であるか否かの判定を行う。BB状態ではない場合には、ステップS1402にてベット数が3であるか否かを判定する。また、BB状態である場合には、ステップS1403にてベット数が3であるか否かを判定する。すなわち、ステップS1401～ステップS1403の処理は、上記ステップS901～ステップS903の処理に対応する処理であり、遊技状態に対応付けられて規定されている一の特定規定数であるか否かを判定する処理である。特定規定数ではない場合には、ステップS1404以降の表示モード用の処理（指示機能用の処理）を行うことなく入賞結果対応処理を終了する。

【0308】

ステップS1402又はステップS1403にて肯定判定し、ベット数が特定規定数である場合には、ステップS1404に進む。ステップS1404では、前兆フラグがセットされているか否かを判定する。前兆フラグがセットされている場合とは、ATモード移行抽選やCZモード移行抽選に当選した後、未だこれらの移行抽選に当選したことの報知が行われていない状況であることを意味する。この場合、ステップS1405にて、前兆モード用処理を実行してから、入賞結果対応処理を終了する。

【0309】

一方、ステップS1404にて前兆フラグがセットされていない場合、ステップS1406にてCZモードフラグがセットされているか否かを判定する。CZモードフラグがセットされており、CZモード中である場合には、ステップS1407にてCZモード用処理を実行してから、入賞結果対応処理を終了する。

【0310】

ステップS1406にてCZモードフラグがセットされていない場合、ステップS1408にてATモードフラグがセットされているか否かを判定する。ATモードフラグがセットされており、ATモード中である場合には、ステップS1409にてATモード用処理を実行してから、入賞結果対応処理を終了する。ステップS1408にて否定判定した場合には、そのまま入賞結果対応処理を終了する。

【0311】

以下、前兆モード用処理、CZモード用処理、ATモード用処理について、それぞれ説明する。

【0312】

<前兆モード用処理>

前兆モード用処理では、図41に示すように、ステップS1501にて前兆カウンタを1減算する処理を実行する。そして、ステップS1502にて前兆カウンタが0となったか否かを判定し、0となっていない場合には、ステップS1503にて前兆ゲーム数コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行してから、本前兆モード用処理を終了する。前兆ゲーム数コマンドには、現状の前兆カウンタの情報が含まれており、サブ制御装置180では、前兆モードの開始時に受信する前兆コマンドによって前兆モードの残りゲーム数を把握可能であり、更に、前兆ゲーム数コマンドによっても前兆モードの残りゲーム数を把握可能である。このようにすることで、例えば、CZモードの前兆モードの途中でATモード移行抽選に当選した場合等、前兆ゲーム数を書き換えられた場合にサブ制御装置180側で残りのゲーム数を正確に把握することが可能となる。

【0313】

ステップS1502にて前兆カウンタが0となっている場合には、ステップS1504にて前兆フラグをクリアする処理を実行する。

【0314】

続くステップS1505では、ATモード当選フラグがセットされているか否かを判定することで、今回の前兆モードがATモード移行抽選に当選したことに基づいて移行したものであったか否かを把握する。ATモード当選フラグがセットされておらず、今回の前兆モードがCZモード移行抽選に当選したことに基づくものであった場合、ステップS1506に進む。ステップS1506では、CZモード当選フラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS1507にてCZモードフラグをセットし、ステップS1508にて各種カウンタエリア106eに設けられたCZゲームカウンタに所定数としての5を入力する処理を実行する。CZゲームカウンタはCZモードの1セットの残りゲーム数をCPU102が把握するためのカウンタであり、CZモードにおいて1ゲーム消化する度に1ずつ減算されるカウンタである。その後、ステップS1509にて、継続率設定処理を実行する。上記のように本実施形態におけるCZモードは、各セットで継続条件の判定を行い、特定数目のセットで継続条件が成立することでもATモードへの移行が可能となる構成としており、継続率設定処理は、各セットの更新時に継続条件を成立させる継続判定に用いられる継続率を設定する処理である。

【0315】

継続率設定処理は、図42(a)に示すように、先ずステップS1601にて、各種カウンタエリア106eに設けられたCZ回数カウンタに1を加算する処理を実行する。CZ回数カウンタは、1の有利区間中のCZモードへの移行回数をCPU102が把握するためのカウンタであり、有利区間の終了時に0にクリアされるカウンタである。

【0316】

続くステップS1602では、各種テーブル記憶エリア105aから継続率テーブルを取得する処理を実行する。継続率テーブルは、図42(b)に示すように、1の有利区間中のCZモードへの移行回数に応じて、選択される継続率(50%~80%)が異なり得るように設定されており、CZモードへの移行回数が多くなるほど高い継続率が選択され易くなるように設定されている。このようにすることで、CZモードにおいてATモード

10

20

30

40

50

への移行を生じさせることができなくても、C Zモードの回数を重ねることで、よりA Tモードへ移行させやすくなり、遊技者に遊技を続行させる後押しとすることができる。

【0317】

続くステップS 1 6 0 3では、継続率抽選処理を実行する。そして、ステップS 1 6 0 3の処理結果を、ステップS 1 6 0 4にて継続率を各種カウンタエリア1 0 6 eの継続率カウンタに入力することで今回のC Zモードの各セットの継続率を設定する。その後、ステップS 1 6 0 5にて継続率コマンドをサブ制御装置1 8 0への出力対象としてセットする処理を実行してから、本継続率設定処理を終了する。継続率コマンドを受信したサブ制御装置1 8 0では、C Zモードの開始時やC Zモード中の演出において、今回のC Zモードの継続率を示唆する示唆演出が補助表示部6 5やスピーカ6 4にて行われるように制御する。

10

【0318】

前兆モード用処理（図4 1）の説明に戻り、ステップS 1 5 0 9にて継続率設定処理を実行した後は、ステップS 1 5 1 0にて各種カウンタエリア1 0 6 eに設けられたバトルカウンタに1を加算する処理を実行する。バトルカウンタは、現状のセットが今回のC Zモードにおける何番目のセットであるかをC P U 1 0 2が把握するためのカウンタである。そして、ステップS 1 5 1 1にて、C Z開始コマンドをサブ制御装置1 8 0への出力対象としてセットする処理を実行してから、本前兆モード用処理を終了する。C Z開始コマンドを受信したサブ制御装置1 8 0は、C Zモード移行抽選に当選したことの報知とともに、C Zモードが開始されることの報知が補助表示部6 5やスピーカ6 4にて行われるように制御する。

20

【0319】

ステップS 1 5 0 5にてA Tモード当選フラグがセットされており、今回の前兆モードがA Tモード移行抽選に当選したことに基づく前兆モードであった場合、ステップS 1 5 1 2にて、A Tモード当選フラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS 1 5 1 3にて、各種フラグ格納エリア1 0 6 dにA Tモードフラグをセットする処理を実行する。続くステップS 1 5 1 4では、各種カウンタエリア1 0 6 eに設けられたA T枚数カウンタに1 0 0を入力する処理を実行する。上記の通り、A T枚数カウンタは、A Tモードの残り払出枚数（差枚数、払出枚数からベット数を減算した枚数）をC P U 1 0 2が把握するためのカウンタであり、1ゲーム消化する度に払出枚数からベット数を差し引いた値が減算されて更新されるカウンタである。

30

【0320】

その後、ステップS 1 5 1 5にて、A T開始コマンドをサブ制御装置1 8 0への出力対象としてセットする処理を実行し、前兆モード用処理を終了する。A T開始コマンドを受信したサブ制御装置1 8 0は、A Tモードが開始されることに対応する演出を補助表示部6 5やスピーカ6 4にて行うように制御する。なお、A Tモードを開始する場合に、当該A Tモードを第1 A Tモードとするか第2 A Tモードとするかの抽選を実行し、当該抽選結果に応じた情報をR A M 1 0 6に記憶する構成とするとよい。なお、当該抽選は、A Tモードへの移行契機となった抽選結果（A Tモード移行抽選に当選した場合の抽選結果）に応じて第1 A Tモードと第2 A Tモードとの選択率が異なるようにしてもよいし、A Tモード移行時の抽選結果に応じて選択率が異なるようにしてもよいし、抽選結果に関わらず、ランダムにいずれを選択するかを抽選する構成としてもよい。上記のように第1 A Tモードと第2 A Tモードとは、上乗せ抽選の当選確率等が異なっており、上記のようにすることで、A Tモード中の上乗せ抽選に際して、いずれの抽選テーブルを取得するかを選択を好適に行うことが可能となる（図3 5）。本実施形態では、移行する（実行している）A Tモードが、第1 A Tモードと第2 A Tモードとのいずれであるかを、演出内容等からは遊技者は特定することが困難としているが、演出内容等から特定することが可能な構成としてもよい。

40

【0321】

< C Zモード用処理 >

50

上記のように、本実施形態におけるC Zモードは、各ゲームで通常モードよりも当選し易いA Tモード移行抽選が行われるとともに、所定数のゲームを1セットとして、各セットで継続条件を成立させることでセットの更新が行われ、特定数目のセットにおいて継続条件を成立させることでもA Tモードへの移行が可能とされている。本C Zモード用処理では、各セットにおけるゲーム数の管理を行うとともに、セットの更新、継続条件の成否判定等を行う。

【0322】

すなわち、C Zモード用処理では、図43のフローチャートに示すように、ステップS1701にてC Zモードの開始ゲームであるか否かを判定する。開始ゲームであることは、セット数を示すバトルカウンタが1であり、且つ1セットのゲーム数を示すC Zゲームカウンタが最大数（減算前であるため5）であることにより特定可能である。C Zモードの開始ゲームである場合には、ステップS1702にてC Z開始時A T抽選処理を実行する。C Z開始時A T抽選処理では、今回終了するゲームの抽選結果や入賞結果に基づいて、A Tモード移行抽選を実行する。例えば、図33に示すように、C Zモード中の各ゲームのA Tモード移行抽選とは当選確率が異なり得るように設定されており、本実施形態では、C Zモード中の各ゲームよりもA Tモード移行抽選に当選し易くなるように設定されている。また、各ゲームの抽選結果に応じてA Tモード移行抽選の当選確率が異なるように設定されており、各ゲームの抽選結果として当選しにくい結果ほどA Tモード移行抽選に当選し易くなるように設定されている。さらに、例えば、押し順ベルについては、入賞結果によってA Tモード移行抽選の当選確率が異なるように設定されており、第1小役入賞～第6小役入賞のいずれかが成立している場合にはA Tモード移行抽選に当選し得る一方、第1小役～第6小役入賞のいずれもが成立していない場合（第9小役入賞～第32小役入賞が成立している場合や取りこぼしとなっている場合）には、第1小役入賞～第6小役入賞のいずれかが成立している場合よりもA Tモード移行抽選に当選しにくくなるように設定されており、具体的には、A Tモード移行抽選に当選しないように設定されている。

【0323】

ステップS1702にてC Z開始時A T抽選処理を実行した後は、ステップS1703にてA Tモード移行抽選に当選したか否かを判定する。当選している場合には、ステップS1704～ステップS1710にて、C Zモード中のA Tモード移行抽選に当選した場合の処理を行う。

【0324】

すなわち、上記ステップS1116～ステップS1120，ステップS1114～ステップS1115の処理と同様に、ステップS1704にてA Tモード当選フラグをセットし、ステップS1705にてC Zモードフラグをクリアする処理を実行する。その後、ステップS1706にてC Zゲームカウンタを前兆カウンタに入力し、ステップS1707にてC Zモードの残りセット数（初回なので残り2）を把握する。ステップS1708では、C Zモードの残りセット数に単位継続ゲーム数を乗算した数を前兆カウンタに加算する処理を実行する。これらの処理によって、C Zモードは終了し、A Tモードへの移行までのゲームが前兆モードにて実行されることになる。その後、ステップS1709にて前兆フラグをセットし、ステップS1710にて前兆コマンドの出力設定を行ってから、本C Zモード用処理を終了する。

【0325】

ステップS1701にてC Zモード開始ゲームではないと判定した場合や、ステップS1703にてC Z開始時A T抽選処理に非当選であったと判定した場合、ステップS1711に進む。ステップS1711では、バトルカウンタを把握することによって、今回のゲームがC Zモードにおける何セット目であるかを把握する。そして、ステップS1712にて、C Zゲームカウンタを把握することによって、今回のセットにおける残りゲーム数を把握する。

【0326】

10

20

30

40

50

続くステップ S 1 7 1 3 では、今回のゲームがセットの開始ゲームであるか否かを判定する。なお、C Z モードの開始ゲームは、セットの開始ゲームでもあるため、ステップ S 1 7 1 3 にて肯定判定することになる。セットの開始ゲームである場合には、ステップ S 1 7 1 4 にてセット開始時勝利抽選処理を実行する。

【 0 3 2 7 】

本実施形態では、C Z モードの各セットで、補助表示部 6 5 やスピーカ 6 4 による演出として味方キャラクタと敵キャラクタのバトルを行う構成としている。そして、当該セットの継続条件が成立した場合には、当該バトルにおいて味方キャラクタが勝利する演出が実行され、継続条件が成立しなかった場合には味方キャラクタが敗北する演出が実行される。ステップ S 1 7 1 4 のセット開始時勝利抽選処理は、セットの開始時に当該セットの継続条件を成立させるか否かの抽選を行う処理であり、当該勝利抽選処理にて当選した場合に、当該セットの継続条件が成立して味方キャラクタが勝利する演出が行われる。

【 0 3 2 8 】

ステップ S 1 7 1 4 のセット開始時勝利抽選処理では、上記継続率設定処理にて設定された今回の C Z モードにおける継続率を継続率カウンタから把握して、勝利抽選処理を行う。なお、ステップ S 1 7 1 4 の処理にて勝利抽選に当選した場合、今回のセットの継続条件が成立したことを示す継続用のフラグを各種フラグ格納エリア 1 0 6 d にセットする処理を実行する。また、ステップ S 1 7 1 4 では、勝利抽選に当選した場合、セットの継続条件が成立したことを示す継続用コマンドをサブ制御装置 1 8 0 側への出力対象としてセットする。サブ制御装置 1 8 0 側では、当該継続用コマンドを受信したに基づいて、今回のセットで味方キャラクタが勝利する演出を行うように補助表示部 6 5 やスピーカ 6 4 を制御する。

【 0 3 2 9 】

ステップ S 1 7 1 3 にてセットの開始ゲームではない場合、又はステップ S 1 7 1 4 の抽選処理を実行した後は、ステップ S 1 7 1 5 にて C Z ゲームカウンタの減算処理を実行する。続くステップ S 1 7 1 6 では、C Z ゲームカウンタが 0 となったか否かを判定し、0 ではなくセットの残りゲーム数が残存している場合には、ステップ S 1 7 1 7 に進む。

【 0 3 3 0 】

ステップ S 1 7 1 7 では、バトル中勝利抽選処理を実行する。バトル中勝利抽選処理では、今回終了するゲームの抽選結果や入賞結果に基づいて、今回のセットの継続条件を成立させることの抽選を実行する。例えば、図 3 3 に示すように、本実施形態では、各ゲームの抽選結果に応じてバトル中勝利抽選の当選確率が異なるように設定されており、各ゲームの抽選結果として当選しにくい結果ほど勝利抽選に当選し易くなるように設定されている。さらに、例えば、押し順ベルについては、入賞結果によって勝利抽選の当選確率が異なるように設定されており、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞のいずれかが成立している場合には勝利抽選に当選し得る一方、第 1 小役～第 6 小役入賞のいずれもが成立していない場合（第 9 小役入賞～第 3 2 小役入賞が成立している場合や取りこぼしとなっている場合）には、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞のいずれかが成立している場合よりも勝利抽選に当選しにくくなるように設定されており、具体的には、勝利抽選に当選しないように設定されている。なお、ステップ S 1 7 1 7 の処理にて勝利抽選に当選した場合においても、ステップ S 1 7 1 4 の処理と同様に、今回のセットの継続条件が成立したことを示す継続用のフラグを各種フラグ格納エリア 1 0 6 d にセットする処理を実行する。また、ステップ S 1 7 1 7 でも、勝利抽選に当選した場合、セットの継続条件が成立したことを示す継続用コマンドをサブ制御装置 1 8 0 側への出力対象としてセットする。

【 0 3 3 1 】

その後、ステップ S 1 7 1 8 では、C Z ゲーム数コマンドをサブ制御装置 1 8 0 への出力対象としてセットする処理を実行した後、本 C Z モード用処理を終了する。C Z ゲーム数コマンドには、現状の C Z ゲームカウンタやバトルカウンタの情報が含まれており、サブ制御装置 1 8 0 では、C Z ゲーム数コマンドによって C Z モードの現状のセット数や当該セットの残りゲーム数を把握可能である。

【0332】

ステップS1716にてCZゲームカウンタが0であると判定し、セットの終了ゲームであると判定した場合、ステップS1719にて今回のセットの継続条件が成立しているか否か、すなわち、バトルの勝利条件が成立しているか否かを判定する。バトルの勝利条件が成立していないと判定した場合、ステップS1720にて、CZモードフラグをクリアする処理を実行し、ステップS1721にてCZ終了コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行してから、本CZモード用処理を終了する。CZ終了コマンドを受信したサブ制御装置180では、CZモードが終了したことの報知が補助表示部65やスピーカ64にて行われるように制御する。なお、既に説明した通り、CZモード中にATモード移行抽選に当選した場合、CZモードはその時点で終了し、前兆モードに移行する構成としている。そのため、ステップS1720にてCZモードフラグがクリアされることによってCZモードが終了する場合とは、CZモード中にATモード移行抽選に当選しなかったことを意味する。

10

【0333】

ステップS1719にて、今回のセットの継続条件が成立している（バトルの勝利条件が成立している）と判定した場合、ステップS1722に進む。ステップS1722では、バトルカウンタが特定数（3）であるか否かを判定する。ステップS1722にて肯定判定する場合とは、今回終了するセットが最終セットであり、当該最終セットにて継続条件（勝利条件）が成立していたことを意味する。また、ステップS1722にて否定判定する場合とは、今回終了するセットが最終セットではなく、次のセットへ継続することを意味する。

20

【0334】

ステップS1722にて否定判定した場合、ステップS1723に進み、バトルカウンタを1加算する処理を実行し、続くステップS1724にて、CZゲームカウンタに5を入力する処理を実行する。これらの処理により次セットへの更新が行われたことになる。そして、ステップS1725にてバトル継続コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行してから、本CZモード用処理を終了する。サブ制御装置180側では、当該バトル継続コマンドに基づいてセットの更新が行われたことの演出が補助表示部65やスピーカ64にて実行されるようにするための処理を行う。

【0335】

30

ステップS1722にて肯定判定した場合、ステップS1726に進み、ATモードへ移行させるための処理を実行する。ステップS1726では、ATモード当選フラグをセットする処理を実行する。そしてステップS1727では、前兆カウンタに0を入力する処理を実行し、ステップS1728にて前兆フラグをセットする処理を実行する。これらの処理により、0ゲームの前兆モードに移行したことになり、次ゲームでATモードへの移行処理が行われる。そしてステップS1729にて、前兆コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行してから、本CZモード用処理を終了する。

【0336】

<ATモード用処理>

ATモード用処理では、図44のフローチャートに示すように、ステップS1801にて、今回のゲームのベット数を把握する処理を実行し、ステップS1802にて、今回のゲームの払出枚数を把握する処理を実行する。そして、ステップS1803にて、払出枚数からベット数を差し引いた値を、AT枚数カウンタから減算する処理を実行する。例えば、3ベットゲームにおいて13枚の払い出しが発生した場合には、AT枚数カウンタから10を減算する処理を実行し、3ベットゲームにおいて0枚の払い出しが発生した場合には、AT枚数カウンタに0を加算する処理を実行する。

40

【0337】

なお、本実施形態では、メダルの払い出し（小役入賞）が発生した場合のゲームにてAT枚数カウンタの更新を行う構成としているが、メダルの払い出しが発生していないゲームでもAT枚数カウンタの更新を行う構成としてもよい。この場合、メダルの払い出しが

50

発生していないゲームでは、そのゲームのベット数を A T 枚数カウンタに加算する構成とするとよく、このようにすることで、なかなか小役入賞が発生しない場合に、同じ払出枚数であっても、各ゲームのベットに要するメダル数分だけ、A T モード中の総払出枚数が減ってしまう事象を回避させることができる。これに対して、本実施形態のようにすることで、各ゲームにおける小役入賞の成否によって A T モード中の総払出枚数が異なるようになり、A T モード中の各ゲームの遊技性を向上させることが可能である。また、本実施形態では A T 枚数カウンタの更新をゲームの終了時に行う構成としているが、小役非入賞時のベット数を加味する構成とする場合には、ゲームの開始時に当該ゲームのベット数を A T 枚数カウンタから加算する構成としてもよい。

【0338】

10

さらに、本実施形態では、小役入賞時にベット数を減算した払出枚数を A T 枚数カウンタから加算する構成としていところ、ゲームの開始時に当該ゲームのベット数を A T 枚数カウンタから加算する構成としたうえで、ゲームの終了時に当該ゲームの払出枚数を A T 枚数カウンタから減算する構成としてもよい。この場合、小役非入賞時はゲームの終了時に当該ゲームのベット数を A T 枚数カウンタから減算する構成とすると、小役非入賞時のベット数を加味しない構成（各ゲームの小役入賞の成否によって総払出枚数が異なる構成）となり、小役非入賞時はゲームの終了時に当該ゲームのベット数を A T 枚数カウンタから減算しない構成とすると、小役非入賞時のベット数を加味する構成（各ゲームの小役入賞の成否に関わらず総払出枚数が同じ枚数となる構成）となる。

【0339】

20

そして、ステップ S 1804 にて、A T 枚数カウンタが 0 となったか否かを判定する。A T 枚数カウンタが 0 となっておらず、A T モードの終了条件が成立していない場合、ステップ S 1805 にて、A T 枚数コマンドをサブ制御装置 180 への出力対象としてセットする処理を実行してから、本 A T モード用処理を終了する。A T 枚数コマンドには、現状の A T 枚数カウンタの情報が含まれており、サブ制御装置 180 では、A T モードの開始時に受信する A T 開始コマンドによって A T モードの残り枚数を把握可能であり、更に、A T モード中の各ゲームで受信する A T 枚数コマンドによっても A T モードの残り枚数を把握可能である。

【0340】

30

A T 枚数カウンタが 0 となり、A T モードの終了条件が成立した場合、ステップ S 1806 ～ステップ S 1808 にて A T モード終了用の処理を実行する。

【0341】

すなわち、ステップ S 1806 にて A T モードフラグをクリアし、ステップ S 1807 にて各種フラグ格納エリア 106d に A T モード終了フラグをセットする処理を実行する。その後、ステップ S 1808 にて A T 終了コマンドをサブ制御装置 180 への出力対象としてセットする処理を実行してから、本 A T モード用処理を終了する。A T モード終了フラグは、A T モード終了に際して、有利区間を終了させるためのフラグである。A T モード終了コマンドを受信したサブ制御装置 180 は、A T モードが終了したことに対応する演出を行うように補助表示部 65 やスピーカ 64 を制御する。

【0342】

40

<有利区間の管理>

次に、区間表示器としての右第 8 表示用セグメント N a 8 を制御したり、有利区間へ移行させたり有利区間を終了させるための、区間表示第 1 処理、及び区間表示第 2 処理について説明する。

【0343】

<区間表示第 1 処理>

先ず、区間表示第 1 処理について、図 45 を参照しながら説明する。区間表示第 1 処理は、抽選処理（図 21）におけるステップ S 414 にて実施される処理であり、スタートレバー 41 の操作に基づいて当該ゲームの抽選結果が決定されるとともに、当該抽選結果に基づいて表示モードの移行抽選等（抽選結果対応処理）が行われた後に実施される。

50

【0344】

ステップS1901では、区間表示器としての右第8表示用セグメントNa8が表示中であるか否か、より詳しくは、右第8表示用セグメントNa8を点灯中か否かを判定する。既に説明した通り、右第8表示用セグメントNa8を点灯中である場合とは、有利区間のうち、少なくとも押し順報知が発生し得る報知条件が成立している特定区間である場合を示している。ステップS1901にて否定判定し、右第8表示用セグメントNa8を消灯中であると判定した場合、ステップS1902に進む。

【0345】

ステップS1902では、各種フラグ格納エリア106dに有利区間当選ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。有利区間当選ゲームフラグは、有利区間移行抽選処理において有利区間移行抽選に当選した場合にセットされるフラグであり、その当選ゲームであることをCPU102が特定するためのフラグである。有利区間当選ゲームフラグがセットされている場合、ステップS1903にて有利区間当選ゲームフラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS1904にて有利区間フラグをセットする処理を実行する。

【0346】

ステップS1905では、有利区間中のゲーム数のカウント、より詳しくは、各種カウンタエリア106eの有利区間ゲーム数AGの計測を開始する処理を行う。有利区間ゲーム数AGは、有利区間の実行ゲーム数を把握する把握手段に相当するものである。そして、ステップS1906にて、有利区間移行時処理を実行する。有利区間移行時処理は、今回移行させる有利区間の状態や有利度を設定する処理である。具体的には、有利区間移行時処理では、上記の天井カウンタを抽選等により設定し、有利区間移行後、ATモード移行抽選に当選することなくATモードへの移行を許容する天井ゲーム数の設定を行う。天井カウンタの抽選は、例えば、設定値や当該ゲームの抽選結果等を利用して行うとよく、高設定ほど短い天井ゲーム数が選択され易くなるようにしたり、奇数設定よりも偶数設定の方が短い天井ゲーム数が選択され易くなるようにしたり、今回のゲームの抽選結果として当選しにくい結果ほど、短い天井ゲーム数が選択され易くなるようにするとよい。そして、抽選により決定した天井ゲーム数に相当する値を天井カウンタに入力するとよく、例えば、天井カウンタに対応する情報を含む天井コマンドをサブ制御装置180へ出力することで、天井ゲーム数を示唆する演出が補助表示部65やスピーカ64にて行われる構成としてもよい。なお、天井カウンタの抽選においても、当該抽選用の乱数を取得して、設定値やゲームの抽選結果等を利用して天井ゲーム数（天井カウンタ）を抽選により決定する。

【0347】

区間表示第1処理において、ステップS1906にて有利区間移行時処理を実行した後は、ステップS1907にて、右第8表示用セグメントNa8を点灯させることにより区間表示器の表示を開始する。

【0348】

ステップS1901にて区間表示器としての右第8表示用セグメントNa8を表示中であると判定した場合、ステップS1908にて、有利区間中の表示を継続する処理を実行する。ステップS1908について具体的には、右第8表示用セグメントNa8が点灯状態である状況を継続させるための処理を行う。すなわち、区間表示器の表示を終了するための処理は、本区間表示第1処理では実施しない。

【0349】

ステップS1902にて有利区間当選ゲームフラグがセットされていないと判定した場合、ステップS1907にて表示開始処理を実行した後、又はステップS1908の表示継続処理を実行した後は、ステップS1909にてATモードフラグがセットされているか否かを判定する。ステップS1909にていずれのATモードフラグもセットされていないと判定した場合は、ステップS1910にて、各種カウンタエリア106eに設けられた役比第1カウンタに1を加算する処理を実行する。役比第1カウンタは、押し順報知

が発生しないゲーム数、すなわち、通常区間と非特定区間のゲーム数をカウントするためのカウンタである。

【0350】

これに対して、ステップS1909にていずれかのATモードフラグがセットされていると判定した場合、ステップS1911にて、各種カウンタエリア106eに設けられた役比第2カウンタに1を加算する処理を実行する。役比第2カウンタは、押し順報知が発生可能なゲーム数、すなわち、特定区間のゲーム数をカウントするためのカウンタである。

【0351】

ステップS1910又はステップS1911の処理を実行した後は、ステップS1912にて役比算出処理を実行する。かかる処理では、役比第2カウンタの値を役比第1カウンタと役比第2カウンタとの加算値（全ゲーム数）で除算する処理を行う。すなわち、役比算出処理は、全ゲーム数のうち、押し順報知が発生し得るゲーム数の割合を算出する処理である。そして、ステップS1913にて、ステップS1912の演算処理結果が役比モニター77にて表示されるようにするための処理を実行する。

【0352】

図5に示すように、役比モニター77は、7つの表示用セグメントからなる7セグ表示部を複数有している。具体的には、役比モニター77は、7セグ表示部としての第1表示部77A、第2表示部77B、第3表示部77C、第4表示部77D、第5表示部77Eを有している。第1表示部77A～第5表示部77Eにおける表示用セグメントは、払出枚数表示部62の表示用セグメントNa1～Na7、Nb1～Nb7と同様に、LEDからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の1個の表示用セグメントのみを点灯させることができるとともに、任意の組み合わせの表示用セグメントを点灯させることができる。これにより、役比モニター77は、それぞれ個別に所定の記号（アルファベットや数字を含む）が表示されるようになっており、特に、役比モニター77では、5桁の数字を表示可能となっている。

【0353】

ステップS1913では、ステップS1912の演算処理の結果を役比モニター77に出力するとともに、役比モニター77にて、4桁の数字が表示されるように役比モニター77における各表示部77A～77Eの表示制御を行う。具体的には、全ゲーム数のうち、押し順報知が発生し得るゲーム数の割合として、例えば、「0.5012」といったように、1よりも小さい数であって、小数点以下4桁までの数字が役比モニター77にて表示される。ステップS1913の処理を実行した後は、区間表示第1処理を終了する。

【0354】

なお、ステップS1912の演算処理において小数点以下第5桁の数字を四捨五入する処理を行ったうえで、役比モニター77の表示制御を行う構成としてもよい。また、役比モニター77のうち、第1表示部77Aは、基本的には「0」が表示されるため、第1表示部77Aを有さないようにしたり、第1表示部77Aを印刷等によって「0」との表示が常にされる構成としてもよい。また、第1表示部77Aと第2表示部77Bとの間に、小数点が印刷等により表示される構成とするともよい。

【0355】

＜区間表示第2処理＞

次に、区間表示第2処理について、図46のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、区間表示第2処理は、リール制御処理のステップS525にて実施される処理であり、1ゲームの終了に際して、メダルの払出（払出判定処理）及び入賞結果に基づく遊技状態の移行等（入賞結果対応処理）が行われてから実施される。

【0356】

ステップS2001では、有利区間フラグがセットされているか否かを判定する。セットされていない場合には、そのまま区間表示第2処理を終了する。有利区間フラグがセットされている場合には、ステップS2002にて、有利区間中のゲーム数をカウントする

10

20

30

40

50

処理を実行する。具体的には、上記有利区間ゲーム数 A G を 1 加算する処理を行う。続くステップ S 2 0 0 3 では、各種カウンタエリア 1 0 6 e に設けられた有利区間増減枚数 M Y (M Y カウンタ) の更新処理を実行する。

【 0 3 5 7 】

ステップ S 2 0 0 3 の M Y 更新処理では、今回のゲームの遊技結果がいずれかの再遊技入賞ではないことを条件として、払出枚数から投入枚数 (ベット数) を減算し、その減算結果を有利区間増減枚数 M Y に加算することによって、有利区間増減枚数 M Y の更新を行う。

【 0 3 5 8 】

ステップ S 2 0 0 3 の M Y 更新処理を実行した後は、ステップ S 2 0 0 4 にて、残ゲーム数管理処理を実行し、続くステップ S 2 0 0 5 にて、残枚数管理処理を実行する。残ゲーム数管理処理は、 A T モードの残り払出枚数等に基づき、現状の残り払出枚数を払い出すために要するであろうゲーム数で有利区間が上限ゲーム数 (1 5 0 0 ゲーム) に達する状況となっているか否かの管理を行うための処理である。残ゲーム数管理処理では、例えば、有利区間ゲーム数 A G (有利区間の消化ゲーム数) と、 A T 枚数カウンタ (A T モードの残り払出枚数) から算出される予想残りゲーム数との合計が、有利区間の上限ゲーム数より多い状況か否かを把握する。そして、そのような状況であれば、その状況を特定するためのフラグとして、各種フラグ格納エリア 1 0 6 d に第 1 超過フラグをセットする。また、残枚数管理処理は、 A T モードの残り払出枚数で有利区間が上限増加数 (2 4 0 0 枚) に達する状況となっているか否かの管理を行うための処理である。残払出枚数管理処理では、例えば、 A T 枚数カウンタと、現状の有利区間増減枚数 M Y との合計が有利区間の増減枚数より多い状況か否かを把握する。そして、そのような状況であれば、その状況を特定するためのフラグとして、各種フラグ格納エリア 1 0 6 d に第 2 超過フラグをセットする。

【 0 3 5 9 】

残ゲーム数管理処理、残枚数管理処理を実行した後は、ステップ S 2 0 0 6 にて、上記有利区間ゲーム数 A G が上限ゲーム数である 1 5 0 0 に達したか否か、又は有利区間増減枚数 M Y が上限増加数である 2 4 0 0 以上となったか否かを判定する。これらいずれかの強制終了条件が成立している場合には、ステップ S 2 0 0 7 にて、有利区間ゲーム数 A G 及び有利区間増減枚数 M Y を 0 にクリアする。続くステップ S 2 0 0 8 では、区間表示器としての右第 8 表示用セグメント N a 8 の表示を終了させる処理を行う。そして、ステップ S 2 0 0 9 にて、有利区間中の各種フラグやカウンタ等のパラメータ、情報を初期化する処理を実行してから、本区間表示第 2 処理を終了する。

【 0 3 6 0 】

ステップ S 2 0 0 9 の有利区間用情報の初期化処理について、具体的には、今回の有利区間への移行に際して設定されたフラグやカウンタ、及び、今回の有利区間中に設定されたフラグやカウンタを初期値に戻す処理を実行する。例えば、有利区間フラグや、各種 A T モードフラグ等がクリアされておらずセットされていれば、これらのフラグをクリアする。さらに、有利区間ゲーム数 A G や有利区間増減枚数 M Y 、 A T モードの継続ゲーム数用のカウンタ、 A T 準備カウンタ等が 0 より大きければ、これらのカウンタを全て 0 にリセットする。つまり、本有利区間用情報の初期化処理では、押し順報知を用いた有利な状態としての有利区間に関し、押し順報知に係る性能に及ぼす全ての変数乃至パラメータを初期化するものであり、かかる変数乃至パラメータに関して R A M クリアを行う処理である。

【 0 3 6 1 】

ステップ S 2 0 0 6 にて有利区間ゲーム数 A G が上限値に達しておらず、且つ有利区間増減枚数 M Y が上限増加数に達していないと判定した場合は、ステップ S 2 0 1 0 に進み、 A T モード終了フラグがセットされているか否かを判定する。 A T モード終了フラグがセットされている場合、ステップ S 2 0 0 7 に進み、有利区間終了用の処理を実行する。 A T モード終了フラグがセットされていない場合、そのまま有利区間終了用の処理を実行

する。

【0362】

＜表示メイン処理＞

次に、サブ側のサブ制御装置180のCPU181にて実行される処理について説明する。図47は、サブ制御装置180の表示メイン処理を示すフローチャートである。表示メイン処理は、停電からの復旧や電源スイッチ71のオン操作によって電源が投入された際に起動される処理である。つまり、主制御装置101側のメイン処理（図19）が起動される場合に、サブ制御装置180側の表示メイン処理も起動される。

【0363】

ステップS2101では、初期化処理として、スタックポインタの値をCPU181内に設定するとともに、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後CPU181内のレジスタ群や、I/O装置等に対する各種の設定などを行う。

【0364】

続くステップS2102では、主制御装置101から立ち上げ時コマンドを受信しているか否かを判定する。立ち上げ時コマンドは、上述の通り、主制御装置101におけるメイン処理のステップS208にて出力されるコマンドであり、電源投入が行われた際に主制御装置101とサブ制御装置180との接続確認を行うためのコマンドである。立ち上げ時コマンドを受信している場合には、ステップS2103にて、立ち上げ時音量設定処理を実行する。立ち上げ時音量設定処理では、電源投入後、所定期間に亘って音量を特定音量に設定するための処理を実行する。

【0365】

ステップS2103の処理を実行した後は、ステップS2104にて、システム状態が電圧低下状態か否か、すなわち駆動電圧が所定電圧（本実施形態では10ボルト未満）まで低下して電源が遮断されたか否かを判定する。システム状態が電圧低下状態である場合には電源が遮断されたものと判断し、ステップS2105にて停電処理を行う。停電処理では、現状の演出内容等の情報をRAM183のバックアップエリアに保存する処理を実行する。これにより、復電時に当該バックアップエリアに記憶された情報に基づいて、停電前の演出状態に復帰させることが可能となる。停電処理を実行した後は、電源が完全に遮断されて処理ができなくなるまで無限ループに入る。

【0366】

システム状態が電圧低下状態でない場合には、ステップS2106にて各種演出の選択等の際に用いる乱数値の更新処理を行い、ステップS2107にてサブ制御装置180側のタイマ割込み処理用の処理を実行する。ステップS2107では、例えば、タイマ割込み処理の割込みタイミングであるか否かを判定し、割込みタイミングである場合には、当該タイマ割込み処理を起動させるための処理を行う。タイマ割込み処理では、例えば、各種タイマカウンタや設定済みの演出データの更新処理を行う。

【0367】

その後、ステップS2108にて各種演出設定を行う演出設定処理を実行し、ステップS2109にて、演出スイッチ66等が操作された場合の処理としてのサブ操作対応処理を実行し、ステップS2110にて、所定期間に亘って操作が行われなかった場合等に移行する待機モードの管理用の待機モード管理用処理を実行し、ステップS2111にてスピーカ64から出力する各種効果音等の音量を設定する音量設定処理を実行してから、ステップS2104に戻る。

【0368】

これらステップS2104～ステップS2111のループ処理は、1.49msec周期で実行されるように設定されており、これら演出設定処理、サブ操作対応処理、待機モード管理処理、音量設定処理等も1.49msec周期で起動されることになる。

【0369】

一方、ステップS2102にて主制御装置101からの立ち上げ時コマンドを受信していないと判定した場合、ステップS2112にてエラー報知処理を実行する。エラー報知

10

20

30

40

50

処理については、後に詳細に説明する。

【0370】

＜演出設定処理＞

ステップS2108の演出設定処理について、図48のフローチャートに基づき説明する。

【0371】

演出設定処理では、先ずステップS2201にて、主制御装置101から新たなコマンドを受信したか否かを判定する。新たなコマンドを受信している場合には、ステップS2202にて、受信したコマンドに基づいて主制御装置101側の遊技進行状況を把握等するためのコマンド判定処理を実行する。

10

【0372】

ステップS2202の処理を実行した後は、ステップS2203にて、新たに受信したコマンドが、ベット時コマンドであるか否かを判定する。ベット時コマンドとは、ベット操作が行われたことに基づいて主制御装置101から出力されるコマンドであり、通常処理のステップS306にてセットされるコマンド等である。ベット時コマンドである場合には、ステップS2204にて今回のベット操作に基づく演出設定を行うためのベット時演出設定処理を実行する。

【0373】

ステップS2203にて否定判定した場合、又はステップS2204の処理を実行した後は、ステップS2205にて、新たに受信したコマンドが、開始操作時コマンドであるか否かを判定する。開始操作時コマンドとは、スタートレバー41の操作が行われたことに基づいて主制御装置101から出力されるコマンドであり、抽選処理のステップS411にてセットされる抽選結果コマンドの他、抽選結果対応処理等にてセットされる前兆コマンド、上乗せコマンド及び押し順報知コマンド等がある。これらの開始操作時コマンドである場合には、ステップS2206にて開始操作時演出設定処理を実行する。

20

【0374】

ステップS2205にて否定判定した場合、又はステップS2206の処理を実行した後は、ステップS2207にて、新たに受信したコマンドが、回転開始時コマンドであるか否かを判定する。回転開始時コマンドとは、各リール32L、32M、32Rの回転が開始される場合に主制御装置101から出力されるコマンドであり、リール制御処理のステップS504にてセットされるコマンドである。回転開始時コマンドである場合には、ステップS2208にて回転開始時演出設定処理を実行する。

30

【0375】

ステップS2207にて否定判定した場合、又はステップS2208の処理を実行した後は、ステップS2209にて、新たに受信したコマンドが、停止可能時コマンドであるか否かを判定する。停止可能時コマンドとは、各リール32L、32M、32Rの回転が定速回転に至って、ストップスイッチ42～44の操作が可能とされる場合に主制御装置101から出力されるコマンドであり、リール制御処理のステップS506にてセットされるコマンドである。停止可能時コマンドである場合には、ステップS2210にて停止可能時演出設定処理を実行する。

40

【0376】

ステップS2209にて否定判定した場合、又はステップS2210の処理を実行した後は、ステップS2211にて、新たに受信したコマンドが、停止時コマンドであるか否かを判定する。停止時コマンドとは、ストップスイッチ42～44の停止ON操作や停止OFF操作が行われた場合に主制御装置101のリール制御処理にて出力される停止ON時コマンドや停止OFF時コマンドの他、対応するリールが停止した場合に主制御装置101のリール制御処理にて出力されるリール停止時コマンドが相当する。これらの停止時コマンドである場合には、ステップS2212にて停止時演出設定処理を実行する。

【0377】

ステップS2211にて否定判定した場合、又はステップS2212の処理を実行した

50

後は、ステップ S 2 2 1 3 にて、新たに受信したコマンドが、入賞時コマンドであるか否かを判定する。入賞時コマンドとは、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止したことに基づいて主制御装置 1 0 1 から出力されるコマンドであり、リール制御処理のステップ S 5 2 6 にてセットされる入賞結果コマンドの他、ボーナス状態処理や入賞結果対応処理等にてセットされる第 1 B B 開始コマンド、第 2 B B 開始コマンド、第 1 B B 終了コマンド、第 2 B B 終了コマンド、C Z 開始コマンド、継続率コマンド、前兆コマンド、継続用コマンド、C Z ゲーム数コマンド、C Z 終了コマンド、バトル継続コマンド、A T 開始コマンド、A T 枚数コマンド、A T 終了コマンド等がある。これらの入賞時コマンドである場合には、ステップ S 2 2 1 4 にて入賞時演出設定処理を実行する。

【0378】

ステップ S 2 2 1 3 にて否定判定した場合、又はステップ S 2 2 1 4 の処理を実行した後は、ステップ S 2 2 1 5 にて、新たに受信したコマンドが、払出開始時コマンドであるか否かを判定する。払出開始時コマンドとは、メダルの払出が開始される場合に主制御装置 1 0 1 から出力されるコマンドであり、メダル払出処理のステップ S 7 0 2 にてセットされるコマンドである。払出開始時コマンドである場合には、ステップ S 2 2 1 6 にて払出開始時演出設定処理を実行する。

【0379】

ステップ S 2 2 1 5 にて否定判定した場合、又はステップ S 2 2 1 6 の処理を実行した後は、ステップ S 2 2 1 7 にて、新たに受信したコマンドが、払出終了時コマンドであるか否かを判定する。払出終了時コマンドとは、メダルの払出が終了される場合に主制御装置 1 0 1 から出力されるコマンドであり、メダル払出処理のステップ S 7 0 8 にてセットされるコマンドである。払出終了時コマンドである場合には、ステップ S 2 2 1 8 にて払出終了時演出設定処理を実行する。

【0380】

ステップ S 2 2 1 7 にて否定判定した場合、又はステップ S 2 2 1 8 の処理を実行した後は、ステップ S 2 2 1 9 にて、いずれかのエラーコマンドを受信しているか否かを判定する。いずれかのエラーコマンドを受信している場合、ステップ S 2 2 2 0 にてエラー報知設定処理を実行する。エラー報知設定処理では、受信しているエラーコマンドに対応するエラー報知が実行されるように補助表示部 6 5 やスピーカ 6 4 を制御する。

【0381】

ステップ S 2 2 0 1 若しくはステップ S 2 2 1 9 にて否定判定した場合、又はステップ S 2 2 2 0 の処理を実行した後は、ステップ S 2 2 2 1 にて、その他の処理を実行してから、演出設定処理を終了する。ステップ S 2 2 2 1 では、上記の各演出設定処理にて設定された各種演出が、対応するタイミングにて実行されるように補助表示部 6 5 やスピーカ 6 4 等を制御する。また、ステップ S 2 2 2 1 では、主制御装置 1 0 1 を介さずに接続されたセンサ（演出スイッチ検出センサ等）からの信号に基づく演出の設定等を行う。

【0382】

以下、ベット時演出設定処理、開始操作時演出設定処理、回転開始時演出設定処理、停止可能時演出設定処理、停止時演出設定処理、入賞時演出設定処理、払出開始時演出設定処理、払出終了時演出設定処理、エラー報知設定処理についてそれぞれ説明した後、コマンド判定処理について説明する。

【0383】

＜ベット時演出設定処理＞

先ず、ステップ S 2 2 0 3 のベット時演出設定処理について、図 4 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0384】

ステップ S 2 3 0 1 では、各種フラグ格納エリア 1 8 3 a にコマンド異常フラグがセットされているか否かを判定する。コマンド異常フラグは、主制御装置 1 0 1 側から受信するコマンドと、ステップ S 2 2 0 1 のコマンド判定処理にて把握している遊技進行状況と、に齟齬が生じている場合にセットされるフラグである。かかるコマンド異常フラグをセ

10

20

30

40

50

ットする処理や、当該コマンド異常フラグがセットされている場合の対処等については後に説明するとして、ここでは、コマンド異常フラグがセットされていない場合について説明する。

【0385】

ステップS2301にてコマンド異常フラグがセットされていないと判定した場合、ステップS2302にて今回受信しているベット時コマンドが再遊技用のベット時コマンドであるか否かを判定する。再遊技用のベット時コマンドは、前回のゲームの結果がいずれかの再遊技入賞であり、当該再遊技入賞に伴う自動ベット処理が行われる場合に（再遊技入賞に伴うベットが行われる場合に）主制御装置101から出力されるコマンドである。

【0386】

再遊技用のベット時コマンドではなく、遊技者によるクレジット投入スイッチ56, 57の操作やメダル投入に基づいて規定枚数に達するベットが行われたことに基づくベット時コマンドである場合、ステップS2303にて各種カウンタエリア183bのベット数カウンタに今回のベット数に対応する値を入力する処理を実行する。ベット数カウンタは、今回のゲームでベットされたメダル数をCPU181が把握するためのカウンタである。そして、ステップS2304にて、ベット数カウンタに入力されたベット数に応じたベット時演出を行うための処理を実行してから、本ベット時演出設定処理を終了する。より具体的には、ベット数カウンタに入力されたベット数に応じて、ベット表示部34の点灯処理を行うとともに、当該ベット数に応じた効果音がスピーカ64から出力されるようにする処理を実行する。

【0387】

ステップS2302にて再遊技用のベット時コマンドであると判定した場合、ステップS2305にて今回受信した再遊技用のベット時コマンドが、特殊再遊技（チャンス目A～チャンス目C、チェリーA～チェリーC）入賞に伴う再遊技用のベット時コマンドであるか否かを判定する。これら特殊再遊技入賞に伴う再遊技用のベット時コマンドではない場合には、ステップS2306にて受信した再遊技用のベット時コマンドに基づくベット数に応じた通常再遊技用のベット時演出を行うための処理を実行してから、本ベット時演出設定処理を終了する。

【0388】

ステップS2305にて特殊再遊技入賞に伴う再遊技用のベット時コマンドであると判定した場合、ステップS2307にて、受信した再遊技用のベット時コマンドに基づくベット数に応じた特殊再遊技用のベット時演出を行うための処理を実行してから、本ベット時演出設定処理を終了する。

【0389】

通常再遊技用のベット時演出と特殊再遊技用のベット時演出とは、遊技者が識別可能となるように演出態様が異なっており、具体的には、通常再遊技用のベット時演出では、当該再遊技用のベット時コマンドを受信したことに基づいてベット時演出（ベット表示部34の点灯処理や効果音の出力）を行うのに対して、特殊再遊技用のベット時演出は、遊技者がいずれかのベット操作（クレジット投入スイッチ56, 57の操作やメダル投入）を行ったことに基づいてベット時演出を行う点で実行タイミングが異なっている。また、ベット時演出の効果音についても異なっており、具体的には、特殊再遊技用のベット時演出における効果音は、遊技者によるベット操作に伴うベット時演出における効果音（ステップS2304にて設定するベット時演出における効果音）と同じ又はほぼ同様となるように設定されており、通常再遊技用のベット時演出における効果音は、これら特殊再遊技用の効果音やステップS2304の効果音とは異なるように設定されている。このようにすることで、特殊再遊技（チャンス目A～チャンス目CやチェリーA～チェリーC）が再遊技ではなく、通常の払出小役（スイカ等）と同等の扱いである印象を遊技者に強く与えることが可能となる。

【0390】

<開始操作時演出設定処理>

10

20

30

40

50

次に、ステップ S 2 2 0 6 の開始操作時演出設定処理について、図 5 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0391】

開始操作時演出設定処理では、先ずステップ S 2 4 0 1 にて上記のコマンド異常フラグがセットされているか否かの判定を行う。ここでは、コマンド異常フラグがセットされていないものとして説明を進める。

【0392】

コマンド異常フラグがセットされていない場合、ステップ S 2 4 0 4 に進み、獲得表示更新第 1 処理を実行する。獲得表示更新第 1 処理は、A T モードにおいて獲得した（払い出された）メダル数の累計（総数）を補助表示部 6 5 にて表示させるための処理である。続くステップ S 2 4 0 5 では、消化数更新処理を実行する。消化数更新処理は、A T モードにおいて消化したゲーム数（実行したゲーム数）の累計（総数）を補助表示部 6 5 にて表示させるための処理である。これらステップ S 2 4 0 4 やステップ S 2 4 0 5 の処理については、後に詳細に説明する。

【0393】

続くステップ S 2 4 0 6 では、受信している抽選結果コマンドに基づいて今回のゲームの抽選結果を把握する処理を実行する。そして、ステップ S 2 4 0 7 にて、今回のゲームの抽選結果がいずれかの特定役であるか否かを判定する。本実施形態では、特定役としてチャンス目 A ～チャンス目 C、チェリー A ～チェリー C、スイカ等の当選確率が比較的低い所謂レア役を設定しているが、これら各役のうちの一部の役や、他の役を判定対象としてもよい（これら各役のうちの一部の役や他の役である場合にステップ S 2 4 0 7 にて肯定判定する構成としてもよい）。

【0394】

ステップ S 2 4 0 7 にて特定役であると判定した場合、ステップ S 2 4 0 8 にてチャンス演出抽選処理を実行する。チャンス演出とは、特定役に当選しているゲームであることを示唆する演出であり、例えば図 6 2（a）に示すように、補助表示部 6 5 にてビックリマークを 3 つ表示させる演出が設定されている。なお、特定役に当選している可能性や当選している特定役の種類に応じてチャンス演出の演出態様を異ならせてもよい（例えば、当選確率の低い特定役に当選している可能性が高いほど、ビックリマークの数を多くするなど）。チャンス演出抽選処理では、各種カウンタエリア 1 8 3 b から抽選用のカウンタ（乱数）を取得して、今回のゲームでチャンス演出を実行するか否かの抽選を行う。この場合、当選している特定役の種類に応じてチャンス演出抽選処理の当選確率を異ならせてもよく、ゲームの出現率（当選確率）の低い特定役ほどチャンス演出抽選処理に当選しやすい構成としてもよい。

【0395】

ステップ S 2 4 0 8 にてチャンス演出抽選処理を実行した後は、ステップ S 2 4 0 9 にて当該抽選処理に当選したか否かを判定する。抽選処理に当選している場合、ステップ S 2 4 1 0 に進み、今回実行するチャンス演出の態様を選択する処理を実行する。例えば、上記のビックリマークの数が異なる複数のチャンス演出の態様が設定されている場合には、当該複数の態様から一の態様を抽選等（今回のゲームの抽選結果を利用した抽選等）に基づき選択する処理を行う。その後、ステップ S 2 4 1 1 にて、今回のゲームの回転開始時演出としてチャンス演出が行われるように補助表示部 6 5（表示制御装置 8 1）やスピーカ 6 4 を制御するための処理を実行する。つまり、本実施形態のチャンス演出は、開始操作時演出ではなく、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転が開始される場合の回転開始時演出として実行される。なお、ステップ S 2 4 1 0 では、表示制御装置 8 1 に対してチャンス演出の設定用のコマンドを出力し、表示制御装置 8 1 では、当該チャンス演出用の画像データ等を R O M から読み出して、R A M の所定領域に一時記憶させる処理を行う。この一時記憶した画像データは、チャンス演出を実行するタイミング（各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転開始時）にて所定領域から読み出され、当該読み出された画像データに対応する表示が補助表示部 6 5 にて行われるようになる。このようなサブ制御装置

10

20

30

40

50

180の演出設定と表示制御装置81の表示設定との流れは、以下の各演出設定処理でも同様である。

【0396】

ステップS2407にて特定役当選ゲームではないと判定した場合、ステップS2412に進む。ステップS2412では、今回受信した抽選結果コマンドが押し順ベルグループコマンドであるか否かを判定する。既に説明した通り、本実施形態ではゲームの抽選結果がいずれかの押し順ベルである場合には、その詳細の抽選結果に対応するコマンドは主制御装置101から出力されず、押し順ベルグループに対応する抽選結果コマンドが出力される。そのため、サブ制御装置180側では、今回の抽選結果コマンドから、いずれかの押し順ベル当選ゲームであることは把握可能であるものの、いずれの押し順ベル当選であるかは把握することができず、第1小役～第6小役入賞となる操作順序を当該抽選結果コマンドからは特定することができない。

10

【0397】

押し順ベルグループコマンドである場合、ステップS2413にて押し順報知コマンドを受信しているか否かを判定する。押し順ベルグループコマンドを受信しており且つ押し順報知コマンドを受信している場合、ステップS2414に進み、受信している押し順報知コマンドに基づいて第1小役～第6小役入賞となる押し順（ストップスイッチ42～44の操作順序）の情報を各種カウンタエリア183bの押し順カウンタに記憶する処理を実行する。

20

【0398】

押し順カウンタは、0～6の間で更新可能なカウンタとして設定されており、0は押し順報知なしに対応し、1は順押し（左→中→右）に対応し、2は挟み押し（左→右→中）、3は中順押し（中→左→右）、4は中逆押し（中→右→左）、5は逆挟み押し（右→左→中）、6は逆押し（右→中→左）に対応している。なお、第1停止のみ指示する操作順序（左が第1停止で、第2停止は中・右不問の操作順序、中が第1停止で、第2停止は左・右不問の操作順序、右が第1停止で、第2停止は左・中不問の操作順序）を設ける場合には、これらの操作順序に対応させて押し順カウンタを設定するとよい。

30

【0399】

ステップS2414にて押し順情報を押し順カウンタに記憶した後は、ステップS2415にて、今回のゲームの回転開始時演出として、押し順報知演出が補助表示部65（表示制御装置81）やスピーカ64にて行われるように設定する処理を実行する。つまり、本実施形態の押し順報知演出も、チャンス演出と同様に、開始操作時演出ではなく、各リール32L、32M、32Rの回転が開始される場合の回転開始時演出として実行される。

40

【0400】

ステップS2411若しくはステップS2415の処理を実行した後、又は、ステップS2409、ステップS2412若しくはステップS2413にて否定判定した場合、ステップS2416に進む。ステップS2416では、前兆演出設定処理を実行する。前兆演出設定処理では、主制御装置101から受信している前兆コマンドに基づいて、前兆モード中の各ゲームの演出内容を設定する処理を実行する。上記の通り、前兆モードは、ATモード移行抽選やCZモード移行抽選に当選した場合に設定されるモードであり、設定されるゲーム数の前兆モードを経て、ATモードやCZモードに当選したことの報知が行われるモードである。なお、ATモード移行抽選やCZモード移行抽選に当選していない場合に、疑似的な前兆モードに設定する構成としてもよく、当該疑似的な前兆モードにおいて、上記の当選している場合の前兆モードの演出と似た又は同じ演出を行うようにすることで、ATモードやCZモードに当選しているか否かを当該前兆モードや疑似的な前兆モードにおいて楽しませることが可能となる。さらに、ATモード移行抽選に当選している場合と、CZモード移行抽選に当選している場合とで、前兆モード中の演出内容や演出の選択率を異ならせるようにすることで、いずれの移行抽選に当選しているかを演出内容等から予測する遊技を楽しませることが可能となる。また、疑似的な前兆モードも設ける

50

構成においては、A TモードやC Zモードに当選している場合の前兆モードの演出内容や演出の選択率と、疑似的な前兆モードにおける演出内容や演出の選択率とを異ならせるようにすることで、A TモードやC Zモードに当選しているか否かを演出内容等から予測する遊技も楽しませることが可能となる。

【0401】

続くステップS2417では、C Z演出設定処理を実行する。C Zモードは、上記のように、所定数のゲームを単位継続ゲーム数とするセットを特定数に亘って実行されるモードであり、当該C Zモード中の各ゲームはA Tモード移行抽選の当選確率が高くなるとともに、特定数目のセットで継続抽選に当選している場合にはA Tモードへの移行が確定するモードである。ステップS2417のC Z演出設定処理では、味方キャラクタと敵キャラクタとバトル演出にて各セットの継続の有無を示唆・報知する演出を設定する。なお、上記のようにC Zモード中にA Tモード移行抽選に当選した場合には、主制御装置101側では前兆モードに移行するものの、サブ制御装置180側では、C Zモード中の演出を継続させるようにしており、当該C Zモード中にA Tモード移行抽選に当選した後の演出についてもステップS2415のC Z演出設定処理にて設定される構成としている。

10

【0402】

続くステップS2418では、A T演出設定処理を実行する。A Tモードは、上記のように、押し順報知や押し順報知演出が実行されることによって、押し順ベル当選時のメダル獲得期待枚数が多くなり、多くのメダルを獲得可能となるモードであり、主制御装置101側で管理するA Tモードの残り払出枚数（A T枚数カウンタ）が0となることで終了するモードである。ステップS2418のA T演出設定処理では、補助表示部65やスピーカ64にて上記の押し順報知演出が行われ易いモードであることを示す演出を行うようにしたり、A Tモードの残り払出枚数の上乘せが行われたことの上乗せ報知演出が行われるようにしたり、A Tモード中の消化ゲーム数や残り払出枚数、獲得メダル数等の表示を行うようにするための処理を実行する。

20

【0403】

その後、ステップS2419では、その他の開始操作時演出設定処理を実行してから、本開始操作時演出設定処理を終了する。ステップS2419では、例えば、スタートレバー41が操作されたことを示す効果音がスピーカ64から出力されるようにするための処理を実行したり、スタートレバー41が操作されたものの各リール32L、32M、32Rの回転が開始されないウェイト期間中であることを示す演出（ウェイト中演出）が開始されるようにするための処理を実行したり、スタートレバー41周辺のランプを消灯させてその操作が受け付けられたことの報知を行うための処理等を実行する。

30

【0404】

<回転開始時演出設定処理>

次に、ステップS2208にて実行される回転開始時演出設定処理について、図51のフローチャートを参照しながら説明する。回転開始時演出設定処理は、回転開始時コマンドを受信している場合に実行される処理である。

【0405】

ステップS2501では、上記のコマンド異常フラグがセットされているか否かを判定する。ここでも、コマンド異常フラグがセットされていないものとして説明を進める。

40

【0406】

ステップS2501にて肯定判定した場合、直前の開始操作時演出設定処理にて回転開始時演出として設定された演出（例えば、チャンス演出や押し順報知演出）が開始されるようにするための処理を実行する。そして、ステップS2503にて、その他の回転開始時演出設定処理を実行してから、本回転開始時演出設定処理を終了する。ステップS2503では、例えば、各リール32L、32M、32Rの回転開始時の効果音がスピーカ64から出力されるようにする処理等を実行する。

【0407】

<停止可能時演出設定処理>

50

次に、ステップ S 2 2 1 0 にて実行される停止可能時演出設定処理について、図 5 2 のフローチャートを参照しながら説明する。停止可能時演出設定処理は、停止可能時コマンドを受信している場合に実行される処理である。

【0408】

ステップ S 2 6 0 1 では、上記のコマンド異常フラグがセットされているか否かを判定する。ここでは、コマンド異常フラグがセットされていないものとして説明を進める。

【0409】

ステップ S 2 6 0 1 にて肯定判定した場合、ステップ S 2 6 0 2 にてストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 に内蔵されているストップランプ 4 2 b ~ 4 4 b の点灯色を停止不可状態に対応する点灯色から停止可能状態に対応する点灯色に変更する処理を実行する。ストップランプ 4 2 b ~ 4 4 b の点灯色を停止可能状態に対応する点灯色に変更することにより、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作可能となったことを遊技者は把握可能となる。

10

【0410】

なお、消灯状態から点灯状態とすることによる停止可能となったことを把握させる構成としてもよい。また、当該ストップランプ 4 2 b ~ 4 4 b の状態を変更することによって停止可能となった旨を報知する演出を、停止可能時コマンドを受信することなく実行する場合がある構成としてもよい。具体的には、当該停止可能となった旨を報知する演出を、いわゆるフリーズ演出を行う場合にも実行する構成としてもよい。当該フリーズ演出は、例えば、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作を無効化する無効期間が通常とは異なる期間として設定される（通常よりも長い期間として設定される）演出である。このようなフリーズ演出においても、ストップランプ 4 2 b ~ 4 4 b を用いた停止可能となった旨の演出を行うようにすることで、当該ストップランプ 4 2 b ~ 4 4 b の状態変化から、遊技者は各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止操作が可能となったと判断してストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作するものの、当該操作によっては停止制御が行われなくなり、フリーズ演出の演出効果（停止操作を行ったのにも関わらず停止制御が行われないことの驚き）をより高めることが可能となる。ステップ S 2 6 0 2 の処理を実行した後は、本停止可能時演出設定処理を終了する。

20

【0411】

＜停止時演出設定処理＞

次に、ステップ S 2 2 1 2 にて実行される停止時演出設定処理について、図 5 3 のフローチャートを参照しながら説明する。停止時演出設定処理は、停止時コマンドとして、停止 ON 時コマンドや停止 OFF 時コマンド、リール停止時コマンド等を受信した場合に実行される処理である。

30

【0412】

ステップ S 2 7 0 1 では、上記のコマンド異常フラグがセットされているか否かを判定する。ここでも、コマンド異常フラグがセットされていないものとして説明を進める。

【0413】

ステップ S 2 7 0 1 にて否定判定した場合、ステップ S 2 7 0 2 にて、今回受信した停止時コマンドが停止 ON 時コマンドであるか否かを判定する。停止 ON 時コマンドは、いずれかのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を停止 ON 操作した場合に出力されるコマンドであり、主制御装置 1 0 1 では、対応するリールが停止していない場合に停止 ON 操作されると、当該リールの停止処理を行う構成としている。

40

【0414】

停止 ON 時コマンドを受信している場合（ステップ S 2 7 0 2 にて肯定判定した場合）、ステップ S 2 7 0 3 にて、各種カウンタエリア 1 8 3 b に設けられた ON 操作カウンタを 1 加算する処理を実行する。ON 操作カウンタは、1 のゲームにおいて、停止 ON 時コマンドを受信した回数を CPU 1 8 1 が把握するためのカウンタである。そして、ステップ S 2 7 0 4 にて、受信している停止 ON 時コマンドに基づいて、今回停止 ON 操作されたリールを把握する処理を実行する。

【0415】

50

続くステップS 2 7 0 5では、今回のゲームにおいて押し順報知演出を実行しているか否かを判定する。実行していない場合、ステップS 2 7 0 6にて、今回の停止ON時コマンドに基づく停止ON操作時演出が補助表示部6 5（表示制御装置8 1）やスピーカ6 4にて行われるように設定する処理を実行する。停止ON操作時演出としては、例えば、チャンス演出（図6 2（a））のように、各リール3 2 L，3 2 M，3 2 Rに対応させてビックリマークを模した第1チャンスキャラクタC 1～第3チャンスキャラクタC 3を表示している場合には、停止ON操作されたリールに対応するキャラクタを非表示としたり表示態様を変更したりする処理を行う（図6 2（b）においては、左ストップスイッチ4 2の停止ON操作が行われた場合の停止ON操作時演出を示しており、左リール3 2 Lや左ストップスイッチ4 2に対応する第1チャンスキャラクタC 1を非表示とする演出を示している）。ステップS 2 7 0 6の処理を実行した後は、本停止時演出設定処理を終了する。

10

【0 4 1 6】

ステップS 2 7 0 5にて押し順報知演出を実行していると判定した場合、ステップS 2 7 0 7に進む。ステップS 2 7 0 7では、各種フラグ格納エリア1 8 3 aに非対応フラグがセットされているか否かを判定する。非対応フラグは、押し順報知演出を実行しているゲームにおいて報知した操作順序とは異なる順序でストップスイッチ4 2～4 4が操作された場合にセットされるフラグである。ステップS 2 7 0 7で非対応フラグがセットされている場合とは、今回の停止ON操作よりも前の停止ON操作が、押し順報知演出によって報知されている操作順序とは異なる順序であったことを示し、この場合、そのまま停止時演出設定処理を終了する。

20

【0 4 1 7】

ステップS 2 7 0 7にて非対応フラグがセットされていないと判定した場合、ステップS 2 7 0 8にて押し順情報の読み出し処理を実行する。押し順情報は、各種カウンタエリア1 8 3 bに設けられた押し順カウンタから読み出し可能であり、押し順カウンタには上記のように押し順報知コマンドを受信した場合に今回の押し順ベルにおいて第1小役入賞～第6小役入賞となる操作順序に対応する情報が入力されている。

【0 4 1 8】

ステップS 2 7 0 8にて押し順情報を読み出した後は、ステップS 2 7 0 9にて、当該押し順情報と、ステップS 2 7 0 3にて入力したON操作カウンタと、今回の停止ON時コマンドに対応するリールの情報とから、今回の停止ON操作が押し順報知によって報知されている操作順序に対応しているか否かを判定する。例えば、読み出した押し順情報が中順押し（中→左→右、押し順カウンタ＝3）であり、最初の停止ON操作（ON操作カウンタが1）である場合であって、今回の停止ON時コマンドが中リール3 2 Mに対応するコマンド（中ストップスイッチ4 3のON操作に対応するコマンド）である場合、今回の停止ON操作が、押し順報知によって報知されている操作順序に対応していると判定し、ステップS 2 7 0 9にて肯定判定することになる。

30

【0 4 1 9】

ステップS 2 7 0 9にて肯定判定した場合、ステップS 2 7 1 0にて操作対応演出が補助表示部6 5（表示制御装置8 1）やスピーカ6 4にて行われるようにするための処理を実行する。例えば、図6 3（a）のように、押し順報知演出として、1番目の操作順序を示す第1指示キャラクタS 1、2番目の操作順序を示す第2指示キャラクタS 2、3番目の操作順序を示す第3指示キャラクタS 3が、ストップスイッチ4 2～4 4の配置に対応しさせて表示されている場合（図では中順押しの押し順報知演出を示し、各指示キャラクタS 1～S 3は、左から順に、第2指示キャラクタS 2、第1指示キャラクタS 1、第3指示キャラクタS 3が配置されている。また、今回の操作順序に対応する第1指示キャラクタS 1を他の指示キャラクタS 2～S 3よりも拡大して表示している）、操作対応演出では、図6 3（b）に示すように、今回の操作に対応する指示キャラクタS 1～S 3（図では第1指示キャラクタS 1）を非表示とするとともに、今回の操作の次の操作に対応する指示キャラクタS 1～S 3（図では第2指示キャラクタS 2）を拡大して表示する演出

40

50

が行われるように設定されている。また、操作対応演出としてスピーカ 6 4 からは、操作順序に対応する操作が行われたことを示す効果音（例えば、「オッケー」という音声）が出力されるように設定されている。

【0 4 2 0】

ステップ S 2 7 1 0 の処理を実行した後は、ステップ S 2 7 1 1 にて各種カウンタエリア 1 8 3 b に設けられた対応操作カウンタを 1 加算する処理を実行する。対応操作カウンタは、今回のゲームにおいて押し順報知演出にて報知している操作順序に対応する停止 ON 操作が行われた回数を CPU 1 8 1 が把握するためのカウンタである。続くステップ S 2 7 1 2 では、上記の対応操作カウンタが 3 となったか否かを判定する。

【0 4 2 1】

ステップ S 2 7 1 2 にて肯定判定した場合、すなわち、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作が今回の押し順報知演出にて報知している操作順序に対応する操作であった場合、ステップ S 2 7 1 3 にて各種フラグ格納エリア 1 8 3 a に対応入賞フラグをセットする処理を実行する。対応入賞フラグは、押し順報知演出にて報知している操作順序に対応する操作が行われ、対応する小役（第 1 小役～第 6 小役）の入賞が成立することを CPU 1 8 1 が把握するためのフラグである。なお、上記のように、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を停止 ON 操作することによって対応するリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止駆動制御が開始され、この場合、そのまま停止する場合と、所定数の図柄分だけ回転してから停止する（スベリ制御が行われて停止する）場合とがあり、対応入賞フラグがセットされる場合には、未だ対応するリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止しておらず、入賞前である場合も含まれている。つまり、対応入賞フラグは、押し順報知演出によって報知している操作順序にて操作されて、対応する小役入賞が成立することを CPU 1 8 1 が、入賞前（事前）に把握することを可能とするフラグといえる。ステップ S 2 7 1 3 の処理を実行した後は、本停止時演出設定処理を終了する。

【0 4 2 2】

ステップ S 2 7 0 9 にて否定判定し、今回の停止 ON 操作が、押し順報知によって報知されている操作順序に対応していないと判定した場合、ステップ S 2 7 1 7 にて操作非対応演出が補助表示部 6 5（表示制御装置 8 1）やスピーカ 6 4 にて行われるようにするための処理を実行する。例えば、図 6 3（a）の押し順報知演出が行われている場合、操作非対応演出では、図 6 4（a）に示すように、押し順報知演出の表示を暗転させる（白黒に表示させる）演出が設定されている。また、操作非対応演出としてスピーカ 6 4 からは、操作順序に対応しない操作が行われたことを示す効果音（例えば、「なにやっているんだ」という音声）が出力されるように設定されている。

【0 4 2 3】

ステップ S 2 7 1 7 にて操作非対応演出の設定を行った後は、ステップ S 2 7 1 8 にて各種フラグ格納エリア 1 8 3 a に非対応フラグをセットする処理を実行してから、本停止時演出設定処理を終了する。この非対応フラグをセットすることにより、次回以降の停止 ON 操作時のステップ S 2 7 0 7 では肯定判定することになる。

【0 4 2 4】

ステップ S 2 7 0 2 にて今回受信している停止時コマンドが停止 ON 時コマンドではないと判定した場合、ステップ S 2 7 1 6 に進む。ステップ S 2 7 1 6 では、今回受信している停止時コマンドが停止 OFF 時コマンドであるか否かを判定する。停止 OFF 時コマンドである場合、ステップ S 2 7 1 7 に進み、受信したコマンドに基づいて、今回停止したリールを把握する処理を実行する。そして、ステップ S 2 7 1 8 にて、対応するリールの停止 OFF 操作時演出が補助表示部 6 5（表示制御装置 8 1）やスピーカ 6 4 にて行われるようにするための処理を実行する。停止 OFF 操作時演出としては、例えば、図 6 4（b）に示すように、操作されたリールに対応する領域（例えば、左リール 3 2 L であれば補助表示部 6 5 の左下領域、中リール 3 2 M であれば補助表示部 6 5 の中下領域、右リール 3 2 R であれば補助表示部 6 5 の右下領域）に波紋を模した波紋キャラクタ HK が表示されるように設定されている。また、停止 OFF 時の効果音（例えば「デデッ」という

10

20

30

40

50

電子音)が出力されるように設定されている。

【0425】

なお、本実施形態では、停止OFF操作時演出について、上記の押し順報知演出実行中に操作対応演出を行った後で実行可能であり、更に操作非対応演出を行った後でも実行可能としている。つまり、操作非対応演出を実行した場合であっても、当該操作非対応演出の契機となった停止操作に基づく停止OFF操作時に停止OFF時演出が行われるようにしている。さらに、操作非対応演出の契機となった停止操作の後、更に停止操作が行われた場合であっても、当該停止操作の停止OFF操作時に停止OFF操作時演出が行われる。このようにすることで、停止OFF時演出が行われないことを通じて、対応するリールが停止していないと勘違いさせないようにすることが可能となる。

10

【0426】

また、本実施形態では、リール停止時コマンドを受信し、停止操作に基づいてリールが停止した場合には、当該リールが停止したことを示す演出は行わない構成としている。このようにすることで、停止OFF操作時演出と当該リールが停止したことを示す演出とが重複することによって演出がわかりにくくなってしまうことや処理負荷の増大化を好適に回避することが可能となる。ただし、リール停止時に別途演出を行う構成としてもよく、この場、例えば、停止ON操作時演出や停止OFF操作時演出が行われる個所(補助表示部65やスピーカ64)と、リールが停止したことを示す演出が行われる個所とが異なる箇所となるようにすることで、演出が重複しても別々の演出であることを遊技者に理解させ易くなる。なお、リールが停止したことを示す演出は、例えば、各リール32L、32M、32Rを後方から照らすバックライトや、前方から照らすフロントライトによって実行するとよい。ちなみに、停止ON操作時演出や停止OFF操作時演出とは異なる箇所とする場合、全ての演出を異なる箇所とする構成だけでなく、一部の演出を異なる箇所にて行う構成としてもよく、例えば、リールが停止したことを示す演出として、スピーカ64からの効果音を設定してもよい。

20

【0427】

ステップS2718にて停止OFF操作時演出の設定を行った後は、ステップS2719にて対応入賞フラグがセットされているか否かを判定する。上記の通り、対応入賞フラグは、押し順報知演出を行っているゲームにおいて、全てのリール(ストップスイッチ)に対して、報知している操作順序に対応する停止ON操作が行われた場合にセットされるフラグである。ステップS2719にて肯定判定する場合とは、直前の停止ON操作が対応入賞フラグをセットすることの契機となった操作であることを意味し、当該停止ON操作に基づく停止駆動制御によって、第1小役～第6小役入賞が成立している又は成立することを意味する。

30

【0428】

ステップS2719にて対応入賞フラグがセットされていると判定した場合、ステップS2720にて入賞時演出が補助表示部65(表示制御装置81)やスピーカ64にて行われるようにするための設定処理を実行する。入賞時演出としては、図65(a)に示すように、補助表示部65(表示制御装置81)において第1小役入賞～第6小役入賞が成立したことや当該入賞成立に基づいて払い出されるメダル数(13枚)を示す内容が表示され、具体的には、「GET+13」という文字表示が行われるように設定されている。また、入賞時演出では、スピーカ64から対応する効果音(例えば、「ゲッター」という音声)が出力されるように設定されている。

40

【0429】

なお、ステップS2720では、表示制御装置81へ入賞時演出設定用のコマンドを出力し、表示制御装置81にて入賞時演出の設定処理が行われるようにする。表示制御装置81では、入賞時演出用の画像データをROM等から読み出し、その画像データをRAMの所定領域に一時記憶させる。これにより、演出実行タイミングが到来した際に、再度ROMの読み出しを行う必要がないようになる。

【0430】

50

続くステップS 2 7 2 1では、今回受信している停止OFF時コマンドに対応するリールのリール停止時コマンドを受信済みか否かを判定する。既に説明した通り、ストップスイッチ4 2～4 4の操作（停止ON操作）に基づいて対応するリール3 2 L，3 2 M，3 2 Rの停止駆動制御が行われ、当該リールは、所定数の図柄数分だけ回転してから停止する場合がある（スベリ制御）。そのため、停止ON操作に続けて停止OFF操作が行われた場合において、当該停止OFF操作が行われるよりも後で、対応するリールが停止する場合もあり、ステップS 2 7 2 1にてリール停止時コマンドを受信していない場合とは、リール停止前に停止OFF操作が行われたことを示している。

【0 4 3 1】

ステップS 2 7 2 1にてリール停止後に停止OFF操作が行われたと判定した場合、ステップS 2 7 2 2にて、上記ステップS 2 7 2 0にて設定した入賞時演出が補助表示部6 5（表示制御装置8 1）やスピーカ6 4にて実行されるようにする処理を行う。一方、ステップS 2 7 2 1にてリール停止前に停止OFF操作が行われたと判定した場合、上記設定した入賞時演出は、今回の処理では実行せず、対応するリールが停止してから（リール停止時コマンドを受信した場合に）実行される。

【0 4 3 2】

なお、ステップS 2 7 2 0にて入賞時演出を行う場合、サブ制御装置1 8 0は表示制御装置8 1へ入賞時演出実行用のコマンドを出力する。この場合、表示制御装置8 1では、上記の所定領域に一時記憶している（ROMから読み出し済みの）画像データを使用して、補助表示部6 5にて入賞時演出に対応する表示が行われるようにする。

【0 4 3 3】

ステップS 2 7 2 2にて入賞時演出を実行した場合と、ステップS 2 7 2 1にてリール停止前に停止OFF操作が行われたと判定して入賞時演出の実行を持ち越した場合は、ステップS 2 7 2 3にて上記の対応操作カウンタを0にクリアする処理を実行する。

【0 4 3 4】

ステップS 2 7 1 9にて対応入賞フラグがセットされていないと判定した場合、又はステップS 2 7 2 3にて対応操作カウンタを0にクリアした後は、ステップS 2 7 2 4にてON操作カウンタが3であり、今回の停止OFF操作が3番目（最後）のストップスイッチ4 2～4 4の操作であったか否かを判定する。ステップS 2 7 2 4にて肯定判定した場合、ステップS 2 7 2 5にてON操作カウンタを0にクリアする処理を実行してから、本停止時演出設定処理を終了する。ステップS 2 7 2 4にて否定判定し、未だ停止操作前のリール（ストップスイッチ）が残存している場合には、そのまま本停止時演出設定処理を終了する。

【0 4 3 5】

ステップS 2 7 1 6にて今回受信している停止時コマンドが停止OFF時コマンドではないと判定した場合とは、今回受信している停止時コマンドがリール停止時コマンドであることを意味する。この場合、ステップS 2 7 2 6にて入賞時演出が設定済みであるか否かを判定する。入賞時演出が設定済みである場合、ステップS 2 7 2 7にて、設定済みの入賞時演出を実行するための処理を行ってから、本停止時演出設定処理を終了する。ステップS 2 7 2 7の処理は、上記ステップS 2 7 2 2の処理と同様である。入賞時演出が設定されていない場合には、そのまま本停止時演出設定処理を終了する。

【0 4 3 6】

このように、本実施形態では、全リール3 2 L，3 2 M，3 2 Rが停止するよりも前に事前に入賞時演出を行うための設定処理（対応入賞フラグのセット処理や、入賞時演出の設定処理）を実行し、全リール3 2 L，3 2 M，3 2 Rが停止してから当該設定済みの入賞時演出を実行する場合があるようにしていることから、入賞時（全リール3 2 L，3 2 M，3 2 R停止時）に入賞時演出を設定するよりも、当該入賞時の処理負荷を増大化させることなく、入賞タイミングと入賞時演出の実行タイミングとのタイムラグを小さくすることが可能となる。また、入賞時演出の設定を前倒しで行うようにしていることから、本来ならば入賞時に行うべき処理の分だけ、入賞時の処理容量に空きが生じ、当該処理容量

10

20

30

40

50

の空きを利用して、入賞時の演出を派手にする等、入賞時演出の充実化に貢献することも可能となる。

【0437】

＜入賞時演出設定処理＞

次に、ステップS2214にて実行される入賞時演出設定処理について、図54のフローチャートを参照しながら説明する。入賞時演出設定処理は、入賞時コマンドとして、入賞結果コマンド等を受信した場合に実行される処理である。

【0438】

ステップS2801では、獲得表示更新第2処理を実行し、ステップS2802では、残数表示更新処理を実行する。これらの処理は、特定状態（主にATモード）中に獲得したメダル数や特定状態の残り払出枚数の表示を更新するための処理であり、後に詳細に説明する。

【0439】

ステップS2803では、上記のコマンド異常フラグがセットされているか否かを判定する。ここでもコマンド異常フラグがセットされていないものとして説明を進める。ステップS2803にて否定判定した場合、ステップS2804に進み、受信している入賞結果コマンドに基づいて今回の入賞結果を把握する処理を実行する。そして、ステップS2805にて、上記の対応入賞フラグがセットされているか否かを判定し、セットされていない場合には、ステップS2806にて、非対応フラグがセットされているか否かを判定する。対応入賞フラグも非対応フラグもセットされていない場合、ステップS2807にて、上記ステップS2804にて把握した入賞結果に対応する入賞時演出が、補助表示部65（表示制御装置81）やスピーカ64にて実行されるようにするための処理を行う。なお、当該入賞時演出は、ステップS2807の演出設定が行われたことを契機として実行される（入賞時コマンドを受信したタイミングで実行される）。

【0440】

この場合、例えば、第1小役入賞～第6小役入賞（ベル入賞）に対応する入賞時演出と、第7小役入賞や第8小役入賞（スイカ入賞）に対応する入賞時演出との演出態様を、遊技者が識別可能な程度に異なるようにするとよく、例えば、第7小役入賞や第8小役入賞に対応する入賞時演出では、3枚の払出枚数に対応させて「GET+3」と表示するとよい。また、入賞時演出のエフェクトの色や背景色を、第1小役入賞～第6小役入賞（ベル入賞）に対応する入賞時演出と、第7小役入賞や第8小役入賞（スイカ入賞）に対応する入賞時演出とで異なるようにしてもよく、第1小役入賞～第6小役入賞（ベル入賞）に対応する入賞時演出であれば黄色のエフェクトや背景色とし、第7小役入賞や第8小役入賞（スイカ入賞）に対応する入賞時演出であれば緑色のエフェクトや背景色としてもよい。

【0441】

なお、ステップS2807では、表示制御装置81へ入賞時演出実行用のコマンドを出力し、表示制御装置81にて入賞時演出が実行されるようにする。表示制御装置81では、入賞時演出用の画像データをROM等から読み出し、その画像データに対応する表示が補助表示部65にて行われるようにする。つまり、ステップS2807が行われる場合、表示制御装置81では、入賞時演出に使用する画像データをROMから読み出す処理と、当該画像データを補助表示部65にて表示させる処理を実行し、上記ステップS2720とステップS2722（ステップS2727）の両処理を、当該ステップS2807にて実行することとなる。

【0442】

ステップS2805にて対応入賞フラグがセットされている場合とは、上記のとおり、停止時演出設定処理において入賞時演出が実行されている場合である。また、ステップS2806にて非対応フラグがセットされている場合とは、入賞時演出は実行されていないものの、第1小役入賞～第6小役入賞が成立しない場合である。この場合、ステップS2808にて対応入賞フラグ又は非対応フラグをクリアする処理を行う。つまり、対応入賞フラグがセットされている場合には既に入賞時演出が実行されているため、本入賞時演出

設定処理では入賞時演出の設定（実行）を行わないし、非対応フラグがセットされている場合には、入賞時演出を行うべき入賞は成立していないため、入賞時演出設定処理では入賞時演出の設定（実行）を行わない。

【0443】

ステップS2807又はステップS2808の処理を実行した後は、ステップS2809にて、BB用処理を実行する。BB用処理では、例えば、入賞時コマンドとして第1BB開始コマンドや第2BB開始コマンドを受信している場合には、対応するBB開始演出が行われるようにするための処理を実行し、入賞時コマンドとして第1BB終了コマンドや第2BB終了コマンドを受信している場合には、対応するBB終了演出が行われるようにするための処理を実行する。

10

【0444】

続くステップS2810では、CZ用処理を実行する。CZ用処理では、入賞時コマンドとしてCZ開始コマンドを受信している場合には、CZモードの開始演出が行われるようにするための処理を実行し、入賞時コマンドとしてCZ終了コマンドを受信している場合には、CZモードの終了演出が行われるようにするための処理を実行する。また、入賞時コマンドとして、CZゲーム数コマンドや継続用コマンド、バトル継続コマンドを受信している場合には、CZモードの各セットの継続の有無を示唆する演出や、セットの更新演出が行われるようにするための処理を実行する。

【0445】

CZモード中の演出としては、例えば、図66(a)に示すように、CZモードを開始する場合、補助表示部65においてCZモードに移行することの表示（例えば、「バトルチャンス突入！！」との文字表示）を行い、図66(b)に示すように味方キャラクタと敵キャラクタとの組み合わせが表示され、セットの各ゲームで、当該味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出が行われる。そして、最終的に味方キャラクタが勝利すると（図66(c)）、次セットへの継続演出（図では、「バトルチャンス継続！！」との文字表示）が行われる（図66(d)）。また、最終的に味方キャラクタが敗北すると（図66(e)）、CZモードの終了演出（図では、「バトルチャンス終了」との文字表示）が行われてCZモードが終了するように設定されている。

20

【0446】

CZモード中の各ゲームでは、図67(a)に示すように、今回のセットの残りゲーム数を補助表示部65における第1残数表示エリアNGA1（図では左上領域）に表示するとともに、現状のセット数（最終セットまでの残りセット数）を補助表示部65におけるセット数表示エリアSA（図では右上領域）に表示する。これにより、遊技者は、各セットの継続条件をあと何ゲームで成立させるべきかの情報（セットの残りゲーム数）を把握することが可能となるとともに、あと何セットの継続条件を成立させるべきかの情報（最終セットまでの残りセット数）を把握可能となる。これら第1残数表示エリアNGA1やセット数表示エリアSAはCZモードの各ゲームの消化に応じて更新される。そして、最終セットで継続条件が成立している場合には、図67(b)に示すように、当該セットの終了ゲームにおいて、ATモードへの移行が生じることの報知を行う（図では、「バトルラッシュ確定！！」との文字表示を行う）。

30

【0447】

CZ用処理を実行した後は、ステップS2811にてAT用処理を実行する。AT用処理では、入賞時コマンドとしてAT開始コマンドを受信している場合には、ATモードの開始演出が行われるようにするための処理を実行し、入賞時コマンドとしてAT終了コマンドを受信している場合には、ATモードの終了演出が行われるようにするための処理を実行する。また、入賞時コマンドとして、上乗せコマンドを受信している場合には、ATモードのゲーム数の上乗せが行われたことの上乗せ報知演出が行われるようにするための処理を実行する。

40

【0448】

ATモードの開始演出や終了演出、ATモード中の演出としては、例えば、図68(a)

50

）に示すように、ＡＴモードの開始演出としては、補助表示部６５においてＡＴモードに移行することの表示（例えば、「バトルラッシュ突入」との文字表示）を行うとともに、当該ＡＴモードの残り払出枚数を第２残数表示エリアＮＧＡ２に表示する（図では残り１００枚の払い出しが可能であることを表示している）。また、ＡＴモードにおいては、ＡＴモードの総消化ゲーム数（総実行ゲーム数）を消化数表示エリアＳＧＡに表示するとともに、ＡＴモードにおいて払い出されたメダル数を獲得枚数表示エリアＫＭＡに表示する。これら第２残数表示エリアＮＧＡ２、消化数表示エリアＳＧＡ、及び獲得枚数表示エリアＫＭＡは、ＡＴモードのゲームの消化に応じて更新される（図６８（ｂ））。

【０４４９】

また、ＡＴモードの上乗せ報知演出では、図６９（ａ）に示すように、上乗せされた枚数を表示して、何枚の上乗せが発生したかを報知する（図では、５０枚の上乗せが行われたことを示している）。そして、ＡＴモードが終了する場合、図６９（ｂ）に示すように、ＡＴモードの終了演出（図では、「ＥＮＤ」との文字表示と、総消化ゲーム数、総獲得枚数を表示している）が行われるように設定されている。

【０４５０】

ステップＳ２８１１にてＡＴ用処理を実行した後は、ステップＳ２８１２にて、その他の入賞時演出設定処理を実行する。ステップＳ２８１２では、例えば、入賞結果に応じて上部ランプ６３を点灯／点滅等させる処理を行う。

【０４５１】

その後、ステップＳ２８１３にて、今回の入賞結果に基づいて、メダルの払い出しが発生するか否か（続けて払出開始時演出設定処理や払出終了時演出設定処理が起動されるか否か）を判定する。払い出しがない場合には、ステップＳ２８１４にて、今回のゲームに用いた各種演出用の情報の初期化処理を実行する。ステップＳ２８１４の処理では、複数のゲームに亘って継続する状態に用いられる演出用情報、具体的には、ＡＴモード中の獲得メダル数の表示を行うための獲得枚数カウンタの情報や、ＡＴモード中の総消化ゲーム数の表示を行うための消化ゲーム数カウンタの情報の初期化処理は行わず、例えば、押し順報知演出を行うための押し順カウンタの情報や、停止操作の回数管理に用いられるＯＮ操作カウンタの情報、対応操作カウンタの情報、順序カウンタの情報等の各種カウンタや、各種フラグを初期化する処理を実行する。ステップＳ２８１３にて払い出しがあると判定した場合や、ステップＳ２８１４の処理を実行した後は、入賞時演出設定処理を終了する。

【０４５２】

＜払出開始時演出設定処理＞

次に、ステップＳ２２１６にて実行される払出開始時演出設定処理について、図５５のフローチャートを参照しながら説明する。払出開始時演出設定処理は、１ゲームの入賞結果としてメダル払出が行われる場合（クレジットカウンタに払出枚数が加算される場合も含む）に主制御装置１０１から出力される払出開始時コマンドを受信した際に実行される処理である。

【０４５３】

ステップＳ２９０１では、上記のコマンド異常フラグがセットされているか否かを判定する。ここでも、コマンド異常フラグがセットされていないものとして説明を進める。

【０４５４】

ステップＳ２９０１にて否定判定した場合、ステップＳ２９０２にて、直前に受信している入賞時コマンド（入賞結果コマンド）に基づいて、今回の入賞結果を把握する処理を実行する。そして、ステップＳ２９０３にて、今回受信している払出開始時コマンドに基づいて今回の払出枚数を把握する処理を実行する。

【０４５５】

ステップＳ２９０２及びステップＳ２９０３の処理を実行した後は、ステップＳ２９０４にて、今回の入賞結果と払出枚数に対応する払出演出が補助表示部６５（表示制御装置８１）やスピーカ６４にて行われるようにするための処理を実行する。払出演出としては

、例えば、上記の補助表示部 6 5 における入賞時演出の表示（図 6 5（a）における「GET+13」との表示）を継続したまま、図 6 5（b）に示すように、スピーカ 6 4 から払出時の効果音（例えば、「ドッドッド」という電子音）が出力されるように設定されている。ステップ S 2 9 0 4 の処理を実行した後は、本払出開始時演出設定処理を終了する。

【0 4 5 6】

＜払出終了時演出設定処理＞

次にステップ S 2 2 1 8 にて実行される払出終了時演出について、図 5 6 のフローチャートを参照しながら説明する。払出終了時演出設定処理は、1 ゲームの入賞結果としてメダル払出が行われて、そのメダル払出が終了する場合に主制御装置 1 0 1 から出力される払出終了時コマンドを受信した際に実行される処理である。

10

【0 4 5 7】

ステップ S 3 0 0 1 では、上記のコマンド異常フラグがセットされているか否かを判定する。ここでも、コマンド異常フラグがセットされていないものとして説明を進める。

【0 4 5 8】

ステップ S 3 0 0 1 にて否定判定した場合、ステップ S 3 0 0 2 にて、実行中の払出演出が終了されるようにするための処理を実行する。その後、ステップ S 3 0 0 3 にて、今回のゲームに用いられた各種演出用の情報の初期化処理を実行してから、本払出終了時演出設定処理を終了する。ステップ S 3 0 0 3 の処理は、上記ステップ S 2 8 1 4 の処理と同様である。

20

【0 4 5 9】

＜エラー報知設定処理＞

次に、ステップ S 2 2 2 0 にて実行されるエラー報知設定処理について、図 5 7 のフローチャートを参照しながら説明する。エラー報知設定処理は、主制御装置 1 0 1 側で各種エラーが発生していると把握された場合に出力されるエラーコマンドを受信した際に実行される処理である。

【0 4 6 0】

ステップ S 3 1 0 1 では、受信しているエラーコマンドに基づいて、今回発生しているエラーを把握する処理を実行する。ちなみに主制御装置 1 0 1 側で把握されるエラーとしては、メダル投入口 4 5 から投入されたメダルが案内通路 8 4 内で滞留していることを示す投入メダル滞留エラー、案内通路 8 4 内においてメダルが逆流したこと等を示す投入メダル異常通過エラー、ホッパ装置 5 1 において貯留タンク 5 2 内のメダルが空となったことを示す遊技メダル払出装置エンptyエラー、払出装置 5 3 からのメダル払出通路にてメダルが滞留していることを示す払出メダル滞留エラー、予備タンク 5 4 が満タン状態となっていることを示す補助収納庫満杯エラー、停電処理が正常に行われなかった場合や当選確率設定処理にて設定される設定値が正常範囲（1～6）内にならない場合を示す R A M 異常エラー、抽選用乱数が正常に取得できなかったり、取得された乱数が予め定められた範囲内の乱数ではなかったり、乱数作成回路の故障や誤動作が生じていることを示す乱数異常エラー、受入可能状態以外で投入メダル検出装置 8 6 にてメダルを検出した場合や、案内通路 8 4 においてセンサレバー 8 7 が退避位置に配置されたのにも関わらず、その後、投入メダル検出装置 8 6 にてメダルを検出できない場合や、センサレバー 8 7 が所定期間に亘って退避位置に配置される投入タイミングエラー、メダル払出処理の実行中以外で払出メダル検出装置 9 5 にてメダルを検出したことを示す払出タイミングエラー、投入タイミングエラーと払出タイミングエラーとが重複していることを示す投入払出タイミングエラー、前面扉 1 2 が開放されていることを示すドアオープンエラー、等がある。これらのエラーは、主制御装置 1 0 1 におけるセンサ監視処理（ステップ S 1 0 7）等で、そのエラーの発生（例えば、前面扉 1 2 が開放されたこと）が特定され、対応するエラーコマンドがサブ制御装置 1 8 0 へ出力設定される。また、主制御装置 1 0 1 におけるセンサ監視処理等で、そのエラーの発生が特定されている状態において、当該エラーが解消されたこと（例えば、前面扉 1 2 が閉鎖されたこと）が特定されると、対応するエラー解消コマン

30

40

50

ドがサブ制御装置 180 へ出力設定される。

【0461】

ステップ S3101 にて発生しているエラーを把握した後は、ステップ S3102 にて、対応するエラー報知が補助表示部 65（表示制御装置 81）やスピーカ 64 にて行われるようにする処理を実行してから、本エラー報知設定処理を終了する。エラー報知としては、例えば、ドアオープンエラーが発生している場合には、補助表示部 65 にて前面扉 12 が開放されている旨の表示（例えば、「ドアが開いています」との文字表示）を行うとともに、スピーカ 64 から対応する効果音（例えば、「ドアが開いています」との音声）が出力されるように設定されている。

【0462】

＜獲得枚数、消化数、残数の更新処理＞

上記の CZ モードや AT モードにおいて表示される第 1 残数表示エリア NGA1、第 2 残数表示エリア NGA2 における残りゲーム数や残り払出枚数の表示や、消化数表示エリア SGA における総消化ゲーム数の表示、獲得枚数表示エリア KMA における獲得メダル数の表示の更新用の処理について説明する。これらの更新処理は、開始操作時演出設定処理（図 50）における獲得表示更新第 1 処理（ステップ S2404）や消化数更新処理（ステップ S2405）、入賞時演出設定処理（図 54）における獲得表示更新第 2 処理（ステップ S2801）や残数表示更新処理（ステップ S2802）にて行われる。以下、それぞれ説明する。

【0463】

＜獲得表示更新第 1 処理＞

先ず、獲得表示更新第 1 処理について、図 58 のフローチャートを参照しながら説明する。獲得表示更新第 1 処理は、獲得枚数表示エリア KMA における獲得メダル数の表示を更新するための処理である。上記のように、獲得表示更新第 1 処理は、開始操作時演出設定処理において実行される処理であり、概して、今回のゲームにおいてベットされたベット数を獲得メダル数から減算し、その表示を更新するための処理である。

【0464】

ステップ S3201 では、今回開始するゲームが獲得枚数表示エリア KMA にて獲得メダル数の表示を実行している状態であるか否か、より具体的には、AT モード中であるか否かを判定する。なお、CZ モード中も獲得メダル数を表示する場合には、ステップ S3201 にて肯定判定するようにするとよい。獲得メダル数を表示する状態ではない場合には、そのまま本第 1 処理を終了する。

【0465】

獲得メダル数を表示する状態である場合、ステップ S3202 にて各種カウンタエリア 183b に設けられた獲得枚数カウンタを把握する処理を実行する。獲得枚数カウンタは AT モード中に払い出したメダル数とベットされたメダル数との差分（獲得メダル数）を CPU 181 が把握するためのカウンタである。当該獲得枚数カウンタは、AT モードが終了した場合に初期値（0）にリセットされる。なお、AT モードが終了した後、所定ゲーム数（例えば 50 ゲーム）消化した場合に獲得枚数カウンタを初期値にリセットする構成としてもよく、このようにすることで、AT モードの終了後に再度 AT モードに移行した場合に、両 AT モードにおける獲得メダル数の合算値を報知することが可能である。この場合において、AT モードが終了した後、初期値にリセットするまでの間のゲームにおいて獲得メダル数を表示しない構成とする場合、ステップ S3201 にて否定判定しても、そのゲームでのベット数や払出メダル数が獲得枚数カウンタに反映される構成とするともよい。

【0466】

ステップ S3202 にて獲得枚数カウンタを把握した後は、ステップ S3203 にてベット数カウンタを把握する処理を実行する。上記の通り、ベット数カウンタには、今回のゲームのベット数に対応する値がベット時演出設定処理において入力される。なお、本実施形態では、前回のゲームの結果が再遊技入賞であり、今回のゲームのベットが再遊技状

10

20

30

40

50

態に設定されたことに基づく自動ベットである場合にはベット数カウンタにはそのベット数は反映されない構成としている。再遊技入賞に伴うベット数についてもベット数カウンタに反映させる構成とする場合、再遊技入賞時の払出枚数を今回のゲームのベット数として獲得枚数カウンタに反映させたとあて、次ゲームの自動ベット数を獲得枚数カウンタに反映させる構成とするといふ。

【0467】

獲得枚数カウンタ及びベット数カウンタを把握した後は、ステップS3204にて獲得枚数カウンタからベット数カウンタを減算する処理を実行する。そして、ステップS3205にて、獲得枚数表示エリアKMAの獲得メダル数の表示を、減算後の獲得枚数カウンタに対応する獲得メダル数の表示に更新する処理を実行してから、本獲得表示更新第1処理を終了する。なお、本実施形態では、獲得枚数カウンタが0以下である場合には、獲得枚数表示エリアKMAの獲得メダル数が0枚として表示されるように設定されており、獲得メダル数がマイナスの枚数にならないように設定されている。この場合、獲得枚数カウンタのマイナス分を別のカウンタにて管理するようにしてもよく、このようにすることで、CPU181が獲得枚数カウンタにてプラスの値とマイナスの値とを把握する必要がなく、処理構成の簡素化を図ることが可能である。

【0468】

<獲得表示更新第2処理>

次に、獲得表示更新第2処理について、図59のフローチャートを参照しながら説明する。獲得表示更新第2処理も、獲得枚数表示エリアKMAにおける獲得メダル数の表示を更新するための処理である。上記のように、獲得表示更新第2処理は、入賞時演出設定処理において実行される処理であり、概して、今回のゲームにおいて払い出された枚数を獲得メダル数に加算し、その表示を更新するための処理である。

【0469】

獲得表示更新第2処理では、先ずステップS3301にて、ステップS3201と同様に、今回終了するゲームが獲得枚数表示エリアKMAにて獲得メダル数の表示を実行している状態であるか否かを判定する。獲得メダル数を表示する状態ではない場合には、そのまま本第2処理を終了する。

【0470】

獲得メダル数を表示する状態である場合、ステップS3302にて獲得枚数カウンタを把握し、ステップS3303にて、今回の入賞結果を入賞結果コマンドに基づいて把握する処理を実行する。そして、ステップS3304にて入賞結果に対応する獲得枚数（払出枚数）を獲得枚数カウンタに加算する処理を実行し、ステップS3305にて、獲得枚数表示エリアKMAの獲得メダル数の表示を、ステップS3304の演算後の獲得枚数カウンタに更新されるようにする処理を実行してから、本獲得表示更新第2処理を終了する。

【0471】

<消化数更新処理>

次に、消化数更新処理について、図60のフローチャートを参照しながら説明する。消化数更新処理は、消化数表示エリアSGAにおける総消化ゲーム数の表示を更新する処理であり、開始操作時演出設定処理におけるステップS2402にて実行される処理である。

【0472】

消化数更新処理では、先ず、ステップS3401にて、今回開始するゲームが消化数表示エリアSGAにて総消化ゲーム数の表示を実行している状態であるか否か、より具体的には、ATモード中であるか否かを判定する。なお、通常モードやCZモード、有利区間中も消化ゲーム数を表示する場合には、ステップS3401にて肯定判定するようにするとよい。消化ゲーム数を表示する状態ではない場合には、そのまま本第2処理を終了する。

【0473】

消化ゲーム数を表示する状態である場合、ステップS3402にて各種カウンタエリア

10

20

30

40

50

183bに設けられた消化ゲーム数カウンタを把握する処理を実行する。消化ゲーム数カウンタはATモード（消化ゲーム数を表示する状態）中に消化された（実行した）ゲーム数をCPU181が把握するためのカウンタである。当該消化ゲーム数カウンタは、ATモードが終了した場合に初期値（0）にリセットされる。なお、ATモードが終了した後、所定ゲーム数（例えば50ゲーム）消化した場合に消化ゲーム数を初期値にリセットする構成としてもよく、このようにすることで、ATモードの終了後に再度ATモードに移行した場合に、両ATモードにおける消化ゲーム数の合算値を報知することが可能である。この場合において、ATモードが終了した後、初期値にリセットするまでの間のゲームにおいて消化ゲーム数を表示しない構成とする場合、ステップS3401にて否定判定し、そのゲームでの消化ゲーム数が消化ゲーム数カウンタに反映されない構成とするとい

10

【0474】

続くステップS3403では、上記の消化ゲーム数カウンタを1加算する処理を実行する。そして、ステップS3404にて、消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示を、ステップS3403の演算後の消化ゲーム数カウンタに更新されるようにする処理を実行してから、本消化数更新処理を終了する。

【0475】

＜残数表示更新処理＞

次に、残数表示更新処理について、図61のフローチャートを参照しながら説明する。残数表示更新処理は、第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2における残りゲーム数の表示を更新する処理であり、入賞時演出設定処理におけるステップS2802にて実行される処理である。

20

【0476】

残数表示更新処理では、先ずステップS3501にて、今回終了するゲームが第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2にて残りゲーム数や残り払出枚数の表示を実行している状態であるか否か、より具体的には、CZモードやATモード中であるか否かを判定する。残りゲーム数や残り払出枚数を表示する状態ではない場合には、そのまま本残数表示更新処理を終了する。

【0477】

残りゲーム数や残り払出枚数を表示する状態である場合、ステップS3502にて入賞時コマンドとして受信しているCZゲーム数コマンドやAT枚数コマンドに基づいて、残りゲーム数や残り払出枚数を把握する処理を実行する。より詳しくは、第1残数表示エリアNGA1に残りゲーム数の表示を行うCZモードである場合には、CZゲーム数コマンドに基づき残りゲーム数を把握し、第2残数表示エリアNGA2に残り払出枚数の表示を行うATモードである場合には、AT枚数コマンドに基づき残り払出枚数を把握する。

30

【0478】

そして、ステップS3503にて、第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2に表示される残りゲーム数や残り払出枚数が、ステップS3502の把握結果に対応する数に更新されるようにする処理を実行してから、本残数更新処理を終了する。

【0479】

以上のように、本実施形態では、主制御装置101にて各種遊技の進行が管理され、その遊技進行に応じて出力されるコマンドに基づいて、サブ制御装置180側で当該遊技進行に対応する各種演出等を行う構成としている。このように遊技進行用の処理と演出用の処理とを別々の制御装置にて行うようにすることで、処理負荷の分散化を図ることが可能となる。

40

【0480】

上記のように制御装置を複数有するうえで、それぞれの制御装置の同期を図るための構成について説明する。より具体的には、主制御装置101側で進行される遊技進行の状況をサブ制御装置180側で把握し、当該サブ制御装置180にて把握する遊技進行の状況を、主制御装置101側で実際に進行される遊技進行の状況と同期させるための構成を説

50

明する。このような主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との同期は、主にサブ制御装置 180 側の演出設定処理（図 48）におけるステップ S 2202 のコマンド判定処理にて行われる。

【0481】

＜コマンド判定処理＞

コマンド判定処理について、図 70 のフローチャートを参照しながら説明する。コマンド判定処理は、演出設定処理において主制御装置 101 から新たなコマンドを受信した場合に実行される処理である。

【0482】

ステップ S 3601 では、各種カウンタエリア 183b に設けられたコマンドカウンタを把握する処理を実行する。コマンドカウンタは、主制御装置 101 から受信する各種コマンドに基づいて、遊技進行状況を CPU 181 が把握するためのカウンタである。

【0483】

図 71 に示すように、コマンドカウンタは 1～9 の値が設定されるカウンタであり、主制御装置 101 側で管理される各遊技進行状態とコマンドカウンタの各値とが 1 対 1 で対応付けられているとともに、受信したコマンドの判定用の各処理にジャンプするアドレス情報と 1 対 1 で対応付けられている。

【0484】

すなわち、コマンドカウンタが 1 である場合の状態として、1 ゲームの開始前であってベットが可能なベット待ち状態（受入可能状態、受入可能状態表示部 76c が点灯状態とされている状態）に対応付けられており、コマンドカウンタが 2 である場合の状態として、ベット数が規定枚数に達しており、スタートレバー 41 の操作が可能な開始操作待ち状態（開始操作が可能な開始可能状態、開始可能状態表示部 76b が点灯状態とされている状態）に対応付けられており、コマンドカウンタが 3 である場合の状態として、スタートレバー 41 の操作後であって各リール 32L, 32M, 32R の回転の開始待ちの状態（ウェイト期間の経過前の状態、ステップ S 502 での肯定判定待ちの状態）に対応付けられており、コマンドカウンタが 4 である場合の状態として、各リール 32L, 32M, 32R の回転が開始された後であって各リール 32L, 32M, 32R の回転速度が定速に至るまでの停止不可状態（ステップ S 505 での肯定判定待ちの状態）に対応付けられており、コマンドカウンタが 5 である場合の状態として、全リール 32L, 32M, 32R が停止するよりも前の停止待ち状態（ステップ S 521 での肯定判定待ちの状態）に対応付けられており、コマンドカウンタが 6 である場合の状態として、全リール 32L, 32M, 32R の停止後であって入賞時コマンドの受信前の入賞結果待ち状態に対応付けられており、コマンドカウンタが 7 である場合の状態として、メダルの払出が開始されるまでの払出開始待ち状態に対応付けられており、コマンドカウンタが 8 である場合の状態として、メダル払出の開始後、メダル払出の終了前の払出状態に対応付けられており、コマンドカウンタが 9 である場合の状態として、主制御装置 101 側で特定された各種エラー状態に対応付けられている。

【0485】

ステップ S 3601 では、上記のコマンドカウンタの値を確認することによって、現状の主制御装置 101 側の遊技進行状態をいずれの状態としてサブ制御装置 180 にて把握しているかを確認する。そして、コマンドカウンタの値に基づいて、コマンド判定用の各処理のアドレス情報を把握する処理を実行する。すなわち、コマンドカウンタが 1 であればベット待ち状態であると把握するとともにベット時判定処理のアドレス情報（SA1）を把握し、コマンドカウンタが 2 であれば開始操作待ち状態であると把握するとともに開始操作時判定処理のアドレス情報（SA2）を把握し、コマンドカウンタが 3 であれば回転開始待ち状態であると把握するとともに回転開始時判定処理のアドレス情報（SA3）を把握し、コマンドカウンタが 4 であれば停止不可状態であると把握するとともに停止可能時判定処理のアドレス情報（SA4）を把握し、コマンドカウンタが 5 であれば停止待ち状態であると把握するとともに停止時判定処理のアドレス情報（SA5）を把握し、コ

10

20

30

40

50

マンドカウンタが6であれば入賞結果待ち状態であると把握するとともに入賞時判定処理のアドレス情報（S A 6）を把握し、コマンドカウンタが7であれば払出開始待ち状態であると把握するとともに払出開始時判定処理のアドレス情報（S A 7）を把握し、コマンドカウンタが8であれば払出状態であると把握するとともに払出終了時判定処理のアドレス情報（S A 8）を把握し、コマンドカウンタが9であればエラー状態であると把握するとともにエラー時判定処理のアドレス情報（S A 9）を把握する。

【0486】

そして、ステップS 3 6 0 2にて、上記ステップS 3 6 0 1にて把握したコマンドカウンタの値に対応するアドレスの判定処理（ステップS 3 6 0 3～ステップS 3 6 1 1）にジャンプする処理を実行する。

【0487】

ステップS 3 6 0 3はコマンドカウンタが1である場合に実行されるベット時判定処理であり、ステップS 3 6 0 4はコマンドカウンタが2である場合に実行される開始操作時判定処理であり、ステップS 3 6 0 5はコマンドカウンタが3である場合に実行される回転開始時判定処理であり、ステップS 3 6 0 6はコマンドカウンタが4である場合に実行される停止可能時判定処理であり、ステップS 3 6 0 7はコマンドカウンタが5である場合に実行される停止時判定処理であり、ステップS 3 6 0 8はコマンドカウンタが6である場合に実行される入賞時判定処理であり、ステップS 3 6 0 9はコマンドカウンタが7である場合に実行される払出開始時判定処理であり、ステップS 3 6 1 0はコマンドカウンタが8である場合に実行される払出終了時判定処理であり、ステップS 3 6 1 1はコマンドカウンタが9である場合に実行されるエラー時判定処理である。

【0488】

これらステップS 3 6 0 3～ステップS 3 6 1 1の各判定処理では、ステップS 3 6 0 1にて受信したコマンドが、現状の遊技進行状態に沿うものであるかを判定し、現状の遊技進行状態に沿うものであって、次の遊技進行状態に移行するための進行契機となるコマンドである場合には、コマンドカウンタの値を1加算して、現状の遊技進行状態から次の遊技進行状態に移行したことを記憶する処理を実行する。

【0489】

進行契機となるコマンドとしては、ベット待ち状態ではベット時コマンドが設定されており、開始操作待ち状態では開始操作時コマンドが設定されており、回転開始待ち状態では回転開始時コマンドが設定されており、停止不可状態では停止可能時コマンドが設定されており、停止待ち状態では全リールに対する停止OFF時コマンドが設定されており、入賞結果待ち状態では入賞時コマンドが設定されており、払出開始待ち状態では払出開始時コマンドが設定されており、払出状態では払出終了時コマンドが設定されており、エラー状態ではエラー対処時の各コマンドが設定されている。

【0490】

本実施形態では、これら各遊技進行状態において進行契機となるコマンドは、一の遊技進行状態において複数種類のコマンドが設定されている場合と、一の遊技進行状態において一種類のコマンドが設定されている場合とがある。具体的には、例えば、開始操作待ち状態において次の回転開始待ち状態への進行契機となる開始操作時コマンドは、抽選結果コマンドや押し順報知コマンド等の複数種類のコマンドを含み、回転開始待ち状態において次の停止不可状態への進行契機となる回転開始時コマンドは、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転開始時に出力される回転開始時コマンドだけである。前者のように複数種類のコマンドをいずれも進行契機として設定することにより、例えば、押し順報知コマンドを受信することができなくとも、抽選結果コマンドを受信することで遊技進行状態を進行させることが可能となり、遊技進行状態の把握を抜けなく行うことが可能となる。これに対して、後者のように一種類のコマンドを進行契機として設定することにより、コマンド受信時のコマンドの種別を把握する処理の処理負荷を低減することが可能となる。

【0491】

本実施形態では、以下のいずれの判定処理においても、今回受信しているコマンドをま

10

20

30

40

50

とめて判定する構成としており、具体的には、複数種類のコマンドを受信している場合であっても、今回受信しているコマンドについてはまとめて同じ判定処理の対象とする構成としている。つまり、例えば、開始操作待ち状態である状況で、複数種類の開始操作時コマンドを受信した場合（例えば、抽選結果コマンドと押し順報知コマンドとを受信した場合）には、これらの複数種類の開始操作時コマンドをまとめて開始操作時判定処理の処理対象とする。このようにすることで、一の開始操作時コマンドに基づいて開始操作時判定処理が行われることで遊技進行状態が進行し、他の開始操作時コマンドに基づいて次の遊技進行状態の判定処理である回転開始時判定処理が行われてしまう、という不都合を生じさせないようにすることができる。

【0492】

10

なお、上記のように複数種類のコマンドを受信している場合であっても、同じ遊技進行コマンドである場合には、まとめて対応する判定処理を行う構成は、遊技進行コマンドの種類（例えば、開始操作時コマンドなのか回転開始時コマンドなのか等）だけを把握して、いずれのコマンド（例えば、抽選結果コマンドなのか押し順報知コマンドなのか等）であるかを把握することなく上記対応する判定処理を行う構成ともいえる。このようにすることで、いずれの判定処理を実行すべきかを判断する処理の処理負荷の増大化を好適に解消することができる。

【0493】

この場合、例えば、主制御装置101から各種コマンドを出力する場合に、遊技進行コマンドの種類の情報（第1種類情報、第1分類情報、大分類情報）を第1の領域に記憶させるとともに、そのコマンドの詳細な種類（第2種類情報、第2分類情報、小分類情報）を第2の領域に記憶させたうえで、当該コマンドをサブ制御装置180へ出力する構成とするとよい。このようにすることで、サブ制御装置180側では、いずれの判定処理を実行すべきかを判断する処理において、受信しているコマンドの上記第1の領域だけを確認すればよく、第2の領域も含めて読み込む必要がなくなる。この場合、複数種類のコマンドが一の遊技進行コマンドとして設定されているものについては、第2の領域に基づいて演出用の設定処理が行われ、一のコマンドが一の遊技進行コマンドとして設定されているものについては、第1の領域又は第2の領域に基づいて演出用の設定処理が行われる構成となる。

20

【0494】

30

上記の各判定処理について、以下、詳細に説明する。

【0495】

＜ベット時判定処理＞

ベット時判定処理について、図72のフローチャートを参照しながら説明する。

【0496】

ステップS3701では、ステップS2201にて受信したコマンドがベット時コマンドであるか否かを判定する。ベット時コマンドである場合、ステップS3702にてベット時コマンドをRAM183のコマンド格納エリア183cに格納する処理を実行する。コマンド格納エリア183cは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。ステップS3702にて格納されたベット時コマンドは、ベット時演出設定処理（図49）において再度読み出され、当該ベット時コマンドに基づきベット時の各種演出が設定される。

40

【0497】

その後、ステップS3703にてコマンドカウンタに1加算する処理を実行して、現状の遊技進行状態（ベット待ち状態）から次の遊技進行状態（開始操作待ち状態）に移行したことを記憶してから、本ベット時判定処理を終了する。

【0498】

ステップS3701にてベット時コマンドではないと判定した場合、ステップS3704にて、ステップS2201にて受信したコマンドがいずれかのエラーコマンドであるか否かを判定する。エラーコマンドである場合、ステップS3705にてエラーコマンドを

50

コマンド格納エリア183cに格納する処理を実行する。その後、ステップS3706にて、現状のコマンドカウンタの値をRAM183の退避用エリア183dに記憶する処理を実行する。本実施形態では、エラー状態から復帰する際に、退避用エリア183dに記憶された値に基づいてエラー状態の発生前の状態に復帰させる構成としている。その後、ステップS3707にて、コマンドカウンタに9を入力する処理を実行して、現状の遊技進行状態（ベット待ち状態）からエラー状態にジャンプしたことを記憶してから、本ベット時判定処理を終了する。

【0499】

ステップS3704にてエラーコマンドではないと判定した場合、ステップS3708にて、ステップS2201にて受信したコマンドが他の遊技進行コマンドであるか否かを判定する。すなわち、ステップS3708では、例えばステップS2201にて受信したコマンドが開始操作時コマンド（開始操作待ち状態での遊技進行コマンド）である場合に肯定判定することとなる。他の遊技進行コマンドである場合には、ステップS3709にて各種フラグ格納エリア183aにコマンド異常フラグをセットする処理を実行する。つまり、ベット時判定処理では、サブ制御装置180側ではベット待ち状態であると把握しているのにも関わらず、主制御装置101側からベット待ち状態に対応する遊技進行コマンド（ベット時コマンド）とは異なる遊技進行コマンドを受信した場合に、コマンド異常フラグをセットする。また、ステップS3708にて否定判定した場合には、そのまま本ベット時判定処理を終了する。

【0500】

ステップS3709の処理を実行した後は、ステップS3710にてコマンド異常フラグのセットの契機となった遊技進行コマンドが、開始操作時コマンド又は入賞時コマンドであるか否かを判定する。ステップS3710にて肯定判定した場合には、ステップS3711にて、受信した遊技進行コマンド（開始操作時コマンド又は入賞時コマンド）の格納処理を実行してから、本ベット時判定処理を終了する。ステップS3710にて否定判定した場合には、そのまま本ベット時判定処理を終了する。これら開始操作時コマンドや入賞時コマンドを格納する意義については後に詳細に説明する。

【0501】

＜開始操作時判定処理＞

次に開始操作時判定処理について、図73のフローチャートを参照しながら説明する。

【0502】

ステップS3801では、ステップS2201にて受信したコマンドが開始操作時コマンドであるか否かを判定する。開始操作時コマンドである場合、ステップS3802にて開始操作時コマンドをコマンド格納エリア183cに格納する処理を実行する。ステップS3802にて格納された開始操作時コマンドは、開始操作時演出設定処理（図50）において再度読み出され、当該開始操作時コマンドに基づき開始操作時の各種演出が設定される。

【0503】

その後、ステップS3803にてコマンドカウンタに1加算する処理を実行して、現状の遊技進行状態（開始操作待ち状態）から次の遊技進行状態（回転開始待ち状態）に移行したことを記憶した後、本開始操作時判定処理を終了する。

【0504】

ステップS3801にて開始操作時コマンドではないと判定した場合、ステップS3804にて、ステップS2201にて受信したコマンドがいずれかのエラーコマンドであるか否かを判定する。エラーコマンドである場合、ステップS3805にてエラーコマンドをコマンド格納エリア183cに格納する処理を実行する。その後、ステップS3806にて、現状のコマンドカウンタの値を退避用エリア183dに記憶する処理を実行し、ステップS3807にてコマンドカウンタに9を入力する処理を実行して、現状の遊技進行状態（開始操作待ち状態）からエラー状態にジャンプしたことを記憶してから、本開始操作時判定処理を終了する。

【0505】

ステップS3804にてエラーコマンドではないと判定した場合、ステップS3808にて、ステップS2201にて受信したコマンドが他の遊技進行コマンドであるか否かを判定する。他の遊技進行コマンドである場合には、ステップS3809にてコマンド異常フラグをセットする処理を実行する。つまり、ベット時判定処理と同様に、開始操作時判定処理では、サブ制御装置180側では開始操作待ち状態であると把握しているのにも関わらず、主制御装置101側から開始操作待ち状態に対応する遊技進行コマンド（開始操作時コマンド）とは異なる遊技進行コマンドを受信した場合に、コマンド異常フラグをセットする。また、ステップS3808にて否定判定した場合には、そのまま本開始操作時判定処理を終了する。

10

【0506】

ステップS3809の処理を実行した後は、ステップS3810にてコマンド異常フラグのセットの契機となった遊技進行コマンドが、入賞時コマンドであるか否かを判定し、当該入賞時コマンドである場合には、ステップS3811にて、受信した入賞時コマンドの格納処理を実行してから、本開始操作時判定処理を終了する。ステップS3810にて否定判定した場合には、そのまま本開始操作時判定処理を終了する。

【0507】

<回転開始時判定処理>

次に回転開始時判定処理について、図74のフローチャートを参照しながら説明する。

【0508】

ステップS3901では、ステップS2201にて受信したコマンドが回転開始時コマンドであるか否かを判定する。回転開始時コマンドである場合、ステップS3902にて回転開始時コマンドをコマンド格納エリア183cに格納する処理を実行する。ステップS3902にて格納された回転開始時コマンドは、回転開始時演出設定処理（図51）において再度読み出され、当該回転開始時コマンドに基づき回転開始時の各種演出が設定される。

20

【0509】

その後、ステップS3903にてコマンドカウンタに1加算する処理を実行して、現状の遊技進行状態（回転開始待ち状態）から次の遊技進行状態（停止不可状態）に移行したことを記憶してから、本回転開始時判定処理を終了する。

30

【0510】

ステップS3901にて回転開始時コマンドではないと判定した場合は、他の判定処理と同様に、ステップS3904にて、受信したコマンドがいずれかのエラーコマンドであるか否かを判定し、エラーコマンドである場合は、ステップS3905にてエラーコマンドを格納し、ステップS3906にて現状のコマンドカウンタの値を退避用エリア183dに記憶する処理を実行し、ステップS3907にてコマンドカウンタに9を入力する処理を実行してから、本回転開始時判定処理を終了する。

【0511】

また、ステップS3904にてエラーコマンドではないと判定した場合、ステップS3908にて、受信したコマンドが他の遊技進行コマンドであるか否かを判定し、他の遊技進行コマンドである場合には、ステップS3909にてコマンド異常フラグをセットする処理を実行する。つまり、他の判定処理と同様に、回転開始時判定処理では、サブ制御装置180側では回転開始待ち状態であると把握しているのにも関わらず、主制御装置101側から回転開始待ち状態に対応する遊技進行コマンド（回転開始時コマンド）とは異なる遊技進行コマンドを受信した場合に、コマンド異常フラグをセットする。また、ステップS3908にて否定判定した場合には、そのまま本回転開始時判定処理を終了する。

40

【0512】

ステップS3909の処理を実行した後は、ステップS3710及びステップS3711の処理と同様に、ステップS3910にてコマンド異常フラグのセットの契機となった遊技進行コマンドが、開始操作時コマンド又は入賞時コマンドであるか否かを判定し、こ

50

これらのコマンドである場合には、ステップ S 3 9 1 1 にて、受信した遊技進行コマンド（開始操作時コマンド又は入賞時コマンド）の格納処理を実行してから、本回転開始時判定処理を終了する。ステップ S 3 9 1 0 にて否定判定した場合には、そのまま本回転開始時判定処理を終了する。

【0513】

<停止可能時判定処理>

次に停止可能時判定処理について、図 7 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0514】

ステップ S 4 0 0 1 では、ステップ S 2 2 0 1 にて受信したコマンドが停止可能時コマンドであるか否かを判定する。停止可能時コマンドである場合、ステップ S 4 0 0 2 にて停止可能時コマンドをコマンド格納エリア 1 8 3 c に格納する処理を実行する。ステップ S 4 0 0 2 にて格納された停止可能時コマンドは、停止可能時演出設定処理（図 5 2）において再度読み出され、当該停止可能時コマンドに基づき停止可能時の各種演出が設定される。

10

【0515】

その後、ステップ S 4 0 0 3 にてコマンドカウンタに 1 加算する処理を実行して、現状の遊技進行状態（停止不可状態）から次の遊技進行状態（停止可能状態）に移行したことを記憶してから、本停止可能時判定処理を終了する。

【0516】

ステップ S 4 0 0 1 にて停止可能時コマンドではないと判定した場合は、他の判定処理と同様に、ステップ S 4 0 0 4 にて、受信したコマンドがいずれかのエラーコマンドであるか否かを判定し、エラーコマンドである場合は、ステップ S 4 0 0 5 にてエラーコマンドを格納し、ステップ S 4 0 0 6 にて現状のコマンドカウンタの値を退避用エリア 1 8 3 d に記憶する処理を実行し、ステップ S 4 0 0 7 にてコマンドカウンタに 9 を入力する処理を実行してから、本停止可能時判定処理を終了する。

20

【0517】

また、ステップ S 4 0 0 4 にてエラーコマンドではないと判定した場合、ステップ S 4 0 0 8 にて、受信したコマンドが他の遊技進行コマンドであるか否かを判定し、他の遊技進行コマンドである場合には、ステップ S 4 0 0 9 にてコマンド異常フラグをセットする処理を実行する。つまり、他の判定処理と同様に、停止可能時判定処理では、サブ制御装置 1 8 0 側では停止不可状態であると把握しているのにも関わらず、主制御装置 1 0 1 側から停止不可状態に対応する遊技進行コマンド（停止可能時コマンド）とは異なる遊技進行コマンドを受信した場合に、コマンド異常フラグをセットする。また、ステップ S 4 0 0 8 にて否定判定した場合には、そのまま本停止可能時判定処理を終了する。

30

【0518】

ステップ S 4 0 0 9 の処理を実行した後は、ステップ S 3 7 1 0 及びステップ S 3 7 1 1 の処理と同様に、ステップ S 4 0 1 0 にてコマンド異常フラグのセットの契機となった遊技進行コマンドが、開始操作時コマンド又は入賞時コマンドであるか否かを判定し、これらのコマンドである場合には、ステップ S 4 0 1 1 にて、受信した遊技進行コマンド（開始操作時コマンド又は入賞時コマンド）の格納処理を実行してから、本停止可能時判定処理を終了する。ステップ S 4 0 1 0 にて否定判定した場合には、そのまま本停止可能時判定処理を終了する。

40

【0519】

<停止時判定処理>

次に、停止時判定処理について、図 7 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0520】

ステップ S 4 1 0 1 では、ステップ S 2 2 0 1 にて受信したコマンドが停止時コマンドのうち停止 ON 時コマンドであるか否かを判定する。停止 ON 時コマンドである場合、ステップ S 4 1 0 2 にて当該停止 ON 時コマンドに基づいて順序番号を把握する処理を実行する。順序番号は、一のゲームにおいて 3 つあるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の停止 ON

50

操作が行われた順番に対応しており、主制御装置 101 側のリール制御処理（図 24）において当該順序番号の情報が含まれるように停止 ON 時コマンドの設定が行われる。

【0521】

ステップ S 4102 にて順序番号を把握した後は、ステップ S 4103 にて各種カウンタエリア 183b に設けられた順序カウンタを 1 加算する処理を実行する。順序カウンタはサブ制御装置 180 側の CPU 181 において一のゲームにおいて 3 つあるストップスイッチ 42 ～ 44 の停止 ON 操作が行われた順番を把握するためのカウンタであり、停止 ON 時コマンドを受信するたびに 1 ずつ加算されるカウンタである。そして、ステップ S 4104 にて、ステップ S 4102 にて把握した順序番号とステップ S 4103 にて加算した後の順序カウンタとが一致しているか否かを判定する。

10

【0522】

主制御装置 101 側で管理している順序番号とサブ制御装置 180 側で管理している順序カウンタとが一致している場合とは、具体的には、例えば、順序番号が 1 であり且つ順序カウンタが 1 であって、一のゲームにおいて 3 つあるストップスイッチ 42 ～ 44 の最初の停止 ON 操作が行われた場合や、順序番号が 2 であり且つ順序カウンタが 2 であって、一のゲームにおいて 3 つあるストップスイッチ 42 ～ 44 の 2 番目の停止 ON 操作が行われた場合や、順序番号が 3 であり且つ順序カウンタが 3 であって、一のゲームにおいて 3 つあるストップスイッチ 42 ～ 44 の 3 番目の停止 ON 操作が行われた場合である。

【0523】

ステップ S 4104 にて肯定判定した場合、ステップ S 4105 にて今回停止 ON 操作されたリールを把握する処理を実行する。そして、ステップ S 4106 にて、ステップ S 4105 にて把握したリールに対応する停止 ON フラグが各種フラグ格納エリア 183a にセットされているか否かを判定する。停止 ON フラグとしては、各リール 32L, 32M, 32R に対応させて左リール用の停止 ON フラグ、中リール用の停止 ON フラグ、右リール用の停止 ON フラグが設けられており、後述するように、停止 ON 時コマンドを受信した場合に対応するリールの停止 ON フラグがセットされる構成としている。そして、通常であれば、ステップ S 4106 では、対応するリールの停止 ON フラグはセット前であるため否定判定することになる。つまり、ステップ S 4106 の処理は、今回受信した停止 ON 時コマンドが、既に停止 ON 操作されたリールに対応するものであるかを判定する処理ともいえる。

20

30

【0524】

ステップ S 4106 にて否定判定した場合、ステップ S 4107 にて、ステップ S 4105 にて把握したリールに対応するリールの停止済みフラグが各種フラグ格納エリア 183a にセットされているか否かを判定する。停止済みフラグとしては、各リール 32L, 32M, 32R に対応させて左リール用の停止済みフラグ、中リール用の停止済みフラグ、右リール用の停止済みフラグが設けられており、後述するように、各リール 32L, 32M, 32R が停止したことを示すリール停止時コマンドを受信した場合に対応するリールの停止済みフラグがセットされる構成としている。そして、通常であれば、ステップ S 4107 では、対応するリールの停止済みフラグはセット前であるため否定判定することになる。つまり、ステップ S 4107 の処理は、今回受信した停止 ON 時コマンドが、既に停止済みのリールに対応するものであるかを判定する処理ともいえる。

40

【0525】

ステップ S 4107 にて否定判定した場合、ステップ S 4108 にて対応するリールの停止 ON フラグを各種フラグ格納エリア 183a にセットする処理を実行する。そして、ステップ S 4109 にて、今回受信した停止 ON 時コマンドをコマンド格納エリア 183c に格納する処理を実行してから、本停止時判定処理を終了する。ステップ S 4109 にて格納された停止 ON 時コマンドは、停止時演出設定処理（図 53）において再度読み出され、当該停止 ON 時コマンドに基づき停止 ON 操作時の各種演出が設定される。

【0526】

ステップ S 4101 にて否定判定した場合、ステップ S 4110 に進む。ステップ S 4

50

110では、ステップS2201にて受信したコマンドが停止時コマンドのうちリール停止時コマンドであるか否かを判定する。リール停止時コマンドである場合、ステップS4111にて、今回停止したリールを把握する処理を実行する。そして、ステップS4112にて、ステップS4111にて把握したリールに対応する停止ONフラグがセットされているか否かを判定する。上記のように停止ONフラグは、停止ON操作された場合にセットされる構成としており、停止ON操作に基づいて対応するリールの停止駆動制御が行われることから、通常であれば、ステップS4112では、今回停止したリールに対応する停止ONフラグがセットされていると判定（肯定判定）することになる。つまり、ステップS4112の処理は、今回受信したリール停止時コマンドが、未だ停止ON操作が行われていないリールに対応するものであるかを判定する処理ともいえる。

10

【0527】

ステップS4112にて肯定判定した場合、ステップS4113にて、ステップS4111にて把握したリールに対応する停止済みフラグがセットされているか否かを判定する。上記のように停止済みフラグは、リール停止時にセットされる構成としており、通常であれば、ステップS4113では、今回停止したリールに対応する停止済みフラグはセットされていないと判定（否定判定）することになる。つまり、ステップS4113の処理は、今回受信したリール停止時コマンドが、既に停止済みのリールに対応するものであるかを判定する処理ともいえる。

【0528】

ステップS4113にて否定判定した場合、ステップS4114にて今回受信したリール停止時コマンドに対応するリールの停止済みフラグを各種フラグ格納エリア183aにセットする処理を実行する。そして、ステップS4115にて、今回受信したリール停止時コマンドをコマンド格納エリア183cに格納する処理を実行する。ステップS4115にて格納されたリール停止時コマンドは、停止時演出設定処理（図53）において再度読み出され、当該リール停止時コマンドに基づきリール停止時の各種演出が設定される。

20

【0529】

ステップS4115の処理を実行した後は、ステップS4116にて、ステップS4111にて把握したリールに対応する停止OFFフラグがセットされているか否かを判定する。停止OFFフラグとしては、各リール32L, 32M, 32Rに対応させて左リール用の停止OFFフラグ、中リール用の停止OFFフラグ、右リール用の停止OFFフラグが設けられており、後述するように、停止OFF時コマンドを受信した場合に対応するリールの停止OFFフラグがセットされる構成としている。上記のように、リールの停止駆動制御は停止ON操作に基づき行われ、停止OFF操作前にリールが停止することもある。ステップS4116にて対応するリールの停止OFFフラグがセットされていない場合とは、停止OFF操作後に対応するリールが停止したことを意味する。ステップS4116にて否定判定した場合は、そのまま本停止時判定処理を終了する。

30

【0530】

ステップS4110にて否定判定した場合、ステップS4117に進む。ステップS4117では、ステップS2201にて受信したコマンドが停止時コマンドのうち停止OFF時コマンドであるか否かを判定する。停止OFF時コマンドである場合、ステップS4118にて、今回停止したリールを把握する処理を実行する。そして、ステップS4119にて、ステップS4118にて把握したリールに対応する停止ONフラグがセットされているか否かを判定する。上記のように停止ONフラグは、停止ON操作された場合にセットされる構成としており、停止ON操作に基づいて対応するリールの停止駆動制御が行われることから、通常であれば、ステップS4119では、今回停止OFF操作されたリールに対応する停止ONフラグがセットされていると判定（肯定判定）することになる。つまり、ステップS4119の処理は、今回受信した停止OFF時コマンドが、未だ停止ON操作が行われていないリールに対応するものであるかを判定する処理ともいえる。

40

【0531】

ステップS4119にて肯定判定した場合、ステップS4120にて、対応するリール

50

の停止OFFフラグを各種フラグ格納エリア183aにセットする処理を実行する。ステップS2140にて格納された停止OFF時コマンドは、停止時演出設定処理（図51）において再度読み出され、当該停止OFF時コマンドに基づき停止OFF操作時の各種演出が設定される。

【0532】

ステップS4120の処理を実行した後は、ステップS4121にて、受信している停止OFF時コマンドをコマンド格納エリア183cに格納する処理を実行する。

【0533】

続くステップS4122では、ステップS4118にて把握したリールに対応する停止済みフラグがセットされているか否かを判定する。上記のように、リールの停止駆動制御は停止ON操作に基づき行われ、停止OFF操作前にリールが停止することもある。ステップS4122にて対応するリールの停止済みフラグがセットされていない場合、すなわち、今回の停止OFF操作前に対応するリールが停止していない場合、そのまま本停止時判定処理を終了する。

【0534】

ステップS4122にて停止済みフラグがセットされており、今回の停止OFF操作前に対応するリールが停止している場合、ステップS4123に進む。また、上記のステップS4116にてリール停止時コマンド受信時に、対応するリールの停止OFFフラグがセットされている場合も、ステップS4123に進む。つまり、停止OFF操作が行われ、且つ対応するリールが停止している場合にステップS4123以降の処理が行われる。

【0535】

ステップS4123では、対応するリールの停止ONフラグをクリアする処理を実行する。続くステップS4124では、対応するリールの停止OFFフラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS4125では、対応するリールの停止済みフラグをクリアする処理を実行する。ステップS4123～ステップS4125にて各フラグのクリア処理を実行した後は、ステップS4126にて各種カウンタエリア183bに設けられた停止カウンタに1を加算する処理を実行する。一のリール（ストップスイッチ）に対する停止ON時コマンド、停止OFF時コマンド、及びリール停止時コマンドをセットで受信した場合に停止カウンタに1が加算される構成としている。つまり、停止カウンタは、正規な操作によって停止したリール数をCPU181が把握するためのカウンタである。

【0536】

そして、ステップS4127にて停止カウンタが3（全リール数）となったか否かを判定し、停止カウンタが3ではない場合には、そのまま本停止時判定処理を終了する。

【0537】

停止カウンタが3となった場合には、ステップS4128にて停止カウンタを初期値である0にクリアする処理を実行する。その後、ステップS4129にてコマンドカウンタに1加算する処理を実行して、現状の遊技進行状態（停止待ち状態）から次の遊技進行状態（入賞結果待ち状態）に移行したことを記憶してから、本停止時判定処理を終了する。

【0538】

ステップS4117にて停止OFF時コマンドではないと判定した場合、ステップS4130にて、ステップS2201にて受信したコマンドがいずれかのエラーコマンドであるか否かを判定する。エラーコマンドである場合、ステップS4131にてエラーコマンドをコマンド格納エリア183cに格納する処理を実行する。その後、ステップS4132にて現状のコマンドカウンタの値を退避用エリア183dに記憶する処理を実行し、ステップS4133にてコマンドカウンタに9を入力する処理を実行して、現状の遊技進行状態（停止待ち状態）からエラー状態にジャンプしたことを記憶してから、本停止時判定処理を終了する。

【0539】

ステップS4130にてエラーコマンドではないと判定した場合、ステップS4134にて、ステップS2201にて受信したコマンドが他の遊技進行コマンドであるか否かを

10

20

30

40

50

判定する。他の遊技進行コマンドである場合には、ステップ S 4 1 3 5 にてコマンド異常フラグをセットする処理を実行する。つまり、他の判定処理と同様に、停止時判定処理では、サブ制御装置 1 8 0 側では停止待ち状態であると把握しているのにも関わらず、主制御装置 1 0 1 側から停止待ち状態に対応する遊技進行コマンド（停止 ON 時コマンド、停止 OFF 時コマンド、リール停止時コマンド）とは異なる遊技進行コマンドを受信した場合に、コマンド異常フラグをセットする。

【0540】

さらに、停止時判定処理では、停止 ON 時コマンドを受信した場合において、順序番号と順序カウンタとが一致しない場合（ステップ S 4 1 0 4：NO）や、既に停止 ON フラグがセットされているリールに対応する停止 ON 時コマンドである場合（ステップ S 4 1 0 6：YES）、既に停止しているリール（停止済みフラグがセットされているリール）に対応する停止 ON 時コマンドである場合（ステップ S 4 1 0 7：YES）も、ステップ S 4 1 3 5 に進んでコマンド異常フラグをセットする。

【0541】

また、停止時判定処理では、リール停止時コマンドを受信した場合において、停止 ON 操作が行われていないリールに対応するリール停止時コマンドである場合（ステップ S 4 1 1 2：NO）や、既に停止しているリールに対応するリール停止時コマンドである場合（ステップ S 4 1 1 3：YES）も、ステップ S 4 1 3 5 に進んでコマンド異常フラグをセットする。

【0542】

加えて、停止時判定処理では、停止 OFF 時コマンドを受信した場合において、停止 ON 操作が行われていないリールに対応する停止 OFF 時コマンドである場合（ステップ S 4 1 1 9：NO）にも、ステップ S 4 1 3 5 に進んでコマンド異常フラグをセットする。

【0543】

つまり、本実施形態では、停止時判定処理において、今回の遊技進行状況とは異なる遊技進行状況に対応するコマンドを受信した場合だけでなく、停止 ON 操作、停止 OFF 操作及びリール停止を 1 セットとする正規のリール停止が行われなかった場合にも、コマンド異常フラグをセットする構成としている。

【0544】

ステップ S 4 1 3 5 にてコマンド異常フラグをセットした後は、ステップ S 3 7 1 0 及びステップ S 3 7 1 1 の処理と同様に、ステップ S 4 1 3 6 にてコマンド異常フラグのセットの契機となった遊技進行コマンドが、開始操作時コマンド又は入賞時コマンドであるか否かを判定し、これらのコマンドである場合には、ステップ S 4 1 3 7 にて、受信した遊技進行コマンド（開始操作時コマンド又は入賞時コマンド）の格納処理を実行してから、本停止時判定処理を終了する。ステップ S 4 1 3 6 にて否定判定した場合には、そのまま本停止時判定処理を終了する。また、ステップ S 4 1 3 4 にて否定判定した場合にも、そのまま本停止時判定処理を終了する。

【0545】

<入賞時判定処理>

次に、入賞時判定処理について、図 7 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0546】

ステップ S 4 2 0 1 では、ステップ S 2 2 0 1 にて受信したコマンドがいずれかの入賞時コマンドであるか否かを判定する。入賞時コマンドである場合、ステップ S 4 2 0 2 にて入賞時コマンドをコマンド格納エリア 1 8 3 c に格納する処理を実行する。ステップ S 4 2 0 2 にて格納された入賞時コマンドは、入賞時演出設定処理（図 5 3）において再度読み出され、当該入賞時コマンドに基づき入賞時の各種演出が設定される。

【0547】

その後、ステップ S 4 2 0 3 にてコマンドカウンタに 1 加算する処理を実行して、現状の遊技進行状態（入賞結果待ち状態）から次の遊技進行状態（払出開始待ち状態）に移行したことを記憶する。続くステップ S 4 2 0 4 では、受信した入賞時コマンド（特に入賞

10

20

30

40

50

結果コマンド)に基づいて、今回のゲームで払出が発生するか否か(いずれかの小役入賞が成立したか否か)を判定する。払出が発生する場合には、上記ステップS 4 2 0 3にて設定した遊技進行状態(払出開始待ち状態)のままで本入賞時判定処理を終了する。払出が発生しない場合には、ステップS 4 2 0 5にてコマンドカウンタに1を入力する処理を実行して、遊技進行状態がベット待ち状態に移行したこと(今回のゲームが終了したこと)を記憶してから、本入賞時判定処理を終了する。

【0 5 4 8】

ちなみに、払出が発生しない場合においては、遊技進行状態としてはベット待ち状態に移行するため、サブ制御装置1 8 0は、ベット待ち状態に対応する演出(例えば、クレジット投入スイッチ5 6のクレジットランプ5 6 bをベット待ち状態に対応する点灯色にて点灯させる演出)が行われるように制御する。

10

【0 5 4 9】

ステップS 4 2 0 1にて入賞時コマンドではないと判定した場合は、他の判定処理と同様に、ステップS 4 2 0 6にて、受信したコマンドがいずれかのエラーコマンドであるか否かを判定し、エラーコマンドである場合は、ステップS 4 2 0 7にてエラーコマンドを格納し、ステップS 4 2 0 8にて現状のコマンドカウンタの値を退避用エリア1 8 3 dに記憶する処理を実行し、ステップS 4 2 0 9にてコマンドカウンタに9を入力する処理を実行してから、本入賞時判定処理を終了する。

【0 5 5 0】

また、ステップS 4 2 0 6にてエラーコマンドではないと判定した場合、ステップS 4 2 1 0にて、受信したコマンドが他の遊技進行コマンドであるか否かを判定し、他の遊技進行コマンドである場合には、ステップS 4 2 1 1にてコマンド異常フラグをセットする処理を実行する。つまり、他の判定処理と同様に、入賞時判定処理では、サブ制御装置1 8 0側では入賞結果待ち状態であると把握しているのにも関わらず、主制御装置1 0 1側から入賞結果待ち状態に対応する遊技進行コマンド(入賞時コマンド)とは異なる遊技進行コマンドを受信した場合に、コマンド異常フラグをセットする。また、ステップS 4 2 1 0にて否定判定した場合には、そのまま本入賞時判定処理を終了する。

20

【0 5 5 1】

ステップS 4 2 1 1の処理を実行した後は、ステップS 4 2 1 2にてコマンド異常フラグのセットの契機となった遊技進行コマンドが、開始操作時コマンドであるか否かを判定し、開始操作時コマンドである場合には、ステップS 4 2 1 3にて、受信した開始操作時コマンドの格納処理を実行してから、本入賞時判定処理を終了する。ステップS 4 2 1 2にて否定判定した場合には、そのまま本入賞時判定処理を終了する。

30

【0 5 5 2】

＜払出開始時判定処理＞

次に払出開始時判定処理について、図7 8のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 5 5 3】

ステップS 4 3 0 1では、ステップS 2 2 0 1にて受信したコマンドが払出開始時コマンドであるか否かを判定する。払出開始時コマンドである場合、ステップS 4 3 0 2にて払出開始時コマンドをコマンド格納エリア1 8 3 cに格納する処理を実行する。ステップS 4 3 0 2にて格納された払出開始時コマンドは、払出開始時演出設定処理(図5 4)において再度読み出され、当該払出開始時コマンドに基づき払出開始時の各種演出が設定される。

40

【0 5 5 4】

その後、ステップS 4 3 0 3にてコマンドカウンタに1加算する処理を実行して、現状の遊技進行状態(払出開始待ち状態)から次の遊技進行状態(払出状態)に移行したことを記憶してから、本払出開始時判定処理を終了する。

【0 5 5 5】

ステップS 4 3 0 1にて払出開始時コマンドではないと判定した場合は、他の判定処理と同様に、ステップS 4 3 0 4にて、受信したコマンドがいずれかのエラーコマンドであ

50

るか否かを判定し、エラーコマンドである場合は、ステップ S 4 3 0 5 にてエラーコマンドを格納し、ステップ S 4 3 0 6 にて現状のコマンドカウンタの値を退避用エリア 1 8 3 d に記憶する処理を実行し、ステップ S 4 3 0 7 にてコマンドカウンタに 9 を入力する処理を実行してから、本払出開始時判定処理を終了する。

【0556】

また、ステップ S 4 3 0 4 にてエラーコマンドではないと判定した場合、ステップ S 4 3 0 8 にて、受信したコマンドが他の遊技進行コマンドであるか否かを判定し、他の遊技進行コマンドである場合には、ステップ S 4 3 0 9 にてコマンド異常フラグをセットする処理を実行する。つまり、他の判定処理と同様に、払出開始時判定処理では、サブ制御装置 1 8 0 側では払出開始待ち状態であると把握しているのにも関わらず、主制御装置 1 0 1 側から払出開始待ち状態に対応する遊技進行コマンド（払出開始時コマンド）とは異なる遊技進行コマンドを受信した場合に、コマンド異常フラグをセットする。また、ステップ S 4 3 0 8 にて否定判定した場合には、そのまま本払出開始時判定処理を終了する。

10

【0557】

ステップ S 4 3 0 9 の処理を実行した後は、ステップ S 3 7 1 0 及びステップ S 3 7 1 1 の処理と同様に、ステップ S 4 3 1 0 にてコマンド異常フラグのセットの契機となった遊技進行コマンドが、開始操作時コマンド又は入賞時コマンドであるか否かを判定し、これらのコマンドである場合には、ステップ S 4 3 1 1 にて、受信した遊技進行コマンド（開始操作時コマンド又は入賞時コマンド）の格納処理を実行してから、本払出開始時判定処理を終了する。ステップ S 4 3 1 0 にて否定判定した場合には、そのまま本払出開始時判定処理を終了する。

20

【0558】

＜払出終了時判定処理＞

次に払出終了時判定処理について、図 7 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0559】

ステップ S 4 4 0 1 では、ステップ S 2 2 0 1 にて受信したコマンドが払出終了時コマンドであるか否かを判定する。払出終了時コマンドである場合、ステップ S 4 4 0 2 にて払出終了時コマンドをコマンド格納エリア 1 8 3 c に格納する処理を実行する。ステップ S 4 4 0 2 にて格納された払出終了時コマンドは、払出終了時演出設定処理（図 5 5）において再度読み出され、当該払出終了時コマンドに基づき払出終了時の各種演出が設定される。

30

【0560】

その後、ステップ S 4 4 0 3 にてコマンドカウンタに 1 を入力する処理を実行して、遊技進行状態がベット待ち状態に移行したこと（今回のゲームが終了したこと）を記憶してから、本払出終了時判定処理を終了する。

【0561】

ステップ S 4 4 0 1 にて払出終了時コマンドではないと判定した場合は、他の判定処理と同様に、ステップ S 4 4 0 4 にて、受信したコマンドがいずれかのエラーコマンドであるか否かを判定し、エラーコマンドである場合は、ステップ S 4 4 0 5 にてエラーコマンドを格納し、ステップ S 4 4 0 6 にて現状のコマンドカウンタの値を退避用エリア 1 8 3 d に記憶する処理を実行し、ステップ S 4 4 0 7 にてコマンドカウンタに 9 を入力する処理を実行してから、本払出終了時判定処理を終了する。

40

【0562】

また、ステップ S 4 4 0 4 にてエラーコマンドではないと判定した場合、ステップ S 4 4 0 8 にて、受信したコマンドが他の遊技進行コマンドであるか否かを判定し、他の遊技進行コマンドである場合には、ステップ S 4 4 0 9 にてコマンド異常フラグをセットする処理を実行する。つまり、他の判定処理と同様に、払出終了時判定処理では、サブ制御装置 1 8 0 側では払出状態であると把握しているのにも関わらず、主制御装置 1 0 1 側から払出状態に対応する遊技進行コマンド（払出終了時コマンド）とは異なる遊技進行コマンドを受信した場合に、コマンド異常フラグをセットする。また、ステップ S 4 4 0 8 にて

50

否定判定した場合には、そのまま本払出終了時判定処理を終了する。

【0563】

ステップS4409の処理を実行した後は、ステップS3710及びステップS3711の処理と同様に、ステップS4410にてコマンド異常フラグのセットの契機となった遊技進行コマンドが、開始操作時コマンド又は入賞時コマンドであるか否かを判定し、これらのコマンドである場合には、ステップS4411にて、受信した遊技進行コマンド（開始操作時コマンド又は入賞時コマンド）の格納処理を実行してから、本払出終了時判定処理を終了する。ステップS4410にて否定判定した場合には、そのまま本払出終了時判定処理を終了する。

【0564】

ちなみに、メダルの払出が終了した後は、遊技進行状態としてはベット待ち状態に移行するため、サブ制御装置180は、ベット待ち状態に対応する演出（例えば、クレジット投入スイッチ56のクレジットランプ56bをベット待ち状態に対応する点灯色にて点灯させる演出）が行われるように制御する。

【0565】

＜エラー判定処理＞

次に、エラー判定処理について、図80のフローチャートを参照しながら説明する。

【0566】

ステップS4501では、ステップS2201にて受信したコマンドがエラー解消コマンドであるか否かを判定する。エラー解消コマンドは、主制御装置101側でエラー状態が解消した場合に出力されるコマンドである。エラー解消コマンドである場合には、ステップS4502にて、実行中のエラー報知を終了させる処理を実行する。そして、ステップS4503にて、退避用エリア183dに記憶しているエラー状態発生前のコマンドカウンタの値を読み出す処理を実行し、ステップS4504にて当該読み出した値をコマンドカウンタに入力する処理を実行してから、本エラー判定処理を終了する。この処理によって、サブ制御装置180側で把握している遊技進行状態が、エラー状態から当該エラー状態前の状態に移行することになる。

【0567】

ステップS4501にてエラー解消コマンドではないと判定した場合、ステップS4505にていずれかの遊技進行コマンドであるか否かを判定する。本実施形態では、いずれのエラー状態においても当該エラー状態が解消するまで遊技を進行させることができないようになっており、サブ制御装置180側でエラー状態と把握しているのにも関わらず、いずれかの遊技進行コマンドを受信する場合とは、主制御装置101からのエラー解消コマンドを受信できていない可能性が高い。そこで、ステップS4505にてエラー解消前に遊技進行コマンドを受信している場合、ステップS4506にてコマンド異常フラグをセットする処理を実行する。また、ステップS4505にて遊技進行コマンドを受信していない場合には、そのまま本エラー判定処理を終了する。

【0568】

ステップS4506の処理を実行した後は、ステップS3710及びステップS3711の処理と同様に、ステップS4507にてコマンド異常フラグのセットの契機となった遊技進行コマンドが、開始操作時コマンド又は入賞時コマンドであるか否かを判定し、これらのコマンドである場合には、ステップS4508にて、受信した遊技進行コマンド（開始操作時コマンド又は入賞時コマンド）の格納処理を実行してから、本エラー時判定処理を終了する。ステップS4507にて否定判定した場合には、そのまま本エラー時判定処理を終了する。

【0569】

＜各遊技進行コマンドに基づく演出と遊技進行状態の移行について＞

図81～図89を参照しながら、サブ制御装置180側で把握している遊技進行状態と、当該状態中に遊技進行コマンドを受信した場合の演出や、当該遊技進行コマンドに基づいて移行する遊技進行状態について説明する。

10

20

30

40

50

【0570】

図81(a)に示すように、コマンドカウンタが1であり、サブ制御装置180側でベット待ち状態であると把握している状況において、遊技進行コマンドとして主制御装置101からベット時コマンドが出力されると、サブ制御装置180側では上記ベット時判定処理にて説明したように、コマンドカウンタは2とされて遊技進行状態は開始操作待ち状態に移行する。この場合、当該遊技進行状態の移行契機となったベット時コマンドに基づいて、図81(b)～図81(d)に示すように、ベット時演出設定処理にてベット時演出を実行するための処理が行われる。図では3ベット用のベット時演出が実行された状況を示しており、具体的には、第1ベット表示部34aが点灯するとともにその効果音が出力され(図81(b))、その後、第2ベット表示部34bが点灯するとともにその効果音

10

【0571】

図82(a)に示すように、コマンドカウンタが2であり、サブ制御装置180側で開始操作待ち状態であると把握している状況において、スタートレバー41が操作されて遊技進行コマンドとして主制御装置101から開始操作時コマンドが出力されると、サブ制御装置180側では、上記開始操作時判定処理にて説明したように、コマンドカウンタは3とされて遊技進行状態は回転開始待ち状態に移行する。この場合、当該遊技進行状態の移行契機となった開始操作時コマンドに基づいて、図82(b)に示すように、開始操作時演出設定処理にて開始操作時演出を実行するための処理が行われる(図では開始操作後、回転開始前にウェイト表示部35が点灯状態とされる状況を示している)。なお、主制御装置101側の処理として指示モニタとしての払出枚数表示部62での押し順報知が開始操作に基づき実行される。

20

【0572】

図83(a)に示すように、コマンドカウンタが3であり、サブ制御装置180側で回転開始待ち状態であると把握している状況において、ウェイト期間が経過して各リール32L, 32M, 32Rの回転が開始されて遊技進行コマンドとして主制御装置101から回転開始時コマンドが出力されると、サブ制御装置180側では、上記回転開始時判定処理にて説明したように、コマンドカウンタは4とされて遊技進行状態は停止不可状態に移行する。この場合、当該遊技進行状態の移行契機となった回転開始時コマンドに基づいて、図83(b)に示すように、回転開始時演出設定処理にて回転開始時演出を実行するための処理が行われる(図では開始操作時に設定された押し順報知演出が、回転開始時に実行される状況や、回転開始前に点灯状態とされていたウェイト表示部35が消灯状態とされる状況を示している)。

30

【0573】

図84(a)に示すように、コマンドカウンタが4であり、サブ制御装置180側で停止不可状態であると把握している状況において、各リール32L, 32M, 32Rの回転が定速回転に達した場合(タイミングTA)、遊技進行コマンドとして主制御装置101から停止可能時コマンドが出力され、サブ制御装置180側では、上記停止可能時判定処理にて説明したように、コマンドカウンタは5とされて遊技進行状態は停止待ち状態に移行する。この場合、当該遊技進行状態の移行契機となった停止可能時コマンドに基づいて、図84(b)に示すように、停止可能時演出設定処理にて停止可能時演出を実行するための処理が行われる(図では、ストップランプ42b～44bの点灯色が変更され停止可能となったことの報知が行われている状況を示している)。

40

【0574】

図85(a)に示すように、コマンドカウンタが5であり、サブ制御装置180側で停止待ち状態であると把握している状況において、第3リールの停止ON操作が行われて3番目のリールの停止制御が行われた場合、主制御装置101側からは停止ON時コマンドが出力される。サブ制御装置180側では、当該停止ON時コマンドに基づいて停止ON

50

操作時演出を実行する。例えば、今回のゲームの抽選結果が特定役としてのスイカ当選であり、回転開始時演出としてチャンス演出が実行されている場合、今回の停止ON操作時演出として、右リール32Rに対応する第3チャンスキャラクタC3を非表示とする演出が行われる。

【0575】

停止待ち状態においては、当該3番目の停止ON時コマンドを受信しただけでは、サブ制御装置180側の遊技進行状態は停止待ち状態のままであり、当該第3リールが停止し、且つ当該第3リールの停止OFF操作が行われた場合、すなわち、最終リールの停止ON時コマンド、停止OFF時コマンド及びリール停止時コマンドをセットで受信した場合に、サブ制御装置180側で遊技進行状態が入賞結果待ち状態に移行する（図85（b））。

10

【0576】

図86（a）に示すように、コマンドカウンタが6であり、サブ制御装置180側で入賞結果待ち状態であると把握している状況において、主制御装置101におけるリール制御処理がステップS522以降の処理に進む（全リール32L，32M，32Rが停止し、且つ全ストップスイッチ42～44について停止OFF操作が行われたと判定する）と、主制御装置101側から入賞時コマンドが出力される。サブ制御装置180側では、上記入賞時判定処理にて説明したように、コマンドカウンタは7とされて遊技進行状態は払出開始待ち状態に移行する。この場合、当該遊技進行状態の移行契機となった入賞時コマンドに基づいて、図86（b）に示すように、入賞時演出設定処理にて入賞時演出を実行するための処理が行われる（図では、入賞時演出として、スイカ入賞に対応する「GET+3」との表示が補助表示部65にて行われ、「ゲッター」という効果音がスピーカ64から出力される状況を示している）。

20

【0577】

本実施形態では、今回のゲームの抽選結果が押し順ベル等の押し順役であって、今回のゲームにて押し順報知演出を実行している場合、入賞時演出の実行契機が上記図85及び図86の場合と異なっている。

【0578】

すなわち、図87（a）に示すように、コマンドカウンタが5であり、サブ制御装置180側で停止待ち状態であると把握している状況において、第3リールの停止ON操作が行われて3番目のリールの停止制御が行われた場合、上記図85の場合と同様に、主制御装置101側からは停止ON時コマンドが出力される。サブ制御装置180側では、当該停止ON時コマンドに基づいて停止ON操作時演出を実行する。今回のゲームの抽選結果が押し順ベルであり、押し順報知演出を実行しており、操作順序は押し順報知演出の示す操作順序に対応しているため、今回の停止ON操作時演出としては操作対応演出（3番目の操作順序を示す第3指示キャラクタS3を非表示とする演出）が行われる。

30

【0579】

上記のように、停止待ち状態において、第3リールが停止し、且つ当該第3リールの停止OFF操作が行われた場合、すなわち、最終リールの停止ON時コマンド、停止OFF時コマンド及びリール停止時コマンドをセットで受信した場合に、サブ制御装置180側で遊技進行状態が入賞結果待ち状態に移行する。押し順報知演出を実行しているゲームにおいては、停止時演出設定処理にて当該入賞結果待ち状態への移行契機となる停止時コマンド（停止OFF時コマンド又はリール停止時コマンド）に基づいて、図87（b）に示すように、入賞時演出を実行するための処理が行われる（図では、入賞時演出として、ベル入賞に対応する「GET+13」との表示が補助表示部65にて行われ、「ゲッター」という効果音がスピーカ64から出力される状況を示している）。つまり、押し順報知演出を実行しているゲームにおいては、入賞時コマンドを受信する前に（入賞時コマンドを契機とすることなく）、入賞時演出が実行される。

40

【0580】

図88（a）に示すように、コマンドカウンタが6であり、サブ制御装置180側で入

50

賞結果待ち状態であると把握している状況において、主制御装置101におけるリール制御処理がステップS522以降の処理に進む（全リール32L, 32M, 32Rが停止し、且つ全ストップスイッチ42～44について停止OFF操作が行われたと判定する）と、主制御装置101側から入賞時コマンドが出力される。サブ制御装置180側では、上記入賞時判定処理しにて説明したように、コマンドカウンタは7とされて遊技進行状態は払出開始待ち状態に移行する。ただし、上記のように押し順報知演出を実行していたゲームでは、入賞時コマンドを契機とすることなく入賞時演出を実行しているため、図88（b）に示すように、遊技進行状態の移行契機となった入賞時コマンドでは、入賞時演出を実行するための処理は行われない。なお、本実施形態では、入賞時コマンドを受信した場合に、それ以前に開始されている入賞時演出を継続するようにしている。

10

【0581】

つまり、本実施形態では、押し順報知演出を実行しているゲームにおいては、入賞時コマンドを受信する前に（入賞時コマンドを契機とすることなく）、入賞時演出を設定し、更にその入賞時演出を実行するようにしており、より詳しくは、押し順報知演出を実行しているゲームにおいては、当該押し順報知演出にて報知している操作順序に対応する順序でストップスイッチ42～44の操作が行われた場合に、当該操作を示す停止時コマンドに基づいて入賞時演出を実行する構成としている。このようにすることで、押し順報知演出を実行しているゲームにおいて、入賞時演出を行うための準備用の処理等を、入賞時コマンドを受信するまで待つ必要がなくなり、押し順報知演出から続けて入賞時演出を実行する場合の処理をよりスムーズに進行させることが可能となるし、処理負荷の低減も図ることが可能となる。

20

【0582】

ここで、停止待ち状態から入賞結果待ち状態に移行する契機となる停止OFF時コマンドやリール停止時コマンドと、入賞結果待ち状態から払出開始待ち状態に移行する契機となる入賞時コマンドと、は、いずれも遊技者による同じ操作を契機とするものである。そのため、第3リールの停止OFF時コマンドやリール停止時コマンドを受信した後、入賞時コマンドを受信するまでに時間的な猶予はほぼなく、上記のように第3リールの停止OFF時コマンドやリール停止時コマンドに基づいて入賞時演出を実行するようにしたとしても、遊技者はそれに気づくことは困難であり、違和感なく演出を楽しませることが可能である。

30

【0583】

特に、押し順ベルは、ストップスイッチ42～44の操作タイミングによって入賞の有無が変化する小役（いわゆる取りこぼしがある小役）とは異なり、ストップスイッチ42～44の操作順序が押し順報知演出にて示す操作順序であれば、対応する第1小役～第6小役の入賞が成立するように設定されているため、入賞時コマンドの設定契機となる払出判定処理やボーナス状態処理等を経ることなく、入賞の有無を主制御装置101のCPU102やサブ制御装置180のCPU181が判断可能である。つまり、押し順ベル当選ゲームにおける上記の入賞時演出を実行する構成は、主制御装置101側の判定処理（入賞判定等）を経ることなく、主制御装置101側の判定処理が行われた場合のその判定結果に対応する演出をサブ制御装置180側で実行する構成であり、サブ制御装置180において、主制御装置101側の判定処理の判定結果を事前に把握して、その把握結果に対応する演出を行う構成である。このように、複数の制御装置によって遊技進行と演出とを並行して実行する遊技機において、一方の制御装置における処理の結果を待たず、当該制御装置の処理の結果を、それまでの処理から予測（把握）し、その処理結果に対応する処理を事前に行う構成とすることで、制御装置間の確認作業（コマンドのやり取り）を待って対応する処理を実行する構成と比較して、処理スピードを圧倒的に向上させることが可能となる。

40

【0584】

この場合、特に押し順ベル等の押し順役当選ゲームにおいては、第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時コマンド（入賞結果コマンド）の出力を省略する構成としてもよ

50

い。つまり、主制御装置１０１側のリール制御処理（図２４）において、リール停止時コマンドや停止OFF時コマンドを出力する際に、今回のゲームの抽選結果が押し順役当選であり、押し順報知を実行していること、及び、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が、押し順報知の示す操作順序に対応するものであることと、を判定したうえで、リール停止時コマンドや停止OFF時コマンドにその判定結果の情報を含ませるようにし、そのうえで、入賞時コマンド（入賞結果コマンド）の出力を行わない構成としてもよい。このようにすることで、押し順ベル当選ゲームで、主制御装置１０１からサブ制御装置１８０へ出力するコマンド数を少なくすることが可能である。

【０５８５】

ただし、上記のようにすると、リール制御処理において抽選結果や押し順報知の有無、操作順序を把握する処理を行うようにすることによる処理構成の複雑化が懸念されるだけでなく、ゲームの抽選結果に応じて入賞時コマンドの出力の有無を異ならせることとなるため、処理の場合分けが複雑化し、処理エラーの発生率が高くなることも考えられる。その点、本実施形態のように、抽選結果等に関わらず、主制御装置１０１から入賞結果コマンドが出力される構成とすることで、主制御装置１０１側の処理構成の複雑化を生じさせないようにすることが可能となるし、主制御装置１０１側からの遊技進行用のコマンドに基づいて遊技進行状態を把握するサブ制御装置１８０側の処理構成の複雑化も生じさせないようにすることが可能となる。

【０５８６】

図８９（ａ）に示すように、コマンドカウンタが７であり、サブ制御装置１８０側で払出開始待ち状態であると把握しており、補助表示部６５等にて入賞時演出を実行している状況において、主制御装置１０１から遊技進行コマンドとして払出開始時コマンドが出力されると、サブ制御装置１８０側では、上記払出開始時判定処理にて説明したように、コマンドカウンタは８とされて遊技進行状態は払出状態に移行する。この場合、当該遊技進行状態の移行契機となった払出開始時コマンドに基づいて、図８９（ｂ）に示すように、払出開始時演出設定処理にて払出演出を実行するための処理が行われる（図では、クレジットカウンタが上限値（５０）となったことを条件に、メダル排出口４９からメダルが払い出される様子を示している。なお、払出演出は、クレジットカウンタの増加だけでも実行されるし、クレジットカウンタの増加に続けてメダルの払出が行われる場合には、クレジットカウンタの増加開始時から払出演出が開始される）。その後、メダル払出が終了すると、払出終了時コマンドが主制御装置１０１から出力され、サブ制御装置１８０側では実行中の払出演出を終了するとともに、コマンドカウンタを初期値である１にリセットし、遊技進行状態をベット待ち状態に移行させる。

【０５８７】

以上のように、本実施形態では、主制御装置１０１からの遊技進行コマンドに基づいて、サブ制御装置１８０側で把握している遊技進行状態の移行が行われ、更に、当該遊技進行状態の移行の契機となった遊技進行コマンドに基づいて、サブ制御装置１８０側の演出設定が行われる。このようにすることで、遊技進行状態を、主制御装置１０１とサブ制御装置１８０とで同期させるために別途コマンドを設定する構成と比較して、コマンド数の削減を図ることが可能となる。また、従来からある演出用のコマンドを用いて遊技進行状態の同期を図るようにしているため、新たな構成を追加する必要がなく比較的簡素な構成にて主制御装置１０１とサブ制御装置１８０との同期を図ることが可能となる。

【０５８８】

遊技進行状態の同期を図るための遊技進行コマンドは、遊技者の操作を契機として出力されるものとしている。つまり、ベット待ち状態において次の開始操作待ち状態に移行したとサブ制御装置１８０が判定する遊技進行コマンドは、遊技者によるベット操作に基づくベット時コマンドであり、開始操作待ち状態において次の回転開始待ち状態に移行したとサブ制御装置１８０が判定する遊技進行コマンドは、遊技者によるスタートレバー４１の開始操作に基づく開始操作時コマンドであり、停止待ち状態において次の入賞結果待ち状態に移行したとサブ制御装置１８０が判定する遊技進行コマンドは、遊技者によるスト

ップスイッチ４２～４４の停止操作（停止ＯＮ操作、停止ＯＦＦ操作）に基づく停止時コマンドである。

【０５８９】

また、回転開始待ち状態において次の停止不可状態に移行したとサブ制御装置１８０が判定する遊技進行コマンドは、上記の遊技者による開始操作に基づいて各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始する場合に出力される回転開始時コマンドであり、停止不可状態において次の停止待ち状態に移行したとサブ制御装置１８０が判定する遊技進行コマンドも、上記開始操作に基づいて開始した各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転の速度が定速に至った場合に出力される停止可能時コマンドである。そして、入賞結果待ち状態において次の払出開始待ち状態に移行したとサブ制御装置１８０が判定する遊技進行コマンドは、上記の遊技者による停止操作に基づいて全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した場合に入賞判定を経て出力される入賞時コマンドであり、払出開始待ち状態において次の払出状態に移行したとサブ制御装置１８０が判定する遊技進行コマンドも、上記停止操作に基づいて行われる入賞判定を経て出力される払出開始時コマンドであり、払出状態が終了した（次のベット待ち状態に移行した）とサブ制御装置１８０が判定する遊技進行コマンドも、上記停止操作に基づいて開始されるメダル払出制御が終了した場合に出力される払出終了時コマンドである。

【０５９０】

このように遊技者の操作に基づき遊技が進行するスロットマシン１０において、遊技者の操作に基づいて両制御装置１０１，１８０の同期が図られる構成とすることで、両制御装置１０１，１８０の同期を図るべきタイミングを遊技機側で管理する必要が生じず、構成の簡素化が図られるし、例えば、遊技者による遊技（操作）が行われていない場合にも同期を図るような構成と比較して、無駄な構成を排除することも可能となる。

【０５９１】

<両制御装置１０１，１８０の同期がとれない状態について>

上記のように、本実施形態では、両制御装置１０１，１８０の遊技進行状態の同期（より詳しくは、サブ制御装置１８０における主制御装置１０１との同期）を、主制御装置１０１から出力される遊技進行コマンドに基づいて行う構成としている。これらの遊技進行コマンドは、主制御装置１０１側の各コマンドを設定する処理にて設定され、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にてサブ制御装置１８０へ出力される。上記のように、主制御装置１０１とサブ制御装置１８０とは、主制御装置１０１の入出力ポート１０４における主側端子ＣＮ１と、サブ制御装置１８０の入出力ポートにおけるサブ側端子ＣＮ２とがハーネスＨを介して接続されており、上記の遊技進行コマンドもハーネスＨを介して主制御装置１０１からサブ制御装置１８０へ出力されることになる。

【０５９２】

このような構成において、例えば、ハーネスＨの短絡や、主側端子ＣＮ１やサブ側端子ＣＮ２からの抜け等が生じている等の物理的な異常が生じている場合、主制御装置１０１から出力される遊技進行コマンドはサブ制御装置１８０では受信することができず、サブ制御装置１８０側で把握している遊技進行状態は主制御装置１０１側の遊技進行状態とは異なる状態となり得るし、更に、主制御装置１０１側のコマンド設定時の処理エラー、コマンド出力時の処理エラー、サブ制御装置１８０側のコマンド受信時の処理エラー、コマンド読み出し時の処理エラー等の内部処理的な異常が生じている場合にも、サブ制御装置１８０側で把握している遊技進行状態は主制御装置１０１側の遊技進行状態とは異なる状態となり得る。

【０５９３】

以下、このように主制御装置１０１側とサブ制御装置１８０側との同期が図れない状況（同期異常）での処理について、説明する。

【０５９４】

<電源投入時の同期異常>

上記のように、スロットマシン１０の電源が投入されると、主制御装置１０１ではメイ

10

20

30

40

50

ン処理（図 19）が起動され、サブ制御装置 180 では表示メイン処理（図 47）が起動される。主制御装置 101 側のメイン処理では、初期化処理や当選確率設定処理等の後、立ち上げ時コマンドの出力が行われ（ステップ S 208）、サブ制御装置 180 側の表示メイン処理では、サブ制御装置 180 側の初期化処理を行った後、当該立ち上げ時コマンドを受信していることを条件として、通常遊技演出設定用の各種処理（ステップ S 2103～ステップ S 2111）へ進む構成としている。

【0595】

サブ制御装置 180 側の表示メイン処理において、主制御装置 101 からの立ち上げ時コマンドを受信していない場合（ステップ S 2102；NO）、ステップ S 2112 にてエラー報知処理を実行し、上記遊技演出設定用の各種処理を行うことなくステップ S 2112 にてループする構成としている。ステップ S 2112 のエラー報知処理では、図 90（a）に示すように、補助表示部 65 にて、エラー報知（特定報知）として、両制御装置 101、180 の接続関係に異常が生じている旨を示す接続エラー第 1 キャラクタ S E P 1 による報知（第 1 特定報知、図では、「接続エラー！！」という文字表示を行う例を示している）とともに、エラーの対処（ハーネス H の再接続等）を行った後、スロットマシン 10 の電源を再投入すべき旨を示す接続エラー第 2 キャラクタ S E P 2 による報知（第 2 特定報知、図では、「主制御装置とサブ制御装置との接続を確認し、電源を入れなおして下さい。」という文字表示を行う例を示している）が行われるように設定されている。

【0596】

また、エラー報知処理では、上記のエラー報知（特定報知）として、スピーカ 64 にてエラー効果音（例えば、「エラー発生！！」という音声）が繰り返し出力されるようにするための処理を行う。

【0597】

主制御装置 101 側からのコマンド、特に、通り立ち上げ時コマンドを受信していない場合とは、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 とのハーネス H による接続が行われていない場合（より詳しくは、例えば主側端子 C N 1 とハーネス H との接続が行われていなかったり、サブ側端子 C N 2 とハーネス H との接続が行われていなかったりする場合）や、上記主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との接続に短絡等が生じている場合（より詳しくは、ハーネス H、主側端子 C N 1、サブ側端子 C N 2 の短絡の他、主制御装置 101 側の入出力ポート 104 内の短絡やサブ制御装置 180 側の入出力ポート内の短絡等が生じている場合）、更には、主制御装置 101 側の立ち上げ時の処理（メイン処理）にエラーが生じる等して立ち上げ時コマンドの出力処理（ステップ S 208）が実行されなかったり、実行されていても立ち上げ時コマンドの出力が行われなかったりした場合、また、主制御装置 101 側からは正常に立ち上げ時コマンドを出力したもののサブ制御装置 180 側のエラーによって立ち上げ時コマンドを受信できなかった場合等（以下、これらの異常をまとめて「接続異常」と称する）、が考えられる。

【0598】

ステップ S 2112 にてエラー報知を行うための処理を実行した後は、上記のように、ステップ S 2104～ステップ S 2111 の通常遊技演出設定用の各種処理に移行することなく、そのまま待機する。この場合、上記のエラー報知は、遊技機の電源が OFF とされるまで継続されることになる。

【0599】

本実施形態では、上記エラー報知が開始された後、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との再接続を行うなどして上記エラー報知の原因（接続不良等）を解消したとしても、エラー報知は終了しない（エラー報知を継続する）ようにしている。

【0600】

つまり、図 90（b）に示すように、t1 のタイミングでスロットマシン 10 の電源が投入された際に、ハーネス H が抜けている等、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との接続に異常（接続異常）が生じていた場合、サブ制御装置 180 における表示メイン処理にてエラー報知処理（ステップ S 2112）が実行されてエラー報知が行われる。この

場合、t2にて遊技ホールの管理者等がハーネスHを再接続する等、当該エラーを解消しても、エラー報知は実行されたままで終了しない。その後、t3にてスロットマシン10の電源がOFFとされると、エラー報知は終了し、t4にて再度電源をONとすると、上記のようにエラーは解消しているため、エラー報知は実行されない。この場合、サブ制御装置180側の表示メイン処理では、通常遊技演出設定用の各種処理が行われるようになる。

【0601】

ここで、エラー報知を実行している際に、エラー報知の原因が解消されたことの把握処理をサブ制御装置180側に設定しようとする、例えば上記ステップS2112の処理を行った後、当該把握処理を延々とループさせる必要があり処理構成の複雑化が生じ得る。また、仮にエラー報知の原因が解消された場合に電源再投入を伴わずに復帰させる構成とすると、主制御装置101側の立ち上げタイミングとサブ制御装置180側の立ち上げタイミングとにズレが生じることとなり、例えば、主制御装置101側のタイマ（時間情報等）をサブ制御装置180側で利用しようとしてもその同期が図れない不都合も生じ得る。さらに、上記エラー報知はサブ制御装置180側で一方向的に把握しているエラーに対するエラー報知であるところ、そのエラー報知の原因の発生や復旧を主制御装置101側で把握したうえで、サブ制御装置180側との同期等を図ろうとすると、主制御装置101とサブ制御装置180との双方向の情報のやり取りを可能とする構成等が必要になると考えられ、そのような構成は、不正対策上好ましくない。

【0602】

その点、特に遊技機の電源投入時とは、遊技が開始されていない遊技ホールの朝一状態や、遊技中に遊技ホールの管理者等によって電源再投入された場合、停電時等で一時的に遊技機の電源がOFFとされた後の復電時等が想定され、いずれであっても遊技ホールの管理者が電源投入を把握できるタイミングである。そして、上記のエラー報知が行われた場合には、遊技ホールの管理者が当該エラー報知の原因を解消するための処置を行って再度電源を投入しなおすことによって、当該エラー報知が行われていない状態（通常状態）に復帰させることが可能である。つまり、本実施形態のようにエラー報知が行われた場合に電源OFFとされるまで当該エラー報知を継続するようにしておけば、上記のような各種構成の複雑化等を招くことなく、エラー報知の原因の発生に十分に対処することが可能である。

【0603】

遊技機の電源を再投入することでエラー報知を終了させることが可能となる、本実施形態では、エラー報知の原因の解消に際して、主制御装置101側のRAM106のクリア処理は必須としない構成とした。つまり、エラー報知が行われた場合、そのエラーの原因の対処を行った後、リセットスイッチ72を操作することなく主制御装置101側の電源を再投入することで、エラー報知が行われていない状態に復帰させることが可能である。このようにしたことによって、例えば、遊技中に停電が生じ、その復電時に上記のエラー報知が行われた場合、エラー報知の原因を解消して、電源の再投入を行うことによって、停電前の遊技に復帰させることが可能となる。よって、エラー報知の終了に際して電源の再投入を必須としながらも、エラー発生前の状態に復帰させることができ、遊技者の不測の不利益を好適に解消することが可能となる。

【0604】

ここで、上記のように電源投入時に接続異常が生じていることを通じて、主制御装置101とサブ制御装置180との同期が図れないことのエラー報知は、同期異常が生じていることを報知するものであるとともに、接続異常が生じていることを報知するものでもある。つまり、電源投入時については、実際には、サブ制御装置180で主制御装置101側の遊技進行状態を把握するよりも前の段階であり、サブ制御装置180側で把握する遊技進行状態が、主制御装置101側の遊技進行状態と同期していない同期異常の発生前の状態である。そのため、上記電源投入時の立ち上げ時コマンドを正規に受け付けることができないことに基づく同期異常に対応する（同期異常の発生に対応する）エラー報知は、

当該同期異常の原因となる接続異常に対応する（接続異常の発生に対応する）エラー報知ともいえ、同期異常の発生前の事前報知ともいえる。

【0605】

ちなみに、上記のように、接続異常用のエラー報知を、接続異常の解消後も継続させ、電源をOFFとするまで継続する構成としているところ、接続異常が生じていることを把握した遊技ホールの管理者等は、その接続異常の対処（ハーネスHの抜き差しや交換等）を行う場合、基本的には電源をOFFとして作業を行うことが考えられる。そのため、上記のように接続異常の解消後に電源OFFとされる場合とは、遊技ホールの管理者等の対処後に電源がOFFとされた場合よりも、むしろ立ち上げ時の内部処理の異常やノイズ等によって一時的に接続異常が生じ、その後、当該一時的な接続異常が解消された可能性が高い。つまり、電源ONの立ち上げ時に何らかの異常が一時的に生じていた可能性がある。そうすると、当該内部処理の異常やノイズ等は、接続異常だけの異常にとどまらず、例えば、当選確率の設定処理等で異常な値が設定されてしまっていることも考えられ、接続異常事態は解消されていても、その別の異常は解消されずに残存している可能性がある。つまり、上記のように電源の再投入による再度の立ち上げを強いる構成は、接続異常以外の異常の可能性も含めて、初期化処理等を介した再設定を行うことにより当該接続異常以外の異常への対処も可能とする構成といえる。このようにすることで、遊技機の立ち上げを好適に実施することが可能である。

10

【0606】

<立ち上げ後の同期異常>

次に、スロットマシン10の電源投入後、サブ制御装置180側で遊技演出設定用の各種処理（ステップS2103～ステップS2111）が行われるようになってから、サブ制御装置180にて把握している遊技進行状態と、主制御装置101側の遊技進行状態とが異なることとなった場合について説明する。

20

【0607】

上記のように、サブ制御装置180では主制御装置101側の遊技進行状態を、主制御装置101からの遊技進行コマンドに基づくコマンドカウンタにて把握する構成としている。つまり、遊技進行コマンドを受信した場合に、コマンド判定処理（図70）にて、現状の遊技進行状態に対応するコマンドカウンタから、次の遊技進行状態に対応するコマンドカウンタに更新することで、受信した遊技進行コマンドの出力契機によって、現状の遊技進行状態から、次の遊技進行状態に移行したと把握する。

30

【0608】

ただし、例えば、電源投入後に、主制御装置101とサブ制御装置180とのハーネスHによる接続に抜けや短絡が生じた場合や、主制御装置101側からのコマンド出力処理（ステップS110）や各種遊技進行コマンドの設定処理、サブ制御装置180側のエラーによって各種遊技進行コマンドを受信できなかった場合等（接続異常）によって、主制御装置101側での遊技進行状態の移行を、サブ制御装置180側で把握することができず、サブ制御装置180側で把握している遊技進行状態と、主制御装置101側の遊技進行状態とにズレが生じる場合がある（同期異常）。

【0609】

この場合、主制御装置101側で遊技進行状態の移行が生じてても、サブ制御装置180側では当該移行に対応する遊技進行コマンドを正規に受け付けていないため、サブ制御装置180側においてコマンドカウンタの更新が行われないことを通じて、サブ制御装置180側で把握している遊技進行状態は、実際の遊技進行状態（主制御装置101側の遊技進行状態）とズレが生じることとなる。

40

【0610】

主制御装置101側からの各種遊技進行コマンドは、サブ制御装置180側で遊技進行状態を把握するために用いられるだけでなく、サブ制御装置180側で各種演出設定に用いられるコマンドである。そのため、主制御装置101側から各種遊技進行コマンドを正規に受け付けていない場合、サブ制御装置180側では各種演出設定用の処理（演出設定

50

処理（図４８）のステップＳ２２０３～ステップＳ２２２１）も実行されない。

【０６１１】

つまり、図９１に示すように、ｔ１１にて電源が投入された際に例えばハーネスＨの抜けや短絡が生じていた場合、上記のように電源投入時の立ち上げ時処理において、エラー報知が行われ、ｔ１２にてハーネスＨの抜けや短絡を解消した後、ｔ１３及びｔ１４にて電源を再投入することで、エラー報知は解消された状態で遊技が可能となる（ｔ１３の電源ＯＦＦ時にエラー報知は終了する）。

【０６１２】

ｔ１５にて、遊技進行契機として、例えば、ベット操作が行われると、遊技進行コマンドとしてのベット時コマンドが主制御装置１０１から出力される。サブ制御装置１８０では、当該ベット時コマンドに基づくベット時演出の設定処理とともに、当該ベット時コマンドに基づくコマンドカウンタの更新処理を行い、遊技進行状態がベット待ち状態から開始操作待ち状態に移行したと把握する。

10

【０６１３】

また、ｔ１６にて、遊技進行契機として、例えば、開始操作が行われると、遊技進行コマンドとしての開始操作時コマンドが主制御装置１０１から出力される。サブ制御装置１８０では、当該開始操作時コマンドに基づく開始操作時演出の設定処理とともに、当該開始操作時コマンドに基づくコマンドカウンタの更新処理を行い、遊技進行状態が開始操作待ち状態から回転開始待ち状態に移行したと把握する。

【０６１４】

例えば、ｔ１７にて、ハーネスＨの抜けや短絡が発生した場合、続くｔ１８にて、遊技進行契機として、例えば、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始制御が行われると、遊技進行コマンドとしての回転開始時コマンドが主制御装置１０１から出力される。上記のようにハーネスＨの抜けや短絡が生じていることから、サブ制御装置１８０では、当該回転開始時コマンドを正規に受け付けることができず、当該回転開始時コマンドに基づく回転開始時演出の設定処理や、当該回転開始時コマンドに基づくコマンドカウンタの更新処理を行うことができない。この場合、遊技進行状態は、停止不可状態に移行しているのにも関わらず、サブ制御装置１８０では、最後に受信したｔ１６の開始操作時コマンドに基づいて、主制御装置１０１側の遊技進行状態を回転開始待ち状態として把握しており、主制御装置１０１とサブ制御装置１８０とで齟齬が生じることになる。

20

30

【０６１５】

ちなみに、サブ制御装置１８０では、ｔ１８にて回転開始時コマンドの出力が行われても、ｔ１６に受信した開始操作時コマンドに基づく開始操作時演出を継続することになる。

【０６１６】

また、続くｔ１９にて、遊技進行契機として、例えば、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が定速回転に達した場合、遊技進行コマンドとしての停止可能時コマンドが主制御装置１０１から出力される。ここでも、ハーネスＨの抜けや短絡が生じていることから、サブ制御装置１８０では、当該停止可能時コマンドを正規に受け付けることができず、当該停止可能時コマンドに基づく停止可能時演出の設定処理や、当該停止可能時コマンドに基づくコマンドカウンタの更新処理を行うことができない。この場合、遊技進行状態は、停止可能状態に移行しているのにも関わらず、サブ制御装置１８０では、最後に受信したｔ１６の開始操作時コマンドに基づいて、主制御装置１０１側の遊技進行状態を回転開始待ち状態として把握しており、主制御装置１０１とサブ制御装置１８０との齟齬は、更に拡大することとなる。

40

【０６１７】

ちなみに、サブ制御装置１８０では、ｔ１９にて停止可能時コマンドの出力が行われても、ｔ１６に受信した開始操作時コマンドに基づく開始操作時演出を継続することになる。

【０６１８】

50

つまり、主制御装置１０１とサブ制御装置１８０との接続異常（ハーネスＨの抜けや短絡等）が電源投入時に生じ、それに伴い同期異常が生じる場合、サブ制御装置１８０側でその接続異常及び同期異常を把握して、当該接続異常及び同期異常に対応するエラー報知を行う。これに対して、主制御装置１０１とサブ制御装置１８０との接続異常が、電源投入後に生じた場合、サブ制御装置１８０側ではその接続異常を把握することができず、当該接続異常やそれに伴う同期異常に対応するエラー報知は行われない。特に、サブ制御装置１８０側では、接続異常が生じると、主制御装置１０１側との同期異常が発生していることすら把握することができない。

【０６１９】

ここで、サブ制御装置１８０側で、主制御装置１０１からの遊技進行コマンドを正規に受け付けることができないことを特定するための構成（接続異常が生じていることを特定するための構成）を設けようとする、例えば、主制御装置１０１側の遊技進行処理がいつ行われるかを、サブ制御装置１８０側で予測したりするための構成や、ハーネスＨの抜けや短絡を物理的に検出可能な構成等を用意する必要があり、構成の複雑化が懸念される。

【０６２０】

これに対して、スロットマシン１０の遊技進行用の各種処理は主制御装置１０１にて行う構成であるため、上記の接続異常が生じていても遊技進行は可能である。つまり、クレジット投入スイッチ５６等によるベット操作、及びスタートレバー４１の操作に基づいてゲームを開始可能であり、ストップスイッチ４２～４４の操作によってゲームを終了可能である。そうすると、接続異常が生じることによってサブ制御装置１８０側で各種演出の設定処理が行われなくなっても、遊技進行は可能である。さらに、例えば、サブ制御装置１８０側で押し順報知演出が行われなくても、主制御装置１０１側の指示モニタにて押し順報知が行われるため、遊技者に不利益を生じさせることもない。

【０６２１】

そこで、上記のように、電源投入後に接続異常が生じた場合に当該接続異常に対応する（接続異常の発生に対応する）エラー報知を行わなくても、最低限の遊技進行に支障はなく（遊技者に不利益を生じさせない範囲で遊技進行が可能であり）、その接続異常を特定するための構成を設けることによる構成の複雑化を回避することが可能である。

【０６２２】

ちなみに、上記のように、スロットマシン１０の遊技進行用の各種処理は、遊技者による遊技操作を契機として開始されることから、遊技者としては、遊技操作を行ったのにも関わらず、サブ制御装置１８０側の各種演出（補助表示部６５やスピーカ６４による各種演出）が行われないことを通じて、何らかのエラーが発生していることを把握可能であり、例えば、遊技ホールの管理者等に連絡する等して、そのエラーの対処を行うことが可能である。

【０６２３】

また、遊技操作を行った場合に、当該遊技操作に対応する遊技進行処理が実行される（例えば、スタートレバー４１の操作を行った場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始される）一方、上記のようにサブ制御装置１８０側の各種演出（補助表示部６５やスピーカ６４による各種演出）が行われないことを通じて、主制御装置１０１とサブ制御装置１８０との接続異常が発生していることも把握可能であり、例えば、遊技ホールの管理者等に連絡する等して、その接続異常の対処を行うことも可能である。

【０６２４】

さらに、電源投入時に接続異常が生じていないことの確認が既に行われていることから、電源投入後の通常遊技を行っている場合に接続異常が生じる可能性は当該電源投入時に確認済みである分だけ低くなる。その点からしても、電源投入後に接続異常が生じていることの特定を行うための構成を設けなくとも、遊技を正規に行うことができなくなる影響は電源投入時の対処を行わない場合よりも小さく済むものと考えられ、接続異常の発生の可能性を考慮したより適切な対処とすることが可能となる。

【0625】

<同期異常の特定>

上記のように、サブ制御装置180側では、接続異常が発生していると、主制御装置101側で遊技進行状態が移行していることを特定することができず、同期異常が生じていることも特定することができない。ただし、接続異常が、例えば、ノイズ等による一時的なものであって、事後的に当該接続異常が解消された場合、サブ制御装置180側で把握している遊技進行状態が、主制御装置101側の遊技進行状態とズレていることが把握可能となり同期異常の特定が行われる。その場合の処理の流れについて、説明する。

【0626】

サブ制御装置180側では、主制御装置101側の遊技進行状態をコマンドカウンタにて把握している。つまり、図70のコマンド判定処理では、ステップS3601にてコマンドカウンタを把握して、現状の遊技進行状態を特定し、特定した遊技進行状態に応じた（コマンドカウンタの値に応じた）各判定処理を行う。

【0627】

図72のベット時判定処理は、ベット待ち状態（コマンドカウンタ＝1）である場合に実行される処理であり、当該ベット待ち状態で受信する遊技進行コマンドは、ベット時コマンド（又はエラーコマンド）である。ただし、上記のように一時的に接続異常が生じる等して、当該一時的な接続異常中の遊技進行コマンドを正規に受け付けることができない場合、主制御装置101側の遊技進行状態がベット待ち状態とは異なる状態である可能性があり、この場合、サブ制御装置180側でベット待ち状態として把握しているのにも関わらず、他の遊技進行コマンドを受信する可能性がある。ベット時判定処理において、ベット時コマンドやエラーコマンドではなく、他の遊技進行コマンドを受信している場合、ステップS3708にて肯定判定して、ステップS3709にてコマンド異常フラグがセットされる。

【0628】

同様に、図73の開始操作時判定処理は、開始操作待ち状態（コマンドカウンタ＝2）である場合に実行される処理であり、当該開始操作待ち状態で受信する遊技進行コマンドは、開始操作時コマンド（又はエラーコマンド）である。ただし、上記のように、サブ制御装置180側で開始操作待ち状態として把握しているのにも関わらず、他の遊技進行コマンドを受信する可能性がある。開始操作時判定処理において、開始操作時コマンドやエラーコマンドではなく、他の遊技進行コマンドを受信している場合、ステップS3808にて肯定判定して、ステップS3809にてコマンド異常フラグがセットされる。

【0629】

図74の回転開始時判定処理は、回転開始待ち状態（コマンドカウンタ＝3）である場合に実行される処理であり、当該回転開始待ち状態で受信する遊技進行コマンドは、回転開始時コマンド（又はエラーコマンド）である。ただし、上記のように、サブ制御装置180側で回転開始待ち状態として把握しているのにも関わらず、他の遊技進行コマンドを受信する可能性がある。回転開始時判定処理において、回転開始時コマンドやエラーコマンドではなく、他の遊技進行コマンドを受信している場合、ステップS3908にて肯定判定して、ステップS3909にてコマンド異常フラグがセットされる。

【0630】

図75の停止可能時判定処理は、停止不可状態（コマンドカウンタ＝4）である場合に実行される処理であり、当該停止不可状態で受信する遊技進行コマンドは、停止可能時コマンド（又はエラーコマンド）である。ただし、上記のように、サブ制御装置180側で停止不可状態として把握しているのにも関わらず、他の遊技進行コマンドを受信する可能性がある。停止可能時判定処理において、停止可能時コマンドやエラーコマンドではなく、他の遊技進行コマンドを受信している場合、ステップS4008にて肯定判定して、ステップS4009にてコマンド異常フラグがセットされる。

【0631】

図76の停止時判定処理は、停止待ち状態（コマンドカウンタ＝5）である場合に実行

10

20

30

40

50

される処理であり、当該停止待ち状態で受信する遊技進行コマンドは、停止ON時コマンドや停止OFF時コマンド、リール停止時コマンドといった停止時コマンド（又はエラーコマンド）である。ただし、上記のように、サブ制御装置180側で停止待ち状態として把握しているのにも関わらず、他の遊技進行コマンドを受信する可能性がある。停止時判定処理において、停止時コマンドやエラーコマンドではなく、他の遊技進行コマンドを受信している場合、ステップS4134にて肯定判定して、ステップS4135にてコマンド異常フラグがセットされる。

【0632】

停止時判定処理においては、更に、停止ON操作の順序が、主制御装置101側で把握している順序とサブ制御装置180側で把握している順序とにズレがある場合（ステップS4104：NO）、既に停止ON操作が行われているストップスイッチ42～44に対応する停止ON時コマンドを更に受信した場合（ステップS4106：YES）、既に停止済みのリールに対応するストップスイッチ42～44の停止ON時コマンドを受信した場合（ステップS4107：YES）、停止ON操作が行われていないストップスイッチ42～44のリールに対応するリール停止時コマンドを受信した場合（ステップS4112：NO）、既に停止済みのリールに対応するリール停止時コマンドを受信した場合（ステップS4113：YES）、停止ON操作が行われていないストップスイッチ42～44に対応する停止OFF時コマンドを受信した場合（ステップS4119：NO）にも、ステップS4135にてコマンド異常フラグがセットされる。

【0633】

図77の入賞時判定処理は、入賞結果待ち状態（コマンドカウンタ＝6）である場合に実行される処理であり、当該入賞結果待ち状態で受信する遊技進行コマンドは、入賞時コマンド（又はエラーコマンド）である。ただし、上記のように、サブ制御装置180側で入賞結果待ち状態として把握しているのにも関わらず、他の遊技進行コマンドを受信する可能性がある。入賞時判定処理において、入賞時コマンドやエラーコマンドではなく、他の遊技進行コマンドを受信している場合、ステップS4210にて肯定判定して、ステップS4211にてコマンド異常フラグがセットされる。

【0634】

図78の払出開始時判定処理は、払出開始待ち状態（コマンドカウンタ＝7）である場合に実行される処理であり、当該払出開始待ち状態で受信する遊技進行コマンドは、払出開始時コマンド（又はエラーコマンド）である。ただし、上記のように、サブ制御装置180側で払出開始待ち状態として把握しているのにも関わらず、他の遊技進行コマンドを受信する可能性がある。払出開始時判定処理において、払出開始時コマンドやエラーコマンドではなく、他の遊技進行コマンドを受信している場合、ステップS4308にて肯定判定して、ステップS4309にてコマンド異常フラグがセットされる。

【0635】

図79の払出終了時判定処理は、払出状態（コマンドカウンタ＝8）である場合に実行される処理であり、当該払出状態で受信する遊技進行コマンドは、払出終了時コマンド（又はエラーコマンド）である。ただし、上記のように、サブ制御装置180側で払出状態として把握しているのにも関わらず、他の遊技進行コマンドを受信する可能性がある。払出終了時判定処理において、払出終了時コマンドやエラーコマンドではなく、他の遊技進行コマンドを受信している場合、ステップS4408にて肯定判定して、ステップS4409にてコマンド異常フラグがセットされる。

【0636】

図80のエラー時判定処理は、エラー状態（コマンドカウンタ＝9）である場合に実行される処理であり、本実施形態では、当該エラー状態では、エラーを解消するまで遊技を進行させることができないようにしていることから、当該エラー状態では、エラー解消コマンドを受信するはずである。ただし、上記のように、サブ制御装置180側でエラー状態として把握しているのにも関わらず、遊技進行コマンドを受信する可能性がある。エラー時判定処理にて、エラー解消コマンドではなく、遊技進行コマンドを受信している場合

、ステップ S 4 5 0 5 にて肯定判定して、ステップ S 4 5 0 6 にてコマンド異常フラグがセットされる。

【0637】

このように、サブ制御装置 1 8 0 側では、同期異常が生じていることを、コマンドカウンタの示す遊技進行状態に対応しない遊技進行コマンドを受信した場合に特定し、コマンド異常フラグをセットすることによって、当該同期異常が生じていることを CPU 1 8 1 が特定可能とする。同期異常が生じている場合とは、それよりも以前に主制御装置 1 0 1 から出力された遊技進行コマンドを正規に受け付けていない場合であり、当該遊技進行コマンドに基づく演出設定も行われていない場合である。そうすると、例えば、サブ制御装置 1 8 0 側で把握している遊技進行状態に対応する演出を行っている状況で、当該遊技進行状態に対応しない遊技進行コマンドを受信した場合、当該遊技進行コマンドに対応する演出を行おうとすると、演出上の矛盾が生じ得る。

10

【0638】

より具体的には、例えば、停止待ち状態において、それよりも以前の開始操作時コマンドに基づくチャンス演出（図 6 2（a））や押し順報知演出（図 6 3（a））を実行している場合、当該停止待ち状態において受信する停止時コマンドに基づいて、当該チャンス演出や押し順報知演出の報知態様を変更する演出を行う構成としている（図 6 2（b）や図 6 3（b））。この場合、仮に接続異常によって開始操作時コマンドを正規に受け付けることができず、当該開始操作時コマンドに基づくチャンス演出や押し順報知演出を開始していないのにも関わらず、その後に接続異常が解消されて停止時コマンドを正規に受け付けることが可能となったからといって、当該停止時コマンドに基づいて演出を行おうとしても、その演出対象となる上記チャンス演出や押し順報知演出が行われていないのであるから、当該停止時コマンドに基づく演出は実行することができないし、無理やり実行しようすると、停止時コマンドに基づいてチャンス演出や押し順報知演出をも開始可能とする等、構成の複雑化を生じかねない。そこで、本実施形態では、このような同期異常が生じている場合の演出設定処理では、特徴ある処理を設けている。

20

【0639】

＜同期異常が特定されている場合の演出設定＞

同期異常が特定されており、上記のコマンド異常フラグがセットされている場合、本実施形態では、一部の演出（特定の演出）を除いて、基本的には遊技進行コマンドに基づく演出設定が行われない構成としており、所定の遊技進行コマンドに基づいて、同期異常を解消するための処理を行う構成としている。本実施形態では、上記一部の演出として、獲得数や残数を示す演出を設定しており、より具体的には、入賞時演出設定処理における獲得表示更新第 2 処理や残数表示更新処理については、同期異常が特定されていても入賞時コマンドに基づいて実行する構成としている。また、本実施形態では、同期異常を解消するための処理の契機となる所定の遊技進行コマンドとして、開始操作時コマンドを設定している。そこで、まずは、開始操作時コマンド以外の遊技進行コマンドを受信した場合の処理について説明する。

30

【0640】

ベット時コマンドを受信した場合のベット時演出設定処理（図 4 9）では、ステップ S 2 3 0 1 にてコマンド異常フラグがセットされていると判定した場合には、以降のベット時演出の設定処理（ステップ S 2 3 0 2～ステップ S 2 3 0 7）を実行することなく、そのまま本ベット時演出設定処理を終了する。つまり、遊技者によるベット操作が行われた場合であっても、同期異常が特定されている場合には、対応するベット時演出は実行されない。

40

【0641】

また、回転開始時コマンドを受信した場合の回転開始時演出設定処理（図 5 1）では、ステップ S 2 5 0 1 にてコマンド異常フラグがセットされていると判定した場合には、以降の回転開始時演出の設定処理（ステップ S 2 5 0 2～ステップ S 2 5 0 3）を実行することなく、そのまま回転開始時演出設定処理を終了する。つまり、遊技者による開始操作

50

が行われた場合であっても、同期異常が特定されている場合には、当該開始操作後の各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転開始制御に対応する回転開始時演出は実行されない。なお、上記のように開始操作に基づいて、同期異常を解消するための処理が行われる構成としていることから、回転開始時コマンドの受信時に同期異常が特定されている場合とは、少なくとも直前の開始操作時コマンドを正規に受け付けることができなかった可能性が高い場合である。

【0642】

停止可能時コマンドを受信した場合の停止可能時演出設定処理（図 5 2）では、ステップ S 2 6 0 1 にてコマンド異常フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 2 6 0 2 の停止可能時演出（ストップランプ 4 2 b ~ 4 4 b の点灯色の変更処理）を行
うことなく、そのまま停止可能時演出設定処理を終了する。つまり、各リール 3 2 L, 3
2 M, 3 2 R の回転速度が定速回転に至った場合であっても、同期異常が特定されている
場合には、対応する停止可能時演出は実行されない。

10

【0643】

各種停止時コマンドを受信した場合の停止時演出設定処理（図 5 3）では、ステップ S
2 7 0 1 にてコマンド異常フラグがセットされていると判定した場合には、以降の停止時
演出の設定処理（ステップ S 2 7 0 2 ~ ステップ S 2 7 2 7）を実行することなく、その
まま本停止時演出設定処理を終了する。つまり、遊技者による停止操作が行われた場合で
あっても、同期異常が特定されている場合には、対応する停止時演出は実行されない。

【0644】

入賞時コマンドを受信した場合の入賞時演出設定処理（図 5 4）では、上記のように、
同期異常が特定されていても獲得数や残数を示す演出の更新処理は実行する構成としてい
る。つまり、コマンド異常フラグがセットされていても（コマンド異常フラグの有無を判
定する処理よりも前に）、ステップ S 2 8 0 1 にて獲得枚数更新第 2 処理を実行し、ステ
ップ S 2 8 0 2 にて残数表示更新処理を実行する。これらの処理を同期異常が特定されて
いる場合にも実行する理由については後に詳細に説明する。

20

【0645】

ステップ S 2 8 0 3 にてコマンド異常フラグがセットされていると判定した場合には、
以降の入賞時演出の設定処理（ステップ S 2 8 0 4 ~ ステップ S 2 8 1 4）を実行するこ
となく、そのまま本入賞時演出設定処理を終了する。つまり、遊技者による停止操作に基
づく全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止した場合であっても、同期異常が特定されて
いる場合には、本入賞時演出設定処理による入賞時演出は実行されない。

30

【0646】

払出開始時コマンドを受信した場合の払出開始時演出設定処理（図 5 5）では、ステッ
プ S 2 9 0 1 にてコマンド異常フラグがセットされていると判定した場合には、以降の
払出開始時演出の設定処理（ステップ S 2 9 0 2 ~ ステップ S 2 9 0 4）を実行すること
なく、そのまま本払出開始時演出設定処理を終了する。つまり、例えば、メダル払い出し
に対応する小役入賞が成立し、実際にメダルの払い出しが開始される場合であっても、同
期異常が特定されている場合には、払出演出は開始されない。

【0647】

払出終了時コマンドを受信した場合の払出終了時演出設定処理（図 5 6）では、ステッ
プ S 3 0 0 1 にてコマンド異常フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ
S 3 0 0 2 による払出演出の終了処理やステップ S 3 0 0 3 の初期化処理を行うことなく、
本払出終了時演出設定処理を終了する。つまり、払出開始時演出設定処理にて払出演出
が開始され、その後、実際のメダル払い出しが終了した場合であっても、同期異常が特定
されている場合には、当該払出演出は終了されないし、払出演出が開始されていない場合
（払出開始時演出設定処理の実行時にも同期異常が特定されていた場合）には、そのま
まの状態が維持される。

40

【0648】

図 9 2 に示すように、ベット待ち状態（コマンドカウンタ = 1）である状況であってベ

50

ット待ち状態に対応する演出を実行しているｔ２１にて遊技進行契機が発生する（ベット操作が行われる）と、遊技進行状態は開始操作待ち状態（コマンドカウンタ＝２）に移行するとともに、開始操作待ち状態に対応する演出が開始される。当該開始操作待ち状態であるｔ２２にて遊技進行契機が発生する（開始操作が行われる）と、遊技進行状態は回転開始待ち状態（コマンドカウンタ＝３）に移行するとともに、回転開始待ち状態に対応する演出が開始される。当該回転開始待ち状態であるｔ２３にて遊技進行契機が発生する（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始される）と、遊技進行状態は停止不可状態（コマンドカウンタ＝４）に移行するとともに、停止不可状態に対応する演出が開始される。当該停止不可状態であるｔ２４にて遊技進行契機が発生する（定速回転に達する）と、遊技進行状態は停止待ち状態（コマンドカウンタ＝５）に移行するとともに、停止待ち状態に対応する演出が開始される。

10

【０６４９】

停止待ち状態であるｔ２４にて遊技進行契機が発生する（全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止する）と、遊技進行状態は入賞結果待ち状態（コマンドカウンタ＝６）に移行するとともに、入賞結果待ち状態に対応する演出が開始される。当該入賞結果待ち状態であるｔ２５にて遊技進行契機が発生する（入賞判定等が行われる）と、遊技進行状態は払出開始待ち状態（コマンドカウンタ＝７）に移行するとともに、払出開始待ち状態に対応する演出が開始される。払出開始待ち状態であるｔ２６にて遊技進行契機が発生する（払出条件が成立する）と、遊技進行状態は払出状態（コマンドカウンタ＝８）に移行するとともに、払出状態に対応する演出が開始される。そして、当該払出状態であるｔ２８にて遊技進行契機が発生する（払出が完了する）と、遊技進行状態はベット待ち状態（コマンドカウンタ＝１）に移行するとともに、ベット待ち状態に対応する演出が開始される。

20

【０６５０】

また、ベット待ち状態であるｔ２９にて遊技進行契機が発生すると、開始操作待ち状態に移行するとともに開始操作待ち状態の演出が開始され、開始操作待ち状態であるｔ３０にて遊技進行契機が発生すると、回転開始待ち状態に移行するとともに回転開始待ち状態の演出が開始される。当該回転開始待ち状態であって、回転開始待ち状態に対応する演出を実行しているｔ３１にて主制御装置１０１とサブ制御装置１８０との接続異常が発生した場合、続くｔ３２にて遊技進行契機が発生して停止不可状態に移行しても、その遊技進行状態の移行をサブ制御装置１８０側では特定できない。そのため、当該ｔ３２においてもそれ以前の回転開始待ち状態に対応する演出を継続する。

30

【０６５１】

同様に、停止不可状態であるｔ３３にて遊技進行契機が発生し、停止待ち状態に移行しても、サブ制御装置１８０側の回転開始待ち状態に対応する演出は継続され、停止待ち状態であるｔ３４にて遊技進行契機が発生し、入賞結果待ち状態に移行しても、回転開始待ち状態に対応する演出は継続される。

【０６５２】

当該入賞結果待ち状態であるｔ３５において接続異常が解消されると、ｔ３６にて遊技進行契機が生じて出力されたコマンド（入賞時コマンド）をサブ制御装置１８０側で受け付けることが可能となる。この場合、サブ制御装置１８０側で把握している遊技進行状態と、受け付けた遊技進行コマンドの齟齬が生じており、同期異常が発生していることの特
定がなされ、コマンド異常フラグがセットされる。そうすると、当該ｔ３６にて受け付けた遊技進行コマンドに基づく演出設定（入賞時演出の設定）は行われず、上記の回転開始待ち状態に対応する演出が継続される。同様に、払出開始待ち状態に移行した後のｔ３７にて遊技進行契機が生じて、当該遊技進行契機に基づくコマンド（払出開始時コマンド）に基づく演出設定（払出演出の開始設定）は行われず、上記の回転開始待ち状態に対応する演出が継続され、払出状態に移行した後のｔ３８にて遊技進行契機が生じて、当該遊技進行契機に基づくコマンド（払出終了時コマンド）に基づく演出設定（払出演出の終了設定）は行われず、上記の回転開始待ち状態に対応する演出が継続される。

40

【０６５３】

50

このように、本実施形態では、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との接続異常が生じた場合であっても、主制御装置 101 側の遊技進行を中止することなく、遊技進行を可能としていることから、例えば、遊技者による開始操作に基づく抽選処理にて、遊技者が望む抽選結果となったのにも関わらず、当該遊技が無効とされてしまう事象を回避することができ、遊技者に不利益を生じさせないようにすることができる。また、主制御装置 101 やサブ制御装置 180 で接続異常が生じていることを把握するための構成を設置しないため、構成の簡素化も図ることが可能である。

【0654】

また、上記の接続異常が生じていても、当該接続異常が生じていることをサブ制御装置 180 側では特定しないようにしているため、それに伴うエラー報知等は実行しないし、それ以前の演出を継続させるようにしている。このような構成であっても、遊技進行契機が基本的には遊技者の操作に基づき発生するスロットマシンの特性上、遊技進行状態の移行が生じている（遊技進行契機を発生させた）のにも関わらず、演出の更新が行われないことを、遊技者は容易に特定可能であり、上記の接続異常が生じていることの対処（遊技ホールの管理者等への報告など）を好適に行うことが可能である。

【0655】

さらに、接続異常が解消された後、サブ制御装置 180 側で把握している遊技進行状態と一致しない遊技進行コマンドを受信することで、サブ制御装置 180 側で同期異常が生じていることの特定制（接続異常が生じていたことの特定制）が行われるところ、当該同期異常が生じていることの特定制を行っても、それに伴うエラー報知等は実行しないし、それ以前の演出をそのまま継続させるようにしている。これは、接続異常が解消されたということは、上記のように接続異常が生じていることの特定制が行われた後である可能性が高く、エラー報知を行う必要性は低いと考えられることによるものである。また、同期異常の特定制が行われた場合に、演出上の矛盾をあえて解消しない（それ以前の演出をそのまま継続させる）構成としたことにより、当該演出上の矛盾を解消するために設定する処理を省略することも可能となり処理構成の簡素化が図られる。そもそも、同期異常が生じていることの特定制がサブ制御装置 180 側で行われるよりも前に、遊技進行契機が生じたのにも関わらず演出が更新されないことを通じて、遊技者自身がその同期異常の発生を理解している可能性が高く、そうすると、演出上の矛盾を無理やり解消する必要性も低いと考えられる。

【0656】

これに対して、主制御装置 101 側でエラー（異常、特定事象）の発生が特定されたことに基づき出力されたエラーコマンドを、サブ制御装置 180 側で受信した場合には、エラー報知設定処理（図 57）にて、同期異常の有無を判定することなく（コマンド異常フラグの有無を判定することなく）、特定されたエラーに対応するエラー報知を行うための処理（ステップ S3101 及びステップ S3102）を実行する構成としている。

【0657】

図 92 に示すように、ベット待ち状態である t39 にて遊技進行契機が発生すると、開始操作待ち状態に移行するとともに開始操作待ち状態の演出が開始され、開始操作待ち状態である t40 にて遊技進行契機が発生すると、回転開始待ち状態に移行するとともに回転開始待ち状態の演出が開始される。当該回転開始待ち状態であって、回転開始待ち状態に対応する演出を実行している t41 にて主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との接続異常が発生した場合、続く t42 にて遊技進行契機が発生して停止不可状態に移行しても、その遊技進行状態の移行をサブ制御装置 180 側では特定できない。そのため、当該 t42 においてもそれ以前の回転開始待ち状態に対応する演出を継続する。

【0658】

同様に、停止不可状態である t43 にて遊技進行契機が発生し、停止待ち状態に移行しても、サブ制御装置 180 側の回転開始待ち状態に対応する演出は継続され、停止待ち状態である t44 にて遊技進行契機が発生し、入賞結果待ち状態に移行しても、回転開始待ち状態に対応する演出は継続される。

【0659】

当該入賞結果待ち状態であるt45において接続異常が解消されると、t46にて遊技進行契機が生じて出力されたコマンド（入賞時コマンド）をサブ制御装置180側で受け付けることが可能となる。この場合、サブ制御装置180側で把握している遊技進行状態と、受け付けた遊技進行コマンドの齟齬が生じており、同期異常が発生していることの特
定がなされ、コマンド異常フラグがセットされる。そうすると、当該t46にて受け付けた遊技進行コマンドに基づく演出設定（入賞時演出の設定）は行われず、上記の回転開始待ち状態に対応する演出が継続される。同様に、払出開始待ち状態に移行した後のt47にて遊技進行契機が生じても、当該遊技進行契機に基づくコマンド（払出開始時コマンド）に基づく演出設定（払出演出の開始設定）は行われず、上記の回転開始待ち状態に対応する演出が継続される。

10

【0660】

払出状態に移行した後のt48にて、例えば、ホッパ装置51において貯留タンク52内のメダルが空となったことを示す遊技メダル払出装装置エンptyエラーが発生した場合、主制御装置101から当該メダル払出装装置エンptyエラーに対応するエラーコマンドがサブ制御装置180へ出力される。当該t48では、同期異常の発生が特定されているものの、接続異常は解消されていることから、当該エラーコマンドはサブ制御装置180で正規に受け付けることが可能である。その結果、当該エラーコマンドに基づいて、遊技進行状態はエラー状態（コマンドカウンタ=9）に移行するとともに、くエラー報知がt48にて開始される。

20

【0661】

これは、同期異常が特定されているからといってエラーの発生を早期に報知しなければ、遊技者又は遊技ホールに多大な不利益が発生し得るものと考えられるためである。また、エラー報知は、遊技進行状態に伴う各種演出とは異なり、それよりも以前の遊技進行状態の演出を利用せずに実行可能な演出であり、実行中の演出に関わらずエラー報知を開始しても、遊技者や遊技ホールの管理者に何ら違和感を与えないものであることも理由の一つである。

【0662】

＜同期異常が特定された場合の修正処理＞

本実施形態では、上記のようにサブ制御装置180側で同期異常が特定した場合、その後受信する遊技進行コマンドに基づく演出設定を行わないようにしているものの、所定契機として、開始操作時コマンドを受信した場合に、演出設定を行う状態に復帰させる構成としている。以下、当該復帰用の処理について説明する。

30

【0663】

復帰用の処理は、開始操作時コマンドを受信した場合の開始操作時演出設定処理（図50）にて実行される。すなわち、ステップS2401にてコマンド異常フラグがセットされていると判定された場合、ステップS2402にてコマンド異常フラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS2403にて表示情報修正処理を実行する。

【0664】

ステップS2403の表示情報修正処理では、図93のフローチャートに示すように、ステップS4601にて、実行中の演出を、一旦、終了させる処理を実行する。また、ステップS4602では、実行中の演出用情報の初期化処理を実行する。なお、ステップS4602は、上記ステップS2814やステップS3003の処理と同様の処理であり、複数のゲームに亘って継続する状態に用いられる演出用情報、具体的には、ATモード中の獲得メダル数の表示を行うための獲得枚数カウンタの情報や、ATモード中の総消化ゲーム数の表示を行うための消化ゲーム数カウンタの情報の初期化処理は行わず、例えば、押し順報知演出を行うための押し順カウンタの情報や、停止操作の回数管理に用いられるON操作カウンタの情報、対応操作カウンタの情報、順序カウンタの情報等の、本来であれば1ゲームの終了に際して初期化される各種カウンタや、各種フラグを初期化する処理である。

40

50

【0665】

続くステップS4603では、コマンドカウンタに3を入力する処理を実行する。かかる処理によって、開始操作時コマンドに基づいて遊技進行状態が回転開始待ち状態に移行したことになり、同期異常が解消されたこととなる。なお、コマンドカウンタに既に3が入力されている場合（回転開始待ち状態にて接続異常が発生していた場合）であっても、ステップS4603にてコマンドカウンタに再度3を入力する処理を実行する。このようにすることで、現状のコマンドカウンタの値を参照する処理を設ける必要がなくなるため、処理構成の簡素化を図ることが可能である。ステップS4603の処理を実行した後は、表示情報修正処理を終了する。

【0666】

上記表示情報修正処理を実行することによって、サブ制御装置180側で把握している遊技進行状態が、主制御装置101側の遊技進行状態と再同期することとなり、同期異常が解消される。また、同期異常が生じることによって演出更新が行われなかった間の演出が、一旦、リセットされることになる。そして、ステップS2403に続けて実行される開始操作時演出設定処理の各処理（ステップS2404～ステップS2419）において、今回開始されるゲームの演出設定が行われるようになる。

【0667】

例えば、上記表示情報修正処理の実行前に押し順報知演出を実行しており、更に当該表示情報修正処理の実行ゲームにおいて押し順報知演出を行う場合、表示情報修正処理によって、実行中の押し順報知演出が一旦終了し、続けて今回のゲームに対応する押し順報知演出が開始されることになる。この場合、修正前後の押し順報知演出の示す操作順序が異なる場合、当該修正によって、今回のゲームにおいて第1小役入賞～第6小役入賞を成立させることが可能な操作順序を遊技者に明確に把握させることが可能となる。また、修正前後の押し順報知演出の示す操作順序が同じ場合、その演出の切り替わりは一瞬（1フレーム分）で完了するため、その切り替わりを遊技者は把握することは困難であり、あたかも、修正前の押し順報知演出がそのまま継続されているかのように思わせることが可能である。

【0668】

開始操作時コマンドに基づいて実行される開始操作時演出設定処理では、コマンド異常フラグがセットされている場合には、上記の表示情報修正処理等を実行した後、開始操作時の演出設定を行う構成としており、開始操作時演出設定処理は、他の演出設定処理のように、コマンド異常フラグがセットされている場合には演出設定自体を行わないわけではなく、コマンド異常フラグがセットされていても演出設定が可能な処理といえる。これは、当該コマンド異常フラグがセットされており、同期異常が特定されている場合において、その同期異常の解消用の契機を、本実施形態では開始操作として設定していることに起因するものであり、開始操作時コマンドを正規に受け付けることができたことに基づく開始操作時演出設定処理が起動された場合とは、当該同期異常が解消されることを意味するからである。

【0669】

同期異常が特定されている状況において、主制御装置101側から受信したコマンドに基づき演出設定を行う処理として、上記のエラー報知用の処理の他に、入賞時演出設定処理における獲得表示更新第2処理や、残数表示更新処理がある。

【0670】

これら獲得表示更新第2処理や、残数表示更新処理と、開始操作時演出設定処理において実行される獲得表示更新第1処理や消化数表示更新処理は、複数のゲームに亘って更新しながら表示する情報（獲得枚数、消化数、残数）を管理するための処理である。

【0671】

上記のように、同期異常の解消処理は、開始操作時コマンドを正規に受け付けることが可能となった場合に実行される構成としており、接続異常が生じていた間のゲームでは、各種遊技進行用コマンドを受け付けることができないため、上記の複数のゲームに

10

20

30

40

50

亘って更新されるはずの獲得枚数や消化数、残数の表示も、当該接続異常が生じていた間はその表示の更新が行われない。この場合、接続異常が解消されて同期異常が特定された場合に、獲得枚数や消化数、残数の更新が再開されるようになるものの、その表示の種類によって、接続異常が生じていた間のゲームの情報の管理が異なっている。

【0672】

そこで、これらの獲得枚数の表示や消化数の表示、残数表示の更新用処理と、同期異常との関係を説明する。

【0673】

＜同期異常が生じている場合の獲得枚数、消化数、残数の更新処理＞

先ず、同期異常が生じている場合の獲得枚数の更新について説明する。

10

【0674】

上記のように獲得枚数の更新は、開始操作時演出設定処理における獲得表示更新第1処理と入賞時演出設定処理における獲得表示更新第2処理とにより行われる。獲得表示更新第1処理は獲得枚数からベット数を減算して更新するための処理であり、獲得表示更新第2処理は獲得枚数に払出枚数を加算して更新するための処理である。

【0675】

上記のように獲得表示更新第1処理は、同期異常が特定されている状況で開始操作時コマンドを受信した場合であっても、当該開始操作時演出設定処理において、その同期異常の解消処理が行われた後で実行される。また、獲得表示更新第2処理は、同期異常が特定されている状況で入賞時コマンドを受信した場合であっても、コマンド異常フラグの判定処理よりも前に実行される。そのため、これらの処理は、いずれも同期異常の特定が行われている状況であっても実行可能な処理といえる。

20

【0676】

ただし、いずれも遊技進行コマンド（開始操作時コマンドや入賞時コマンド）を受信していないゲーム（接続異常が生じている状況で実行されたゲーム）では、これらの更新処理は実行されず、獲得枚数の更新も行われない。

【0677】

上記の通り、獲得枚数表示更新第1処理では、現状、獲得枚数表示エリアKMAにおける獲得メダル数の表示を実行している場合には、開始操作時コマンドに基づいて今回のゲームのベット数を獲得枚数カウンタから減算し、その表示の更新を行う。また、獲得枚数表示更新第2処理では、現状、獲得枚数表示エリアKMAにおける獲得メダル数の表示を実行している場合には、今回受信した入賞結果コマンドに基づいて、今回のゲームの入賞結果に対応する払出枚数を把握し、当該払出枚数を獲得枚数カウンタに加算する処理を行い、その表示の更新を行う。

30

【0678】

この場合、同期異常が生じることによって、獲得枚数カウンタの値は実際の獲得枚数とは異なり得る。つまり、獲得表示更新第1処理や獲得表示更新第2処理よりも前において接続異常が生じている状況で、主制御装置101側から開始操作時コマンドや入賞結果コマンドが出力されていると、当該コマンドをサブ制御装置180側では正規に受け付けることができなかった可能性があり、当該コマンドに基づく獲得枚数カウンタの更新は行われていない。

40

【0679】

本実施形態では、上記のように接続異常等によって獲得枚数カウンタの更新が行われておらず、実際の獲得枚数（獲得枚数表示を行う状況での払出枚数－ベット数）とは異なる可能性があっても、それを修正するための処理を行わずに、主制御装置101側からのコマンドを正規に受け付けることが可能となつてからの情報に基づいて獲得枚数カウンタの更新を行う構成としている。つまり、接続異常が生じている間の獲得枚数の増減は考慮せずに、接続異常の発生前と接続異常が解消された後で生じた獲得枚数の増減だけを表示する構成としている。

【0680】

50

すなわち、図 9 4 (a) に示すように、接続異常が生じていない状況である t 5 1 にて開始操作が行われた場合には、獲得表示更新第 1 処理が実行されて獲得枚数の表示の更新が行われ、接続異常が生じていない状況である t 5 2 にて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止した場合には、獲得表示第 2 処理が実行されて獲得枚数の表示の更新が行われる。

【 0 6 8 1 】

t 5 3 にて接続異常が生じた場合、当該接続異常が解消されていない t 5 4 にて開始操作が行われると獲得表示更新第 1 処理は実行されず、続く t 5 5 にて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止した場合にも、獲得表示更新第 2 処理も実行されない。

【 0 6 8 2 】

同様に、接続異常中の t 5 6 にて開始操作が行われると獲得表示更新第 1 処理は実行されない。当該開始操作が行われたゲームにおいて、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止する t 5 8 よりも前の t 5 7 にて接続異常が解消されると、当該 t 5 8 では、サブ制御装置 1 8 0 において入賞時コマンドを正規に受け付けることが可能となるため、獲得表示更新第 2 処理が実行される。ただし、当該獲得表示更新第 2 処理にて更新する獲得枚数の表示は、実際に更新契機が生じた t 5 4 のベット数、t 5 5 の払出枚数、t 5 6 のベット数を加味しないで更新が行われ、より具体的には、t 5 1 や t 5 2 にて更新された払出枚数カウンタに対して t 5 8 の払出枚数を加算した値に更新されることになる。

【 0 6 8 3 】

次に、同期異常が生じている場合の消化ゲーム数の更新について説明する。

【 0 6 8 4 】

上記のように消化ゲーム数の更新は、開始操作時演出設定処理における消化数更新処理により行われる。獲得表示更新第 1 処理と同様に、消化数更新処理は、同期異常が特定されている状況で開始操作時コマンドを受信した場合であっても、当該開始操作時演出設定処理において、その同期異常の解消処理が行われた後で実行される。つまり、消化数更新処理についても、同期異常の特定が行われている状況であっても実行可能な処理である。

【 0 6 8 5 】

ただし、獲得表示更新第 1 処理や第 2 処理と同様に、遊技進行コマンド（開始操作時コマンド）を受信していないゲーム（接続異常が生じている状況で実行されたゲーム）では、消化数更新処理は実行されず、消化ゲーム数の更新も行われない。

【 0 6 8 6 】

上記の通り、消化数更新処理では、現状、消化数表示エリア S G A における総消化ゲーム数の表示を実行している場合には、開始操作時コマンドに基づいて消化ゲーム数カウンタの加算処理を行い、総消化ゲーム数の表示の更新を行う。

【 0 6 8 7 】

この場合、同期異常が生じることによって、総消化ゲーム数カウンタの値は実際の消化ゲーム数とは異なり得る。つまり、消化数更新処理よりも前において接続異常が生じている状況で、主制御装置 1 0 1 側から開始操作時コマンドが出力されていると、当該コマンドをサブ制御装置 1 8 0 側では正規に受け付けることができなかった可能性があり、当該コマンドに基づく消化ゲーム数カウンタの更新は行われていない。

【 0 6 8 8 】

本実施形態では、総消化ゲーム数の表示についても、上記の獲得枚数の表示と同様に、上記のように接続異常等によって消化ゲーム数カウンタの更新が行われておらず、実際の総消化ゲーム数とは異なる可能性があっても、それを修正するための処理を行わずに、主制御装置 1 0 1 側からのコマンドを正規に受け付けることが可能となつてからの情報に基づいて消化ゲーム数カウンタの更新を行う構成としている。つまり、接続異常が生じている間に消化されたゲーム数は考慮せずに、接続異常の発生前と接続異常が解消された後で消化されたゲーム数だけを表示する構成としている。

【 0 6 8 9 】

すなわち、図 9 4 (b) に示すように、接続異常が生じていない状況である t 6 1 にて

10

20

30

40

50

開始操作が行われた場合には、消化数更新処理が実行されて総消化ゲーム数の表示の更新が行われる。その後、接続異常が生じていない状況である t 6 2 にて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止する。

【 0 6 9 0 】

t 6 3 にて接続異常が生じた場合、当該接続異常が解消されていない t 6 4 にて開始操作が行われると消化数更新処理は実行されず、続く t 6 5 にて開始されるゲームについても、消化数更新処理は実行されない。

【 0 6 9 1 】

t 6 5 にて開始操作が行われたゲームにおいて、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止する t 6 7 よりも前の t 6 6 にて接続異常が解消されると、当該 t 6 7 では、サブ制御装置 1 8 0 において主制御装置 1 0 1 からの各種遊技進行コマンドを正規に受け付けることが可能となる。ただし、t 6 5 にて開始されたゲームについては、上記のように消化数更新処理の処理タイミングでは接続異常が生じていたため、当該ゲームの開始操作時コマンドは受け付けることができず、当該ゲームでの消化数更新処理は実行されない。

【 0 6 9 2 】

その後、t 6 8 にて次のゲームが開始されると（開始操作が行われると）、開始操作時コマンドに基づく消化数更新処理が実行されて、総消化ゲーム数の表示の更新が行われる。ただし、当該消化数更新処理にて更新する総消化ゲーム数の表示は、実際に更新契機が生じた t 6 4 や t 6 5 のゲーム数を加味しないで更新が行われ、より具体的には、t 6 1 にて更新された消化ゲーム数カウンタに対して t 6 8 にて 1 を加算した値に更新されることになる。

【 0 6 9 3 】

このように、本実施形態では、獲得枚数の表示や、消化ゲーム数の表示といった第 1 特定情報の表示については、接続異常が生じていた間の情報を加味せずに、更新を行う構成としている。このようにすることで、例えば、サブ制御装置 1 8 0 側がコマンドを正規に受け付けることができない可能性を見越して、主制御装置 1 0 1 側からのコマンドに、それよりも以前に出力済みのコマンドに含まれる情報をも含ませるような構成（具体的には、獲得枚数表示を行う状況となつてからの実際の獲得枚数や、払出枚数の総数、ベット数の総数等や、総消化ゲーム数表示を行う状況となつてからの実際の消化ゲーム数を、主制御装置 1 0 1 側で常に把握しておく構成）を用意する必要がなく、構成の複雑化を生じさせないようにすることが可能となる。

【 0 6 9 4 】

これに対して、同期異常が生じている状況での残りゲーム数や残り払出枚数といった第 2 特定情報は、接続異常が生じていた間の情報を加味して更新が行われる構成としている。

【 0 6 9 5 】

残りゲーム数や残り払出枚数の更新は、入賞時演出設定処理における残数表示更新処理にて行われる。上記の通り、入賞時演出設定処理では、コマンド異常フラグがセットされている状況であっても、当該コマンド異常フラグの有無の確認処理よりも前に残数表示更新処理を実行する構成としており、当該残数表示更新処理についても、同期異常の特定が行われている状況であっても実行可能な処理とされている。

【 0 6 9 6 】

上記の通り、残数表示更新処理では、第 1 残数表示エリア N G A 1 における残りゲーム数の表示や第 2 残数表示エリア N G A 2 における残り払出枚数の表示を行っている状況で入賞時コマンド（C Z ゲーム数コマンドや A T 枚数コマンド）を受信した場合には、当該入賞時コマンドに基づいて、残りゲーム数や残り払出枚数の更新を行う構成としている。

【 0 6 9 7 】

この場合、今回の残数表示更新処理よりも前において、接続異常が生じている状況で主制御装置 1 0 1 側から入賞時コマンド（C Z ゲーム数コマンドや A T 枚数コマンド）が出力されていると、当該入賞時コマンドをサブ制御装置 1 8 0 側では正規に受け付けること

10

20

30

40

50

ができなかった可能性があり、当該入賞時コマンドに基づく残りゲーム数や残り払出枚数の更新は行われていない。

【0698】

ただし、本実施形態では、今回の残数表示更新処理で残りゲーム数や残り払出枚数の更新を行うために参照する情報は、サブ制御装置180側で管理しているカウンタ等ではなく、主制御装置101側から受信するCZゲーム数コマンドやAT枚数コマンドに基づくCZモードの残りゲーム数の情報やATモードの残り払出枚数の情報としている。そのため、入賞時コマンドを正規に受け付けることができ残数表示更新処理が行われる場合の残りゲーム数や残り払出枚数の情報は、接続異常が生じていた間の更新の有無に関わらず、主制御装置101側で管理している実際の残りゲーム数や残り払出枚数の情報となり、第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2の表示は実際の残数として更新されることになる。

【0699】

すなわち、図94(c)に示すように、接続異常が生じていない状況であるt71にて開始操作が行われて開始されたゲームがt72にて全リール32L, 32M, 32Rが停止すると、残数表示更新処理が行われて、対応する残数表示(CZモードであれば残りゲーム数の表示、ATモードであれば残り払出枚数の表示)の更新が行われる。

【0700】

t73にて接続異常が生じた場合、当該接続異常が解消されていない状況で開始されたゲームがt74にて終了(全リール32L, 32M, 32R停止)しても、サブ制御装置180側で入賞時コマンドを受け付けることができないため、残数表示更新処理は実行されない。

【0701】

t75にて開始操作が行われたゲームにおいて、全リール32L, 32M, 32Rが停止するt77よりも前のt76にて接続異常が解消されると、当該t77では、サブ制御装置180において主制御装置101からの入賞時コマンドを正規に受け付けることが可能となり、t77にて残数表示更新処理が実行される。

【0702】

この場合、残数表示更新処理にて更新する残数表示は、t77にて主制御装置101側から受信する当該入賞時コマンドとしてのCZゲーム数コマンドやAT枚数コマンドに基づくものであり、当該CZゲーム数コマンドやAT枚数コマンドは、接続異常が生じていた間のt74に終了したゲームの情報も含んでいる。

【0703】

つまり、t77にて更新される残数表示は、接続異常が生じていた間に消化されたゲームの情報(接続異常が生じていた間に進行したゲームの情報)をも含んで更新される。

【0704】

このような相違は、以下のような理由によるものである。つまり、獲得枚数の表示については、接続異常の有無に関わらず、遊技進行に伴って、実際にベットやメダルの払い出しが行われているのであるから、獲得枚数の表示に多少の誤差が生じていても、遊技者に大きな不利益を与えることにはならない。また、総消化ゲーム数の表示についても、接続異常の有無に関わらず、遊技進行に伴って、実際にゲームは消化可能とされていたのであるから、当該総消化ゲーム数の表示に多少の誤差が生じていても、遊技者に大きな不利益を与えることにはつながらない。すなわち、獲得枚数や消化ゲーム数といった第1特定情報の表示については、接続異常の解消後に更新する際、接続異常が生じていた間に更新された情報を反映させなくても、遊技者に大きな不利益を与えることにはつながりにくい。

【0705】

これに対して、遊技者にとって有利なCZモードやATモードの残数(残りゲーム数や残り払出枚数)の表示については、仮に、接続異常が生じていた間のゲーム数や残り払出枚数を残数表示の更新に反映させないと、例えば、サブ制御装置180側で管理する表示ではまだまだ残りゲーム数や残り払出枚数が存在しているのにも関わらず、主制御装置1

10

20

30

40

50

01側で管理する残数が0となって、対応するCZモードやATモードが終了する事象が生じ得る。そうすると、まだまだ有利なモードが継続すると思っていた遊技者としては、その有利なモードが搾取されたかのように感じてしまう可能性があり、遊技者に不信感を抱かせてしまうだけでなく、遊技意欲の低下をも招きかねない。つまり、残数表示といった第2特定情報の表示については、接続異常の解消後に更新する際、接続異常が生じていた間に更新された情報が反映されないと、遊技者にとって大きな不利益を与えることにつながり得るものであり、特に第1特定情報の表示が更新されない場合よりも遊技者に不利益を与えることにつながり易い。そこで、上記のように、有利状態（CZモードやATモード）の残数表示については、接続異常が生じていた間の情報も含めて正しい残数に更新されるようにすることで、遊技意欲の低下を回避することが可能となる。

10

【0706】

しかも、上記のように主制御装置101側では、CZモードやATモードの終了条件の成否をCZモードやATモードの残数によって管理しており、より具体的には、CZゲーム数コマンドやAT枚数コマンドのもととなるCZゲームカウンタやAT枚数カウンタによって管理している。つまり、サブ制御装置180側で残数表示を正しい表示に更新するために、別途、主制御装置101側で管理しているのではなく、既存の構成（主制御装置101側で行う遊技進行に用いる情報）を利用して、残数表示を正しい表示に更新可能としている。このようにすることで、構成の複雑化を生じさせることなく、残数表示を正しい表示に更新することによる上記の効果を期待することが可能となる。

20

【0707】

第2特定情報としての残数表示の更新処理は、入賞時演出設定処理において実行される場所、当該残数表示更新処理は、上記のように同期異常が特定された後、当該同期異常の解消前であっても、入賞時コマンドを正規に受け取ることができれば実行される構成としている。このようにすることで、より正しい情報として更新されなければ遊技者に不利益を与えかねない第2特定情報について、より早期に更新を行うことが可能となる。つまり、せっかく入賞時コマンドを受信したのにも関わらず、同期異常の解消前であることを通じて残数表示の更新を行うことができない、といった不都合を生じさせないようにすることが可能となる。

【0708】

より具体的には、例えば、CZモードやATモードが次のゲームで終了する（次のゲームで残り払出枚数が0となり得る）場合、その最終ゲームに復活演出（上乗せされたものの上乗せ報知演出が実行されていない後乗せ報知演出）等が行われる場合があるように設定されている構成においては、当該復活演出が行われることを期待しながらゲームの開始操作が行われるものと考えられるところ、仮に、同期異常の解消後でなければ残数表示更新処理を実行できない構成としていると、最終ゲームの1ゲーム前の遊技中（開始操作後）に接続異常が解消していても、当該最終ゲームの1ゲーム前では残数表示更新処理が行われずに、遊技者は、次のゲームが最終ゲームとなることを把握できず、上記の復活演出を楽しみとする遊技を行うことができないし、最終ゲームであることを知らずに当該最終ゲームを遊技することとなり、突然、CZモードやATモードが終了してしまう印象を強く与える結果となってしまう。これに対して、上記のように残数表示更新処理を同期異常の解消前であっても実行可能としておけば、少なくとも最終ゲームの1ゲーム前における入賞結果待ち状態（入賞時コマンドの出力前の状態）において接続異常さえ解消されれば、遊技者は、次のゲームが最終ゲームとなることを把握可能となり、当該最終ゲームを存分に楽しませることが可能となるし、少なくとも、最終ゲームであることを知りながら当該最終ゲームを遊技することになるため、CZモードやATモードが突然終了する印象を与えにくくすることが可能となる。

30

40

【0709】

なお、CZモードやATモードが終了する場合には、主制御装置101から出力されるCZ終了コマンドやAT終了コマンドは入賞時コマンドとして出力され、当該終了ゲームでは、CZゲーム数コマンドやAT枚数コマンドを出力しない構成としているが、最終ゲ

50

ームにおいてもC Zゲーム数コマンドやA T枚数コマンドを出力する構成としてもよい。このようにすることで、最終ゲームにおいて残数表示を0としたうえで、C ZモードやA Tモードの終了演出を行うことも可能である。

【0710】

本実施形態では、入賞時演出設定処理において第2特定情報としての残数表示の更新用の処理を行う構成としているところ、当該残数表示更新処理が実行される場合には、第1特定情報としての獲得枚数の更新用の処理（獲得表示更新第2処理）についても実行する構成としている。このようにすることで、第2特定情報の更新が行われているのにも関わらず、第1特定情報の更新が行われないことの違和感を遊技者に与えにくくすることが可能である。つまり、第1特定情報としての獲得枚数の表示の更新が行われていないのにも関わらず、第2特定情報としての残数表示の更新が、接続異常が生じていた間も含めて行われると、C ZモードやA Tモードの残数だけが一気に減ってしまう印象を強く与える可能性があるところ、上記のように獲得枚数の表示更新も併せて行う構成とすることで、それ以前の接続異常が解消されたことを、獲得枚数の表示も併せて更新させることを通じて理解させ易くなり、C ZモードやA Tモードの残数だけが搾取されたといった誤解を与えにくくすることが可能となる。

10

【0711】

＜同期異常と押し順報知演出との関係＞

上記のように、接続異常は複数ゲームに亘って生じ得るものであるし、接続異常が解消された後も、把握しているコマンドカウンタの値と、受信した遊技進行コマンドとの齟齬があると同期異常とされて、当該同期異常が解消されるまで、上記第1特定情報や第2特定情報の更新演出やエラー報知演出を除いて、基本的には各種演出の更新が行われない。

20

【0712】

この場合、A Tモードのように押し順報知演出が頻繁に実行されるような状態においては、報知している操作順序との関係で、操作された操作順序と演出上の不一致が生じ得る。そこで、以下は、押し順報知演出と同期異常との関係を説明する。

【0713】

既に説明した通り、押し順報知演出は、開始操作時コマンドに基づく開始操作時演出設定処理（図50）にて設定され、回転開始時コマンドに基づいてその押し順報知演出が開始される。なお、主制御装置101側の押し順報知は開始操作に基づいて（各リール32L, 32M, 32Rの回転開始前に）に開始される点は上述の通りである。

30

【0714】

そして、開始操作時演出設定処理では、当該押し順報知演出にて示すストップスイッチ42～44の操作順序を押し順情報（押し順カウンタ）として一時記憶したうえで、その後、停止時演出設定処理（図53）にて、受信する停止ON時コマンドが当該押し順情報に合致している場合には指示対応演出（図63（b））を実行し、合致していない場合には指示非対応演出（図64（a））を実行する構成としている。

【0715】

また、停止時判定処理（図76）では、停止ON操作の順序が、主制御装置101側で把握している順序とサブ制御装置180側で把握している順序とにズレがある場合（ステップS4104：NO）、既に停止ON操作が行われているストップスイッチ42～44に対応する停止ON時コマンドを更に受信した場合（ステップS4106：YES）、既に停止済みのリールに対応するストップスイッチ42～44の停止ON時コマンドを受信した場合（ステップS4107：YES）、停止ON操作が行われていないストップスイッチ42～44のリールに対応するリール停止時コマンドを受信した場合（ステップS4112：NO）、既に停止済みのリールに対応するリール停止時コマンドを受信した場合（ステップS4113：YES）、停止ON操作が行われていないストップスイッチ42～44に対応する停止OFF時コマンドを受信した場合（ステップS4119：NO）にも、同期異常が生じていると判定する（コマンド異常フラグをセットする）構成としており、当該判定後は、対応する演出の更新が行われなくなる。

40

50

【0716】

以下、実際の事象を例示しながら説明する。

【0717】

＜押し順報知演出を実行するゲームで接続異常が発生し、当該ゲーム中に接続異常が解消された場合＞

先ず、押し順報知演出を実行するゲームで接続異常が発生し、当該ゲームが終了するよりも前に接続異常が解消された場合について、図95を参照しながら説明する。

【0718】

図95(a)に示すように、例えば、t a 1にて開始操作（図ではレバーを示す「L」にて表示）が行われて開始されたゲームで順押し（左→中→右）に対応する押し順報知演出が実行される場合（図では主制御装置101側の押し順報知に対応する「1」にて表示）、t a 2にて左ストップスイッチ42の停止ON操作が行われると、対応する指示対応演出（第1指示キャラクタS1を非表示とする演出）が実行され、t a 3にて中ストップスイッチ43の停止ON操作が行われると、対応する指示対応演出（第2指示キャラクタS2を非表示とする演出）が実行され、t a 4にて右ストップスイッチ44の停止ON操作が行われると、対応する指示対応演出（第3指示キャラクタS3を非表示とする演出）が実行される。そして、t a 5にて右ストップスイッチ44の停止OFF操作が行われて右リール32Rが停止すると、入賞時演出が実行される（図65(a)）。

【0719】

t a 5の入賞時演出は、入賞時コマンド（入賞結果コマンド）に基づく入賞時演出設定処理にて設定されるものではなく、上記のように押し順報知演出を実行している状況下で押し順報知演出に対応する操作順序で操作されたことに基づいて停止時演出設定処理にて設定される演出である。つまり、押し順報知演出の実行ゲーム（特定ゲーム）では、入賞時コマンドの受信前に、入賞時コマンドを受信した場合の演出を実行可能な構成であり、より詳しくは、停止時コマンドに基づいて、入賞結果をサブ制御装置180側で事前に特定し、当該特定結果に基づいて入賞判定を経ずに入賞結果に対応する演出（入賞時演出）を実行する構成としている。このようにすることにより、押し順報知演出の実行ゲームのように停止操作毎に演出を更新する必要があるゲームにおいて、演出内容を事前に設定することが可能となり、主制御装置101からのコマンドを待って演出内容を設定する構成と比較して、演出設定に係る処理負荷の増大化を回避することができるし、入賞時に設定する他の演出用にCPU181の処理容量を割くことが可能となり、より演出を好適に行うことが可能となる。

【0720】

この場合、上記の通り、t a 1の開始操作時に消化ゲーム数表示の更新と獲得枚数表示の更新が行われ、t a 5の全停止時に獲得枚数表示の更新と残数表示の更新が行われるところ、上記の入賞時に設定する他の演出としては、獲得枚数表示の更新演出や、残数表示の更新演出が相当する。つまり、上記のように、入賞時演出を事前に設定・実行することにより、入賞時の残数表示の演出更新時に入賞時演出の設定・実行用の処理が必要なくなることから、処理エラー等によって残数表示の更新演出が実行されないようになる不都合を好適に回避することが可能である。

【0721】

続くt a 6にて開始操作が行われたゲームで逆押し（右→中→右）に対応する押し順報知演出が実行される場合（図95(b)）において、第1停止前のt a 7にて接続異常が生じた場合、t a 8にて右ストップスイッチ44の停止ON操作が行われても、サブ制御装置180側で停止ON時コマンドを正規に受け付けることができないため、指示対応演出は実行されない。また、続くt a 9にて右ストップスイッチ44の停止OFF操作が行われても、停止OFF時コマンドを受け付けることができないため、停止OFF操作時演出（図64(b)）は実行されない。

【0722】

第1停止操作（右ストップスイッチ44の停止ON操作及び停止OFF操作）が行われ

た後の、t a 1 0にて接続異常が解消した場合、続くt a 1 1にて中ストップスイッチ 4 3の停止ON操作が行われると、当該停止ON操作に基づく停止ON時コマンドを停止時コマンドとして受信した際の停止時判定処理において、順序番号と順序カウンタとが相違すると判定されて（ステップS 4 1 0 4：NO）、同期異常が特定される。その結果、当該t a 1 1の停止ON時コマンドに基づく停止ON操作時演出や指示対応演出及び指示非対応演出は実行されず、同様にt a 1 2にて中ストップスイッチ 4 3の停止OFF操作が行われても停止OFF操作時演出は行われず、t a 1 3にて左ストップスイッチ 4 2の停止ON操作が行われても停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は行われず、t a 1 4にて左ストップスイッチ 4 2の停止OFF操作が行われても停止OFF操作時演出は実行されない。また、全停止後の入賞時演出も実行されない。

10

【0723】

ただし、上記の通り、入賞時演出設定処理における獲得表示更新第2処理や残数表示更新処理は、同期異常が特定されていても実行されるため、t a 1 4（実際にはt a 1 4にて停止OFF操作が行われた後）にて獲得枚数表示や残数表示の更新が行われる。

【0724】

この場合、続くt a 1 5にて次のゲームの開始操作が行われることによって、同期異常の解消処理が行われ、実行中の押し順報知演出（t a 6にて開始された押し順報知演出）が、一旦終了されて、当該t a 1 5にて開始されるゲームに対応する押し順報知演出（逆挟み押し、右→左→中）にその演出が更新される（図95（c））。

【0725】

20

＜押し順報知演出を実行するゲームで接続異常が発生し、当該ゲームの終了後に接続異常が解消された場合＞

次に、押し順報知演出を実行するゲームで接続異常が発生し、当該ゲームが終了した後、次のゲームの開始前に接続異常が解消された場合について、図96を参照しながら説明する。

【0726】

図96（a）に示すように、例えば、t b 1にて開始操作が行われて開始されたゲームで順押しに対応する押し順報知演出が実行された後、第1停止操作が行われるよりも前のt b 2にて接続異常が生じた場合、続くt b 3にて左ストップスイッチ 4 2の停止ON操作が行われても停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されないし、t b 4にて中ストップスイッチ 4 3の停止ON操作が行われても停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されない。同様に、t b 5にて右ストップスイッチ 4 4の停止ON操作が行われても停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されず、t b 6にて右ストップスイッチ 4 4の停止OFF操作が行われても停止OFF操作時演出は実行されず、全停止時に入賞時演出も実行されない。この場合、t b 1にて開始された押し順報知演出が継続されることになる（図96（b））。

30

【0727】

次のゲームが開始されるよりも前のt b 7にて接続異常が解消されると、続くt b 8にて開始操作が行われた際にサブ制御装置 1 8 0側の回転開始時判定処理、停止不可時判定処理及び停止時判定処理のいずれか（t b 2にて接続異常が発生した状況で把握していた遊技進行状態に対応する判定処理）にて同期異常の特定が行われる。ただし、その直後、開始操作時演出設定処理にて、同期異常の解消処理が行われて、実行中の演出（順押しを指示する押し順報知演出）は、受信した開始操作時コマンドに基づく今回のゲームの開始操作時演出（逆押しを指示する押し順報知演出）に書き換えられる（図96（c））。

40

【0728】

その結果、t b 9にて右ストップスイッチ 4 4の停止ON操作が行われると、対応する指示対応演出が実行され、t b 1 0にて中ストップスイッチ 4 3の停止ON操作が行われると、対応する指示対応演出が実行され、t b 1 1にて左ストップスイッチ 4 2の停止ON操作が行われると、対応する操作時演出が実行されることになる。

【0729】

50

そして、t b 1 2にて左ストップスイッチ4 2の停止OFF操作が行われると、停止OFF操作時演出が行われるとともに、その後、入賞時演出が実行される。

【0 7 3 0】

＜押し順報知演出を実行するゲームで接続異常が発生し、当該ゲームの次のゲーム中に接続異常が解消された場合1＞

次に、押し順報知演出を実行するゲームで接続異常が発生し、当該ゲームの次のゲームの実行中に接続異常が解消された場合について、図9 7を参照しながら説明する。

【0 7 3 1】

図9 7 (a)に示すように、例えば、t c 1にて開始操作が行われて開始されたゲームで順押しに対応する押し順報知演出が実行された後、第1停止操作が行われるよりも前のt c 2 (例えば、停止可能時コマンドの受信後、サブ制御装置1 8 0では停止待ち状態として把握している状況)にて接続異常が生じた場合、続くt c 3にて左ストップスイッチ4 2の停止ON操作が行われても停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されないし、t c 4にて中ストップスイッチ4 3の停止ON操作が行われても停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されない。同様に、t c 5にて右ストップスイッチ4 4の停止ON操作が行われても停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されず、t c 6にて右ストップスイッチ4 4の停止OFF操作が行われても停止OFF操作時演出は実行されず、全停止時に入賞時演出も実行されない。この場合、t c 1にて開始された押し順報知演出が継続されることになる(図9 6 (b))。

【0 7 3 2】

次のゲームがt c 7にて開始されると、未だ接続異常が未解消であるため、当該開始操作に基づく同期異常の解消処理も開始操作時演出の設定も行われなない。そのため、当該ゲームが逆押しに対応する押し順報知演出を実行するゲームであっても、上記のように前ゲームの押し順報知演出が継続されることになる(図9 6 (c))。ただし、主制御装置1 0 1側の指示モニタによる押し順報知は今回のゲームに対応する操作順序を示す報知として実行されるため、遊技者は、少なくとも当該指示モニタによる押し順報知から有利な操作順序を把握することが可能である。

【0 7 3 3】

この場合、t c 8にて逆押しに対応する第1停止操作としての右ストップスイッチ4 4の停止ON操作が行われても、停止ON操作時演出や指示対応演出は実行されず、上記t c 1にて開始された押し順報知演出が継続される。

【0 7 3 4】

t c 9にて接続異常が解消された後、t c 1 0にて逆押しに対応する第2停止操作としての中ストップスイッチ4 3の停止ON操作が行われた場合、仮に、サブ制御装置1 8 0において現状の遊技進行状態を停止待ち状態であると把握していたとしても(t c 2の接続異常の発生タイミングが停止可能時コマンドの受信後であっても)、主制御装置1 0 1側の順序番号とサブ制御装置1 8 0側の順序カウンタとの相違によって同期異常と判定され、当該停止ON時コマンドに基づく停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されない。なお、サブ制御装置1 8 0において現状の遊技進行状態を停止待ち状態ではなく、回転開始待ち状態や停止不可状態であると把握している場合(t c 2の接続異常の発生タイミングが停止可能時コマンドの受信前であった場合)、t c 1 0の停止ON時コマンドは、遊技進行状態に対応しない遊技進行コマンドであるとして同期異常の特定がなされることになる。

【0 7 3 5】

続くt c 1 1にて、逆押しの第3停止操作としての左ストップスイッチ4 2の停止ON操作が行われた場合にも、上記のように同期異常が特定されていることから、当該停止ON時コマンドに基づく停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されない。また、t c 1 2にて左ストップスイッチ4 2の停止OFF操作が行われた場合にも、停止OFF操作時演出や、その後の入賞時演出は実行されない。

【0 7 3 6】

ただし、tc12における入賞時コマンドに基づく獲得枚数表示の更新や残数表示の更新は行われる。

【0737】

tc13にて次のゲームの開始操作が行われると、当該開始操作時コマンドに基づき、同期異常の解消処理が実行される。その結果、tc1にて開始された押し順報知演出が一旦終了し、tc13にて開始されるゲームに対応する押し順報知演出に更新されることになる。

【0738】

＜押し順報知演出を実行するゲームで接続異常が発生し、当該ゲームの次のゲーム中に接続異常が解消された場合2＞

次に、押し順報知演出を実行するゲームの所定の遊技進行状態で接続異常が発生し、当該ゲームの次のゲームにおける当該所定の遊技進行状態で接続異常が解消された場合について、図98を参照しながら説明する。つまり、接続異常が生じた遊技進行状態と接続異常が解消された遊技進行状態とが、異なるゲームにおける同じ遊技進行状態である場合である。

【0739】

図98(a)に示すように、例えば、td1にて開始操作が行われて開始されたゲームで順押しに対応する押し順報知演出が実行された後、第1停止操作が行われるよりも前のtd2（例えば、停止可能時コマンドの受信後、サブ制御装置180では停止待ち状態として把握している状況）にて接続異常が生じた場合、続くtd3にて左ストップスイッチ42の停止ON操作が行われても停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されないし、td4にて中ストップスイッチ43の停止ON操作が行われても停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されない。同様に、td5にて右ストップスイッチ44の停止ON操作が行われても停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されず、td6にて右ストップスイッチ44の停止OFF操作が行われても停止OFF操作時演出は実行されず、全停止時に入賞時演出も実行されない。この場合、td1にて開始された押し順報知演出が継続されることになる。

【0740】

次のゲームがtd7にて開始されると、未だ接続異常が未解消であるため、当該開始操作に基づく同期異常の解消処理も開始操作時演出の設定も行われなない。そのため、当該ゲームが逆押しに対応する押し順報知演出を実行するゲームであっても、上記のように前ゲームの押し順報知演出が継続されることになる。ただし、上記の通り、主制御装置101側の指示モニタによって、遊技者は今回のゲームにおいて第1小役入賞～第6小役入賞となる有利な操作順序（この例では逆押し）を把握可能である。

【0741】

td7にて上記の開始操作が行われた後、上記td2にて接続異常が生じた遊技進行状態と同じ遊技進行状態（例えば、停止待ち状態）であるtd8にて接続異常が解消されたとする。そして、この例では、td7にて開始されたゲームにおいて、td1にて開始された押し順報知演出（順押しの押し順報知演出）に対応する操作順序でストップスイッチ42～44の操作が行われた場合を説明する。

【0742】

この場合、続くtd9にて順押しの第1停止操作としての左ストップスイッチ42における停止ON時コマンドを受信しても、受信した遊技進行コマンドはサブ制御装置180にて把握している遊技進行状態に合致するものであるし、更に、停止時判定処理において、主制御装置101側の順序番号とサブ制御装置180側の順序カウンタとは同じであり、左リール32Lは未停止であり、左ストップスイッチ42に対応する停止ONフラグはセットされていないことから、同期異常の特定はなされない（コマンド異常フラグはセットされない）。

【0743】

しかも、サブ制御装置180側では、td1にて開始されたゲームにおける押し順報知

10

20

30

40

50

演出に対応する押し順情報を記憶しており、t d 9にて受信した左ストップスイッチ42の停止ON時コマンドは記憶している押し順情報の操作順序に対応するものであることから（ステップS2709：YES）、サブ制御装置180側ではt d 8の停止ON時コマンドに基づいて操作対応演出を実行することになる。

【0744】

続くt d 10にて順押しの第2停止操作としての中ストップスイッチ43の停止ON操作が行われると、同様に、記憶している押し順情報の操作順序に対応するものであることから、操作対応演出が実行され、t d 11にて順押しの第3停止操作としての右ストップスイッチ44の停止ON操作が行われると、操作対応演出が行われる。

【0745】

しかも、この場合、t d 11の停止ON操作によって、対応操作カウンタは3となり、対応入賞フラグがセットされる（ステップS2713）。そうすると、t d 12にて当該第3停止操作の停止OFF操作が行われ、全リール32L, 32M, 32Rが停止すると入賞時演出が実行されることになる。

【0746】

この場合、今回のゲームはt d 7にて開始されたゲームであって、ストップスイッチ42～44を逆押しで操作することで第6小役入賞が成立する逆押しベル1又は逆押しベル2が当選したゲームである。これに対して、上記のようにt d 7にて開始されたゲームで、ストップスイッチ42～44を順押しで操作しており、そうすると、t d 9にて第1停止操作を行った際に、図98（b）に示すように、操作対応演出が行われるものの、左リール32Lは、第6小役ではなく第25小役に対応する出目（第25小役図柄としての「赤7」図柄が有効ラインMLに停止する出目）となって停止する。

【0747】

そして、t d 12にて第3停止操作を行った際には、図98（c）に示すように、第25小役入賞が成立しているものの、補助表示部65では、第6小役入賞に対応する入賞時演出が実行されることになる。

【0748】

これらの操作対応演出や入賞時演出は、当該ゲーム（t d 7にて開始されたゲーム）と当該ゲームで実行された停止操作や停止出目との関係では、矛盾する演出となっているとも考えられるものの、t d 1にて開始されたゲームと、t d 7にて開始されたゲームで実行された停止操作や停止出目と、の関係では矛盾しない演出となっている。そして、当該t d 1にて開始されたゲームでは、停止操作に基づく操作対応演出や入賞時演出が実行されていないことから、t d 7のゲームで改めて実行された停止操作に基づいて、操作対応演出や入賞時演出を実行しているとも解することができる。

【0749】

つまり、遊技者としては、t d 1にて実行された押し順報知演出に従って、t d 3、t d 4、t d 5にて停止操作を行っていたとしても、対応する操作対応演出や入賞時演出が実行されていないことから、当該停止操作が遊技機に正規に受け付けられていないと勘違いしてしまう恐れがある。その点、改めて開始されたt d 7のゲームで、t d 9、t d 10、t d 11にて、t d 1にて実行された押し順報知演出に従って停止操作が行われた場合に、対応する操作対応演出や入賞時演出を行うことによって、遊技者の誤解や不安を事後的に解消することが可能となり、遊技意欲の低下を好適に回避することが可能となる。

【0750】

しかも、上記のような構成は、接続異常が生じたことを接続異常が解消するよりも前にサブ制御装置180側で特定するための構成を設けなくても作用することが可能な構成である。つまり、サブ制御装置180側では、把握している遊技進行状態に対応する遊技進行コマンドを受信した場合であって、記憶している押し順情報に対応する停止時コマンドを受信した場合には、それ以前の接続異常の有無に関わらず、操作対応演出や入賞時演出を実行すればよく、複雑な構成を用いることなく遊技者の遊技意欲の低下を回避する効果を見込むことが可能である。

10

20

30

40

50

【0751】

＜押し順報知演出を実行するゲームで接続異常が発生し、当該ゲームの次のゲーム中に接続異常が解消された場合3＞

次に、押し順報知演出を実行するゲームの所定の遊技進行状態で接続異常が発生し、当該ゲームの次のゲームにおける当該所定の遊技進行状態で接続異常が解消された場合について、図99を参照しながら説明する。つまり、上記の例と同様に、接続異常が生じた遊技進行状態と接続異常が解消された遊技進行状態とが、異なるゲームにおける同じ遊技進行状態である場合である。ただし、本例では、後側の押し順ベル当選時のゲームにおいて、先に開始されたゲームの押し順報知演出に対応する操作順序とは異なる操作順序であって、後で開始されたゲームの押し順報知（指示モニタによる押し順報知）に対応する操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合について説明する。

10

【0752】

すなわち、図99（a）に示すように、上記td1～td6と同様に、te1にて開始操作が行われて開始されたゲームで順押しに対応する押し順報知演出が実行された後、第1停止操作が行われるよりも前のte2にて接続異常が生じた場合、続くte3、te4、te5にて順押しに対応する操作順序でストップスイッチ42～44が操作されても、各停止ON操作時に停止ON操作時演出や指示対応演出、指示非対応演出は実行されないし、te6の全停止時に入賞時演出も実行されない。この場合も、te1にて開始された押し順報知演出が継続されることになる。

20

【0753】

次のゲームがte7にて開始されると、未だ接続異常が未解消であるため、当該開始操作に基づく同期異常の解消処理も開始操作時演出の設定も行われず、当該ゲームが逆押しに対応する押し順報知演出を実行するゲームであっても、上記のように前ゲームの押し順報知演出が継続されることになる。ただし、上記の通り、主制御装置101側の指示モニタによって、遊技者は今回のゲームにおいて第1小役入賞～第6小役入賞となる有利な操作順序を把握可能である。

【0754】

te7にて上記の開始操作が行われた後、上記te2にて接続異常が生じた遊技進行状態と同じ遊技進行状態（例えば、停止待ち状態）であるte8にて接続異常が解消されたとする。そして、この例では、上記の通り、te7にて開始されたゲームにおいて、te1にて開始された押し順報知演出（順押しの押し順報知演出）とは対応しない操作順序であって、te7にて開始される主制御装置101側の押し順報知（逆押しの押し順報知）と対応する操作順序でストップスイッチ42～44の操作が行われた場合を説明する。

30

【0755】

この場合、続くte9にて逆押しの第1停止操作としての右ストップスイッチ44における停止ON時コマンドを受信すると、受信した遊技進行コマンドはサブ制御装置180にて把握している遊技進行状態に合致するものであり、停止時判定処理において、主制御装置101側の順序番号とサブ制御装置180側の順序カウンタとは同じであり、更に、左リール32Lは未停止であり、左ストップスイッチ42に対応する停止ONフラグはセットされていないことから、同期異常の特定はなされない（コマンド異常フラグはセットされない）。

40

【0756】

ただし、サブ制御装置180側では、te1にて開始されたゲームにおける押し順報知演出に対応する押し順情報を記憶しており、te9にて受信した右ストップスイッチ44の停止ON時コマンドは記憶している押し順情報の操作順序に対応しないものであることから（ステップS2709：NO）、サブ制御装置180側ではte9の停止ON時コマンドに基づいて操作非対応演出を実行することになる（図99（b））。

【0757】

続くte10にて逆押しの第2停止操作としての中ストップスイッチ43の停止ON操作が行われ、te11にて逆押しの第3停止操作としての左ストップスイッチ42の停止

50

ON操作が行われても、上記のように既に操作非対応演出を実行していることから、これらte10やte11では対応する演出（操作非対応演出や停止ON操作時演出）は実行されず、te9にて開始された操作非対応演出が継続されることになる。

【0758】

今回のゲームはte7にて開始されたゲームであって、ストップスイッチ42～44を逆押しで操作することで第6小役入賞が成立する逆押しベル1又は逆押しベル2が当選したゲームであるため、上記のようにte7にて開始されたゲームで、ストップスイッチ42～44を逆押しで操作すると、te12の全停止時には、図99(c)に示すように、第6小役入賞が成立することになる。

【0759】

ただし、サブ制御装置180側では、te1にて開始されたゲームの押し順情報とは異なる操作順序でストップスイッチ42～44が操作されたと判定しており、te7の全停止時には第6小役入賞に対応する入賞時演出は実行されず、te9にて開始された操作非対応演出が継続されることになる。なお、本実施形態では、一旦、操作非対応演出が実行された後は、当該ゲームが終了するまで操作非対応演出が継続される構成としているが、各操作時に当該操作非対応演出が更新される構成としてもよく、以降の停止操作時には操作非対応演出は更新されないものの、停止ON操作時演出や停止OFF操作時演出は実行される構成としてもよい。

【0760】

上記の操作非対応演出を実行することや入賞時演出を実行しないことは、当該ゲーム（te7にて開始されたゲーム）と当該ゲームで実行された停止操作や停止出目との関係では、矛盾する演出となっているとも考えられるものの、te1にて開始されたゲームと、te7にて開始されたゲームで実行された停止操作や停止出目と、の関係では矛盾しない演出となっている。そして、当該te1にて開始されたゲームでは、停止操作に基づく操作非対応演出等は実行されていないことから、te7のゲームで改めて実行された停止操作に基づいて、操作非対応演出を実行しているとも解することができる。

【0761】

つまり、遊技者としては、te1にて実行された順押しの操作順序を示す押し順報知演出に従わずに（例えば逆押しにて）、te3、te4、te5にて停止操作を行っていたとしても、対応する操作非対応演出は実行されないことから、当該停止操作が遊技機に正規に受け付けられていないと勘違いしてしまう恐れがある。その点、改めて開始されたte7のゲームで、te9、te10、te11にて、te1にて実行された押し順報知演出に従わない停止操作が行われた場合に、対応する操作非対応演出を行うことによって、遊技者の誤解や不安を事後的に解消することが可能となり、遊技意欲の低下を好適に回避することが可能となる。

【0762】

このように、本実施形態では、サブ制御装置180側で記憶している押し順情報に対応する操作順序で停止操作が行われた場合には、当該押し順情報の記憶が行われたゲームとは異なるゲームで当該停止操作が行われた場合であっても、正しい操作順序（押し順情報と対応する操作順序）で操作されたものとして操作対応演出を実行するようにし、また、サブ制御装置180側で記憶している押し順情報に対応しない操作順序で停止操作が行われた場合には、当該押し順情報の記憶が行われたゲームとは異なるゲームで当該停止操作が行われた場合であっても、誤った操作順序（押し順情報と対応しない操作順序）で操作されたものとして操作非対応演出を実行するようにしている。このようにすることで、既に開始している押し順報知演出の内容を尊重し、当該押し順報知演出自体の修正を行いながら停止操作に対応する演出を行うような構成とすることによる処理負荷の増大化等を解消することが可能となる。

【0763】

また、上記のように押し順情報に対応する操作順序で停止操作が行われた場合には、当該押し順情報の記憶が行われたゲームとは異なるゲームで当該停止操作が行われた場合で

10

20

30

40

50

あっても、正しい操作順序で操作されたものとして、入賞時演出を、入賞時コマンドを待つことなく全停止時に実行する構成としている。つまり、今回実行している押し順報知演出が、今回のゲームに対応するものか否かの特定を行うことなく、当該押し順報知演出の更新演出（指示対応演出、指示非対応演出）や、当該押し順報知演出を終了させる演出（入賞時演出）を実行する構成であり、このようにすることで、押し順報知演出実行時の処理構成の複雑化を生じさせることなく、演出の更新を行うことが可能となるし、更に、事前に入賞時演出を設定することによる効果をより好適に奏することが可能となる。

【0764】

さらに、本実施形態では、電源投入時においてサブ制御装置180にて立ち上げ時コマンドを受信することができず、特定事象としての接続異常が生じている場合、接続異常用のエラー報知を開始し、その後、当該接続異常が解消しても当該エラー報知を終了させない（継続させる）ようにしたことから、接続異常用のエラー報知を実行している最中に接続異常が解消されたことを把握するための構成を用意する必要がなく、構成の簡略化が図られている。

【0765】

ちなみに、接続異常用のエラー報知を実行している最中に接続異常が解消されたことを把握するための構成や、それに伴うエラー報知を終了させるための構成としては、例えば、主制御装置101から立ち上げ時コマンドを出力した後、定期的に（例えば通常処理に移行した場合に、当該通常処理の1起動毎に）、接続確認用のコマンドをサブ制御装置180へ出力する構成とし、サブ制御装置180においてエラー報知を実行している最中に、上記の接続確認用のコマンドを受信することができた場合には、接続異常が解消されたとして接続異常用のエラー報知を終了する構成が考えられる。なお、接続異常用のコマンドを設ける構成に代え、又は加えて、上記の遊技進行用のコマンドを受信した場合にエラー報知を終了する構成としてもよい。これらの構成とすることで、電源投入時に生じている接続異常が解消された場合に、電源の再投入を経ることなく接続異常用のエラー報知を終了させることが可能である。

【0766】

ただし、既に説明した通り、電源投入時に接続異常が発生した場合とは、ハーネスHの抜け等の物理的な異常の他、主制御装置101側の立ち上げ処理やサブ制御装置180側の立ち上げ処理においてノイズ等の影響によって何らかの異常が生じている可能性がある。つまり、接続異常以外の異常も同時に発生している可能性があり、そうすると、仮に当該電源投入時の接続異常が解消されたとしても、接続異常以外の異常が残存していることも考えられ、上記構成のように、電源の再投入によって、再度の立ち上げ処理のやり直しを強要する構成とすることで、未発見の接続異常以外の異常をも解消できる可能性を高めることが可能となる。よって、遊技をより好適に進行可能とすることができる。

【0767】

また、電源投入時に接続異常が生じている場合には、接続異常用のエラー報知を実行する一方、電源投入後の通常遊技において接続異常が生じている場合には、接続異常用のエラー報知を行わない構成とした。これは、電源投入時においては、サブ制御装置180側で、主制御装置101から接続確認用のコマンド（立ち上げ時コマンド）が出力されることを予測可能（出力されるタイミングを把握可能）である一方で、電源投入後の通常遊技においては主制御装置101からの接続確認用のコマンドが出力されることを予測困難（出力されるタイミングを把握困難）であることに起因している。

【0768】

電源投入後の通常遊技においても接続異常が生じていることの確認を可能とする場合、上記のように主制御装置101から定期的に（例えば通常処理に移行した場合に、当該通常処理の1起動毎に）、接続確認用のコマンドをサブ制御装置180へ出力する構成とし、サブ制御装置180において、当該接続確認用のコマンドの定期的な受信確認用の処理を設けることで、電源投入後の通常遊技のように、遊技者の自由なタイミングで遊技が進行される構成において、接続確認を可能とすることができる。ただし、このような構成と

すると、定期的なコマンド出力やその受信確認が必要となり、処理構成の複雑化や、送受信されるコマンド数が膨大な数量となることを通じて処理エラー等の発生が懸念される。

【0769】

また、電源投入時に接続確認を行って、接続異常が生じていないことを条件として通常遊技に移行する構成としていることから、通常遊技においては、少なくともそれ以前の電源投入時には接続異常が生じていなかったことになり、通常遊技において接続異常の確認を行う必要性は、電源投入時よりも低いと考えられる。また、通常遊技においては、遊技進行に伴い、演出の更新が行われないことを通じて、遊技者自身が接続異常が生じていることを明確に把握することができるものと考えられる。

【0770】

そこで、上記のように、電源投入時には接続異常の確認を行う（接続異常用のエラー報知を行う）一方、通常遊技においては接続確認を行わない（接続異常用のエラー報知を行わない）ようにすることで、接続異常の確認やその報知を適切なタイミングで行う構成とすることができ、限られた処理容量を適切に配分することが可能となる。

【0771】

通常遊技においては、接続異常が生じていたことを、接続異常が解消された場合にとくに可能な構成としている。つまり、サブ制御装置180側で把握している遊技進行状態に対応しない遊技進行コマンドを受信した場合、それ以前に接続異常が生じていた可能性があると、事後的にはあるものの、その接続異常が生じていたことを特定可能としている。このようにすることで、接続異常が生じていたことに起因する演出上の矛盾等への対処を好適に行うことが可能となる。

【0772】

この場合、通常遊技においては、接続異常が生じている状況を主制御装置101やサブ制御装置180は特定することができないものの、遊技進行を行う遊技者は、遊技進行を行っても当該遊技進行に対応する演出等が行われないことを通じて、接続異常が生じている状況を特定することができる。そのため、事後的にはあっても、接続異常が生じていたことをスロットマシン10側で特定することの意義はあり、このようにすることで、接続異常が生じていたことに基づく演出上の矛盾等への対処をスロットマシン10側で行うことが可能となる。

【0773】

接続異常用のエラー報知は、主制御装置101からの接続確認用のコマンド（立ち上げ時コマンド）を受信しないことに基づいて実行されるエラー報知であり、他のエラー報知のように、主制御装置101からのエラーコマンドを受信することに基づいて実行されるエラー報知とは異なる。このようなエラー報知を設けることによって、主制御装置101が把握できない異常（接続異常）についても、その発生を遊技者や遊技ホールの管理者等に知らせることが可能となる。つまり、他のエラー（例えば、ドアオープンエラー等）については、主制御装置101にて把握可能であるものの、接続異常については、主制御装置101にて把握できない異常であり、言い換えると、他のエラーについては、サブ制御装置180側では主制御装置101を介することで把握可能となる異常であって、接続異常については、サブ制御装置180側で主制御装置101を介することなく把握可能となる異常である。つまり、主制御装置101側で把握することができない異常については、サブ制御装置180側にその把握を任せる構成としている。このようにすることで、遊技進行を担う主制御装置101と、演出等の管理を担うサブ制御装置180といった複数の制御装置によって遊技を実現するスロットマシン10において、異常の特定についても、複数の制御装置によってそれぞれ管理可能な構成となり、複数の制御装置によって処理負荷の分散化を図る意義においても好ましい構成とすることができる。

【0774】

電源投入後の通常遊技において、サブ制御装置180側で把握している遊技進行状態に対応しない遊技進行コマンドを受信した場合、すなわち、実行している演出の内容に対応しないコマンドを主制御装置101から受信した場合、当該受信したコマンドに基づく演

10

20

30

40

50

出が行われないようにした。このようにすることで、実行中の演出内容と受信したコマンドに基づく演出内容とにギャップがあるような場合に、そのギャップを埋め合わせるための演出更新が行われない構成となり、処理構成の簡素化に貢献することができるし、全く演出内容が異なる演出内容に更新されることによる違和感を遊技者に与えないようにすることも可能となる。

【０７７５】

主制御装置１０１にて進行されている遊技進行状態を、サブ制御装置１８０において把握して、両制御装置の同期を図る場合、主制御装置１０１から受信する演出用のコマンドを遊技進行状態が移行した契機（遊技進行コマンド）として、主制御装置１０１側の遊技進行状態を把握する構成とした。このようにすることで、両制御装置の同期を図るうえで、別途、遊技進行コマンドを設ける必要が生じず、既存の構成をうまく利用して、両制御装置の同期を図ることが可能となる。

10

【０７７６】

<変形例１>

本変形例では、電源投入時に接続異常が生じている場合のエラー報知を、所定期間後に終了させる構成とする。図１００（ａ）は本変形例における表示メイン処理の一部を示すフローチャートである。

【０７７７】

すなわち、ステップＳ４７０１では、上記ステップＳ２１０１の処理と同様に、サブ制御装置１８０の立ち上げに伴う初期化処理を実行する。続くステップＳ４７０２では、主制御装置１０１側からの立ち上げ時コマンドを受信しているか否かの処理、すなわち、接続異常が生じているか否かの判定処理を実行する。立ち上げ時コマンドを受信しており、接続異常が生じていないと判定した場合には、ステップＳ４７０３にて立ち上げ時音量設定処理を実行した後、ステップＳ２１０４に進み、演出用のループ処理に移行する。ステップＳ４７０３の処理は、上記ステップＳ２１０３の処理と同様である。

20

【０７７８】

ステップＳ４７０２にて、立ち上げ時コマンドを受信しておらず、接続異常が生じていると判定した場合、ステップＳ４７０４にてエラー報知処理を実行する。かかる処理にて、図９０（ａ）のエラー報知が実行されることになる。

【０７７９】

30

続くステップＳ４７０５では、外部出力処理を実行する。

【０７８０】

ここで、図１０１（ａ）に示すように、本変形例では、主制御装置１０１と外部集中端子板１２１とが接続されているとともに、サブ制御装置１８０も外部集中端子板１２１と接続されており、サブ制御装置１８０からも外部集中端子板１２１を介して遊技ホールのホールコンピュータやデータ表示器等へ情報を出力可能な構成としている。なお、主制御装置１０１と接続されている外部集中端子板１２１とは別の外部集中端子板を介して外部出力を可能とする構成としてもよい。主制御装置１０１と同じ外部集中端子板１２１にサブ制御装置１８０も接続する構成とすることで、外部集中端子板１２１を共用する構成となり、機能の集約化を通じて構成の簡素化を図ることが可能となる。また、別々の外部集中端子板とすることで、仮に一方の外部集中端子板が故障等によって情報出力ができない等の不都合が生じて他方の外部集中端子板を介して情報出力を行う余地が残り、情報出力を好適に行うことが可能となる。

40

【０７８１】

ステップＳ４７０５の外部出力処理は、外部集中端子板１２１を介して遊技ホールのホールコンピュータやデータ表示器等へ接続異常が生じていることの情報を出力する処理である。この場合、当該接続異常が生じていることの情報を出力する構成に加えて又は代えて、何らかの異常（エラー）が生じていることの情報を出力する構成としてもよい。このような異常の種類を特定できないものの、異常の発生を特定可能な情報を出力する構成とすることによって、異常の種類に応じて情報出力端子をそれぞれ設ける必要がなく、構成

50

の簡素化を図ることが可能である。また、例えば、外部集中端子板 1 2 1 における異常出力用の端子からの出力信号を出力停止状態（LOW 状態）から出力状態（HI 状態）に切り替えることによって、何らかの異常が生じていることの情報を出力する構成とし、当該出力停止状態と出力状態との切替態様（切替の間隔や、切換回数等）を異常の種類に応じて設定し、その設定された切替態様に応じて出力停止状態と出力状態とを切り替える構成とすると、一の出力端子を用いていずれの種類の異常が発生しているかを当該情報の受け先（ホールコンピュータやデータ表示器等）で特定可能である。

【0782】

続くステップ S 4 7 0 6 では、各種カウンタエリア 1 8 3 b に設けられた報知タイマに所定期間に相当する値を入力する処理を実行する。所定期間としては、エラー報知を開始してから当該エラー報知に対応する接続異常が生じていることを、遊技ホールの管理者等が把握可能となる期間よりも長い期間であるとして、例えば、本変形例では 5 m i n を設定している。なお、報知タイマに入力された値は、図 1 0 0 (b) に示すタイマ管理処理にて、所定期間（1. 4 9 m s e c 周期）で 1 ずつ減算される（ステップ S 4 7 1 1）。

10

【0783】

ステップ S 4 7 0 7 では、上記報知タイマが 0 となり、上記所定期間が経過したか否かを判定し、経過していない場合には、そのまま待機する。この場合、上記エラー報知や外部出力が継続されることになる。

【0784】

所定期間が経過することでステップ S 4 7 0 7 にて肯定判定し、ステップ S 4 7 0 8 に進む。ステップ S 4 7 0 8 では、エラー報知の終了処理を実行する。その後、ループ処理に移行する。

20

【0785】

すなわち、図 1 0 1 (b) に示すように、接続異常が生じている t f 1 にて電源が投入された場合において、当該 t f 1 にてエラー報知や外部出力が開始される。その後、上記実施形態と同様に、t f 2 にて接続異常が解消されても、エラー報知や外部出力は終了しないで継続される。そして、本変形例では、t f 1 にてエラー報知を開始してから所定期間が経過する t f 3 にてエラー報知が終了する。その後、t f 4 にて電源が O F F とされると、外部出力も終了し、t f 5 にて電源が再投入されると、接続異常は解消済みであることから、エラー報知や外部出力は行われない。

30

【0786】

このようにすることで、遊技ホールの管理者等が接続異常の発生を把握しているのにも関わらず、エラー報知が継続されることによる煩わしさを低減することが可能となる。つまり、遊技ホールの管理者等は、接続異常の発生を把握した後は、接続異常を解消するための処置（ハーネス H の挿し直しや交換等）を行うものと考えられるが、当該処置中にもエラー報知が行われると、当該管理者が処置に集中できない可能性もあり、上記のようにすることで、接続異常が生じていることを好適に把握させることが可能としながらも、作業効率を向上させることが可能となる。

【0787】

本変形例では、エラー報知に加えて、外部出力も行うようにしていることから、仮に電源投入時に遊技ホールの管理者等が当該遊技機付近にいても、遊技ホールのホールコンピュータ等を介して、その接続異常の発生を好適に管理者等に把握させることが可能である。しかも、外部出力に関しては、所定期間が経過しても電源が O F F とされるまで継続されるようにしたことから、エラー報知が行われていることを、所定期間内に把握できなくても、管理者等は把握できるようになる。よって、接続異常が発生しているまま、遊技が開始されてしまう不都合を好適に回避することが可能となる。

40

【0788】

なお、本変形例では、所定期間が経過するとエラー報知を終了する構成としたが、開始からの期間に応じてエラー報知の報知態様が変化する構成であればよく、例えば、所定期間が経過すると、補助表示部 6 5 での報知は継続されるものの、スピーカ 6 4 からの効果

50

音の出力は停止する構成としてもよい。また、効果音の出力音量が期間の経過に応じて徐々に小さくなる構成としてもよい。さらに、効果音の出力音量が、所定期間経過後は経過前よりも大きくなる構成としてもよいし、期間の経過に応じて徐々に大きくなる構成としてもよく、このようにすることで、より早期の対処を促すことが可能である。なお、所定の操作部（例えば、リセットスイッチ72）を操作することで、出力音量を小さくしたり効果音の出力を停止したり、エラー報知の報知態様を変化させることが可能な構成としてもよい。

【0789】

サブ制御装置180から遊技ホールのホールコンピュータやデータ表示器へ外部出力が可能な構成としたことにより、サブ制御装置180側で異常等を特定した場合にその旨を遊技ホールの管理者等に好適に知らせることが可能となる。特に、サブ制御装置180側から外部出力可能な構成とすることで、主制御装置101側では特定しない又は特定できないような異常等の事象をサブ制御装置180側で特定したことの情報を出力することが可能となる。つまり、上記のように接続異常が生じていることや、接続異常が生じていたことによって同期異常が生じていることは主制御装置101側では把握しておらず、その情報は主制御装置101側からは出力することができない。これに対して、サブ制御装置180側から外部出力を可能とすることで、これら接続異常や同期異常が生じていることを遊技ホールの管理者等に好適に知らせることが可能となる。

【0790】

なお、サブ制御装置180側からも外部出力を可能とすることにより、以下のような効果も期待できる。すなわち、本スロットマシン10は、主制御装置101側で各種エラーの発生を特定した場合には、サブ制御装置180に対してエラーコマンドを出力するとともに、そのエラーの発生を特定したことの情報を外部集中端子板121を介してホールコンピュータやデータ表示器へ出力する構成としており、エラーコマンドを受信したサブ制御装置180側からもホールコンピュータやデータ表示器へ外部出力する構成とすることも可能である。この場合、ホールコンピュータやデータ表示器側では、各種エラーが発生した場合の遊技機からの情報として主制御装置101からの情報とサブ制御装置180からの情報を受信することになり、サブ制御装置180からの情報出力が行われない（主制御装置101からの情報を受信する一方、サブ制御装置180からの情報を受信しない）ことを通じて、各種エラーの発生とともに、接続異常が生じていることもホールコンピュータやデータ表示器側で把握することが可能となる。これにより、接続異常が生じている場合に、当該接続異常が解消するよりも前に、その接続異常が生じていることを遊技ホールの管理者等が把握することが可能となり、その対処を早期に行うことが可能となる。

【0791】

ちなみに、上記の例では、各種エラーが発生した場合に主制御装置101からサブ制御装置180へ情報出力するとともに、外部出力を行う場合について説明したが、サブ制御装置180への情報出力と外部出力とを行う事象は各種エラーの発生に限定されず、別の事象であってもよい。すなわち、主制御装置101から各種遊技進行コマンド等の各種コマンドを介してゲームの進行（ゲーム数）や遊技状態の移行（通常区間から有利区間へ移行したこと、有利区間から通常区間へ移行したこと、CZモードやATモードへの移行が生じたこと、CZモードやATモードが終了したこと等）等の情報をサブ制御装置180へ出力する場合に、主制御装置101からホールコンピュータやデータ表示器へ外部出力するような構成において、サブ制御装置180からも主制御装置101からの情報（コマンド）を受信した場合にこれらの情報を外部出力する構成とすることで、これらのゲームの進行や遊技状態の移行等が生じたことをホールコンピュータやデータ表示器側で二重で管理することが可能となる。そして、当該二重で管理するようにすることで、上記のように、主制御装置101からの情報は受信するものの、サブ制御装置180からの情報を受信しない場合に、接続異常が生じている可能性があることと特定することが可能となる。よって、より早期に接続異常の発生を遊技ホールの管理者等が把握することができ、その対処

10

20

30

40

50

も早期に行うことが可能となる。

【0792】

＜変形例2＞

本変形例では、サブ制御装置180側にも電源スイッチを設ける。すなわち、図102 (a)に示すように、サブ制御装置180の所定位置(背面)に、当該サブ制御装置180を電入状態と電断状態とに切替可能なサブ側電源スイッチ185を設ける。サブ側電源スイッチ185をONに操作するとサブ制御装置180は電入状態となり、サブ側電源スイッチ185をOFFに操作するとサブ制御装置180は電断状態となる。ただし、サブ制御装置180は、電源装置91を介して電力が供給される構成としていることから、電源装置91側の電源スイッチ71がONであることを条件にサブ側電源スイッチ185をONとすることでサブ制御装置180も電入状態とされる。つまり、電源装置91側の電源スイッチ71がOFFとされている状況では、サブ側電源スイッチ185をONとしてもサブ制御装置180は電入状態とされない。なお、電源装置91側の電源スイッチ71をONとすることでサブ制御装置180側のサブ側電源スイッチ185がOFFであっても主制御装置101は電入状態とされ、電源装置91側の電源スイッチ71をOFFとすることでサブ側電源スイッチ185がONであっても主制御装置101は電断状態とされる(この場合サブ制御装置180も電断状態とされる)ことから、電源装置91側の電源スイッチ71を主制御装置101側の電源スイッチ71とも称する。

10

【0793】

上記のようにサブ側電源スイッチ185を設けることによって、主制御装置101の電入状態と電断状態との切替を伴わずにサブ制御装置180の電入状態と電断状態との切替が可能とされる。つまり、主制御装置101側の電源スイッチ71がONとされ、サブ制御装置180のサブ側電源スイッチ185もONとされている状況で、サブ側電源スイッチ185だけをOFFとすると、主制御装置101は電入状態のままであるものの、サブ制御装置180側だけを電断状態とすることができる。この場合、サブ側電源スイッチ185を再度ONとすると、サブ制御装置180が電入状態に切り替えられる。

20

【0794】

このような構成とすることで、例えば、サブ制御装置180側の異常が生じている場合に、主制御装置101側の電源の再投入を行うことによって、現状の抽選結果や遊技状態が消滅してしまう事象や消滅してしまうのではという疑いをもたれることなく、サブ制御装置180側だけの電源の再投入が可能となる。つまり、現状の抽選結果や遊技状態が消滅してしまう場合はもちろんのこと、実際には主制御装置101の電源の再投入ではこれらの情報は消滅しない構成であっても、遊技者によっては、消滅してしまうのでは、という不安を覚えたり、縁起が悪いとして、主制御装置101の電源の再投入が嫌われる場面も想定され、このような場面では、上記サブ制御装置180の異常への対処の作業性が大幅に低下する恐れがある。また、主制御装置101よりもサブ制御装置180のほうが処理能力が高いことが一般的であることから、電源投入後の立ち上げに要する時間は主制御装置101のほうがサブ制御装置180よりも長い場合が多く、そうすると、主制御装置101も含めて電源再投入を行う場合、サブ制御装置180側だけの電源再投入よりも長い時間待機する必要が生じるものと考えられる。いずれにしても、上記のように、サブ制御装置180を独立して電源の再投入が可能となる構成とすることで、サブ制御装置180の異常等への対処を行う場合の作業性を大幅に向上させることが可能である。

30

40

【0795】

本変形例では、サブ制御装置180の立ち上げ時の表示メイン処理の処理構成が異なっている。すなわち、図102 (b)に示すように、ステップS4801にて初期化処理を実行した後は、ステップS4802にてサブ側電源スイッチ185による電源投入か否かを判定する。ステップS4802では、サブ側電源スイッチ185がONとされたまま、主制御装置101側の電源スイッチ71がOFFからONに切り替えられた場合には否定判定し、主制御装置101側の電源スイッチ71がONとされたまま、サブ側電源スイッチ185がOFFからONに切り替えられた場合には肯定判定する。ステップS4802

50

にて否定判定した場合は、上記実施形態と同様に、接続異常の有無の判定を行う。

【0796】

本変形例では、立ち上げ時コマンドを受信していなくても、所定期間に亘ってエラー報知の開始を待機する構成としている。すなわち、ステップS4803にて各種カウンタエリア183bに設けられた待機カウンタに所定期間(20sec)に相当する値を入力する処理を実行する。待機カウンタは、上記タイマ管理処理(図100(b))と同様に、別のタイマ処理にて所定期間で1ずつ減算される。

【0797】

ステップS4804にて待機カウンタの入力処理を行った後は、ステップS4805にて立ち上げ時コマンドを受信しているか否かを判定する。立ち上げ時コマンドを受信している場合には、ステップS4805に進み、立ち上げ時音量設定処理を実行してから、ステップS2104の通常遊技用の処理に移行する。

10

【0798】

ステップS4804にて立ち上げ時コマンドを受信していない場合には、ステップS4806に進み、待機カウンタが0となり所定期間が経過したか否かを判定する。経過していない場合には、ステップS4804に戻り、立ち上げ時コマンドを受信しているか否かの判定を実行する。すなわち、接続異常の有無の判定処理を所定期間に亘って繰返し実行する構成としている。

【0799】

所定期間が経過したことによってステップS4806にて肯定判定し、ステップS4807にてエラー報知を開始する。なお、本変形例では、ステップS4807のエラー報知を開始した後は、上記実施形態と同様に、サブ制御装置180側の電源がOFFとされるまで、そのエラー報知が終了されるようにしている。

20

【0800】

ステップS4802にて、主制御装置101側の電源スイッチ71がONとされたまま、サブ側電源スイッチ185がOFFからONに切り替えられた場合、すなわち、主制御装置101側の立ち上げ処理は実行されずに、サブ制御装置180側だけ立ち上げ処理が行われている場合には、立ち上げ時コマンドの受信判定等を行うことなくステップS4805に進み、立ち上げ時音量設定処理を実行してから、ステップS2104の通常遊技用の処理に移行する。

30

【0801】

図103に示すように、接続異常が生じている状況でtg1にて主制御装置101側の電源スイッチ71がONとされると、主制御装置101及びサブ制御装置180が電入状態に切り替えられて、立ち上げ用の処理が行われる。この場合、主制御装置101側から立ち上げ時コマンドが出力され、サブ制御装置180にて接続異常の確認(接続確認)が行われることで、接続異常が特定される。この場合、tg1の接続異常の特定から所定期間経過後のtg2にてエラー報知が開始される。

【0802】

このような主制御装置101側から立ち上げ時コマンドを受信していない場合であっても、接続異常と判断することを所定期間に亘って待機する構成は、主制御装置101とサブ制御装置180との処理能力の差を考慮したうえでの構成であり、主制御装置101側の立ち上げ処理がサブ制御装置180側の立ち上げ処理よりも時間を要する可能性があることに配慮した構成である。つまり、主制御装置101側で立ち上げ時コマンドの出力がなかなか行われないことを通じて、接続異常が生じていないのにも関わらずサブ制御装置180側で接続異常が生じていると誤判定してしまうことを回避するための構成である。なお、上記所定期間待機する構成を備えるうえで、実際に主制御装置101とサブ制御装置180との処理能力に差がある必要はないし、主制御装置101側の立ち上げ処理に要する期間の長さやサブ制御装置180側の立ち上げ処理に要する期間の長さや差がある必要がないことは言うまでもない。

40

【0803】

50

そして、t g 3にて接続異常が解消された後、t g 4にて主制御装置101側の電源スイッチ71がOFFとされると、主制御装置101及びサブ制御装置180が電断状態に切り替えられて、エラー報知も終了する。

【0804】

主制御装置101及びサブ制御装置180のいずれもが電入状態であって、立ち上げ処理の終了後の状況（主制御装置101においては通常処理が実行され、サブ制御装置180では通常遊技用のステップS2104～ステップS2111のループ処理が実行される状況）で、t g 5にて接続異常が生じた場合、上記のように、接続異常が発生していることの確認は行われない。そのため、エラー報知も開始されない。ただし、遊技者や遊技ホールの管理者等は、接続異常が生じていることを遊技進行に伴う演出の更新が行われないことを通じて把握可能である。

10

【0805】

接続異常が生じている状況で、t g 6にてサブ制御装置180におけるサブ側電源スイッチ185をOFFとすると、サブ制御装置180は電断状態に切り替わるものの、主制御装置101は電入状態が維持される。そして、t g 7にてサブ側電源スイッチ185をONとすると、主制御装置101は電入状態が維持されたまま、サブ制御装置180は電断状態から電入状態に切り替わる。

【0806】

この場合、サブ側電源スイッチ185の操作を契機として表示メイン処理が起動されていることから、接続異常の確認が行われず、主制御装置101側から立ち上げ時コマンドを受信していなくてもエラー報知が実行されないようになる（t g 8）。ただし、上記のように接続異常は解消されていないため、エラー報知は行われないものの、遊技進行に伴う演出の更新は行われない。

20

【0807】

そこで、t g 9にて主制御装置101側の電源スイッチ71をOFFとして、t g 10にて再度電源スイッチ71をONとすることで、接続異常の確認が行われて、所定期間経過後であるt g 11にてエラー報知が開始される。

【0808】

このようにすることで、サブ制御装置180側の独立した電源再投入を可能としながら、サブ制御装置180だけ電源再投入を行った場合に、接続異常が生じていないのにも関わらず、エラー報知が開始されてしまう事象を回避することができる。

30

【0809】

なお、主制御装置101側の電源スイッチ71と同様に、サブ制御装置180側のサブ側電源スイッチ185についても、前面扉12が閉鎖状態である状況では操作不可とされ、開放状態とすることで操作可能となる位置に設けられていることから、サブ側電源スイッチ185の操作は、前面扉12の施錠装置20を解錠することができる遊技ホールの管理者等に限定されている。つまり、サブ側電源スイッチ185は遊技者が操作不可とされる操作手段である。このようにしておけば、サブ制御装置180の独立した電源再投入を可能として、管理者等の作業効率を圧倒的に向上させながらも、サブ制御装置180を意図的に電断状態とする等の不正な行為を好適に抑止することが可能である。

40

【0810】

<変形例3>

本変形例では、接続異常の確認用の処理を、電源投入時以外にも実行する構成とする。本変形例では、その実行タイミングの例として、前面扉12が開放された後、所定期間経過後に接続異常の確認用の処理を実行する構成を説明する。

【0811】

図104は、主制御装置101のCPU102にて実行される扉開放検知処理を示すフローチャートである。扉開放検知処理は、例えば、タイマ割込み処理が起動されるたびに実行される処理である。

【0812】

50

ステップS 4 9 0 1では、前面扉1 2が閉鎖状態から開放状態とされたことを検知可能な扉検知センサ（図示略）の検知結果を把握する。例えば、扉検知センサは、前面扉1 2が閉鎖状態とされている場合に主制御装置1 0 1へ閉鎖状態用の検知信号（LOW信号）を出力し、前面扉1 2が開放状態とされている場合に主制御装置1 0 1へ開放状態用の検知信号（HI信号）を出力する構成とするといふ。

【0 8 1 3】

ステップS 4 9 0 2では、前面扉1 2が開放状態であるか否かを判定する。開放状態である場合、ステップS 4 9 0 3に進み、各種フラグ格納エリア1 0 6 dに扉開放フラグがセットされているか否かを判定する。扉開放フラグは、前面扉1 2が開放状態とされた際にサブ制御装置1 8 0へ前面扉1 2が開放されたことの情報（扉開放コマンド）を出力したことをCPU 1 0 2が把握するためのフラグである。ステップS 4 9 0 3にて扉開放フラグがセットされている場合には、そのまま扉開放検知処理を終了する。

10

【0 8 1 4】

ステップS 4 9 0 3にて扉開放フラグがセットされていない場合、ステップS 4 9 0 4にて、扉開放フラグをセットする処理を実行する。そして、ステップS 4 9 0 5にて、扉開放コマンドをサブ制御装置1 8 0へ出力する処理を実行する。扉開放コマンドは、上記のように、前面扉1 2が開放されたことをサブ制御装置1 8 0へ把握させるためのコマンドであり、ドアオープンエラーが生じたことを示すエラーコマンドである。ステップS 4 9 0 5の処理を実行した後は、本扉開放検知処理を終了する。

【0 8 1 5】

20

ステップS 4 9 0 2にて前面扉1 2が閉鎖状態であると判定した場合、ステップS 4 9 0 6に進む。ステップS 4 9 0 6では、扉開放フラグがセットされており、前回の処理では前面扉1 2が開放状態と判定したか否かを判定する。扉開放フラグがセットされていない場合には、そのまま本扉開放検知処理を終了する。

【0 8 1 6】

扉開放フラグがセットされている場合、ステップS 4 9 0 7にて扉開放フラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS 4 9 0 8にて扉閉鎖コマンドをサブ制御装置1 8 0へ出力する処理を実行する。扉閉鎖コマンドは、前面扉1 2が閉鎖されたことをサブ制御装置1 8 0へ把握させるためのコマンドであり、ドアオープンエラーが生じていた場合に当該ドアオープンエラーが解消されたことを示すエラー解消コマンドである。ステップS 4 9 0 8の処理を実行した後は、本扉開放検知処理を終了する。

30

【0 8 1 7】

つまり、主制御装置1 0 1では、前面扉1 2が開放された場合にドアオープンエラーが生じたとして扉開放コマンドをサブ制御装置1 8 0へ出力し、前面扉1 2が閉鎖された場合にドアオープンエラーが解消されたとして扉閉鎖コマンドをサブ制御装置1 8 0へ出力する。

【0 8 1 8】

図1 0 5は、本変形例におけるエラー報知設定処理を示すフローチャートである。上記のように、エラー報知設定処理は、主制御装置1 0 1から各種エラーコマンドを受信した場合に対応するエラー報知を行うための処理である。

40

【0 8 1 9】

ステップS 5 0 0 1では、受信しているエラーコマンドに基づき、エラー種別を把握する処理を実行する。そして、ステップS 5 0 0 2にて対応するエラー報知が行われるように、補助表示部6 5やスピーカ6 4を制御する処理を実行する。ステップS 5 0 0 1及びステップS 5 0 0 2の処理は、上記ステップS 3 1 0 1及びステップS 3 1 0 2の処理と同様である。

【0 8 2 0】

続くステップS 5 0 0 3では、今回エラー報知を開始したエラーの種別が、ドアオープンエラーであるか否かを判定する。ドアオープンエラーではない場合には、そのまま本エラー報知設定処理を終了する。

50

【0821】

ドアオープンエラーである場合、ステップS5004に進み、各種カウンタエリア183bに設けられた開放中カウンタに所定期間（例えば5min）に相当する値を入力する処理を実行する。

【0822】

その後、ステップS5005にて各種フラグ格納エリア183aに開放中フラグをセットする処理を実行してから、本エラー報知設定処理を終了する。

【0823】

図106は、本変形例におけるエラー時判定処理を示すフローチャートである。上記のように、エラー時判定処理は、サブ制御装置180側で現状の遊技進行状態がエラー状態（コマンドカウンタ=9）であると把握している場合に実施される処理である。

10

【0824】

ステップS5101では、エラー解消コマンドを受信したか否かを判定する。エラー解消コマンドを受信した場合、ステップS5102にて実行中のエラー報知の終了処理を実行する。これらステップS5101やステップS5102の処理は、上記ステップS4501やステップS4502の処理と同様である。

【0825】

続くステップS5103では、上記の扉開放フラグがセットされているか否かを判定することにより、実行中のエラー報知がドアオープンエラーであったか否かを判定する。ドアオープンエラーであった場合、ステップS5104に進み、開放中カウンタを0にクリアする処理を実行し、ステップS5105にて開放中フラグをクリアする処理を実行する。

20

【0826】

ステップS5103にて否定判定した場合や、ステップS5105の処理を実行した後は、ステップS5106に進む。ステップS5106～ステップS5111の処理は、上記ステップS4503～ステップS4508の処理と同様であるため、説明を省略する。

【0827】

図107は、サブ制御装置180のCPU181にて実行される扉開放中処理を示すフローチャートである。扉開放中処理は、例えば、演出設定処理（図48）におけるその他の処理（ステップS2221）の一処理として実施される処理である。

30

【0828】

ステップS5201では、扉開放中フラグがセットされているか否かを判定することにより、ドアオープンエラーに対応するエラー報知を実行中であるか否かを判定する。ドアオープンエラーのエラー報知中である場合、ステップS5202にて開放中カウンタを1減算する処理を実行する。そして、ステップS5203にて開放中カウンタが0となったか否かを判定し、0となっていない場合には、そのまま扉開放中処理を終了する。

【0829】

ステップS5203にて開放中カウンタが0となったと判定した場合、すなわち、ドアオープンエラーの開始から所定期間（5min）が経過したものの、主制御装置101からのドアオープンエラーのエラー解消コマンド（扉閉鎖コマンド）を受信していないと判定した場合、ステップS5204にて、実行中のドアオープンエラーのエラー報知を、接続異常用のエラー報知（図90（a））に切り替える処理を実行してから、本扉開放中処理を終了する。

40

【0830】

本変形例において、接続異常用のエラー報知が行われる様子について、図108を参照しながら説明する。

【0831】

図108（a）に示すように、接続異常が生じていない状況であるth1にて前面扉12が開放された場合、主制御装置101からの扉開放コマンドに基づき、ドアオープンエラーに対応するエラー報知が開始される。そして、th2にて前面扉12が閉鎖されると

50

、主制御装置 101 からの扉閉鎖コマンドに基づき、ドアオープンエラーのエラー報知が終了される。

【0832】

同様に、接続異常が生じていない状況である t h 3 にて前面扉 12 が開放された場合、ドアオープンエラーのエラー報知が開始される。

【0833】

その後、前面扉 12 の開放中の t h 4 にて接続異常が発生した場合、t h 5 にて前面扉 12 を閉鎖しても、サブ制御装置 180 側では扉閉鎖コマンドを正規に受け付けることができず、ドアオープンエラーのエラー報知は終了されず、継続される。この場合、ドアオープンエラーの発生から所定期間が経過する t h 6 にて、接続異常用のエラー報知が開始

10

されるようになる。これにより、遊技者や遊技ホールの管理者等は接続異常が発生していることを明確に理解することが可能となる。

【0834】

ここで、前面扉 12 が開放される場面としては、メダルの補給の他、スロットマシン 10 内部のメンテナンス（異常の確認や対処）が行われる場面と想定されるところ、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 とを接続するハーネス H の抜けや短絡は、このような前面扉 12 を開放して行う作業中に作業員（遊技ホールの管理者等）の手が触れる等して発生し易いものと考えられる。

【0835】

また、作業員は、上記作業後に前面扉 12 を閉鎖した際、ドアオープンエラーのエラー報知が終了することを確認する前に、別の作業を行う等、その場を離れてしまう可能性があり、そうすると、接続異常が生じることによって、ドアオープンエラーが終了しないことの特長が遅れることも考えられる。

20

【0836】

上記接続異常用のエラー報知が開始されるまでの所定期間を、前面扉 12 が開放されてから実行されるであろう作業が十分に完了する期間としていることから、基本的には、作業中に接続異常用のエラー報知が開始されないようになっている。

【0837】

そのため、上記構成のように、ドアオープンエラーの発生から所定期間が経過しても、扉閉鎖コマンドを受信しないことを接続異常の発生として解釈し、接続異常用のエラー報知を開始するようにしたことによって、接続異常が生じたまま遊技が開始されてしまうことを好適に回避することができる。

30

【0838】

ここで、前面扉 12 が開放されてから、作業が所定期間内に完了しなかった場合、すなわち、開放から所定期間が経過しても前面扉 12 が閉鎖されなかった場合には、前面扉 12 の開放中であっても、接続異常用のエラー報知に切り替わることになる。

【0839】

すなわち、図 108（b）に示すように、接続異常が生じていない t h 7 にて前面扉 12 が開放されると、ドアオープンエラーのエラー報知が開始され、当該 t h 7 から所定期間が経過する t h 8 にてドアオープンエラーのエラー報知が接続異常用のエラー報知に切り替わる。その後、t h 9 にて前面扉 12 が閉鎖された場合、主制御装置 101 から扉閉鎖コマンドが出力される。t h 9 において接続異常は生じていないため、当該ドアオープンエラーのエラー解消コマンドとしての扉閉鎖コマンドをサブ制御装置 180 にて正規に受け付けることが可能であり、かかる扉閉鎖コマンドに基づいて、エラー時判定処理においてステップ S 5102 にて実行中のエラー報知を終了する処理が行われる。つまり、t h 9 にて、接続異常用のエラー報知は終了されることになる。

40

【0840】

これにより、例えば、前面扉 12 を開放することにより行う作業が予定よりも長引いた等の理由によって接続異常用のエラー報知が開始されてしまった場合であっても、電源の再投入を介さずに当該接続異常用のエラー報知を終了させることが可能となる。

50

【0841】

上記のように、扉閉鎖コマンドを正規に受け付けることによって、接続異常用のエラー報知を終了させることが可能としていることにより、実際に接続異常が生じていた場合であっても、接続異常を解消さえすれば当該接続異常用のエラー報知を終了させることができる。

【0842】

つまり、図108(c)に示すように、接続異常が生じていないt h 1 0にて前面扉12が開放されると、ドアオープンエラーのエラー報知が開始される。前面扉12を開放中であるt h 1 1にて接続異常が発生すると、t h 1 2にて前面扉12を閉鎖してもドアオープンエラーのエラー報知は終了しない。この例では、当該エラー報知が終了しないことを通じて、接続異常等の何らかの異常が生じていることを作業者が把握できたとする。この場合、t h 1 3にて再度、前面扉12を開放して、異常の確認が行われるものと考えられる。その確認作業中であるt h 1 4にて、最初の前面扉12の開放から所定期間が経過してドアオープンエラーのエラー報知から接続異常のエラー報知に切り替わることを通じて、作業者は、発生している異常が接続異常であると確信することができる。

10

【0843】

その後、t h 1 5にてハーネスHを挿し直す等して接続異常を解消させた後、t h 1 6にて前面扉12を閉鎖すると、閉鎖時コマンドがサブ制御装置180に受け付けられることを通じて、実行中の接続異常用のエラー報知が終了するようになる。

20

【0844】

このように、本変形例では、接続異常の確認やその接続異常の発生に伴うエラー報知を、電源投入時以外にも行うようにすることで、接続異常が生じていることを、いち早く遊技者や遊技ホールの管理者等に好適に把握させることが可能となる。

【0845】

また、本変形例では、接続異常用のエラー報知が開始された場合、電源投入時のエラー報知とは異なり、電源の再投入を伴わず所定操作（上記例では前面扉12の閉鎖）によって終了させることが可能としている。このようにすることで、接続異常が明らかに解消しているのにも関わらず、電源の再投入に伴う立ち上げ時の待ち時間を生じさせることなく、早期に遊技を再開させることができるようになる。

30

【0846】

なお、電源投入時の接続異常用のエラー報知と、前面扉12が開放されてから所定期間後の接続異常用のエラー報知との、報知態様を異ならせてもよい。すなわち、前面扉12が開放されてから所定期間後の接続異常用のエラー報知は、そのエラー報知の終了に電源再投入が必要ないことから、スロットマシン10の電源を再投入すべき旨を示す接続エラー第2キャラクタS E P 2による報知を行わないようにしてもよい。また、前面扉12が開放されてから所定期間後の接続異常用のエラー報知は、接続異常が発生していない可能性も含むため、接続関係に異常が生じている旨を示す接続エラー第1キャラクタS E P 1による報知の報知態様を、接続関係に異常が生じている可能性がある旨を示す態様（例えば、「接続エラーの可能性あり！！」との文字表示）に変更してもよい。

【0847】

また、上記構成では、前面扉12が開放された場合に開始するドアオープンエラーのエラー報知を、前面扉12が閉鎖された場合に終了することを前提として、ドアオープンエラーの開始から所定期間経過した場合に接続異常用のエラー報知に切り替える構成としたが、前面扉12が閉鎖された場合、一定期間（例えば5 s e c）経過してから、ドアオープンエラーのエラー報知を終了する構成としてもよい。

40

【0848】

このような構成においては、前面扉12を閉鎖しても、すぐにドアオープンエラーのエラー報知が終了しないため、接続異常が発生していることに気付きにくくなる。そのため、このような構成において、前面扉12が開放された後、所定期間後に接続異常用のエラー報知を行う構成を適用すると、より接続異常用のエラー報知によって接続異常の発生が

50

把握される機会が多くなり、当該接続異常用のエラー報知を行う意義が高められる。

【0849】

＜変形例4＞

本変形例では、サブ制御装置180によって制御される補助表示部65やスピーカ64とは別途、主制御装置101によって制御される報知手段を設ける。

【0850】

図109(a)に示すように、本変形例では、主制御装置101による処理結果に対応する報知を行う報知手段として、サブ制御装置180(表示制御装置81)を介して制御される補助表示部65やスピーカ64(以下、「サブ側スピーカ64」とも称する)の他に、主制御装置101に直接接続される主側スピーカ110を設ける。主側スピーカ110は、主制御装置101の処理結果に対応する報知を行う報知手段の一種であり、より具体的には、主制御装置101側で異常等の特定事象が発生していることの特定が行われた場合に、当該特定事象の発生に対応する報知(エラー報知)を行うための報知手段である。主制御装置101では、異常等の特定事象が発生していることの特定を行った場合、サブ制御装置180に対して当該異常等の特定事象が発生していることに対応するコマンド(エラーコマンド)を出力するとともに、上記主側スピーカ110からエラー報知に対応する効果音が出力されるように制御する。

10

【0851】

図109(b)に示すように、接続異常が生じていない状況であるt i 1にて、所定の演出(例えば、押し順報知演出)の演出実行契機が生じた場合、主制御装置101からコマンド出力が行われて、サブ制御装置180側の補助表示部65やサブ側スピーカ64にて所定の演出がt i 2まで実行される。この場合、主制御装置101側の主側スピーカ110からは効果音の出力は行われない。

20

【0852】

これに対して、上記異常等の特定事象として、例えば、t i 3に前面扉12が開放されると、上記のように、主制御装置101からエラーコマンドが出力されて、サブ制御装置180側の補助表示部65にてエラー報知が行われるとともに、主制御装置101側の主側スピーカ110にてエラー報知の効果音出力が行われる。かかるエラー報知は、エラーが解消される(前面扉12が閉鎖される)t i 4まで継続される。

【0853】

t i 5にて接続異常が発生し、その接続異常が解消されていないt i 6にて所定の演出の演出実行契機が生じた場合、主制御装置101からのコマンドはサブ制御装置180にて受信できないため、当該所定の演出の実行期間であるt i 6からt i 7では、サブ制御装置180側の補助表示部65やサブ側スピーカ64による所定の演出は実行されない。本変形例では、主側スピーカ110は演出用ではなくエラー報知用としているため、t i 6からt i 7にて所定の演出に対応する効果音の出力は行われない。

30

【0854】

t i 8にて、上記異常等の特定事象として前面扉12が開放されると、主制御装置101からエラーコマンドが出力されるものの、サブ制御装置180側ではそのエラーコマンドを受信できず、補助表示部65でのエラー報知は実行されない。ただし、主制御装置101側の主側スピーカ110からのエラー報知に対応する効果音の出力は行われる。このエラー報知に対応する効果音の出力は、前面扉12が閉鎖されるt i 9まで継続される。

40

【0855】

このように、サブ制御装置180を介さずに、主制御装置101に報知手段を接続することにより、主制御装置101とサブ制御装置180との接続異常が生じた場合であっても、主制御装置101の処理結果に対応する報知を行うことが可能となる。

【0856】

なお、主制御装置101に主側スピーカ110を直接接続する構成としているが、少なくともサブ制御装置180との接続に用いられるハーネスHを介さずに、別の接続経路にて主制御装置101と主側スピーカ110とが接続される構成であればよく、主制御装置

50

101と主側スピーカ110との間に別の制御装置（例えば、効果音出力用のアンプ等）が介在する構成であってもよい。

【0857】

本変形例では、主制御装置101側の主側スピーカ110を、演出用には用いずに特定事象としてエラーが発生した場合のエラー報知用に用いる構成としていることから、主側スピーカ110から効果音の出力が行われる場面が限定的なものとなる。つまり、主制御装置101側で主側スピーカ110を制御する場面は、エラーの発生時に限定されるため、主制御装置101側で制御すべき構成を追加したとしても、通常時の処理負荷の増大化にはつながりにくい。

【0858】

また、エラーの発生時には、接続異常の有無に関わらず、主側スピーカ110にてエラー報知用の効果音の出力を行う構成としていることから、主制御装置101において接続異常が発生していることを特定する必要がなく、主側スピーカ110を制御するうえで処理負荷の増大化を回避することが可能となっている。

【0859】

<変形例5>

本変形例では、一の遊技進行コマンドとして、複数種類のコマンドが設定されている場合に、そのうちの予め定められた一のコマンドとしての設定コマンド（特定コマンド）を受信したこと契機として、遊技進行状態が移行したものと把握する構成とする。

【0860】

本変形例におけるコマンド判定処理では、図110に示すように、ステップS5301にて、受信しているコマンドが、上記の遊技進行コマンドのうちの設定コマンドであるかを判定する。設定コマンドである場合には、ステップS5302～ステップS5312にて、上記ステップS3601～ステップS3611と同様の処理を実行する。設定コマンドではない場合には、そのまま本コマンド判定処理を終了する。なお、設定コマンドではない場合でも、その後に演出設定用に用いられるコマンドであることから、ステップS5301にて否定判定した場合には、今回受信しているコマンドを、コマンド格納エリア183cに格納する処理を実行してから、コマンド判定処理を終了する構成とする。

【0861】

設定コマンドとしては、図111に示すように、一の遊技進行コマンドとして複数種類のコマンドが設定されている開始操作時コマンドでは、抽選結果コマンドを設定コマンドとし、他の前兆コマンドや上乗せコマンド、押し順報知コマンドについては、それ単独で受信したとしても上記ステップS5301にて否定判定し、遊技進行状態が移行したと判定しないようにする。

【0862】

また、停止時コマンドでは、主制御装置101から全リール32L、32M、32R停止時（ステップS521を肯定判定した後、リール全停止且つ全ストップスイッチOFFとなった後）に全停止コマンドをサブ制御装置180へ出力する構成としたうえで、当該全停止コマンドを停止時コマンドにおける設定コマンドとする。そして、他の停止ON時コマンドや、停止OFF時コマンド、リール停止時コマンドについては、上記ステップS5301にて否定判定し、遊技進行状態が移行したことの判定対象としないようにする。

【0863】

この場合、図112に示すように、停止時判定処理では、他の判定処理と同様に、停止時コマンド（全停止コマンド）であれば、遊技進行状態が移行したものと処理を行い、そうではないコマンドであれば、コマンド異常フラグをセットする処理を行う。

【0864】

具体的には、ステップS5401にて停止時コマンド（全停止コマンド）であるかを判定し、停止時コマンドである場合には、ステップS5402にて停止時コマンドを格納する処理を実行する。そして、ステップS5403にてコマンドカウンタを1加算する

10

20

30

40

50

処理を実行して、遊技進行状態を入賞待ち状態（コマンドカウンタ＝6）としてから、本停止時判定処理を終了する。

【0865】

ステップS5401にて否定判定した場合、ステップS5404にてエラーコマンドであるか否かを判定する。エラーコマンドである場合には、ステップS5405にてエラーコマンドを格納し、ステップS5406にて、現状のコマンドカウンタを退避用エリア183dに記憶させる処理を行い、ステップS5407にてコマンドカウンタに9を入力してから、本停止時判定処理を終了する。

【0866】

ステップS5404にて否定判定した場合、ステップS5408にて他の遊技進行コマンドであるか否かの判定を行い、他の遊技進行コマンドである場合には、ステップS5409にてコマンド異常フラグをセットする処理を実行する。そして、ステップS5410にて、受信しているコマンドが開始操作時コマンド又は入賞時コマンドであるか否かを判定し、これらのコマンドである場合には、ステップS5411にてコマンド格納処理を実行してから、本停止時判定処理を終了する。なお、ステップS5408又はステップS5410にて否定判定した場合には、そのまま本停止時判定処理を終了する。

【0867】

更に、一の遊技進行コマンドとして複数種類のコマンドが設定されている入賞時コマンドでは、入賞結果コマンドを設定コマンドとし、他の各種BB開始コマンド、各種BB終了コマンド、CZ開始コマンド等については、それ単独で受信したとしても上記ステップS5301にて否定判定し、遊技進行状態が移行したと判定しないようにする。

【0868】

このようにすることで、遊技状態やゲーム等に応じて、遊技進行コマンドの種類数が異なる構成において、各コマンド判定処理の処理負荷が遊技状態毎に大きく異なる事象を回避することが可能となる。つまり、一のゲームにおける所定の遊技進行の契機で複数種類の遊技進行コマンドを受信する場合がある構成において、当該複数種類の遊技進行コマンドをまとめてコマンド判定処理の対象とすると、複数種類の遊技進行コマンドを受信するゲームと、そうではなく単独の遊技進行コマンドを受信するゲームとで、処理負荷が異なるようになるし、複数種類の遊技進行コマンドが設定されているもの（開始操作時コマンド、停止時コマンド、入賞結果待ちコマンド）と、そうではなく単独の遊技進行コマンドしか設定されていないもの（ベット時コマンド等）との処理負荷も異なるようになる。その点、上記変形例のようにすることで、コマンド判定処理の対象とされるコマンドは、いずれのゲームであっても、いずれの遊技進行状態であっても、一のコマンドとなり、処理負荷のばらつきを抑え、処理エラーの発生を好適に回避することが可能となる。

【0869】

<変形例6>

本変形例では、一の遊技進行状態を、複数の遊技進行状態に細分化して設定する例について説明する。例えば、図113(a)に示すように、停止待ち状態（コマンドカウンタ＝5）を、全リール32L、32M、32Rが停止していない停止前状態と、いずれか1のリールについての停止ON操作が行われた第1停止状態と、いずれか2のリールについての停止ON操作が行われた第2停止状態と、に設定する。つまり、コマンドカウンタが5であり、サブ制御装置180において主制御装置101側の遊技進行状態を停止待ち状態として把握している状況が、停止前状態である状況と第1停止状態である状況と第2停止状態である状況とがある構成としている。

【0870】

本変形例における停止時判定処理について、図113(b)のフローチャートを参照しながら説明する。

【0871】

ステップS5501では、停止ON時コマンドを受信したか否かを判定する。停止ON時コマンドを受信している場合、ステップS5502にて停止ON時コマンドに含まれる

順序番号を把握する処理を実行する。かかる処理は、上記ステップ S 4 1 0 2 の処理と同様である。

【0872】

ここで、主制御装置 1 0 1 において停止 ON 時コマンドに順序番号（何番目の停止 ON 操作であるかを示す情報）を設定する構成は、何番目の停止 ON 操作であるかを示す停止 ON 時コマンドを設定（出力）する構成ともいえる。つまり、順序番号が 1 である停止 ON 時コマンドは、第 1 停止操作に対応する第 1 停止 ON 時コマンドとして解釈でき、順序番号が 2 である停止 ON 時コマンドは第 2 停止操作に対応する第 2 停止 ON 時コマンドとして解釈でき、順序番号が 3 である停止 ON 時コマンドは第 3 停止操作に対応する第 3 停止 ON 時コマンドとして解釈できる。

10

【0873】

つまり、第 1 停止 ON 時コマンドは、停止待ち状態において、停止前状態から第 1 停止状態へ移行したと判定可能となる遊技進行コマンドであり、第 2 停止 ON 時コマンドは、停止待ち状態において、第 1 停止状態から第 2 停止状態へ移行したと判定可能となる遊技進行コマンドであり、第 3 停止 ON 時コマンドは、停止待ち状態における第 2 停止状態から、入賞待ち状態へ移行したと判定可能となる遊技進行コマンドである。

【0874】

ステップ S 5 5 0 2 の処理を実行した後は、ステップ S 5 5 0 3 にて順序カウンタを 1 加算する処理を実行する。順序カウンタは、上記の通り、何番目の停止 ON 操作であるかをサブ制御装置 1 8 0 側で把握するためのカウンタである。

20

【0875】

続くステップ S 5 5 0 4 では、順序番号と順序カウンタとが一致しているか否かを判定し、一致している場合には、ステップ S 5 5 0 5 に進み、今回受信している停止 ON 時コマンドを格納する処理を実行する。その後、ステップ S 5 5 0 6 にて、順序カウンタが 3 となったか否かを判定し、3 となった場合には、ステップ S 5 5 0 7 にて順序カウンタを 0 にクリアした後、ステップ S 5 5 0 8 にてコマンドカウンタに 1 を加算して、遊技進行状態が入賞待ち状態（コマンドカウンタ = 6）に移行したことを記憶してから、本停止時判定処理を終了する。ステップ S 5 5 0 4 にて順序番号と順序カウンタとが一致しない場合には、コマンド異常フラグをセットする処理に進む。

【0876】

この場合、上記のように、第 1 停止 ON 時コマンドを受信することで順序カウンタは 0 から 1 とされ、第 2 停止 ON 時コマンドを受信することで順序カウンタは 1 から 2 とされる、第 3 停止 ON 時コマンドを受信することで順序カウンタは 2 から 3 とされるとともに停止待ち状態から入賞待ち状態に移行する（コマンドカウンタは 5 から 6 とされる）ことから、順序カウンタは、停止待ち状態において細分化された遊技進行状態（サブ遊技進行状態）をサブ制御装置 1 8 0 の CPU 1 8 1 が把握するためのカウンタとも解釈でき、当該順序カウンタはサブ遊技進行状態を記憶するためのサブコマンドカウンタといえる。

30

【0877】

つまり、コマンドカウンタが 5、サブコマンドカウンタが 0 である状態は、停止待ち状態における停止前状態を示し、コマンドカウンタが 5、サブコマンドカウンタが 1 である状態は、停止待ち状態における第 1 停止状態を示し、コマンドカウンタが 5、サブコマンドカウンタが 2 である状態は、停止待ち状態における第 2 停止状態を示すことになる。

40

【0878】

ステップ S 5 5 0 1 にて否定判定した場合、ステップ S 5 5 0 9 に進み、いずれかのエラーコマンドを受信しているか否かを判定する。エラーコマンドである場合、ステップ S 5 5 1 0 にてエラーコマンドの格納処理を実行し、ステップ S 5 5 1 1 にて現状のコマンドカウンタの値及びサブコマンドカウンタ（順序カウンタ）の値を退避させる処理を実行する。その後、ステップ S 5 5 1 2 にてコマンドカウンタに 9 を入力してから、本停止時判定処理を終了する。

【0879】

50

ステップ S 5 5 0 9 にてエラーコマンドではない場合、ステップ S 5 5 1 3 にて、他の遊技進行コマンドであるか否かを判定する。なお、本変形例では、停止待ち状態において正規に受信する停止 O F F 時コマンドやリール停止時コマンドは、上記変形例 5 のように遊技進行状態の判定に用いる設定コマンドではないとして、停止時判定処理の対象とならないようにしている。ただし、上記実施形態のように、これら停止 O F F 時コマンドやリール停止時コマンドも遊技進行状態の判定に用いる構成としてもよく、これらのコマンドに基づいて同期異常の発生を特定可能な構成としてもよい（停止 O N 時コマンドを受信していないリールについて停止 O F F 時コマンドを受信した等）。

【 0 8 8 0 】

ステップ S 5 5 1 3 にて肯定判定した場合や、ステップ S 5 5 0 4 にて否定判定した場合、ステップ S 5 5 1 4 にてコマンド異常フラグをセットする処理を実行する。そして、ステップ S 5 5 1 5 にて、受信している遊技進行コマンドが開始操作時コマンド又は入賞時コマンドであるか否かを判定し、これらのコマンドである場合には、ステップ S 5 5 1 6 にてコマンド格納処理を実行してから、本停止時判定処理を終了する。ステップ S 5 5 1 3 又はステップ S 5 5 1 5 にて否定判定した場合は、そのまま本停止時判定処理を終了する。

【 0 8 8 1 】

以上のように、サブ制御装置 1 8 0 側で複数の情報（コマンドカウンタとサブコマンドカウンタ）を用いて、主制御装置 1 0 1 側の遊技進行状態を把握するようにすることで、遊技進行状態のより詳細な管理を可能としながら、処理構成の圧倒的な簡素化を図ることが可能となる。

【 0 8 8 2 】

< 変形例 7 >

本変形例では、サブ制御装置 1 8 0 側で把握する遊技進行状態を、主制御装置 1 0 1 からのコマンドに基づかずに移行させる場合があるようにする。具体的には、一の遊技進行状態の移行が生じたことを把握してから、所定期間が経過した場合に、次の遊技進行状態への移行が生じたものと把握可能な構成とする。その例として、本変形例では、開始操作待ち状態において開始操作時コマンドを受信した場合、所定期間経過することで停止待ち状態へ移行する構成と、入賞結果待ち状態において入賞時コマンドを受信した場合、所定期間経過することで払出状態へ移行する構成とについて、以下、説明する。

【 0 8 8 3 】

図 1 1 4 は、本変形例における開始操作時判定処理を示すフローチャートである。

【 0 8 8 4 】

ステップ S 5 6 0 1 にて開始操作時コマンドを受信したか否かを判定し、受信している場合には、ステップ S 5 6 0 2 に進み、受信しているコマンドの格納処理を行う。そして、ステップ S 5 6 0 3 にてコマンドカウンタを 1 加算する処理を実行する。かかる処理は、上記ステップ S 3 8 0 1 ～ステップ S 3 8 0 3 の処理と同様である。ただし、本変形例では、図 1 1 7 に示すように、回転開始待ち状態の次の遊技進行状態として停止可能待ち状態（コマンドカウンタ＝3）が設定されており、上記ステップ S 5 6 0 3 の処理は、回転開始待ち状態から停止可能待ち状態へ移行したことを記憶する処理といえる。

【 0 8 8 5 】

ステップ S 5 6 0 3 の処理を実行した後は、ステップ S 5 6 0 4 にて各種カウンタエリア 1 8 3 b の進行カウンタに所定期間（第 1 所定期間）として約 0 . 7 5 s e c に相当する値（5 0 0）を入力する処理を実行してから、本開始操作時判定処理を終了する。進行カウンタは、現状の遊技進行状態を維持する期間を C P U 1 8 1 が把握するためのカウンタであり、所定期間（1 . 4 9 m s e c）で 1 ずつ減算されるカウンタである。すなわち、ステップ S 5 6 0 3 にて移行させた停止可能待ち状態は、上記ステップ S 5 6 0 4 にて入力した値が 0 となるまで（第 1 所定期間が経過するまで）維持される。なお、本変形例においてステップ S 5 6 0 4 にて入力する値は、開始操作（スタートレバー 4 1 の操作）が行われてから、ストップスイッチ 4 2 ～4 4 が操作可能となるまでの最短期間に設定さ

れている。つまり、少なくともストップスイッチ 42～44 の操作が有効とされて、停止時コマンドを受信するタイミングまでには、停止可能待ち状態から停止待ち状態へ移行するように設定されている。

【0886】

ステップ S5605～ステップ S5612 の処理は、上記ステップ S3804～ステップ S3811 の処理と同様であるため、説明を省略する。

【0887】

図 115 は、本変形例における入賞時判定処理を示すフローチャートである。

【0888】

本変形例では、入賞時コマンドを受信した場合に、払出開始待ち状態へ移行したことを記憶する処理（ステップ S5703）を実行した後、今回の入賞結果に基づいて、払出があると判定した場合の処理が、上記図 77 の処理と異なっている。すなわち、ステップ S5701～ステップ S5713 の処理は、上記ステップ S4201～ステップ S4213 の処理と同様であり、ステップ S5704 にて肯定判定した場合の処理が異なっている。

【0889】

ステップ S5704 にて肯定判定し、メダル払出がある（いずれかの小役入賞である）と判定した場合、ステップ S5714 に進む。ステップ S5714 では、上記の進行カウンタに所定期間（第 2 所定期間）として、約 0.08 sec に相当する値（50）を入力する処理を実行してから、本入賞時判定処理を終了する。この場合、ステップ S5703 にて移行させた払出開始待ち状態は、ステップ S5714 にて入力した値が 0 となるまで（第 2 所定期間が経過するまで）維持される。なお、本変形例においてステップ S5714 にて入力する値は、1 枚のメダル払出（クレジットカウンタの加算）に要する期間よりも短い期間に設定されている。つまり、払出開始待ち状態は、入賞時コマンドを受信した後、1 枚のメダル払出が開始されるよりも前に払出状態に移行するように設定されている。

【0890】

図 116 は、遊技進行用処理を示すフローチャートである。遊技進行用処理は、例えば、演出設定処理（図 48）のその他の処理にて実行される処理である。

【0891】

ステップ S5801 では、コマンドカウンタが 3 であるか否かを判定する。コマンドカウンタが 3 であり、停止可能待ち状態である場合、ステップ S5802 に進み、進行カウンタを 1 減算する処理を実行する。そして、ステップ S5803 にて進行カウンタが 0 となったか否かを判定し、0 となっていない場合には、そのまま遊技進行用処理を終了する。0 となっている場合には、ステップ S5804 にてコマンドカウンタに 2 を加算し、遊技進行状態を停止待ち状態へ移行させる処理を実行してから、本遊技進行用処理を終了する。

【0892】

なお、本変形例では、図 117 に示すように、コマンドカウンタが 4 である遊技進行状態は設定されていない。また、本変形例におけるコマンド判定処理は、上記変形例 5 のコマンド判定処理のように、設定コマンド以外は判定対象としない構成（ステップ S5301 にて否定判定して、各判定処理に進まない構成）としている。そして、停止可能待ち状態についての設定コマンドは設けられていないため、コマンドカウンタが 3 である場合にいずれのコマンドを受信しても、受信したコマンドは遊技進行状態の移行判定の対象とされない。同様に、本変形例では、払出開始待ち状態においても設定コマンドは設けられていないため、コマンドカウンタが 7 である場合にいずれのコマンドを受信しても、受信したコマンドは遊技進行状態の移行判定の対象とされない。ただし、これらコマンドカウンタが 3 や 7 である状況下で受信したコマンドに基づく演出は、対応する演出設定処理（回転開始時演出設定処理、停止可能時演出設定処理、払出開始時演出設定処理）にて設定される。

【0893】

ステップ S 5 8 0 1 にて否定判定した場合、ステップ S 5 8 0 5 にてコマンドカウンタが 7 であるか否かを判定する。7 である場合には、ステップ S 5 8 0 6 にて進行カウンタを 1 減算し、ステップ S 5 8 0 7 にて進行カウンタが 0 となったか否かを判定する。ステップ S 5 8 0 5 又はステップ S 5 8 0 7 にて否定判定した場合は、そのまま本遊技進行用処理を終了する。

【 0 8 9 4 】

ステップ S 5 8 0 7 にて進行カウンタが 0 となったと判定した場合、ステップ S 5 8 0 8 にて、コマンドカウンタに 1 を加算する処理を実行してから、本遊技進行用処理を終了する。かかる処理により、遊技進行状態が払出開始待ち状態から払出状態へ移行したことが記憶される。

【 0 8 9 5 】

このように、本変形例では、サブ制御装置 1 8 0 側の遊技進行状態の把握用の処理として、主制御装置 1 0 1 から所定の遊技進行コマンドを受信して遊技進行状態が移行したことを記憶してから所定期間経過後に、次の遊技進行状態に移行したと記憶するようにしていることから、全ての遊技進行状態について、主制御装置 1 0 1 側からのコマンドを契機として移行したことの記憶処理を行う構成と比較して、コマンドの判定処理の実行数を少なくすることができ、処理負荷を軽減することが可能となる。

【 0 8 9 6 】

しかも、主制御装置 1 0 1 側からの遊技進行コマンドに基づかずに、サブ制御装置 1 8 0 側単独で遊技進行状態の移行記憶を行う場合がある構成としていることから、主制御装置 1 0 1 からのコマンドを正規に受け付けることができなかつたとしても（接続異常が生じていても）遊技進行状態の移行記憶を行うことが可能となる。これにより、接続異常が生じていても、ある程度はサブ制御装置 1 8 0 側単独で演出を進行させる余地が残り、例えば、ノイズ等によって一時的に接続異常が生じた場合であっても、接続異常解消後のコマンドに基づいて演出を行うことが可能となり得る。つまり、上記構成においては、仮に、開始操作時コマンドを受信した後、回転開始時コマンドや停止可能時コマンドをサブ制御装置 1 8 0 にて正規に受け付けることができなくても、停止時コマンドを受信するまでに当該接続異常が解消されていれば、コマンド異常フラグはセットされず、受信した停止時コマンドに基づいて演出を行うことが可能となる。

【 0 8 9 7 】

< 変形例 8 >

本変形例では、上記変形例 7 における遊技進行状態の移行待ち状態（所定期間の経過待ち状態）において、対応するコマンドを受信しない場合にエラー報知を実行する。

【 0 8 9 8 】

図 1 1 8 は、本変形例における遊技進行用処理を示すフローチャートである。

【 0 8 9 9 】

本変形例における遊技進行用処理では、進行カウンタが 0 となったと判定した場合の処理が、上記変形例 7 のものと異なっている。すなわち、ステップ S 5 9 0 1 ～ステップ S 5 9 0 3 にて、上記ステップ S 5 8 0 1 ～ステップ S 5 8 0 3 の処理と同様に、停止可能待ち状態において所定期間が経過したか否かの判定を行う。ステップ S 5 9 0 3 にて進行カウンタが 0 となり、停止可能待ち状態に移行してから所定期間が経過した場合、ステップ S 5 9 0 4 に進み、停止可能時コマンドは受信済みであるか否かを判定する。上記の通り、停止可能時コマンドは、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転速度が定速回転に至って、ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作が有効化される場合に主制御装置 1 0 1 から出力されるコマンドである。なお、当該停止可能時コマンドに基づいて、サブ制御装置 1 8 0 側では、ストップランプ 4 2 b ～ 4 4 b の点灯色を停止不可に対応する点灯色から、停止可能に対応する点灯色に切り替える演出を行う。

【 0 9 0 0 】

ステップ S 5 9 0 4 にて停止可能時コマンドを受信していない場合とは、開始操作時コマンドを受信した後、接続異常が生じている場合や、ウェイト期間等との関係から停止可

10

20

30

40

50

能時コマンドの出力が遅れている場合が考えられる。接続異常が生じている場合、これ以上待っても停止可能時コマンドを受信できない可能性があり、ウェイト期間等との関係から出力が遅れている場合、この後、停止可能時コマンドを受信するものと考えられる。本変形例では、このような場合、ステップS5905にて、接続異常が生じている可能性がある旨を示す第1遅延エラー報知が補助表示部65やスピーカ64にて行われるようにする処理を実行する構成としている。

【0901】

第1遅延エラー報知としては、例えば、図119(a)に示すように、回転開始時コマンドに基づいて開始された(開始操作時コマンドに基づいて設定され、回転開始コマンドに基づいて開始された)押し順報知演出が行われている状況であって、停止可能時コマンドを受信しておらず、ストップスイッチ42～44のストップランプ42b～44bが停止不可に対応する点灯色で点灯されている状況下において、補助表示部65にて「リールを停止させて下さい」といった停止示唆キャラクタTOKを表示させる。かかる表示により、ストップランプ42b～44bは停止不可に対応する点灯色であっても、ストップスイッチ42～44の操作を促すことが可能となる。

【0902】

この場合、ストップスイッチ42～44の操作によって対応するリールが停止する。かかる状況において接続異常が解消されていない場合、停止ON時コマンドを受信することができないため、図119(b)に示すように、停止ON操作に対応する停止ON時演出は実行されない。

【0903】

また、ステップS5904にて停止可能時コマンドを受信していない場合として、単に、そのコマンドの出力が遅延している場合、上記第1遅延エラー報知によって、ストップスイッチ42～44を操作しても、対応するリールは停止しない。ただし、その後、停止可能時コマンドを受信することによって、ストップランプ42b～44bの点灯色が停止可能に対応する点灯色に切り替えられることを通じて、先のストップスイッチ42～44の操作が、有効化される前の操作であったことを明確に理解することができ、演出上の矛盾は即座に解消されるため、遊技者に与え得る違和感は小さくて済むものと考えられる。

【0904】

ステップS5904にて停止可能時コマンドを受信している場合、又はステップS5905にて第1遅延エラー報知を実行した後は、ステップS5906にて停止待ち状態への移行記憶処理を実行してから、本遊技進行用処理を終了する。

【0905】

ステップS5901にて否定判定した場合、ステップS5907に進み、ステップS5907～ステップS5909にて、上記ステップS5805～ステップS5807の処理と同様に、払出開始待ち状態において所定期間が経過したか否かの判定を行う。ステップS5909にて所定期間が経過したと判定した場合、ステップS5910にて払出開始時コマンドを受信済みであるか否かを判定する。

【0906】

ステップS5910にて、所定期間が経過したのにも関わらず払出開始時コマンドを受信していない場合とは、入賞時コマンドの受信後、払出開始時コマンドの出力までに接続異常が生じた可能性や、メダル払出時の異常(メダル詰まり等)が発生した可能性があり、この場合、ステップS5911にて第2遅延エラー報知が補助表示部65やスピーカ64にて行われるようにする処理を実行する。

【0907】

第2遅延エラー報知としては、例えば、図120(a)に示すように、本来であれば、入賞時コマンドを受信し、入賞時演出が実行されている状況において、払出開始時コマンドに基づいて払出演出が開始されるところを、補助表示部65において「店員さんをお願いします」といったように、遊技ホールの管理者等の指示を仰ぐべき状況である旨を示す異常用キャラクタTPKを表示させる。また、スピーカ64からは、「ピンポン、店

10

20

30

40

50

員さんと呼んで下さい」といった音声が出力されるようにする。これらの報知によって、メダル払出が開始されても、その開始をサブ制御装置 180 側で把握することができない状況（接続異常）であることや、メダル払出時の異常が生じていることを、遊技者や遊技ホールの管理者等に知らせることができる。なお、後者のメダル払出時の異常が生じている場合、その後（メダル払出時の異常を主制御装置 101 側で検知でき次第）、エラーコマンドがサブ制御装置 180 へ出力され、対応するエラー報知が開始される（対応するエラー報知に切り替わる）ようになる。

【0908】

ステップ S5910 にて払出開始時コマンドを受信している場合や、ステップ S5911 にて第 2 遅延エラー報知を実行した後は、ステップ S5912 にて払出状態に移行したことの記憶処理を行ってから、本遊技進行用処理を終了する。

10

【0909】

このように、接続異常が生じている可能性があることを、遊技進行に伴い必ず出力されるコマンドを受信していないことを通じて特定するようしたことで、接続異常が解消されることを待ってから、接続異常が生じていたことの特定制定を行うよりもより早期に接続異常への対処を行うことが可能となる。

【0910】

また、上記接続異常が生じている可能性があることの特定制定を行った場合、第 1 遅延エラー報知や第 2 遅延エラー報知を行う構成としていることから、その報知によって、接続異常が生じている可能性があることを遊技者や遊技ホールの管理者は明確に把握することができる。よって、当該接続異常への対処をより好適に行うことができる。

20

【0911】

なお、上記の第 1 遅延エラー報知や第 2 遅延エラー報知は、所定契機で終了させる構成とするとよく、例えば、所定のコマンドを受信した場合（接続異常が解消された場合や、接続異常ではなかったことが判明した場合等）に終了させる構成とするとよい。所定のコマンドとしては、第 1 遅延エラー報知は、停止可能時コマンドを受信した場合に終了する構成とするとよく、第 2 遅延エラー報知は、払出開始時コマンドを受信した場合に終了する構成としてもよい。

【0912】

＜変形例 9＞

本変形例では、サブ制御装置 180 側で把握している遊技進行状態に対応しない遊技進行コマンドを受信した場合（同期異常を特定した場合）、特定報知を実行する。

30

【0913】

すなわち、図 121（a）に示すように、各遊技進行コマンドを受信した場合の判定処理において、把握している遊技進行状態とは対応しない遊技進行コマンドであるとして、コマンド異常フラグをセットする処理（ステップ S3709、ステップ S3809、ステップ S3909、ステップ S4009、ステップ S4135、ステップ S4211、ステップ S4309、ステップ S4409、ステップ S4506）を実行した後、ステップ S6001 にて上記特定報知として、同期異常が生じている旨を報知するためのコマンド異常報知が補助表示部 65 やスピーカ 64 にて行われるようにする処理を実行する。なお、開始操作時演出設定処理において表示情報修正処理（ステップ S2403）が起動される場合に、当該表示情報修正処理の一処理として、当該コマンド異常報知が終了されるようにする処理を設け、接続異常が解消された後の開始操作に基づいて当該コマンド異常報知が終了するようにするとよい。

40

【0914】

コマンド異常報知としては、図 121（b）に示すように、補助表示部 65 にて、同期異常が生じていることの説明や、その同期異常が生じていることによって演出が更新されない状態であることの説明、更に、当該演出が更新されない状態がいつ解消されるかの説明を行う同期異常キャラクタ DEP（図では、「異常があったため演出の更新ができません。次ゲームで復帰します。」との文字表示）が表示されるようにする。

50

【0915】

このようにすることで、ゲームの操作を行って、ゲームを進行させること（リールを停止させること等）ができるのにも関わらず、補助表示部65等の演出が更新されないことの違和感を解消することができるし、その更新されない状態がいつまで続くのか（解消される見込みがあるのか）がわからないことによる不安感を解消し、遊技継続の後押しとすることが可能となる。

【0916】

<変形例10>

本変形例では、主制御装置101側で管理・進行される各ゲームの遊技進行状態に加えて、又は代えて、主制御装置101側で管理・進行される複数のゲームに亘って継続し得る遊技状態（通常区間、有利区間、通常モード、CZモード、ATモード等）を、サブ制御装置180側で把握する場合の構成について説明する。

【0917】

図122は、第2コマンド判定処理を示すフローチャートである。第2コマンド判定処理は、上記コマンド判定処理（図70）に加えて、又は代えて実行される処理である。上記コマンド判定処理に加えて実行されるようにする場合、当該コマンド判定処理に続けて（当該コマンド判定処理の実行後に）、第2コマンド判定処理を実行するようにするとよい。この場合、第2コマンド判定処理は、演出設定処理（図48）において、新たなコマンドを受信した場合に起動される。

【0918】

ステップS6101では、今回受信しているコマンドが、遊技状態が移行したことを示す状態進行コマンドとして設定された設定コマンドであるか否かを判定する。状態進行コマンドとしての設定コマンドは、図123（a）に示すように、有利区間から通常区間へ移行したことを示す状態進行コマンドの設定コマンドとして有利区間終了時コマンドが設定されており、通常区間から有利区間の通常モードへ移行したことを示す状態進行コマンドの設定コマンドとして有利区間移行時コマンドが設定されており、有利区間において通常モードからCZモードへ移行したことを示す状態進行コマンドの設定コマンドとしてCZ開始コマンドが設定されており、有利区間において通常モードやCZモードからATモードへ移行したことを示す状態進行コマンドの設定コマンドとしてAT開始コマンドが設定されている。なお、有利区間終了時コマンドは、主制御装置101における区間表示第2処理において、有利区間を終了させる場合に出力されるコマンドであり（例えばステップS2008の処理時に出力される）、有利区間移行時コマンドは、主制御装置101における区間表示第1処理において、有利区間に移行させる場合に出力されるコマンドである（例えばステップS1906の処理時に出力される）。また、CZ開始コマンドや、AT開始コマンドは、上記の通り、主制御装置101における前兆モード用処理においてCZモードやATモードを開始させる場合に出力されるコマンドである。

【0919】

ステップS6101にて、これらの状態進行コマンドとしての設定コマンドではないと判定した場合、そのまま本第2コマンド判定処理を終了する。これらの設定コマンドである場合、ステップS6102に進む。ステップS6102では、各種カウンタエリア183bに設けられた状態コマンドカウンタの値を把握する処理を実行する。状態コマンドカウンタは、主制御装置101側で管理・進行される遊技状態を、サブ制御装置180において把握するためのカウンタであり、上記主制御装置101側で管理・進行されるゲームの遊技進行状態をサブ制御装置180において把握するためのコマンドカウンタに相当するものである。

【0920】

つまり、図123（a）に示すように、本変形例では、状態コマンドカウンタの値が1である場合は通常区間であると把握しており、状態コマンドカウンタの値が2である場合は有利区間の通常モードであると把握しており、状態コマンドカウンタの値が3である場合は有利区間のCZモードであると把握しており、状態コマンドカウンタの値が4である

場合は有利区間の A T モードであると把握している。

【0921】

ステップ S 6 1 0 2 にて状態コマンドカウンタの値を把握して、現状把握している遊技状態を確認した後は、ステップ S 6 1 0 3 にて、今回受信したコマンドが、ステップ S 6 1 0 2 にて把握した遊技状態（状態コマンドカウンタ）に対応するコマンドであるか否かを判定する。この場合、通常状態（状態コマンドカウンタ＝1）であると把握している場合には有利区間移行時コマンドが対応するコマンドとして判定し、通常モード（状態コマンドカウンタ＝2）であると把握している場合には C Z 開始コマンドが対応するコマンドとして判定し、C Z モードであると把握している場合には A T 開始コマンドが対応するコマンドとして判定し、A T モードであると把握している場合には有利区間終了時コマンドが対応するコマンドとして判定する。

10

【0922】

ステップ S 6 1 0 3 にてこれらの対応するコマンドであると判定した場合、ステップ S 6 1 0 4 にて、受信しているコマンドが有利区間終了時コマンドであるか否かを判定する。有利区間終了時コマンドではない場合、ステップ S 6 1 0 5 にて、受信しているコマンドをコマンド格納エリア 1 8 3 c に格納するコマンド格納処理を実行する。そして、ステップ S 6 1 0 6 にて、状態コマンドカウンタを 1 加算する処理を実行してから、本第 2 コマンド判定処理を終了する。ステップ S 6 1 0 6 の処理によって、主制御装置 1 0 1 側で管理・進行される遊技状態が 1 つ移行したことを、サブ制御装置 1 8 0 側でも把握・記憶することが可能となる。具体的には、通常区間から有利区間の通常モードに移行したこと（1→2）、通常モードから C Z モードに移行したこと（2→3）、C Z モードから A T モードに移行したこと（3→4）が把握・記憶される。

20

【0923】

また、ステップ S 6 1 0 4 にて有利区間終了時コマンドであると判定した場合、ステップ S 6 1 0 7 にてコマンド格納処理を実行した後、ステップ S 6 1 0 8 にて状態コマンドに 1 を入力する処理を実行してから、本第 2 コマンド判定処理を終了する。ステップ S 6 1 0 8 の処理によって、主制御装置 1 0 1 側で管理・進行される遊技状態が初期状態（通常区間）に移行したことを、サブ制御装置 1 8 0 側でも把握・記憶することが可能となる。つまり、有利区間から通常区間に移行したこと（2→1、3→1、4→1）が把握・記憶される。

30

【0924】

ステップ S 6 1 0 3 にて否定判定した場合、ステップ S 6 1 0 9 に進む。ステップ S 6 1 0 9 では、受信しているコマンドが、A T 開始コマンドであって、且つ現状の遊技状態を有利区間の通常モード（状態コマンドカウンタ＝2）と把握しているか否かを判定する。ステップ S 6 1 0 9 にて肯定判定する場合とは、通常モードにおいて C Z モードを介することなく A T モードへ移行する場合である。この場合、ステップ S 6 1 1 0 に進み、コマンド格納処理を実行した後、ステップ S 6 1 1 1 にて、状態コマンドカウンタに 2 を加算する処理を実行する。ステップ S 6 1 1 1 の処理によって、主制御装置 1 0 1 側で管理・進行される遊技状態が有利区間の通常モードから A T モードに移行したことを、サブ制御装置 1 8 0 側でも把握・記憶することが可能となる（2→4）。

40

【0925】

ステップ S 6 1 0 9 にて否定判定した場合、ステップ S 6 1 1 2 にてコマンド格納処理を実行した後、ステップ S 6 1 1 3 にて各種フラグ格納エリア 1 8 3 a に状態コマンド異常フラグをセットする処理を実行してから、本第 2 コマンド判定処理を終了する。状態コマンド異常フラグは、サブ制御装置 1 8 0 側で把握している限りにおいて、遊技機として設定されている遊技状態の移行経路とは異なる移行経路で遊技状態の移行が生じたことを C P U 1 8 1 が把握するためのフラグであり、上記コマンド異常フラグに対応するものである。つまり、状態コマンド異常フラグは、主制御装置 1 0 1 側で管理・進行される遊技状態が、設定されている移行経路以外の移行経路で移行した場合のほか、主制御装置 1 0 1 側から出力される状態進行コマンドをサブ制御装置 1 8 0 側で正規に受信できていない

50

事象（接続異常）が、今回、状態進行コマンドを受信したタイミングよりも前で発生していた可能性があること（同期異常）を示すフラグである。

【0926】

本変形例では、上記の状態コマンドフラグがセットされており、今回受信したコマンドよりも前で接続異常が生じていた可能性や、主制御装置101側で正規とは異なる移行経路で遊技状態の移行が生じた可能性がある場合には、図101（a）のようにサブ制御装置180に接続された外部集中端子板121を介して遊技ホールのホールコンピュータやデータ表示器等へ外部出力する構成としている。

【0927】

すなわち、図123（b）に示すように、本変形例における上記の状態進行コマンドを受信した場合の演出設定用の処理（対応演出設定処理、図48の演出設定処理におけるその他の処理の一処理）では、ステップS6201にて状態進行コマンドの設定コマンド（有利区間終了時コマンド、有利区間移行時コマンド、CZ開始コマンド、AT開始コマンド）を受信したか否かを判定し、受信している場合には、ステップS6202にて、上記の状態コマンド異常フラグがセットされているか否かを判定する。状態コマンド異常フラグがセットされていない場合には、ステップS6203にて、受信しているコマンドに対応する演出設定用の処理を行ってから、本処理を終了する。なお、有利区間終了時コマンドを受信した場合の演出としては、例えば、当該有利区間が終了したことの演出の他、次ゲームから開始される通常区間用の演出や、設定値の示唆演出等を設定するとよい。また、有利区間移行時コマンドを受信した場合の演出としては、例えば、有利区間移行時に抽選等により設定されたATモード移行までの最大ゲーム数（天井）を示唆する演出等の移行する有利区間の有利度を示す演出や、設定値の示唆演出等を設定するとよい。

【0928】

ステップS6202にて状態コマンド異常フラグがセットされている場合には、ステップS6204にて状態移行に関する同期異常等をサブ制御装置180側で特定した場合の処理として、例えば上記のように外部出力処理を実行してから、本処理を終了する。

【0929】

このようにすることで、状態移行に関する同期異常が生じていることや、状態移行が異常なルートで生じていることを、遊技ホールの管理者等に知らせることが可能となり、その対処を早期に行うことが可能となる。

【0930】

特に、主制御装置101側で管理・進行する遊技状態に関して、正規の移行経路で移行させるのではなく、不正な操作を行うなどして異常な移行経路で移行させる行為が行われた場合、主制御装置101側ではその移行経路を特定することができない場合があり、そうすると、上記のように、サブ制御装置180側から外部出力することによって、このような不正な行為が行われた可能性があることを、遊技ホール側で早期に特定することが可能となる。よって、これらの不正な行為の対処を好適に行うことができるようになる。

【0931】

<変形例11>

本変形例では、同期異常を特定している場合の演出上の矛盾等を解消する契機が上記実施形態と異なっている。すなわち、上記実施形態では、同期異常が特定されてコマンド異常フラグがセットされた場合、その後、開始操作時コマンドを正規に受信するまでは、受信したコマンドに基づく演出設定が基本的には（残数表示の更新等は除いて）行われず、開始操作時コマンドを受信することを契機として、それまでの演出を一旦リセットしてから、当該開始操作時コマンドに基づく演出設定を行う構成としていた。本変形例では、同期異常が特定された場合、記憶している遊技進行状態に対応する遊技進行コマンドを受信したことを契機として、それまでの演出のリセット等の同期異常の対処処理を行う構成とする。図124は、本変形例におけるコマンド判定処理を示すフローチャートである。上記のように、コマンド判定処理は、サブ制御装置180側において新たにコマンドを受信した場合に起動される処理である。

【0932】

ステップS6201では、コマンドカウンタの値に基づいて記憶している遊技進行状態を把握する処理を実行する。続くステップS6202では、コマンド異常フラグがセットされており、同期異常の特定が行われた後であるか否かを判定する。コマンド異常フラグがセットされている場合、ステップS6203にて、今回受信したコマンドが、記憶している遊技進行状態に対応するコマンドであるか否かを判定する。例えば、ベット待ち状態であると把握している場合には、ベット時コマンドが対応するコマンドであり、開始操作待ち状態であると把握している場合には、開始操作時コマンドが対応するコマンドである。つまり、記憶している遊技進行状態から次の遊技進行状態への移行記憶の契機となる遊技進行コマンドである場合に、ステップS6203にて肯定判定する。この場合、ステップS6204～ステップS6206にて、同期異常の対処処理を実行する。

10

【0933】

すなわち、ステップS6204では、上記のコマンド異常フラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS6205にて実行中の演出を一旦終了させる処理を実行する。その後、ステップS6206にて実行中の演出用情報の初期化処理を実行する。これらステップS6204～ステップS6206の処理は、上記開始操作時演出設定処理におけるステップS2402、ステップS2403（ステップS4601、ステップS4602）の処理に対応するものである。

【0934】

ステップS6202若しくはステップS6203にて否定判定した場合、又はステップS6206の処理を実行した後は、ステップS6207～ステップS6216にて、上記ステップS3602～ステップS3611と同様の処理を行ってから、本コマンド判定処理を終了する。

20

【0935】

上記のように、同期異常が特定されている場合に、記憶している遊技進行状態に対応する遊技進行コマンドに基づいて、同期異常の対処処理を行う構成としたことにより、受信した遊技進行コマンドから、演出の更新が再開されるようになる。つまり、例えば、記憶している遊技進行状態が払出開始待ち状態である場合、払出開始時コマンドを受信することで同期異常の対処処理が行われて演出更新が再開されるようになる。このようにすることで、演出更新が行われなくなったゲーム（接続異常が発生したゲーム）と、演出更新が再開されるゲーム（接続異常が解消されて対応する遊技進行コマンドを受信したゲーム）とは異なるものの、演出更新の再開前の演出の続きの演出として演出を再開することが可能となり、演出更新再開時に遊技者に与え得る違和感を小さくすることができるようになる。

30

【0936】

ちなみに、上記変形例においては、開始操作時に同期異常の対処処理が行われない場合も生じるようになる。つまり、開始操作時演出設定処理（図50）においてステップS2401にてコマンド異常フラグがセットされていると判定した場合には、そのまま開始操作時演出設定処理を終了する構成とするとよく、ステップS2402～ステップS2403の処理は実行しないようにするとよい。この場合、コマンド異常フラグがセットされており、同期異常が特定されている場合に、各種開始操作時の演出（チャンス演出や押し順報知演出等）が実行されないようになるし、更に、獲得表示更新第1処理や消化数更新処理も実行されないようになる。

40

【0937】

つまり、コマンド異常フラグがセットされており、同期異常が特定されている場合には、獲得表示更新第1処理や消化数更新処理は実行されないものの、入賞時演出設定処理における残数表示更新処理は実行される構成となる。同期異常が特定されていることから、獲得数や消化数の表示に誤差がある可能性が高く、このような場合にまで獲得数や消化数を更新することの意義は低く、むしろ誤差がある表示をあえて更新することによる誤解を生じさせないようにすることが可能となる。そして、少なくとも残数表示さえ更新できれ

50

ば、遊技者が意図しないタイミングでA Tモード等が終了してしまうことを抑止することが可能となる。

【0938】

＜変形例12＞

本変形例では、同期異常が生じていることを特定している状況であっても、受信したコマンドに基づいて演出更新を可能とする。図125(a)は、各種演出設定処理の一部の処理を示しており、具体的には、各種演出設定処理におけるコマンド異常フラグの有無を判定する処理(ステップS2301、ステップS2501、ステップS2601、ステップS2701、ステップS2803、ステップS2901、ステップS3001)を示している。なお、開始操作時演出設定処理においてコマンド異常フラグの有無を判定する処理(ステップS2401)は除いている。

10

【0939】

すなわち、主制御装置101から受信したコマンドに基づいて演出設定を行う場合、ステップS6301(ステップS2301、ステップS2501、ステップS2601、ステップS2701、ステップS2803、ステップS2901、ステップS3001)にてコマンド異常フラグがセットされているか否かを判定し、セットされている場合、本変形例では、ステップS6302にて異常用報知処理を実行してから、ステップS2302、ステップS2502、ステップS2602、ステップS2702、ステップS2804、ステップS2902、ステップS3002以降の演出設定用の処理に進む。また、ステップS6301にてコマンド異常フラグがセットされていない場合には、ステップS6302の異常用報知処理を実行することなく、ステップS2302、ステップS2502、ステップS2602、ステップS2702、ステップS2804、ステップS2902、ステップS3002以降の演出設定用の処理に進む。

20

【0940】

ステップS6302の異常用報知処理は、同期異常が生じていることの特定制が行われている状況下で、実行中の演出内容を維持しながら、受信したコマンドに基づく演出更新を可能とする報知を行うための処理である。本変形例では、図125(b)に示すように、実行中の演出内容として、補助表示部65にて表示している画像を縮小表示させ、受信したコマンドに基づく演出内容の表示を、上記実行中の演出内容を縮小表示させたものと並べて表示させる構成としている。より具体的には、実行中の演出内容を縮小表示させた旧表示キャラクタQHPを補助表示部65における所定領域に表示させ、その旧表示キャラクタQHPに対して前面から重ね合わせて、受信したコマンドに基づく演出内容を縮小表示させた実行中表示キャラクタGHPを補助表示部65における特定領域に表示させる。この場合、実行中表示キャラクタGHPと旧表示キャラクタQHPとが少なくとも一部に重複が生じないように表示されるようにすることで、実行中表示キャラクタGHPの背後に表示される旧表示キャラクタQHPの内容を当該重複しない一部から視認させることが可能となる。

30

【0941】

つまり、上記ステップS6302の異常用報知処理は、実行中の演出内容を旧表示キャラクタQHPとして表示させる処理と、ステップS2302、ステップS2502、ステップS2602、ステップS2702、ステップS2804、ステップS2902、ステップS3002以後の演出設定用の処理において設定される演出内容が、実行中表示キャラクタGHPの表示領域に表示されるように設定する処理とを含むものである。

40

【0942】

このようにすることで、遊技者や遊技ホールの管理者等は、接続異常が発生する直前に更新された演出内容を旧表示キャラクタQHPから把握しながら、接続異常が解消された後で進行される遊技の内容を実行中表示キャラクタGHPから把握することが可能となる。よって、遊技操作に基づいて遊技を進行させているのにも関わらず演出が更新されないことの違和感を低減しながらも、どのような状況で接続異常が生じたのかを特定し易くなり、その後の対処を行い易くすることが可能となる。

50

【0943】

<変形例13>

本変形例では、入賞時コマンドを受信するよりも前に入賞時演出を設定する構成の変形例を説明する。上記実施形態では、押し順報知演出を実行するゲームにおいて、ストップスイッチ42～44の操作順序が押し順報知演出の示す操作順序に合致している場合、第3停止操作における停止ON操作時に対応入賞フラグをセットし（ステップS2713）、その後、停止OFF操作時に入賞時演出の設定を行い（ステップS2720）、当該停止OFF操作時にリール停止済みであればその時点で入賞時演出を行い（ステップS2722）、リール未停止であれば、リール停止時に入賞時演出を行う（ステップS2727）としていた。

10

【0944】

本変形例では、これを変更し、押し順報知演出を実行するゲームにおいて、第2停止操作における停止ON操作時に入賞時演出を設定する構成とする。

【0945】

すなわち、図126に示すように、ステップS6405にて押し順報知演出を実行していると判定した場合に、ステップS6406にて非対応フラグがセットされていなければ、ステップS6408にて押し順情報（押し順カウンタ）の読み出しを行う。そして、ステップS6409にて今回の操作は押し順情報の指示に対応しているか否かを判定し、対応している場合には、ステップS6410にて指示対応演出を行うための処理を実行する。そして、ステップS6411にて対応操作カウンタを1加算する処理を実行する。なお、ステップS6401～ステップS6411の処理は、上記ステップS2701～ステップS2711の処理と同様である。

20

【0946】

ステップS6411にて加算する対応操作カウンタは、上記の通り、押し順報知演出が行われるゲームにおいて押し順報知演出の示す操作順序に合致するストップスイッチ42～44の停止ON操作が行われた回数を示すものである。

【0947】

ステップS6412では、当該対応操作カウンタが2であるか否かを判定し、3つあるストップスイッチ42～44のうち2つの停止ON操作が押し順報知演出の示す操作順序に合致するものであったか否かを判定する。ステップS6412にて肯定判定した場合、ステップS6413にて対応入賞フラグをセットし、その後、ステップS6414にて入賞時演出を設定する処理を実行する。当該ステップS6414の処理は、上記ステップS2720の処理に対応するものであり、押し順報知演出が行われるゲームにおいて、押し順報知演出の示す操作順序に沿って操作した場合の第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時演出を、当該第1小役入賞～第6小役入賞が成立するよりも前に設定するための処理である。

30

【0948】

すなわち、3つあるストップスイッチ42～44のうち2つの停止ON操作が、指示内容に沿った操作順序であった場合とは、最後の1つの停止ON操作を待たずに、今回のゲームにおいて指示内容に沿った操作順序で操作が行われることが確定する場合である。言い換えると、3つあるストップスイッチ42～44のうち2つの停止ON操作が、指示内容に沿った操作順序であった場合とは、第1小役入賞～第6小役入賞が成立することが確定する最も早いタイミングである。このようなタイミングで入賞時演出を設定するようにすることで、処理を前倒しで行う構成となり、その後の処理の処理負荷を低減することが可能となる。

40

【0949】

ステップS6407にて肯定判定した場合や、ステップS6412にて否定判定した場合には、そのまま本停止時演出設定処理を終了する。また、ステップS6409にて否定判定した場合、ステップS6415及びステップS6416にて、上記ステップS2714及びステップS2715と同様の処理（操作非対応演出を実行する処理、非対応フラグ

50

をセットする処理)を実行してから、本停止時演出設定処理を終了する。

【0950】

ステップS6402にて停止ON時コマンドではないと判定した場合、ステップS6417に進み、停止OFF時コマンドであるか否かを判定する。停止OFF時コマンドである場合、ステップS6418にて操作されたリールを把握し、対応するリールの停止OFF時演出を実行する(ステップS6419)。そして、ステップS6420にて対応入賞フラグがセットされているか否かを判定し、セットされている場合には、ステップS6421に進む。ステップS6417～ステップS6420の処理は、上記ステップS2716～ステップS2719の処理と同様である。

【0951】

ステップS6421では、対応操作カウンタが3であるか否かを判定する。3であり、全てのストップスイッチ42～44の停止操作が行われた状態である場合、ステップS6422に進み、今回操作したリールは停止済みであるか否かの確認を行う。停止済みである場合には、ステップS6423にて、ステップS6414にて設定した入賞時演出が行われるようにする処理を実行する。リールが未停止である場合(ステップS6422:NO)や、入賞時演出を実行した後は、ステップS6424にて対応操作カウンタを0にクリアする処理を実行する。ステップS6420若しくはステップS6421にて否定判定した場合、又はステップS6424の処理を実行した後は、ステップS6425に進む。ステップS6422～ステップS6428の処理は、上記ステップS2721～ステップS2727の処理と同様である。

【0952】

本変形例において入賞時演出が設定されるタイミングについて、図127を参照しながら説明する。

【0953】

まず、押し順報知演出の示す操作順序に従ってストップスイッチ42～44が操作された場合について説明する。

【0954】

tj1にてスタートレバー41による開始操作が行われて開始されるゲームにおいて押し順報知演出が開始される場合、各リール32L, 32M, 32Rの回転が開始されるtj2にて当該押し順報知演出が開始される。この例では、中逆押しベル1に当選しており、中逆押し(中→右→左)の操作順序を示す押し順報知演出が行われたとする。

【0955】

この場合、tj3にて中ストップスイッチ43の停止ON操作が行われると、第4小役入賞に対応する中リール32Mの第4小役図柄(「リプレイ」図柄)が、中リール32Mの有効ライン上に停止可能となるように停止駆動制御が行われる。またこの場合、tj3にて操作対応演出が実行される。続くtj4にて右ストップスイッチ44の停止ON操作が行われると、第4小役入賞に対応する右リール32Rの第4小役図柄(「ベル」図柄)が、右リール32Rの有効ライン上に停止可能となるように停止駆動制御が行われるとともに、操作対応演出が実行される。

【0956】

この場合、tj4のタイミングで、残りの左リール32Lを停止させる前に、第4小役入賞が成立することが確定し、そうすると、tj4にて第4小役入賞が成立した場合の入賞時演出が設定される。

【0957】

tj5にて左ストップスイッチ42の停止ON操作が行われると、第4小役入賞に対応する左リール32Lの第4小役図柄(「スイカ」図柄)が、左リール32Lの有効ライン上に停止可能となるように停止駆動制御が行われるとともに、操作対応演出が実行される。

【0958】

その後、tj6にて、左ストップスイッチ42の停止OFF操作が行われ、既に左リール

10

20

30

40

50

ル 3 2 L が停止していると、当該 t j 6 にて入賞時演出が実行される。なお、当該 t j 6 にて第 4 小役入賞が成立している。

【 0 9 5 9 】

次に、押し順報知演出の示す操作順序に従わずにストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 が操作された場合について説明する。

【 0 9 6 0 】

t j 7 にてスタートレバー 4 1 による開始操作が行われて開始されるゲームにおいて押し順報知演出が開始される場合、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が開始される t j 8 にて当該押し順報知演出が開始される。この例でも、中逆押しベル 1 に当選しており、中逆押し（中→右→左）の操作順序を示す押し順報知演出が行われたとする。

10

【 0 9 6 1 】

この場合、t j 9 にて中ストップスイッチ 4 3 の停止 ON 操作が行われると、第 4 小役入賞に対応する中リール 3 2 M の第 4 小役図柄（「リプレイ」図柄）が、中リール 3 2 M の有効ライン上に停止可能となるように停止駆動制御が行われる。またこの場合、t j 9 にて操作対応演出が実行される。

【 0 9 6 2 】

続く t j 1 0 にて、押し順報知演出の示す操作順序とは異なる左ストップスイッチ 4 2 の停止 ON 操作が行われると、第 1 7 小役、第 1 8 小役、第 2 3 小役入賞に対応する左リール 3 2 L の第 1 7 小役図柄（「赤 7」図柄、「BAR」図柄）、第 1 8 小役図柄（「赤貝」図柄、「白貝」図柄）、第 2 3 小役図柄（「リプレイ」図柄、「青年」図柄）のいずれかが、左リール 3 2 L の有効ライン上に停止可能となるように停止駆動制御が行われるとともに、操作非対応演出が実行される。

20

【 0 9 6 3 】

この場合、t j 1 0 のタイミングでは、第 4 小役入賞が成立した場合の入賞時演出が設定されない。

【 0 9 6 4 】

t j 1 1 にて右ストップスイッチ 4 4 の停止 ON 操作が行われると、第 1 7 小役、第 1 8 小役、第 2 3 小役入賞に対応する右リール 3 2 R の第 1 7 小役図柄（「赤 7」図柄、「白 7」図柄）、第 1 8 小役図柄（「白貝」図柄、「青年」図柄）、第 2 3 小役図柄（「BAR」図柄、「リプレイ」図柄）のいずれかが、右リール 3 2 R の有効ライン上に停止可能となるように停止駆動制御が行われ、いずれもが有効ライン上に停止させることができない場合には、いずれの小役図柄にも対応しない図柄を有効ライン上に停止させるように停止駆動制御が行われる（取りこぼしとなる）。

30

【 0 9 6 5 】

この場合、t j 1 2 にて、右ストップスイッチ 4 4 の停止 OFF 操作が行われ、既に左リール 3 2 L が停止していても、当該 t j 1 2 にて入賞時演出は実行されない。なお、当該 t j 1 2 では、第 1 7 小役入賞、第 1 8 小役入賞及び第 2 3 小役入賞のいずれかが成立しているか、いずれも成立しておらず取りこぼしとなっていることを示している。

【 0 9 6 6 】

このように、小役入賞が成立することが確定するタイミングで入賞時演出を設定するようにし、より早期に入賞時演出を設定する（入賞時演出の設定タイミングを前倒しする）ことで、その後の演出設定を行う場合の処理に余裕が生じ、処理負荷の分散化を通じて処理エラーの発生を抑制することができるし、余裕が生じた分の処理容量を他の演出に充てることが可能となり、演出の充実化にも貢献することができる。

40

【 0 9 6 7 】

< 変形例 1 4 >

本変形例では、いずれかの再遊技に当選したゲームにおいても、入賞時演出の事前設定を行う構成とする。図 1 2 8 (a) は、本変形例における再遊技用開始操作時演出設定処理を示すフローチャートである。当該処理は、開始操作時演出設定処理におけるその他の開始操作時演出設定処理（ステップ S 2 4 1 9）の一処理として実行される処理である。

50

【0968】

ステップS6501では、今回開始されるゲームの抽選結果を、受信している開始操作時コマンド（抽選結果コマンド）に基づいて把握し、いずれかの再遊技に当選しているかを判定する。再遊技当選ではない場合には、そのまま本処理を終了する。再遊技当選である場合には、ステップS6502に進む。

【0969】

ステップS6502では、当選している再遊技の種類を把握する処理を実行する。具体的には、今回当選している再遊技が、通常リプA～通常リプC（IV＝1～3）と、チャンス目A～チャンス目C及びチェリーA～チェリーC（IV＝4～9）とのいずれであるかを判定する。そして、ステップS6503では、ステップS6502にて把握した再遊技の種類に応じた入賞時演出を設定する処理を実行する。

10

【0970】

例えば、今回のゲームで通常リプA～通常リプCのいずれかに当選している場合、図128（b）に例示する通常再遊技入賞演出が入賞時に行われるように、当該入賞時演出を開始操作時に設定する。また、今回のゲームでチャンス目A～チャンス目C及びチェリーA～チェリーCのいずれかに当選している場合、図128（c）に例示する特別再遊技入賞演出が入賞時に行われるように、当該入賞時演出を開始操作時に設定する。通常再遊技入賞時演出と特別再遊技入賞時演出とは、その内容を遊技者が識別可能な程度に表示態様や効果音が異なっており、特別再遊技入賞時演出のほうが通常再遊技入賞時演出よりも、得られる利益が大きい（CZモードやATモードへ移行する確率が高いことや、ATモードの上乗せが生じ易いこと、上乗せゲーム数が多いこと等）ことを期待させる演出として設定されている。

20

【0971】

このように、開始操作時に入賞時の演出を設定しても、再遊技は取りこぼしが生じないように設定されていることから、開始時に設定した入賞時演出と、全リール32L、32M、32Rが停止した場合の入賞態様とに齟齬が生じない。よって、より早期に入賞時演出を設定することが可能となり、設定処理の前倒しによって、その後の処理を行う場合の処理容量に空きを生じさせることができ、当該生じた空き容量を使用して他の演出設定を行う等、演出の多様化に大いに貢献することが可能となる。

【0972】

30

<変形例15>

本変形例では、ストップスイッチ42～44の停止タイミングから有効ラインML上に停止する停止図柄を把握しながら、入賞時演出の設定を行う。図129は、本変形例におけるリール制御処理を示すフローチャートである。上記のように、リール制御処理は、主制御装置101において、スタートレバー41の操作に基づき各リール32L、32M、32Rの回転を開始させたり、ストップスイッチ42～44の操作に基づき対応するリールの停止駆動制御を行う処理である（図24）。

【0973】

本変形例におけるリール制御処理では、サブ制御装置180側へ出力する停止ON時コマンドをセットするタイミングと、当該停止ON時コマンドに設定する情報が上記実施形態のものと異なっている。

40

【0974】

すなわち、ステップS6607にてストップスイッチ42～44の操作が行われたと判定し、ステップS6608にて有効操作であると判定した場合、ステップS6609に進む。ステップS6609にて停止ON操作であるかを判定し、停止ON操作である場合、ステップS6610にて順序番号カウンタに1を加算する処理を実行する。

【0975】

本変形例では、ステップS6610の処理の後、ステップS6611にて到達図柄番号を取得する処理を実行し、ステップS6612にてスベリ数を算出する処理を実行し、ステップS6613にて停止図柄番号を決定する処理を実行する。これらステップS661

50

1～ステップS6613の処理は、ステップS512～ステップS514の処理と同様であり、ストップスイッチ42～44の操作タイミングと抽選結果とから、有効ラインML上に（基準位置である下段に）停止させる図柄を決定する処理である。なお、ステップS6601～ステップS6610の処理は、上記ステップS501～ステップS510の処理と同様である。

【0976】

ステップS6611～ステップS6613の処理を実行した後は、ステップS6614にて停止ON時コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行する。本変形例では、当該停止ON時コマンドに、ステップS6610にて加算後の順序番号カウンタの値の情報に加え、ステップS6611～ステップS6613の処理結果の

10

【0977】

ステップS6614の処理を実行した後は、上記ステップS515～ステップS526の処理と同様に、ステップS6615～ステップS6626の処理を実行する。

【0978】

図130は、本変形例におけるサブ制御装置180側の停止時演出設定処理を示すフローチャートである。

【0979】

本変形例では、押し順報知演出を実行していないゲームにおける停止ON操作時演出の設定処理を行った後の処理が異なっている。すなわち、ステップS6706にて停止ON操作時演出の設定処理を行った後、本変形例では、ステップS6707にて入賞時演出用処理を実行してから、本停止時演出設定処理を終了する。なお、ステップS6701～ステップS6706の処理は、上記ステップS2701～ステップS2706の処理と同様であり、ステップS6608～ステップS6628の処理は、上記ステップS2707～ステップS2727の処理と同様である。

20

【0980】

ステップS6707の入賞時演出用処理について、図131を参照しながら説明する。

【0981】

ステップS6801では、受信している停止ON時コマンドに基づいて、今回のゲームの抽選結果を把握する処理を実行する。続くステップS6802では、受信している停止ON時コマンドに基づいて、有効ラインML上に停止させる予定の図柄の種類の情報（停止図柄番号）を把握する処理を実行する。

30

【0982】

そして、ステップS6803にて、ステップS6802にて把握した停止予定の図柄の種類は、今回のゲームの抽選結果に対応する入賞図柄であるか否かを判定する。入賞図柄ではない場合には、そのまま本入賞時演出用処理を終了する。入賞図柄である場合には、ステップS6804に進み、対応操作カウンタを1加算する処理を実行する。そして、ステップS6805にて対応操作カウンタが3となったか否かを判定し、3となった場合には、ステップS6806にて対応入賞フラグをセットする処理を実行してから、本入賞時演出用処理を終了する。ステップS6805にて否定判定した場合には、そのまま入賞時演出用処理を終了する。

40

【0983】

対応入賞フラグがセットされることによって、その後に、停止OFF時コマンドを受信した場合のステップS6720の処理にて肯定判定することになり、ステップS6721にて入賞時演出の設定処理が行われるようになる。この場合、本変形例では、今回の抽選結果に対応する入賞時演出の設定を行うようにし、より具体的には、例えばスイカ当選ゲームであれば、スイカ入賞に対応する入賞時演出（図86（b））を設定する。

【0984】

当該設定された入賞時演出は、今回の停止OFF操作時（ステップS6823）、又は

50

リール停止時（ステップS 6 8 2 8）にて実行される。つまり、本変形例でも、入賞時演出を入賞が成立するよりも前に事前に設定する構成となっている。

【0 9 8 5】

停止図柄と入賞時演出の事前設定との関係について、図1 3 2を参照しながら説明する。

【0 9 8 6】

t k 1にて開始されたゲームで、t k 2にて第1停止操作の停止ON操作、t k 3にて第2停止操作の停止ON操作、t k 4にて第3停止操作の停止ON操作が行われた場合において、これら第1停止操作～第3停止操作に基づいて有効ラインML上に停止する図柄がいずれも入賞図柄である場合、t k 2～t k 4にて停止ON操作時演出が行われるとともに、第3停止ON操作が行われたt k 4にて入賞時演出の事前設定（対応入賞フラグのセット処理）が行われる。この場合、t k 5にて第3停止操作の停止OFF操作が行われた場合（リールが停止した場合）、t k 4にて事前設定が行われた入賞時演出が実行される。そして、この場合、実行される入賞時演出に対応する役の入賞が成立する。

10

【0 9 8 7】

t k 6にて開始されたゲームで、t k 7にて第1停止操作の停止ON操作、t k 8にて第2停止操作の停止ON操作、t k 9にて第3停止操作の停止ON操作が行われた場合において、これら第1停止操作～第3停止操作に基づいて有効ラインML上に停止する図柄が、第1停止操作については入賞図柄であるものの、第2停止操作及び第3停止操作については非入賞図柄である場合、t k 7～t k 9にて停止ON操作時演出が行われるものの、第3停止ON操作が行われたt k 9では、入賞時演出の設定が行われない。この場合、t k 10にて第3停止操作の停止OFF操作が行われた場合（リールが停止した場合）、入賞時演出は実行されないし、対応する役の入賞も成立しない。

20

【0 9 8 8】

このように、実際に有効ラインML上に停止する予定の図柄を、ストップスイッチ4 2～4 4の操作タイミングから把握し、その停止予定の図柄に基づいて入賞時演出を設定することで、操作順序によって入賞する結果が異なる押し順役（押し順ベル）や、取りこぼしが生じない結果（再遊技等）だけでなく、ストップスイッチ4 2～4 4の操作タイミングによって入賞の成否が異なる取りこぼしが生じ得る結果についても、入賞時演出を事前に設定することが可能となる。これにより、入賞時演出設定処理における入賞時演出の設定処理を、抽選結果に応じて実行したり実行しなかったりする必要が生じず、入賞時演出の処理負荷を減らすことができるし、各ゲームの当該入賞時演出の処理負荷を均等化することも可能となる。これにより、処理負荷の増大化や、処理負荷のバラつきに起因する処理エラー等の発生を好適に回避することができるようになる。

30

【0 9 8 9】

<変形例1 6>

本変形例では、所定事象が生じる前に当該所定事象が生じた場合の演出を設定する構成において、当該所定事象が生じた後の演出についても、所定事象が生じる前に設定する。具体的には、事前に入賞時演出の設定を行う構成において、払出演出も事前に設定する構成とする。

40

【0 9 9 0】

すなわち、図1 3 3（a）に示すように、停止時演出設定処理のステップS 2 7 1 9にて対応入賞フラグがセットされていると判定し、押し順ベル当選時に押し順報知演出が実行されており、第3停止操作の停止ON操作時に、第1停止操作～第3停止操作の操作順序が押し順報知演出の示す操作順序に対応するものであると判定されている場合、ステップS 6 9 0 1に進み、入賞時演出の設定処理を行う。当該ステップS 6 9 0 1の処理は、上記ステップS 2 7 2 0の処理と同様であり、入賞前の停止OFF操作時に入賞時演出を事前に設定する処理である。

【0 9 9 1】

続くステップS 6 9 0 2では、払出演出を設定する処理を実行する。当該処理にて設定

50

する払出演出は、第1小役入賞～第6小役入賞に伴い付与されるメダル数（13枚）に対応する払出演出である。その後、ステップS2721に進み、今回の停止OFF操作時に入賞時演出を実行するか否かの判定等を行う。

【0992】

また、図133（b）に示すように、本変形例における入賞時演出設定処理では、ステップS2806にて否定判定し、上記の対応入賞フラグや非対応フラグがセットされていないと判定した場合、ステップS6911に進み、今回の入賞結果に対応する入賞時演出を実行する。ステップS6911の処理は、上記ステップS2807の処理と同様であり、入賞結果に応じた態様にて入賞時演出が行われるようにする。そしてステップS6912にて、上記ステップS6902と同様に、払出演出を設定する処理を実行する。当該処理にて設定する払出演出は、今回の入賞結果に対応する払出演出である。その後、ステップS2809に進み、他の入賞時演出の設定処理を行う。

10

【0993】

本変形例における払出開始時演出設定処理では、図133（c）に示すように、ステップS6921にてコマンド異常フラグがセットされていないと判定した後、ステップS6922にて、上記ステップS6902やステップS6912にて設定済みの払出演出を開始する処理を実行してから、本払出開始時演出設定処理を終了する。コマンド異常フラグがセットされている場合には、そのまま本払出開始時演出設定処理を終了する。

【0994】

このようにすることで、サブ制御装置180側においては、入賞時コマンドを受信した場合に、停止時演出設定処理にて実行している分だけ、入賞時演出を実行する機会を減らすことが可能となるだけでなく、払出開始時コマンドを受信した場合に、既に設定済みの払出演出を開始すればよくなるため、当該払出開始時コマンドを受信した場合の処理負荷を圧倒的に軽減することが可能となる。つまり、払出演出の設定を前倒しで行うようにすることで、払出演出の開始時の処理容量に空きを生じさせることができ、その分、払出演出をより派手に行うなど演出の充実化を図ることが可能となる。これにより、ゲームの結果に応じて特典としてメダルを付与する遊技機において、その特典付与時の演出効果をより高めることが可能となり、遊技者に特典付与に沿った又は付与する特典以上の満足感を提供することができるようになる。

20

【0995】

<変形例17>

本変形例では、接続異常が生じたゲームで押し順ベルに当選し、その後のゲームで接続異常が解消された場合において、当該接続異常の解消に伴い同期異常の特定が行われなかった場合（当該接続異常の解消時の遊技進行コマンドが、接続異常が発生した際に記憶していた遊技進行状態に対応するものであった場合）の、補足説明を行う。既に説明した通り、接続異常の解消に伴い同期異常の特定が行われると、受信する遊技進行コマンドに基づく演出の更新は基本的には行われない一方で、接続異常の解消に伴い同期異常の特定が行われない場合、受信する遊技進行コマンドに基づく演出の更新が行われるようになる（図95～図99）。

30

【0996】

図134（a）は、接続異常が発生したゲームと接続異常が解消したゲームとのいずれにおいても押し順ベルに当選し、当該押し順ベルにおける第1小役入賞～第6小役入賞となる操作順序が同じ場合であって、接続異常の解消に伴い同期異常の特定が行われなかった場合の演出等の関係を、発生ゲームにおける押し順報知演出の実行の有無を分けて示している。

40

【0997】

接続異常の発生ゲームにおいて押し順報知演出が行われ、接続異常の解消ゲームにおいて、実行中の押し順報知演出に従ってストップスイッチ42～44を操作すると、発生ゲームと解消ゲームの第1小役入賞～第6小役入賞となる操作順序が同じであるため、当該解消ゲームにおいて第1小役入賞～第6小役入賞が成立する。この場合、発生ゲームにお

50

いて開始している押し順報知演出の示す操作順序に対応する操作であるため、各停止 ON 操作時に指示対応演出（ステップ S 2 7 1 0）が行われる。また、第 3 停止操作の停止 ON 操作時に対応入賞フラグがセットされ（ステップ S 2 7 1 3）、その停止 OFF 操作時に入賞時演出が設定される（ステップ S 2 7 2 0）。設定された入賞時演出は、当該停止 OFF 操作時又はリール停止時に実行される。なお、これらの演出設定は、接続異常の解消ゲームにおける停止時演出設定処理により行われるものの、当該演出設定の基準（押し順情報）は、接続異常の発生ゲームのものである。ただし、残数表示更新処理については、当該接続異常の解消ゲームにおいて受信するコマンドに基づいて実行される。

【0998】

接続異常の発生ゲームにおいて押し順報知演出が行われ、接続異常の解消ゲームにおいて、実行中の押し順報知演出に従わずにストップスイッチ 4 2～4 4 を操作すると、発生ゲームと解消ゲームの第 1 小役入賞～第 6 小役入賞となる操作順序が同じであるため、当該解消ゲームにおいて第 1 小役入賞～第 6 小役入賞が成立せず、第 9 小役入賞～第 3 2 小役入賞が成立したり、取りこぼしとなったりする（ベルこぼしとなる）。この場合、発生ゲームにおいて開始している押し順報知演出の示す操作順序に対応する操作ではないため、非対応となった際の停止 ON 操作時に指示非対応演出（ステップ S 2 7 1 4）が行われる。また、入賞時演出の事前設定は行われない。なお、当該演出設定も、接続異常の解消ゲームにおける停止時演出設定処理により行われるものの、当該演出設定の基準（押し順情報）は、接続異常の発生ゲームのものである。この場合も、残数表示の更新は、当該接続異常の解消ゲームにおいて受信するコマンドに基づいて実行される。

【0999】

これに対して、接続異常が発生したゲームにおいて押し順報知演出が実行されていない場合、解消ゲームにおける停止時演出設定処理においては、押し順ベル用の演出設定（ステップ S 2 7 0 7～ステップ S 2 7 1 5）は実行されない。そのため、接続異常の発生ゲームに当選した押し順ベルにおける第 1 小役入賞～第 6 小役入賞となる操作順序で、解消ゲームにて操作した場合、各停止 ON 操作時には、操作対応演出ではなく、停止 ON 操作時演出（ステップ S 2 7 0 6）が行われる。また、入賞時演出の事前設定も行われないため、入賞時演出は入賞時演出設定処理にて設定・実行される。上記のように、解消ゲームでは第 1 小役入賞～第 6 小役入賞が成立するため、この場合、当該第 1 小役入賞～第 6 小役入賞に対応する入賞結果コマンドに基づいて入賞時演出が入賞時演出設定処理にて設定・実行される。なお、この場合も残数更新は行われる。

【1000】

接続異常が発生したゲームにおいて押し順報知演出が実行されていない場合において、解消ゲームにて第 1 小役入賞～第 6 小役入賞とは異なる操作順序にて操作した場合、各停止 ON 操作時の停止 ON 操作時演出は実行されるものの、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞は成立しないため、当該第 1 小役入賞～第 6 小役入賞に対応する入賞時演出は実行されない。なお、第 9 小役入賞～第 3 2 小役入賞や、取りこぼしに対応する演出を入賞時演出として行う場合には、当該第 9 小役入賞～第 3 2 小役入賞や、取りこぼしを示す入賞結果コマンドに基づいて対応する演出が実行される。また、この場合も残数更新は行われる。

【1001】

図 1 3 4（b）は、接続異常が発生したゲームと接続異常が解消したゲームとのいずれにおいても押し順ベルに当選し、当該押し順ベルにおける第 1 小役入賞～第 6 小役入賞となる操作順序が異なる場合であって、接続異常の解消に伴い同期異常の特定が行われなかった場合の演出等の関係を、発生ゲームにおける押し順報知演出の実行の有無を分けて示している。

【1002】

接続異常の発生ゲームにおいて押し順報知演出が行われ、接続異常の解消ゲームにおいて、実行中の押し順報知演出に従ってストップスイッチ 4 2～4 4 を操作すると、発生ゲームと解消ゲームの第 1 小役入賞～第 6 小役入賞となる操作順序が異なるため、当該解消ゲームにおいて第 1 小役入賞～第 6 小役入賞が成立せず、第 9 小役入賞～第 3 2 小役入賞

が成立したり、取りこぼしとなったりする（ベルこぼしとなる）。ただし、発生ゲームにおいて開始している押し順報知演出の示す操作順序に対応する操作であるため、各停止 ON 操作時に指示対応演出が行われる。また、入賞時演出についても停止操作に基づく事前設定が行われて実行されるようになる。

【1003】

接続異常の発生ゲームにおいて押し順報知演出が行われ、接続異常の解消ゲームにおいて、実行中の押し順報知演出に従わず、主制御装置 101 において実行されている押し順報知の示す操作順序、すなわち、今回のゲームの押し順ベルにおいて第 1 小役入賞～第 6 小役入賞となる操作順序にてストップスイッチ 42～44 を操作すると、当該解消ゲームにおいて第 1 小役入賞～第 6 小役入賞が成立する。ただし、発生ゲームにおいて開始している押し順報知演出の示す操作順序に対応しない操作であるため、各停止 ON 操作時に指示非対応演出が行われ、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞に対応する入賞時演出は実行されない。

10

【1004】

接続異常の発生ゲームにおいて押し順報知演出が行われ、接続異常の解消ゲームにおいて、実行中の押し順報知演出に従わず、主制御装置 101 において実行されている押し順報知の示す操作順序にも従わないでストップスイッチ 42～44 を操作すると、当該解消ゲームにおいて第 1 小役入賞～第 6 小役入賞が成立せず、第 9 小役入賞～第 32 小役入賞が成立したり、取りこぼしとなったりする（ベルこぼしとなる）。この場合、発生ゲームにおいて開始している押し順報知演出の示す操作順序に対応しない操作であるため、各停止 ON 操作時に指示非対応演出が行われ、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞に対応する入賞時演出は実行されない。

20

【1005】

接続異常が発生したゲームにおいて押し順報知演出が実行されていない場合、接続異常の発生ゲームに当選した押し順ベルにおける第 1 小役入賞～第 6 小役入賞となる操作順序で、解消ゲームにて操作した場合、発生ゲームと解消ゲームとの操作順序の相違によって、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞が成立せず、第 9 小役入賞～第 32 小役入賞が成立したり、取りこぼしとなったりする（ベルこぼしとなる）。この場合、各停止 ON 操作時に停止 ON 操作時演出が行われ、入賞時演出の事前設定も行われなため、入賞時演出は入賞時演出設定処理にて設定されるものの、解消ゲームでは第 1 小役入賞～第 6 小役入賞が成立していないため、入賞時演出は実行されない。

30

【1006】

接続異常が発生したゲームにおいて押し順報知演出が実行されていない場合において、解消ゲームの押し順ベルにおける第 1 小役入賞～第 6 小役入賞となる操作順序にて操作した場合、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞が成立する。この場合、停止 ON 操作時演出は実行され、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞の成立に基づく入賞時演出も実行される。

【1007】

接続異常が発生したゲームにおいて押し順報知演出が実行されていない場合において、発生ゲームの押し順ベル第 1 小役入賞～第 6 小役入賞となる操作順序及び解消ゲームの押し順ベルの第 1 小役入賞～第 6 小役入賞となる操作順序のいずれとも異なる操作順序で操作した場合、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞は成立しない。この場合、停止 ON 操作時演出は実行されるものの、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞は成立しないため、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞に対応する入賞時演出も実行される。

40

【1008】

図 135 (a) は、接続異常が発生したゲームにおいて押し順ベルに当選した場合において、接続異常が解消されたゲームにおいて再遊技に当選し、接続異常の解消に伴い同期異常の特定が行われなかった場合の演出等の関係を、発生ゲームにおける押し順報知演出の実行の有無を分けて示している。

【1009】

再遊技に当選している場合、本実施形態ではいずれの操作順序であっても再遊技入賞が

50

成立するように設定されているため、接続異常が解消されたゲームにおいて、接続異常の発生ゲームにて開始されている押し順報知演出の示す操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合と、当該押し順報知演出の示す操作順序と異なる操作順序で操作した場合とのいずれであっても、再遊技入賞が成立する。ただし、押し順報知演出の示す操作順序で操作すると、操作対応演出が実行され、更に、入賞時演出が事前に設定されて、入賞時コマンド受信前に実行される。この入賞時演出は、第１小役入賞～第６小役入賞に対応する入賞時演出であり、再遊技入賞に対応する入賞時演出ではない。つまり、接続異常が発生したゲームに対応する入賞時演出が、解消したゲームにおいて実行されることになる。また、解消ゲームにおいて押し順報知演出の示す操作順序とは異なる操作順序で操作すると、操作非対応演出が実行され、入賞時演出の事前設定等は行われなし、再遊技入賞に伴う入賞時演出の設定・実行も行われなし。

10

【１０１０】

これに対して、接続異常の発生ゲームで押し順報知演出が実行されていなければ、ストップスイッチ４２～４４の操作順序に関わらず、解消ゲームにおける各停止操作時に停止ＯＮ時演出が実行されるとともに、入賞時には入賞結果コマンドに基づく入賞時演出が実行される。かかる入賞時演出は、入賞している再遊技に対応する演出である。

【１０１１】

図１３５（ｂ）は、接続異常が発生したゲームにおいて押し順ベルに当選した場合において、接続異常が解消されたゲームにおけるゲームの抽選結果が外れ結果であり、接続異常の解消に伴い同期異常の特定が行われなかった場合の演出等の関係を、発生ゲームにおける押し順報知演出の実行の有無を分けて示している。

20

【１０１２】

外れ結果の場合、いずれの操作順序であっても小役や再遊技の入賞は成立しないため、接続異常が解消されたゲームにおいて、接続異常の発生ゲームにて開始されている押し順報知演出の示す操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合と、当該押し順報知演出の示す操作順序と異なる操作順序で操作した場合とのいずれであっても、いずれの結果入賞も成立しない。ただし、再遊技の場合と同様に、押し順報知演出の示す操作順序で操作すると、操作対応演出が実行され、更に、入賞時演出が事前に設定されて、入賞時コマンド受信前に実行される。この入賞時演出は、第１小役入賞～第６小役入賞に対応する入賞時演出である。また、解消ゲームにおいて押し順報知演出の示す操作順序とは異なる操作順序で操作すると、操作非対応演出が実行され、入賞時演出も実行されない。つまり、解消ゲームにおける入賞態様がいずれの入賞態様にも対応しない場合であっても、操作順序によっては入賞時演出が実行される場合と、入賞時演出が実行されない場合とがあることになる。

30

【１０１３】

これに対して、接続異常の発生ゲームで押し順報知演出が実行されていなければ、ストップスイッチ４２～４４の操作順序に関わらず、解消ゲームにおける各停止操作時に停止ＯＮ時演出が実行される。ただし、解消ゲームの入賞態様はいずれの入賞態様にも対応しないものであるため、入賞時演出は実行されない。

【１０１４】

図１３６（ａ）は、接続異常が発生したゲームにおいて押し順ベルに当選した場合において、接続異常が解消されたゲームにおいて共通ベルに当選し、接続異常の解消に伴い同期異常の特定が行われなかった場合の演出等の関係を、発生ゲームにおける押し順報知演出の実行の有無を分けて示している。

40

【１０１５】

既に説明した通り、共通ベルに当選しているゲームでは、ストップスイッチ４２～４４の操作順序によらず、第１小役入賞～第６小役入賞のいずれかが成立する。そのため、接続異常が解消されたゲームにおいて、接続異常の発生ゲームにて開始されている押し順報知演出の示す操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合と、当該押し順報知演出の示す操作順序と異なる操作順序で操作した場合とのいずれであっても、第１小役入

50

賞～第6小役入賞が成立する。ただし、押し順報知演出の示す操作順序で操作すると、操作対応演出が実行され、更に、入賞時演出が事前に設定されて、入賞時コマンド受信前に実行される。この入賞時演出は、第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時演出であり、解消ゲームの入賞態様に対応するものである。また、解消ゲームにおいて押し順報知演出の示す操作順序とは異なる操作順序で操作すると、操作非対応演出が実行され、入賞時演出の事前設定等を行われない。この場合、第1小役入賞～第6小役入賞が成立していても、第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時演出は実行されない。

【1016】

これに対して、接続異常の発生ゲームで押し順報知演出が実行されていなければ、ストップスイッチ42～44の操作順序に関わらず、解消ゲームにおける各停止操作時に停止ON時演出が実行されるとともに、入賞時には入賞結果コマンドに基づく入賞時演出が実行される。かかる入賞時演出は、入賞している第1小役入賞～第6小役入賞に対応する演出である。つまり、第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時演出は、停止時演出設定処理にて設定される場合と、入賞時演出設定処理にて設定される場合とがあり、同じ操作順序で操作した場合であっても、発生ゲームでの押し順報知の有無によって、停止時演出設定処理にて設定される場合と、入賞時演出設定処理にて設定される場合とが異なることになる。

【1017】

図136(b)及び図136(c)は、接続異常が発生したゲームにおいて押し順ベルに当選した場合において、接続異常が解消されたゲームにおいてスイカに当選し、接続異常の解消に伴い同期異常の特定が行われなかった場合の演出等の関係を、発生ゲームにおける押し順報知演出の実行の有無を分けて示している。

【1018】

既に説明した通り、スイカに当選しているゲームでは、ストップスイッチ42～44の操作順序によらず、第7小役入賞又は第8小役入賞のいずれかが成立するものの、そのストップスイッチ42～44の操作タイミングによってはいずれの小役入賞も成立せずに取りこぼしとなる。そのため、接続異常が解消されたゲームにおいて、接続異常の発生ゲームにて開始されている押し順報知演出の示す操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合であっても、第7小役入賞又は第8小役入賞が成立する場合と、いずれの小役入賞も成立しない場合とがある。ただし、実行中の押し順報知演出の示す操作順序で操作することによって、指示対応演出が実行されるとともに、第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時演出が実行される。また、接続異常が解消されたゲームにおいて、接続異常の発生ゲームにて開始されている押し順報知演出の示す操作順序とは異なる操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合、第7小役入賞又は第8小役入賞が成立する場合と、いずれの小役入賞も成立しない場合とがあり、この場合、実行中の押し順報知演出の示す操作順序で操作しないことによって、指示非対応演出が実行され、入賞時演出は実行されない。

【1019】

これに対して、接続異常の発生ゲームで押し順報知演出が実行されていなければ、ストップスイッチ42～44の操作順序に関わらず、解消ゲームにおける各停止操作時に停止ON時演出が実行されるとともに、入賞時には入賞結果コマンドに基づく入賞時演出の設定が行われる。この場合、第7小役入賞又は第8小役入賞のいずれかが成立していれば、当該第7小役入賞や第8小役入賞に対応する入賞時演出が実行され、いずれも成立していなければ、入賞時演出は実行されない。

【1020】

このように、接続異常が発生し、その後、接続異常が解消された場合において同期異常の特定が行われなかった場合、接続異常の発生ゲームの演出内容に沿って、解消ゲームにおける演出更新が行われる場合と、接続異常の解消ゲームの遊技内容に沿って、当該解消ゲームにおける演出更新が行われる場合とがある。つまり、接続異常の発生ゲームが押し順報知演出を実行しているゲームであれば、解消ゲームでは、その押し順報知演出に従っ

た演出（指示対応演出と指示非対応演出、第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時演出）が実行される。これに対して、接続異常の発生ゲームが押し順報知演出を実行していないゲームであれば、解消ゲームでは、当該解消ゲームの遊技内容に従った演出（停止ON操作時演出、当該解消ゲームにおける入賞態様に対応する入賞時演出）が実行される。

【1021】

このようにすることで、接続異常が発生したとはいえ、遊技者に対して行った操作指示（押し順報知演出）に遊技者が従って操作したのにも関わらず、操作指示に従わなかった場合の演出が行われること（指示非対応演出の実行、入賞時演出の非実行）による遊技機への不信感を与えないようにし、遊技者の遊技意欲の低下を回避することが可能となるし、既に開始している操作指示についての演出を、完了させることなく（指示対応演出や指示非対応演出を実行することなく）終了してしまうことの違和感を与えないようにし、ゲームは異なるとはいえ、正規の演出ルートで完了させる（指示対応演出や指示非対応演出を行うことで演出を更新させる）ことが可能となる。

10

【1022】

そして、このような構成を、操作指示を行っていない遊技に対しても適用するのではなく、操作指示を行っていない遊技においては、当該遊技の内容に即した演出を行うようにすることで、操作指示を行っていないのにも関わらず、当該行っていない演出内容を無理やり完了させる（指示対応演出や指示非対応演出を実行する）ことによる演出上の矛盾を生じさせないようにすることができ、接続異常が解消された遊技を通常の遊技として進行させることが可能となり、接続異常による影響を最小限のものとして抑えることができる。

20

【1023】

<変形例18>

本変形例では、押し順報知演出を実行しているゲームにおいて、当該押し順報知演出の示す操作順序に従わない操作が行われた場合、入賞時コマンドに基づいて入賞時演出の設定処理が行われ得る構成とする。図137は、本変形例における入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。

【1024】

本変形例では、ステップS7004にて今回の入賞結果を把握した後、ステップS7005にて対応入賞フラグがセットされているか否かを判定する。対応入賞フラグがセットされている場合とは、上記のように停止時演出設定処理において入賞時演出の設定・実行の処理が行われている場合である。

30

【1025】

対応入賞フラグがセットされていない場合、本変形例では、ステップS7006にて非対応フラグがセットされているか否かを判定する。非対応フラグがセットされている場合とは、押し順報知演出を実行しているゲームにおいて、当該押し順報知演出の示す操作順序に従わない操作が行われて指示非対応演出を行ったことを意味する。この場合、ステップS7007にて非対応フラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS7008にて今回の入賞結果に対応する入賞時演出を実行するための処理を行う。

40

【1026】

ステップS7005にて対応入賞フラグがセットされている場合には、ステップS7009にて当該対応入賞フラグをクリアする処理を実行する。この場合、入賞時演出設定処理では入賞時演出の設定が行われない。ステップS7008又はステップS7009の処理を実行した後は、ステップS7010以降の処理に進む。ステップS7001～ステップS7005、及びステップS7010～ステップS7015の処理は、上記ステップS2801～ステップS2805、及びステップS2809～ステップS2814の処理と同様である。

【1027】

このようにすることで、入賞時演出の設定機会が増え、例えば、接続異常が発生したゲ

50

ームで押し順報知演出を実行している場合において、接続異常が解消したゲームで、当該発生ゲームにおける押し順報知演出の示す操作順序とは異なる操作順序で操作した場合であっても、当該解消ゲームにおける入賞態様に対応する入賞時演出が行われるようにすることができる。

【1028】

より具体的には、上記図134(b)のように、接続異常の発生ゲームと解消ゲームとで押し順報知演出を実行しており、且つ、これら発生ゲームと解消ゲームとの第1小役入賞～第6小役入賞となる操作順序が異なる場合であって、解消ゲームで同期異常の特定が行われなかった場合に、当該解消ゲームにて、発生ゲームの第1小役入賞～第6小役入賞に対応する操作順序とは異なる操作順序（当該解消ゲームの第1小役入賞～第6小役入賞に対応する操作順序）で操作した場合、上記のように停止ON操作時には指示非対応演出が実行されるものの、上記構成のようにすることで、入賞時演出が入賞時演出設定処理にて設定されて実行されるようになる。

10

【1029】

また、図135(a)のように、接続異常の発生ゲームで押し順報知演出を実行しており、解消ゲームで再遊技に当選した場合であって、解消ゲームで同期異常の特定が行われなかった場合に、当該解消ゲームにて、発生ゲームの第1小役入賞～第6小役入賞に対応する操作順序とは異なる操作順序で操作した場合、上記のように停止ON操作時には指示非対応演出が実行されるものの、上記構成のようにすることで、再遊技入賞に対応する入賞時演出が入賞時演出設定処理にて設定されて実行されるようになる。

20

【1030】

さらに、図136(a)のように、接続異常の発生ゲームで押し順報知演出を実行しており、解消ゲームで共通ベルに当選した場合であって、解消ゲームで同期異常の特定が行われなかった場合に、当該解消ゲームにて、発生ゲームの第1小役入賞～第6小役入賞に対応する操作順序とは異なる操作順序で操作した場合、上記のように停止ON操作時には指示非対応演出が実行されるものの、上記構成のようにすることで、第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時演出が入賞時演出設定処理にて設定されて実行されるようになる。

【1031】

そして、図136(c)のように、接続異常の発生ゲームで押し順報知演出を実行しており、解消ゲームでスィカに当選した場合であって、解消ゲームで同期異常の特定が行われなかった場合に、当該解消ゲームにて、発生ゲームの第1小役入賞～第6小役入賞に対応する操作順序とは異なる操作順序で操作した場合、上記のように停止ON操作時には指示非対応演出が実行されるものの、上記構成のようにすることで、第7小役入賞や第8小役入賞が成立していることを条件として、第7小役入賞～第8小役入賞に対応する入賞時演出が入賞時演出設定処理にて設定されて実行されるようになる。

30

【1032】

つまり、接続異常の発生したゲームで開始された押し順報知演出を、接続異常の解消ゲームにて完了させる構成において、当該完了させることの効果は、指示対応演出や指示非対応演出を実行することによってある程度は得られるものであり、そうすると、入賞時演出については、本来の解消ゲームの遊技内容に即した演出とすることで、接続異常による影響をより少なく抑えることが可能となる。

40

【1033】

特に、上記構成のようにすることで、入賞が成立しているのにも関わらず、入賞時演出が実行されていない事象を生じさせないようにすることができる。これにより、入賞時演出が実行されていないのにも関わらず、メダル払出が発生している等の事象が生じにくくなり、不正にメダル払出を発生させる行為との区別を好適に行うことが可能となる。また、入賞時演出が実行されていないのにも関わらず、その後の払出演出が実行される不自然さを解消することも可能となる。

【1034】

50

<変形例 19>

本変形例では、変形例 15 のように主制御装置 101 から出力する停止 ON 時コマンドに、抽選結果や有効ライン ML 上に停止する図柄の情報（停止図柄番号の情報）を設定する構成としたうえで、押し順報知演出実行時の演出設定処理を異ならせる。図 138 は、本変形例における停止時演出用処理のフローチャートの一部を示す図である。

【1035】

すなわち、停止 ON 時コマンドを受信した場合において、ステップ S2705 にて押し順報知演出を実行中であると判定した場合、ステップ S7101 にて非対応フラグがセットされているか否かを判定する。非対応フラグがセットされている場合には、そのまま停止時演出設定処理を終了する。非対応フラグがセットされていない場合、ステップ S7102 にて押し順情報（押し順カウンタ）の読み出しを行い、ステップ S7103 にて、今回のストップスイッチ 42～44 の操作が、押し順情報に対応するものであるか否かを判定する。ステップ S7101～ステップ S7103 の処理は、上記ステップ S2707～ステップ S2709 の処理と同様である。

【1036】

ステップ S7103 にて肯定判定した場合、本変形例では、ステップ S7104 にて、受信している停止 ON 時コマンドに基づき、停止図柄番号の情報を把握する処理を実行する。そして、ステップ S7105 にて、ステップ S7104 の処理結果が、第 1 小役入賞～第 6 小役入賞に対応する図柄が有効ライン ML 上に停止するか否かを判定する。

【1037】

第 1 小役入賞～第 6 小役入賞に対応する図柄が停止する場合には、ステップ S7106 にて指示対応演出を実行し、ステップ S7107 にて対応操作カウンタを 1 加算する処理を実行し、ステップ S7108 にて対応操作カウンタが 3 となったか否かを判定する。3 となった場合には、ステップ S7109 にて対応入賞フラグをセットする処理を実行してから、停止時演出設定処理を終了する。この場合、停止 OFF 操作時に第 1 小役入賞～第 6 小役入賞に対応する入賞時演出の設定・実行用の処理が行われる。ステップ S7101 にて肯定判定した場合、又はステップ S7108 にて否定判定した場合は、そのまま停止時演出設定処理を終了する。ステップ S7103 又はステップ S7105 にて否定判定した場合には、ステップ S7110 にて指示非対応演出を実行するための処理を行い、ステップ S7111 にて非対応フラグをセットする処理を実行してから、本停止時演出設定処理を終了する。これらステップ S7106～ステップ S7111 の処理は、上記ステップ S2710～ステップ S2714 の処理と同様である。

【1038】

本変形例において、押し順ベルに当選し押し順報知演出が実行されるゲームにて接続異常が発生した場合において、その後、接続異常が解消させるゲームにおいて押し順ベルに当選し押し順報知演出が実行される場合であって、同期異常が特定されない場合の演出の様子を、図 139 を参照しながら説明する。

【1039】

t m1 にて開始操作が行われ、サブ側の押し順報知演出及び主側の押し順報知が実行された後であって（実際には主側の押し順報知は開始操作と同時に開始され、サブ側の押し順報知演出は各リール 32L, 32M, 32R の回転開始時に開始されるものの、説明の簡素化のため、図ではいずれも t m1 にて開始されるものとして示している）、停止操作が行われるよりも前の t m2 にて接続異常が発生したとする。なお当該 t m1 にて開始されたゲームの押し順ベルは順押しベルであるとし、押し順報知演出及び押し順報知は、左→中→右の操作順序を示しているとする。

【1040】

この場合、接続異常中の t m3、t m4、t m5 にてストップスイッチ 42～44 の操作を行っても、各停止操作で、第 1 小役入賞に対応する図柄が停止しても、サブ制御装置 180 側で停止 ON 時コマンドを受信することができず、指示対応演出は実行されない。またこの場合、第 3 停止操作の停止 ON 操作時（t m5）にて入賞時演出の事前設定処理

10

20

30

40

50

(対応入賞フラグのセット処理)は行われないし、第3停止操作の停止OFF操作時やリール停止時(t m 6)にて入賞時演出の実行用の処理も行われない。

【1041】

t m 7にて次のゲームの開始操作が行われ、そのゲームの停止操作前であるt m 8にて接続異常が解消されたものとする。なお、当該t m 7にて開始されたゲームの押し順ベルもt m 1のゲームと同じ順押しベルであるとする。

【1042】

t m 7では接続異常の解消前であるため、押し順報知演出の更新は行われないものの、主制御装置101側の押し順報知は、左→中→右の操作順序を示す内容に更新される(t m 6にて終了していた表示が再表示される)。

10

【1043】

この場合において、t m 9、t m 10、t m 11にて左→中→右の順序でストップスイッチ42～44の操作を行うと、t m 7にて開始したゲームの抽選結果である順押しベルに対応する操作順序であるため、t m 9、t m 10、t m 11の各停止操作で、第1小役入賞に対応する図柄が停止し、サブ制御装置180側では停止ON時コマンドに基づく指示対応演出が実行される。またこの場合、第3停止操作の停止ON操作時(t m 11)にて入賞時演出の事前設定処理(対応入賞フラグのセット処理)が行われ、第3停止操作の停止OFF操作時やリール停止時(t m 12)にて入賞時演出の実行用の処理が行われる。なお、t m 1にて開始された押し順報知演出は、t m 12の入賞時演出の実行とともに終了する(補助表示部65の表示内容が入賞時演出に更新されることで押し順報知演出が終了する)。

20

【1044】

t m 13にて開始操作が行われ、サブ側の押し順報知演出及び主側の押し順報知が実行された後であって、停止操作が行われるよりも前のt m 14にて接続異常が発生したとする。なお当該t m 13にて開始されたゲームの押し順ベルは順押しベルであるとし、押し順報知演出及び押し順報知は、左→中→右の操作順序を示しているとする。

【1045】

この場合、接続異常中のt m 15、t m 16、t m 17にてストップスイッチ42～44の操作を行っても、各停止操作で、第1小役入賞に対応する図柄が停止しても、サブ制御装置180側で停止ON時コマンドを受信することができず、指示対応演出は実行されない。またこの場合、第3停止操作の停止ON操作時(t m 17)にて入賞時演出の事前設定処理(対応入賞フラグのセット処理)は行われないし、第3停止操作の停止OFF操作時やリール停止時(t m 18)にて入賞時演出の実行用の処理も行われない。

30

【1046】

t m 19にて次のゲームの開始操作が行われ、そのゲームの停止操作前であるt m 20にて接続異常が解消されたものとする。なお、当該t m 19にて開始されたゲームの押し順ベルは、t m 13のゲームとは異なり挟み押しベルであるとする。

【1047】

t m 19では接続異常の解消前であるため、押し順報知演出の更新は行われないものの、主制御装置101側の押し順報知は、左→右→中の操作順序を示す内容に更新される(t m 18にて終了していた表示が再表示される)。

40

【1048】

この場合において、t m 21、t m 22、t m 23にて左→中→右の順序でストップスイッチ42～44の操作を行うと、t m 21の操作は、t m 13にて開始したゲームの抽選結果である順押しベルに対応する操作順序であり、更に第1小役入賞に対応する図柄が停止して、指示対応演出が実行されるものの、t m 22及びt m 23の操作は、t m 13にて開始したゲームの押し順ベルに対応する操作順序であるものの、第1小役入賞に対応する図柄が停止しないため、指示対応演出は実行されず指示非対応演出が実行される。この場合、第3停止操作の停止ON操作時(t m 23)にて入賞時演出の事前設定処理(対応入賞フラグのセット処理)は行われないし、第3停止操作の停止OFF操作時やリール

50

停止時（tm24）にて入賞時演出の実行用の処理も行われない。

【1049】

このようにすることで、実際に第1小役入賞～第6小役入賞が成立していないのにも関わらず、入賞時演出が実行されることの違和感を解消することが可能となる。

【1050】

より具体的には、上記図134（b）のように、接続異常の発生ゲームと解消ゲームとで押し順報知演出を実行しており、且つ、これら発生ゲームと解消ゲームとの第1小役入賞～第6小役入賞となる操作順序が異なる場合であって、解消ゲームで同期異常の特定が行われなかった場合に、当該解消ゲームにて、発生ゲームの第1小役入賞～第6小役入賞に対応する操作順序（当該解消ゲームの第1小役入賞～第6小役入賞に対応する操作順序とは異なる操作順序）で操作した場合、停止ON操作時には指示対応演出が実行されるものの、上記構成のようにすることで、第1小役入賞～第6小役入賞が成立していないのにも関わらず入賞時演出が実行される事象を解消することができる（入賞時演出を発生させないようにすることができる）。

10

【1051】

また、図135（a）のように、接続異常の発生ゲームで押し順報知演出を実行しており、解消ゲームで再遊技に当選した場合であって、解消ゲームで同期異常の特定が行われなかった場合に、当該解消ゲームにて、発生ゲームの第1小役入賞～第6小役入賞に対応する操作順序で操作した場合、停止ON操作時には指示対応演出が実行されるものの、上記構成のようにすることで、再遊技入賞が成立しているのにも関わらず（第1小役入賞～第6小役入賞が成立していないのにも関わらず）、第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時演出が実行される事象を解消することができる（入賞時演出を発生させないようにすることができる）。この場合、上記変形例18の構成を適用すると、入賞時演出は再遊技入賞として実行されることになる。

20

【1052】

また、図135（b）のように、接続異常の発生ゲームで押し順報知演出を実行しており、解消ゲームの抽選結果が外れ結果であった場合であって、解消ゲームで同期異常の特定が行われなかった場合に、当該解消ゲームにて、発生ゲームの第1小役入賞～第6小役入賞に対応する操作順序で操作した場合、停止ON操作時には指示対応演出が実行されるものの、上記構成のようにすることで、いずれの入賞も成立していないのにも関わらず（第1小役入賞～第6小役入賞が成立していないのにも関わらず）、第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時演出が実行される事象を解消することができる（入賞時演出を発生させないようにすることができる）。

30

【1053】

そして、図136（b）のように、接続異常の発生ゲームで押し順報知演出を実行しており、解消ゲームでスィカに当選した場合であって、解消ゲームで同期異常の特定が行われなかった場合に、当該解消ゲームにて、発生ゲームの第1小役入賞～第6小役入賞に対応する操作順序で操作した場合、上記のように停止ON操作時には指示対応演出が実行されるものの、上記構成のようにすることで、第7小役入賞や第8小役入賞が成立していたり、いずれも入賞が成立していないのにも関わらず（第1小役入賞～第6小役入賞が成立していないのにも関わらず）、第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時演出が実行される事象を解消することができる。この場合、上記変形例18の構成を適用すると、入賞時演出は、第7小役入賞や第8小役入賞が成立していることを条件として第7小役入賞や第8小役入賞に対応する入賞時演出が実行されるようになる。

40

【1054】

よって、上記構成のようにすることで、入賞が成立していないのにも関わらず、入賞時演出が実行される事象を生じさせないようにすることができる。これにより、入賞時演出が実行されていのに関わらず、メダル払出が発生していないことを通じて、遊技機の故障であると勘違いされること事象を生じにくくすることができるようになる。

【1055】

50

＜第 2 の実施形態＞

本実施形態では、特に A T モード中の上乗せ報知演出について、接続異常や同期異常との関係を説明する。

【1056】

既に説明した通り、主制御装置 101 側の処理において A T モード中に上乗せ抽選に当選すると、A T 枚数カウンタに上乗せ枚数が加算されるとともに、当該上乗せが行われたことの情報と上乗せ枚数の情報を含む上乗せコマンドがサブ制御装置 180 へ出力される。サブ制御装置 180 側では、上乗せコマンドを受信したことに基づいて、当該上乗せが行われたことの上乗せ報知演出を補助表示部 65（表示制御装置 81）やスピーカ 64 等にて行うための処理を実行する。当該上乗せ報知演出を行うための処理は、開始操作時演出設定処理（図 50）における A T 演出設定処理（ステップ S 2418 で）にて行われる。そこで、先ず、当該 A T 演出設定処理について説明する。

10

【1057】

＜A T 演出設定処理＞

図 140 は、A T 演出設定処理を示すフローチャートである。

【1058】

ステップ S 7201 では A T モードの開始演出が設定済みであるか否かを判定する。A T モードの開始演出（A T 開始演出）は、直前のゲームの入賞時演出設定処理（図 54）における A T 用処理（ステップ S 2811）にて、主制御装置 101 からの A T 開始コマンドに基づいて設定される演出である。A T 開始演出が設定されている場合、ステップ S 7202 にて設定済みの A T 開始演出（図 68（a））が行われるように補助表示部 65（表示制御装置 81）やスピーカ 64 を制御する。

20

【1059】

ステップ S 7201 にて否定判定した場合、又はステップ S 7202 の処理を実行した後は、ステップ S 7203 にて今回開始するゲームが A T モードの最終ゲームであるか否かを判定する。A T モードの最終ゲームであるか否かは、入賞時コマンドとして受信済みの残数コマンド（A T 枚数コマンド）に基づいて把握可能である。A T モードの最終ゲームである場合、ステップ S 7204 にて、開始操作時演出として A T 終了時演出が行われるように補助表示部 65（表示制御装置 81）やスピーカ 64 にて行われるように制御する。A T 終了時演出は、今回開始するゲームで A T モードが終了することを示唆する表示が補助表示部 65 にて行われるとともに、その効果音がスピーカ 64 から出力される演出が設定されており、例えば、A T モード終了演出（図 69（b））における背景画像を表示する演出が開始操作時演出における A T 終了時演出として実行され、当該ゲームの入賞時演出として、A T モードが終了したことの表示（「E N D」の表示）及び総消化数や総獲得枚数の表示が行われるように設定されている。

30

【1060】

ステップ S 7203 にて否定判定した場合、又はステップ S 7204 の処理を実行した後は、ステップ S 7205 にて、今回の開始操作時コマンドとして上乗せコマンドを受信しているか否かを判定する。上乗せコマンドを受信している場合、ステップ S 7206 にて上乗せ報知演出設定処理を実行する。ステップ S 7205 にて否定判定した場合、又はステップ S 7206 の処理を実行した後は、ステップ S 7207 にてその他の A T 演出用処理を実行してから、本 A T 演出設定処理を終了する。ステップ S 7207 では、A T モード中の各ゲームの演出（第 1 A T モードや第 2 A T モードのいずれであるかを示唆する演出や、押し順報知演出やチャンス演出が行われないゲームの各種演出等）を設定する処理を行う。

40

【1061】

＜上乗せ報知演出設定処理＞

ステップ S 7206 の上乗せ報知演出について、図 141 のフローチャートを参照しながら説明する。

【1062】

50

ステップ S 7 3 0 1 では、今回の上乗せコマンドに基づく A T モードの上乗せの報知を、今回のゲームよりも後のゲームで行うことの抽選（後乗せ抽選）を行う。後乗せ抽選は、例えば、上乗せ契機となったゲームの抽選結果や、現状の A T モードや有利区間の消化ゲーム数、残り払出枚数（残数）等に応じて当選確率が設定されている。具体的には、本実施形態では、図 1 4 2 に示すように、実行中の第 2 残数表示エリア N G A 2 による残数表示が所定数以上である場合（10 枚以上である場合）には、上乗せ契機となったゲームの抽選結果にかかわらず、後乗せ抽選に当選し得る一方、所定数未満である場合（9 枚以下である場合）には、上乗せ契機となったゲームの抽選結果にかかわらず、後乗せ抽選に当選しないように設定されている。また、例えば、チャンス目 A、チャンス目 B 及びチャンス目 C については、残数表示が多いほど後乗せ抽選に当選し易くなるように設定されている。このようにすることで、残数表示が少なく、A T モードがあと少しで終了してしまう状況下において、上乗せ抽選に当選し易い抽選結果（特定役、レア役）となったのにもかかわらず、そのゲームで上乗せ報知演出が実行されないことの絶望感を与えにくくしながらも、残数表示が多く、A T モードがまだまだ継続するような状況下においては、上乗せ抽選の結果を最後まで楽しみにさせる遊技を存分に楽しませることが可能となる。

10

【1063】

また、本実施形態では、上乗せ抽選に当選し易いチェリー C（上乗せ当選率 100%）については、後乗せ抽選に当選しにくいように設定されており、より具体的には後乗せ抽選に当選しないように設定されている。このようにすることで、上乗せ抽選に当選していることを遊技者が確信しているにもかかわらず、そのゲームで上乗せ報知演出が行われないことの違和感を解消することができる。その一方、上乗せ抽選に当選しにくい通常リブ A、通常リブ B 及び通常リブ C（上乗せ当選率 0.5%）については、後乗せ抽選に当選し易いように設定されている。このようにすることで、後乗せ報知演出が行われることの意外性を高め、A T モードを最後まで楽しませることが可能となる。

20

【1064】

ステップ S 7 3 0 1 にて後乗せ抽選処理を実行した後は、ステップ S 7 3 0 2 にて後乗せ抽選に当選したか否かを判定する。後乗せ抽選に当選していない場合、ステップ S 7 3 0 2 にて、今回のゲームにおいて上乗せ報知演出を実行するにあたって、その実行タイミングを抽選により決定する処理を行う。本実施形態では、上乗せ報知演出にて報知する上乗せ枚数が多いほど、後側のタイミングで上乗せ報知演出が実行され易くなるように設定されており、例えば、上乗せ枚数が 10 枚である場合には、開始操作のタイミングが最も選択され易く、上乗せ枚数が 100 枚以上である場合には、第 3 停止 O F F 操作のタイミングが最も選択され易く設定されている。また、各停止操作においても、停止 O N 操作よりも停止 O F F 操作のほうが多い枚数の上乗せ報知演出が行われる可能性が高くなるように設定されている。このようにすることで、上乗せ抽選に当選した可能性が高いゲームにおいて、各操作のたびに上乗せ報知演出が実行されるか否かを確認しながら、その操作で実行されなければ、その後の操作において上乗せ報知演出が実行されることの期待感を維持するとともに、枚数の多い上乗せ報知演出が実行されることの期待感を高めることが可能となる。なお、本実施形態では、上乗せ報知演出の実行タイミングとして、第 3 停止 O F F 操作の後である入賞時についても設定されているが、他の実行タイミングを設定してもよく、例えばベット操作時や、回転開始時、払出終了時等のタイミングで上乗せ報知演出が実行され得るように設定してもよい。

30

40

【1065】

ステップ S 7 3 0 3 にて上乗せタイミング抽選処理を実行した後は、ステップ S 7 3 0 4 にて、決定したタイミングで上乗せ報知演出が行われるように演出設定を行う処理を実行する。ステップ S 7 3 0 4 では、例えば、今回の上乗せ報知演出用の演出データと設定された実行タイミングのデータ（コマンドカウンタ）を R A M 1 8 3 の一時記憶領域に記憶する。記憶した演出データは、設定されたタイミングに対応する遊技進行コマンドを受信した場合に読み出されて、その演出データに基づく上乗せ報知演出が実行される。

【1066】

50

その後、ステップ S 7 3 0 5 にて、今回の上乗せ枚数（上乗せ数）を R A M 1 8 3 の各種カウンタエリア 1 8 3 b における上乗せカウンタに加算する処理を実行してから、本上乗せ報知演出設定処理を終了する。上乗せカウンタは、上乗せ数を C P U 1 8 1 が把握するためのカウンタである。

【1 0 6 7】

ステップ S 7 3 0 2 にて、後乗せ抽選に当選したと判定した場合、ステップ S 7 3 0 6 に進む。ステップ S 7 3 0 6 では、今回の上乗せ枚数（上乗せ数）を R A M 1 8 3 の各種カウンタエリア 1 8 3 b における後乗せカウンタに加算する処理を実行してから、本上乗せ報知演出設定処理を終了する。後乗せカウンタは、後乗せ数を C P U 1 8 1 が把握するためのカウンタである。

10

【1 0 6 8】

＜上乗せ報知演出実行処理＞

次に、上記ステップ S 7 3 0 3 にて設定された上乗せ報知演出を実行するための上乗せ報知演出実行処理について、図 1 4 4 のフローチャートを参照しながら説明する。上乗せ報知演出実行処理は、演出設定処理（図 4 8）におけるその他の処理（ステップ S 2 2 2 1）にて実行される処理である。

【1 0 6 9】

ステップ S 7 4 0 1 では、R A M 1 8 3 の一時記憶エリアに上乗せ報知演出の演出データが記憶されているか否かを判定する。記憶されていない場合には、今回のゲームで実行すべき上乗せ報知演出の設定は行われていないとして、そのまま本上乗せ報知演出実行処理を終了する。記憶されている場合には、ステップ S 7 4 0 2 に進む。

20

【1 0 7 0】

ステップ S 7 4 0 2 では、一時記憶エリアに記憶されている上乗せ報知演出の実行タイミングのデータ（コマンドカウンタ）が、今回の上乗せ報知演出実行処理の実行タイミングに対応するか否かを判定する。具体的には、現状のコマンドカウンタの値が、一時記憶エリアに記憶されている実行タイミングを示すコマンドカウンタの値と等しいか否かを判定する。コマンドカウンタの値が記憶されているものと異なり、上乗せ報知演出の実行タイミングではない場合には、そのまま本上乗せ報知演出実行処理を終了する。コマンドカウンタの値が記憶されているものと同じであって、上乗せ報知演出の実行タイミングである場合には、ステップ S 7 4 0 3 に進む。

30

【1 0 7 1】

ステップ S 7 4 0 3 では、各種フラグ格納エリア 1 8 3 a にコマンド異常フラグがセットされているか否かを判定する。上記のように、コマンド異常フラグは、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との接続異常が生じる等して、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との同期異常が生じたことをサブ制御装置 1 8 0 にて特定した場合にセットするフラグである。

【1 0 7 2】

コマンド異常フラグがセットされていない場合には、ステップ S 7 4 0 4 に進み、現状の第 2 残数表示エリア N G A 2 に表示されている残数情報（残り払出枚数の情報）を R A M 1 8 3 の一時記憶エリアに記憶する処理を実行する。その後、ステップ S 7 4 0 5 にて、設定済みの上乗せ報知演出が行われるように、補助表示部 6 5（表示制御装置 8 1）やスピーカ 6 4 を制御する処理を実行する。

40

【1 0 7 3】

本実施形態における上乗せ報知演出は、図 6 9（a）に示すように、補助表示部 6 5 の表示画面全体でその上乗せ数が報知されるように設定されており、当該上乗せ報知演出を実行する場合には、第 2 残数表示エリア N G A 2 の残数情報の表示や、消化数表示エリア S G A による消化ゲーム数の表示、獲得枚数表示エリア K M A による獲得枚数の表示を行わないようにしている。上記のように第 1 残数表示エリア N G A 1 や第 2 残数表示エリア N G A 2 による残数表示は、主制御装置 1 0 1 からの残数コマンド（C Z ゲーム数コマンド、A T 枚数コマンド）の残数情報に基づいて行う構成としている。ステップ S 7 4 0 4

50

の処理は、上乗せ報知演出の実行に伴い第2残数表示エリアNGA2における表示を一旦終了させる（非表示とする）場合に、主制御装置101からの残数コマンドを介することなく、当該第2残数表示エリアNGA2の表示を再開可能とするための処理である。

【1074】

そして、ステップS7406にて、実行した上乗せ報知演出に対応する枚数が、残数表示に加算されるように残数表示を更新するための上乗せ用残数表示設定処理を実行する。

【1075】

＜上乗せ用残数表示設定処理＞

ステップS7406の上乗せ用残数表示設定処理の説明に先立って、本実施形態において上乗せ報知演出を行う場合の残数表示の更新が行われる様子について、図145を参照しながら説明する。

10

【1076】

本実施形態では、上乗せ報知演出を行う場合の残数表示の更新は、例えば、図145（a）に示すように、第2残数表示エリアNGA2による残数表示（残り40枚）が行われている状態で、50枚の上乗せが行われることに対応する上乗せ報知演出を実行する場合（図145（b））、その上乗せ報知演出を終了する際に、図145（c）に示すように、第2残数表示エリアNGA2にて上乗せ前の残数を表示するとともに、当該第2残数表示エリアNGA2に隣接する上乗せ数表示エリアUHAに、今回の上乗せ数に対応する数を表示する。その後、上乗せ数表示エリアUHAの上乗せ数の表示を終了するとともに、第2残数表示エリアNGA2の残数表示を上乗せ数が加算された数までカウントアップして更新する（図145（d）、図145（e））。

20

【1077】

そして、上乗せ報知演出は、設定された実行契機に基づいて実行され（図145（f）では、第1停止ON操作時）、第2残数表示エリアNGA2の残数表示のカウントアップの開始は、設定された実行契機に基づいて実行される（図145（g）では、第3停止OFF操作時）。なお、上乗せ報知演出の実行契機や、残数表示のカウントアップの開始契機（上乗せ報知演出の終了契機）を設定する処理については、後に詳細に説明する。

【1078】

上記のように、本実施形態では、上乗せ報知演出を行う場合、補助表示部65における消化数表示エリアSGAや第2残数表示エリアNGA2、獲得枚数表示エリアKMAによる各種ATモード中の情報表示されないように設定されており、上乗せ報知演出を補助表示部65の表示画面全体で行うことが可能なため、その演出効果が高められている。また、このようにすることで、これらのATモード中の情報表示とともに上乗せ報知演出を行うために記憶すべき演出データ（画像データ）を省略することが可能となり、記憶容量の削減にも貢献可能としている。

30

【1079】

この場合、上乗せ報知演出の実行タイミングや、上乗せ数表示エリアUHAによる上乗せ数の表示開始タイミングは、上乗せ報知演出の実行時に設定し、これらの実行タイミングに対応する実行契機が生じるまで上乗せ報知演出は開始されないし、終了しない（上乗せ数表示エリアUHAによる上乗せ数の表示が開始されない）。その一方で、上乗せ数表示エリアUHAによる上乗せ数の表示を開始した後は、第2残数表示エリアNGA2の残数表示を上乗せ数が加算された数に更新するまでは、予め定められた演出データに従って、所定期間に亘ってその更新演出が行われるようにしている。このようにすることで、上乗せ報知演出が実行された場合に、時間の経過によって、意図せずその上乗せ報知演出が終了してしまい、遊技者がその上乗せ報知演出を存分に楽しむ（写真を撮る等）機会を逸してしまうことを回避可能としながらも、スムーズな遊技進行を実現可能とすることが可能となる。

40

【1080】

さて、ステップS7406の上乗せ用残数表示設定処理では、図146（a）のフローチャートに示すように、先ず、ステップS7501にて、今回の上乗せ数を上乗せカウ

50

タの値から把握する処理を実行する。そして、ステップ S 7 5 0 2 にて、上乗せ報知演出の終了契機を設定する処理を実行する。本実施形態では、上乗せ報知演出の実行契機と上乗せ報知演出の終了契機とは、1 対 1 で対応付けられており、ステップ S 7 5 0 2 では、今回の上乗せ報知演出の実行契機から、当該上乗せ報知演出の終了契機を設定することが可能である。具体的には、図 1 4 6 (b) に示すように、上乗せ報知演出の実行契機が開始操作～第 2 停止 O F F 操作である場合には、その上乗せ報知演出の終了契機は第 3 停止 O F F 操作として設定されており、上乗せ報知演出の実行契機が第 3 停止 O N 操作や第 3 停止 O F F 操作である場合には、その上乗せ報知演出の終了契機は次ゲームのベット操作として設定されている。つまり、本実施形態では、上乗せ報知演出の実行契機と上乗せ報知の終了契機とが異なるように設定されており、上乗せ報知演出の実行契機とされる遊技進行操作よりも後の遊技進行操作に基づいて、上乗せ報知演出の終了契機が設定される。このようにすることで、上乗せ報知演出が実行された場合には、当該上乗せ報知演出が終了するまでに当該上乗せ報知演出の実行期間を好適に確保することが可能となり、遊技者としては遊技の手を止めてそれを楽しむことが可能となる。

10

【1 0 8 1】

上乗せ報知演出の終了契機を設定した後は、ステップ S 7 5 0 3 にて、当該上乗せ報知演出が終了する際に開始する上乗せ数表示エリア U H A による上乗せ数の表示データや、第 2 残数表示エリア N G A 2 の更新演出の演出データを設定する処理を行ってから、本上乗せ用残数表示設定処理を終了する。

20

【1 0 8 2】

上乗せ報知演出実行処理の説明に戻り、ステップ S 7 4 0 6 の処理を実行した後は、ステップ S 7 4 0 7 にて設定済みの上乗せ報知演出用の設定情報を R A M 1 8 3 の一時記憶エリアから消去する処理を実行してから、本上乗せ報知演出実行処理を終了する。

【1 0 8 3】

ちなみに、ステップ S 7 4 0 7 では、設定済みの上乗せ報知演出の設定情報を消去するものの、今回の上乗せ数としての上乗せカウンタの情報は消去しない。当該上乗せカウンタの消去は、第 2 残数表示エリア N G A 2 の更新演出が行われる際に実行される。

【1 0 8 4】

ステップ S 7 4 0 3 にてコマンド異常フラグがセットされている場合、ステップ S 7 4 8 にて一時記憶エリアに記憶されている上乗せ報知演出に基づいて、今回の上乗せ数を把握し、その上乗せ数を後乗せカウンタに加算する処理を実行する。その後、ステップ S 7 4 0 9 にて、上乗せカウンタを 0 にクリアする処理を実行する。そして、ステップ S 7 4 0 7 に進み、一時記憶エリアから今回の上乗せ報知演出用の設定情報を消去する処理を実行してから、本上乗せ報知演出実行処理を終了する。

30

【1 0 8 5】

すなわち、コマンド異常フラグがセットされている場合には、他の演出のように主制御装置 1 0 1 からの演出用のコマンド（遊技進行コマンド）に基づく演出を行わない構成としており、設定済みの上乗せ報知演出も実行しないようにしている。このようにすることで、他の演出が行われないのにもかかわらず、上乗せ報知演出だけが行われることの違和感を与えないようにすることが可能となるし、それ以前の演出との関係で上乗せ報知演出が矛盾してしまうことも回避することが可能となる。そして、実行しないようにした上乗せ報知演出については、その上乗せ分を後乗せカウンタに加算するようにしていることから、上乗せ分が消滅してしまう事象や、上乗せ分が報知されないようになる事象が生じないようになっており、遊技者の不利益の発生を好適に回避可能としている。

40

【1 0 8 6】

＜上乗せ用残数表示実行処理＞

ステップ S 7 5 0 3 にて設定した上乗せ数表示エリア U H A の表示を開始するための上乗せ用残数表示実行処理について、図 1 4 7 のフローチャートを参照しながら説明する。上乗せ用残数表示実行処理は、演出設定処理（図 4 8）におけるその他の処理（ステップ S 2 2 2 1）にて実行される処理である。

50

【1087】

ステップS7601では、上乗せ数表示エリアUHAの表示データが設定済みであるかを判定する。上記のように、上乗せ数表示エリアUHAの表示データは上乗せ報知演出を実行する場合に上乗せ用残数表示設定処理にて設定される。表示データが設定済みではない場合には、そのまま、本上乗せ用残数表示実行処理を終了する。

【1088】

表示データが設定済みである場合、ステップS7602に進み、設定済みの表示データの実行タイミングであるかを判定する。実行タイミングは、上乗せ報知演出が終了するタイミングであり、例えば、入賞時が上乗せ報知演出の終了タイミングとして設定されている場合には、入賞時コマンドを受信している遊技進行状況（コマンドカウンタ）に相当する場合にステップS7602にて肯定判定することになる。

10

【1089】

続くステップS7603では、コマンド異常フラグがセットされているかを判定する。コマンド異常フラグがセットされていない場合、ステップS7604にて、実行中の上乗せ報知演出を終了するための処理を実行する。そして、ステップS7605にて、RAM183の一時記憶エリアに記憶されている残数情報（残り払出枚数の情報）を第2残数表示エリアNGA2に再表示させるとともに、消化数表示エリアSGAに消化数カウンタの値を再表示させ、獲得枚数表示エリアKMAに獲得枚数カウンタの値を再表示させる処理を実行する。

【1090】

その後、ステップS7606にて、設定済みに表示データを上乗せ数表示エリアUHAに表示させるとともに、第2残数表示エリアNGA2の更新演出を開始させる処理を実行する。続くステップS7607では、上乗せカウンタを0にクリアする処理を実行してから、本上乗せ用残数表示実行処理を終了する。

20

【1091】

本実施形態では、第2残数表示エリアNGA2の更新演出を開始してから所定の終了条件が成立した場合に、上乗せ数表示エリアUHAの表示が終了するように設定されており、より具体的には、第2残数表示エリアNGA2の更新演出が開始してから、所定期間（2sec）が経過した後で、上乗せ数表示エリアUHAの表示が終了するように設定されている。また、第2残数表示エリアNGA2の更新は、本実施形態では、上乗せ数にかかわらず所定期間（5sec）でその更新が完了するように設定されており、上乗せ数に応じてその更新速度（カウントアップの速度）が設定されている。つまり、本実施形態では、上乗せ報知演出が終了した後、上乗せ数表示エリアUHAの表示や第2残数表示エリアNGA2の更新が所定期間に亘って行われるように設定されており、その表示の終了や更新は、遊技進行コマンドの受信（遊技の進行）の有無にかかわらず（遊技者による操作契機を介することなく）、遊技機側で自動的に（設定した時間が経過したことにより）に行われるようにしている。

30

【1092】

なお、第2残数表示エリアNGA2の更新について、上乗せ数にかかわらず所定期間（5sec）でその更新が完了するように設定したが、上乗せ数に応じてその更新が完了するまでの所定期間が異なるようにしてもよく、その場合、上乗せ数にかかわらずその更新速度（カウントアップの速度）を共通の速度としてもよい。また、第2残数表示エリアNGA2の更新が完了するまでの所定期間は上乗せ数に応じて異なるものの、その所定期間の上限が設定されており、上限に達する場合には（上限に達する上乗せ数である場合には）、更新速度を早くする等調節する構成としてもよい。いずれにしても、上乗せ数表示エリアUHAの表示の終了や、第2残数表示エリアNGA2の上乗せ数の更新の終了が、遊技機側で自動的に行われるようにするとよい。ただし、これらの表示・更新の終了が、遊技者による遊技進行操作に基づいて終了する構成としてもよく、例えば、所定期間でその更新が完了するように設定するものの、所定期間経過前に次の（又は所定の）遊技進行操作（例えば、次ゲームのベット操作やスタートレバー41の操作）が行われた場合には、

40

50

更新を完了する構成としてもよい。この場合、当該遊技進行操作に基づいて上乗せ後の残数が表示されるように第2残数表示エリアNGA2の表示を更新するとよい。

【1093】

ステップS7604の処理を実行した後は、ステップS7605にて上乗せカウンタを0にクリアする処理を実行してから、本上乗せ用残数表示実行処理を終了する。

【1094】

ステップS7603にてコマンド異常フラグがセットされている場合、ステップS7606に進み、上乗せカウンタの値を後乗せカウンタに加算する処理を実行し、ステップS7605にて上乗せカウンタを0にクリアする処理を実行してから、本上乗せ用残数表示実行処理を終了する。つまり、上乗せ報知演出が実行されていても、その後にコマンド異常フラグがセットされた場合（同期異常が特定された場合）には、その上乗せ報知演出に対応する残数表示の更新が行われない。ただし、当該上乗せ報知演出の上乗せ分については、後乗せ数に加算されることから、実質的に遊技者に不利益は生じない。

【1095】

<AT用処理>

次に、後乗せ報知演出を行うための処理について説明する。後乗せ報知演出は、入賞時演出設定処理（図54）におけるAT用処理（ステップS2811）にて設定される。そこで、図148のフローチャートを参照しながら、AT用処理について説明する。

【1096】

ステップS7701では、主制御装置101からAT開始コマンドを受信しているか否かを判定する。AT開始コマンドを受信している場合、ステップS7702にて、次ゲームの開始操作時演出としてATモードの開始演出が行われるように設定するための処理を行う。

【1097】

既に説明した通り、ATモードへは、主にCZモードを経由して移行する構成としており、本実施形態のCZモードは、所定数のゲームを単位継続ゲーム数とするセットを特定数に亘って実行されるモードであって、特定数目のセットで継続抽選に当選している場合にはATモードへの移行が確定するモードとして設定されている。そして、CZモード中は、各セットで、味方キャラクタと敵キャラクタのバトルを行い、当該セットの継続条件が成立した場合には、当該バトルにおいて味方キャラクタが勝利する演出が実行され、継続条件が成立しなかった場合には味方キャラクタが敗北する演出が実行され、最終セットで継続条件が成立すると、当該セットの終了ゲームの次のゲームの入賞時演出として、ATモードへの移行が生じることの報知が行われる（図67（b））。

【1098】

また、AT開始コマンドは、当該CZモードに対応する演出が行われる状態の最終ゲームの次のゲームの入賞時コマンドとして出力されるものである（図41、図43参照）。この場合、上記のCZモード最終セットの終了ゲームの次のゲームの入賞時演出設定処理にて、次ゲーム開始時操作時の演出として、AT開始演出（図68（a））を実行するための処理が行われる。具体的には、主制御装置101の入賞結果対応処理（図40、図41）において、AT開始コマンドは前兆モードが終了するゲームで出力され（前兆ゲーム数が0となるゲームで出力され）、ATモードはその次のゲームから開始される。CZモードの最終ゲームでセットの継続条件が成立している場合、当該最終ゲームで0ゲームの前兆モードに設定する処理が行われることから、当該CZモードの最終ゲームの次のゲームは、前兆モードの最終ゲームとなる。そのため、CZモードの最終ゲームの次のゲーム（CZモード後1ゲーム目）は、前兆モードではあるものの、CZモードではなくATモードでもないAT準備モードのゲームとして扱われる。

【1099】

ステップS7701にて否定判定した場合、又はステップS7702の処理を実行した後は、ステップS7703に進む。ステップS7703では、主制御装置101からAT終了コマンドを受信しているか否かを判定する。AT終了コマンドを受信している場合、

ステップS 7 7 0 4にて、A Tモード終了演出（図6 9（b））が今回のゲームの入賞時演出として実行されるように、補助表示部6 5（表示制御装置8 1）やスピーカ6 4を制御する処理を実行する。上記のように、A Tモード終了演出を行うゲーム（A Tモードの最終ゲーム）では、その開始時にA T終了時演出が実行されており、当該A Tモード終了演出を行う場合、補助表示部6 5にてA Tモードが終了することの情報（「E N D」の表示）の他、総消化数（消化ゲーム数）や総獲得数（獲得メダル数）の表示が行われるようにする。

【1 1 0 0】

ステップS 7 7 0 3にて否定判定した場合、又はステップS 7 7 0 4の処理を実行した後は、ステップS 7 7 0 5に進む。ステップS 7 7 0 5では、後乗せカウンタが0よりも大きいかなかを判定する。後乗せカウンタが0よりも大きい場合（後乗せがある場合）、ステップS 7 7 0 6にて、後乗せ実行抽選処理を行う。後乗せ実行抽選処理は、後乗せがある場合に、今回のゲームで後乗せ報知演出を行うことを決定するための処理である。図1 4 9に示すように、本実施形態では、表示上のA Tモードの残数（残数表示）に応じて、後乗せ報知演出の実行率が異なるように設定されており、残数表示が少ないほど、後乗せ報知演出が行われ易くなるように設定されている。さらに、本実施形態では、同じ残数表示であっても、設定値によって後乗せ報知演出の実行率が異なるように設定されており、残数表示が5～9である場合には、偶数設定（2、4、6）よりも奇数設定（1、3、5）のほうが後乗せ報知演出が実行され易く、残数表示が1～4である場合には、奇数設定よりも偶数設定のほうが後乗せ報知演出が実行され易くなるように設定されている。そのため、後乗せ報知演出が実行されるタイミングから、設定値を予測する遊技を行うことが可能とされており、A Tモードを最後まで楽しませる工夫が施されている。なお、残数表示が0となるまで後乗せ報知演出が実行されなかった場合には、残数表示が0となった場合に後乗せ報知演出が必ず実行されるように設定されており、後乗せがあるのにもかかわらず、A Tモードが終了してしまう不都合が生じないようにされている。

【1 1 0 1】

ステップS 7 7 0 6にて後乗せ実行抽選処理を行った後は、ステップS 7 7 0 7にて後乗せ実行当選となったかなかを判定する。後乗せ報知演出を実行する場合、ステップS 7 7 0 8にて後乗せ報知演出設定処理を実行する。ステップS 7 7 0 5若しくはステップS 7 7 0 7にて否定判定した場合、又はステップS 7 7 0 8の処理を実行した後は、ステップS 7 7 0 9にてその他のA T演出用の処理を実行してから、本A T用処理を終了する。

【1 1 0 2】

<後乗せ報知演出設定処理>

ステップS 7 7 0 8の後乗せ報知演出設定処理について、図1 5 0のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 1 0 3】

ステップS 7 8 0 1では、後乗せカウンタを把握して後乗せ数を確認する処理を実行する。続くステップS 7 8 0 2では、把握した後乗せ数に対応する上乘せ報知演出が補助表示部6 5やスピーカ6 4にて行われるように設定する処理を実行する。すなわち、本実施形態では、後乗せ報知演出と上乘せ報知演出とは、実行タイミングや実行契機が異なるだけで、その演出態様は共通しており、上乘せ報知演出の演出データを後乗せ報知演出に流用することが可能となっている。

【1 1 0 4】

後乗せ報知演出の実行タイミングは、残数表示が1以上である場合に後乗せ報知演出の設定を行う場合には、次ゲームのいずれかの遊技操作のタイミング（図1 4 6（b））に設定され、残数表示が0である場合に後乗せ報知演出の設定を行う場合には、一律で入賞時として設定する。次ゲームのいずれかの遊技操作のタイミングとして後乗せ報知演出の実行タイミングを設定する場合、その後乗せ報知演出にて報知する上乘せ数に応じて実行タイミングを設定するとよく、上乘せ数が多いほど後側のタイミングとなるように実行タイミングを設定するとよい。より具体的には、図1 4 3の上乘せ報知演出の実行タイミン

グのテーブルを流用して、後乗せ報知演出の実行タイミングを設定するとよい。

【1105】

この場合、残数表示が0であるゲームで実行される後乗せ報知演出は、前数表示が1であるゲームで設定された後乗せ報知演出と、残数表示が0であるゲームで設定された後乗せ報知演出とを含むことになる。そのため、後乗せ報知演出の実行ゲームから設定値の予測を行う上では、その後乗せ報知演出の実行タイミングと報知される上乘せ数とを加味したうえで、いずれのゲームで設定されたかを判断・推測しながら設定値の予測を行う必要が生じる。このようにすることで、設定値の予測を行うことの困難性を高めることが可能となり、当該予測を行う遊技の面白味を向上させることができる。

【1106】

なお、本実施形態では、後乗せ報知演出と上乘せ報知演出とで、その演出態様がすべて共通している構成としているが、少なくとも一部の演出態様が共通化されていればよく、例えば、上乘せ数の報知態様（フォントが同じ等）が共通化されている一方、の背景画像や効果音が異なる態様としてもよい。

【1107】

その後、ステップS7803にて、後乗せ数（上乘せ数）を上乘せカウンタに加算する処理を実行し、ステップS7804にて後乗せカウンタを0にクリアする処理を実行してから、本後乗せ報知演出設定処理を終了する。

【1108】

設定された後乗せ報知演出は、上乘せ報知演出として、上乘せ報知演出実行処理（図144）にて実行される。また、この場合の第2残数表示エリアNGA2の残数表示の更新等は、上乘せ用残数表示実行処理（図147）にてベット操作に基づき行われる。

【1109】

このように、本実施形態では、主制御装置101から出力される上乘せコマンドに基づいて上乘せ報知演出や後乗せ報知演出が行われ、その上乘せ報知演出等を契機としても残数表示の更新が行われる。つまり、主制御装置101からの残数情報（AT枚数コマンドやCZゲーム数コマンド）に基づく残数表示の更新（入賞時演出設定処理）以外にも、残数表示の更新が行われる場合がある。

【1110】

＜残数表示の更新処理＞

入賞時演出設定処理（図54）における残数表示更新処理（図61）のステップS3503にて実行される残数表示の更新処理について、図151のフローチャートを参照しながら、その詳細を説明する。

【1111】

残数表示の更新処理において、ステップS7901～ステップS7906では、主制御装置101が管理するATモードやCZモードの残り払出枚数や残りゲーム数の情報（残数情報）と、サブ制御装置180で管理するATモードやCZモードの残り払出枚数や残りゲーム数の情報（残数情報）とに、ズレ（差）が生じていないかの確認を行う。

【1112】

具体的には、まずステップS7901にて、残数表示の対象となっている残数について、主制御装置101から受信している残数情報（AT枚数コマンドに基づく残り払出枚数の情報や、CZゲーム数コマンドに基づく残りゲーム数の情報、以下、「残数情報A」と称する）を把握する処理を実行する。続くステップS7902では、現状の残数表示の情報（第1残数表示エリアNGA1に表示している残りゲーム数の情報、第2残数表示エリアNGA2に表示している残り払出枚数の情報、以下、「残数表示B」と称する）を把握する処理を実行する。なお、現状、残数表示を行っていない場合（例えば、上乘せ報知演出を実行している場合）には、一時記憶エリアに記憶されている残数表示の情報を把握する。

【1113】

続くステップS7903では、設定済みの上乘せ数の情報（上乘せカウンタの値、以下

10

20

30

40

50

、「上乗せ数 C」と称する)を把握する処理を実行し、ステップ S 7 9 0 4 では、現状の後乗せ数(後乗せカウンタの値、以下、「後乗せ数 D」と称する)を把握する処理を実行する。そして、ステップ S 7 9 0 5 にて、今回のゲームで残数表示から減算するゲーム情報(今回のゲームのベット数と払出枚数との差分の情報や、今回のゲームを実行したことの情報、以下、「ゲーム情報 E」と称する)を把握する処理を実行する。

【1 1 1 4】

ステップ S 7 9 0 1 ~ ステップ S 7 9 0 5 にて各種情報を把握した後は、ステップ S 7 9 0 6 にて、残数情報 A の値が、残数表示 B と上乗せ数 C と後乗せ数 D との合計からゲーム情報 E を減算した値と等しいか否かを判定する。つまり、主制御装置 1 0 1 が管理する A T モードや C Z モードの残り払出枚数や残りゲーム数の情報(残数情報 A)と、サブ制御装置 1 8 0 で管理する A T モードや C Z モードの残り払出枚数や残りゲーム数の情報(残数表示 B + 上乗せ数 C + 後乗せ数 D - ゲーム情報 E)とに、ズレが生じていないかの確認を行う。

【1 1 1 5】

ステップ S 7 9 0 6 にて肯定判定し、主制御装置 1 0 1 の情報とサブ制御装置 1 8 0 の情報とにズレが生じていない場合、ステップ S 7 9 0 7 に進む。ステップ S 7 9 0 7 では、残数情報 A から上乗せ数 C と後乗せ数 D を減算する処理を実行する。そして、ステップ S 7 9 0 8 にて、ステップ S 7 9 0 7 の演算処理の結果(演算値 F)が表示されるように第 1 残数表示エリア N G A 1 や第 2 残数表示エリア N G A 2 の残数表示 B を更新する更新演出を実行する処理を行ってから、本残数表示の更新処理を終了する。

【1 1 1 6】

この場合、例えば、今回のゲームで上乗せ報知演出が設定されておらず、更に、後乗せカウンタが 0 である場合には、ステップ S 7 9 0 8 で残数表示 B に表示させる値は、主制御装置 1 0 1 からの残数情報 A そのもの(残数情報 A からゼロの上乗せ数 C とゼロの後乗せ数 D とを減算した値)となり、主制御装置 1 0 1 からの残数情報 A をそのまま残数表示 B として更新することになる。

【1 1 1 7】

そして、上記のように主制御装置 1 0 1 からの残数情報 A を用いて残数表示 B の更新を行うとしても、見た目上は、現状の残数表示 B から、今回のゲーム情報 E が減算された値に更新されるため、遊技者としては、今回のゲームの結果が、残数表示 B に反映されて更新されたと認識する。

【1 1 1 8】

ステップ S 7 9 0 6 にて否定判定し、主制御装置 1 0 1 が管理する A T モードや C Z モードの残り払出枚数や残りゲーム数の情報(以下、単に「主制御装置 1 0 1 側の残数情報」という)と、サブ制御装置 1 8 0 で管理する A T モードや C Z モードの残り払出枚数や残りゲーム数の情報(以下、単に「サブ制御装置 1 8 0 側の残数情報」という)とに、ズレが生じている場合とは、例えば、接続異常が生じている場合や、主制御装置 1 0 1 やサブ制御装置 1 8 0 で管理している各種情報がノイズ等によって非正規の情報に書き換えられてしまった場合等が主に挙げられる。上記のように A T モードや C Z モードは主制御装置 1 0 1 側で管理する情報に基づいて終了するため、上記のようなズレが生じている場合には、サブ制御装置 1 8 0 側で管理している情報を主制御装置 1 0 1 側で管理している情報にあわせる処理を行う。

【1 1 1 9】

すなわち、まず、ステップ S 7 9 0 9 にて、主制御装置 1 0 1 側の残数情報が、サブ制御装置 1 8 0 側の残数情報よりも大きいかなんかを判定する。ステップ S 7 9 0 9 にて肯定判定した場合、ステップ S 7 9 1 0 にて、残数表示 B からゲーム情報 E を減算する処理を実行する。続く、ステップ S 7 9 1 1 では、残数情報 A から上乗せ数 C とステップ S 7 9 1 0 の演算値 G (残数表示 B からゲーム情報 E を減算した値)を減算する処理を実行する。そして、ステップ S 7 9 1 2 にて、後乗せ数 D が、ステップ S 7 9 1 0 の演算値 H (主制御装置 1 0 1 からの残数情報 A から、上乗せ数 C を減算し、残数表示 B からゲーム情報

Eを減算した演算値Gを更に減算した値)となるように、演算値Hの値を後乗せカウンタに入力する処理を実行する。

【1120】

その後、ステップS7913にて、演算値G(残数表示Bからゲーム情報Eを減算した値)が表示されるように第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2の残数表示Bを更新する更新演出が実行されるようにする処理を行ってから、本残数表示の更新処理を終了する。

【1121】

つまり、主制御装置101側の残数情報のほうが、サブ制御装置180側の残数情報よりも大きい場合、その差分(演算値 $H = A - C - (B - E)$)を後乗せ数Dとして修正する。そして、残数表示Bについては、現状表示している値から今回のゲーム情報Eが減算されて更新されるようにしている。この場合、残数表示Bの更新は、通常の更新と同じ態様の更新とされていることから、当該修正が行われた場合であっても、当該修正が行われたことを遊技者は把握しにくく、遊技者に違和感を与えないようにしながら、修正を行うことが可能となっている。

【1122】

ステップS7909にて否定判定し、主制御装置101側の残数情報よりも、サブ制御装置180側の残数情報のほうが大きい場合、ステップS7914に進む。ステップS7914では、サブ制御装置180側の残数情報と、主制御装置101側の残数情報との差分を演算する処理を実行する。

【1123】

続くステップS7915では、ステップS7914にて算出した演算値I($(B + C + D - E) - A$)が、後乗せ数D以下であるか否かを判定する。ステップS7915にて肯定判定した場合、ステップS7916にて、後乗せ数Dを、現状の後乗せ数Dから演算値Iを減算した値となるように更新する処理を実行する。つまり、後乗せ数Dを用いて、主制御装置101で管理する残数情報とサブ制御装置180で管理する残数情報とのズレを修正する。

【1124】

続くステップS7917では、残数情報Aから、上乘せ数Cと、ステップS7916による演算後の後乗せ数Dを減算する処理を実行する。ステップS7917の処理は、残数表示Bの更新に際して表示する値を算出する処理であり、その意義は、ステップS7907の処理と同様である。そして、ステップS7918にて、ステップS7917の演算結果(演算値F)が表示されるように第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2の残数表示Bの更新演出が実行されるようにする処理を行ってから、本残数表示の更新処理を終了する。

【1125】

すなわち、主制御装置101とサブ制御装置180とのズレが後乗せ数D以下である場合には、そのズレを後乗せ数Dから減算することで主制御装置101とサブ制御装置180とのズレを修正する。そして、残数表示Bについては、残数情報Aから、減算後(ズレの修正を反映した後)の後乗せ数Dを減算した値となるように更新することで、今回のゲーム情報Eが減算された値に更新されるようになり、遊技者にズレの修正を認識させることなく、主制御装置101とサブ制御装置180との同期を図ることが可能となる。

【1126】

ステップS7915にて否定判定し、ステップS7914にて算出した演算値I($(B + C + D - E) - A$)が、後乗せ数Dよりも大きい場合、ステップS7919に進む。ステップS7919では、演算値Iから後乗せ数Dを減算する処理を実行する。そして、ステップS7920にて残数表示Bから、ステップS7919の演算値J($I - D$)とゲーム情報Eとを減算する処理を実行する。続くステップS7921では、後乗せ数Dをゼロにクリアする処理を実行し、ステップS7922にて、ステップS7920の演算結果(演算値 $K = B - J - E$)が表示されるように第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示

10

20

30

40

50

エリア N G A 2 の残数表示 B の更新演出が実行されるようにする処理を行ってから、本残数表示の更新処理を終了する。

【1127】

すなわち、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 とのズレが後乗せ数 D よりも大きい場合、まずは後乗せ数 D により可能な限りズレを修正し、その後、残数表示 B から残りのズレ分を含めて今回のゲーム情報 E を減算して、そのズレを修正する。そのため、残数表示 B の更新は、今回のゲーム情報 E よりも大きい値が減算されることになる。

【1128】

ただし、本実施形態では、上乘せ数 C についてはズレの修正に利用しない構成としている。そのため、例えば、今回のゲームで既に上乘せ報知演出を実行しており、残数表示 B の更新前である場合には、当該上乘せ報知演出を終了する際には当該上乘せ報知演出にて報知された上乘せ数 C が、ステップ S 7922 の更新後の残数表示 B に加算されて更新されることになる。このようにすることで、既に実行されている上乘せ報知演出との矛盾が生じないようにしながら、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との同期を図ることが可能となる。

【1129】

本実施形態における本残数表示の更新処理は、演出設定処理（図 48）におけるステップ S 2214 の入賞時演出設定処理（図 54）にて実行される処理である。これに対して、上乘せ用残数表示実行処理（図 147）の上乘せ報知演出に伴う残数表示の更新は、入賞時又は次ゲームのベット時として設定されており（図 146（b））、入賞時として設定されている場合には、演出設定処理（図 48）におけるステップ S 2221 のその他の処理内にて当該残数表示の更新が行われる。つまり、上乘せ報知演出が実行されたゲームにおいて、入賞時には、先ず残数表示の更新処理（図 151）が実行され、その後、上乘せ用残数表示実行処理（図 147）が実行されるように設定されている。そのため、上乘せ用残数表示実行処理で更新する残数表示は、今回のゲーム情報 E や、ズレの修正が行われた後の残数表示に対して、今回の上乘せ報知演出での上乘せ分を加算して更新することになる。

【1130】

<実行中の演出情報の初期化処理>

上記のように、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との間で接続異常が生じると、主制御装置 101 から出力されたコマンドをサブ制御装置 180 側で受信することができなくなる。また、接続異常が解消されても、主制御装置 101 にて進行される遊技進行状態と、サブ制御装置 180 側で把握する遊技進行状態（コマンドカウンタ）とにズレが生じているとする同期異常が特定されると、当該同期異常の解消契機としての開始操作が行われるまで、基本的には演出の更新が行われなくなる。なお、上記のように、同期異常が特定されている場合であっても、消化数表示エリア S G A の消化数、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数、及び第 1 残数表示エリア N G A 1 や第 2 残数表示エリア N G A 2 の残数表示の更新は行われる。

【1131】

同期異常の解消契機としての開始操作が行われると、上記のように、開始操作時演出設定処理（図 50）において同期異常が生じていることの判定（ステップ S 2401：YES）が行われ、表示情報修正処理（図 93）にて、実行中の演出を一旦終了させ、新たに開始するゲームの内容に沿った演出を行える状態に設定する処理が行われる。

【1132】

ここでは、ステップ S 4602 の実行中の演出用情報の初期化処理について、図 152 のフローチャートを参照しながら、上記のように設定された上乘せ報知演出との関係を説明する。

【1133】

ステップ S 8001 では、上乘せ報知演出が設定済みであるか否かを判定する。上乘せ報知演出が設定済みである場合とは、開始操作時の上乘せ報知演出設定処理にて上乘せ報

10

20

30

40

50

知演出が設定され、未だ未実行であることを意味する。

【1134】

ステップS8001にて肯定判定した場合、ステップS8002にて、設定済みの上乗せカウンタの値を後乗せカウンタに加算する処理を実行し、ステップS8003にて上乗せカウンタを0にクリアする。その後、ステップS8004にて、設定済みの上乗せ報知演出の演出データを消去する処理を実行する。

【1135】

ステップS8001にて否定判定した場合、又はステップS8004の処理を実行した後は、ステップS8004にてその他の演出情報の初期化処理を実行してから、本処理を終了する。

10

【1136】

かかる処理により、設定されたものの未実行のままであった上乗せ報知演出の演出データが消去されるとともに、その上乗せ報知演出にて報知するはずであった上乗せが、後乗せ報知演出として報知されるようになる。

【1137】

＜残数表示の更新が行われる様子＞

接続異常が生じていた場合の残数表示が行われる様子について説明する。ここでは、Aモードの消化ゲーム数が100ゲーム、獲得枚数が500枚、残り払出枚数が50枚であり、更に後乗せカウンタに50が入力されている状況でゲームが開始される場合を想定して説明する。また、以下の説明においては、1ゲーム目～3ゲーム目のいずれもが3ベットにて実行され、1ゲーム目と3ゲーム目では押し順ベル当選となって第1小役～第6小役のいずれかの入賞が成立（13枚払出）し、2ゲーム目ではスイカ当選となって第7小役又は第8小役入賞が成立（3枚払出）した場合を想定して説明する。

20

【1138】

＜接続異常が生じていない場合＞

先ず、接続異常が生じていない場合の残数表示等が更新される様子について、図153を参照しながら説明する。

【1139】

図153（a）に示すように、ta1にてスタートレバー41が操作されてゲームが開始されると、消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示は1ゲーム加算された0101Gに更新され、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示は今回のベット数（3枚）が減算された0479枚に更新される。なお、第2残数表示エリアNGA2の残数表示は0050枚のままである（図153（b））。

30

【1140】

ta1にて開始されたゲームがta2の第3停止OFF操作で終了し、今回のゲームで押し順ベルにおける第1小役～第6小役のいずれかの入賞が成立した場合、13枚の払出が行われる。この場合、図153（c）に示すように、ta2の第3停止OFF操作と同タイミングの入賞時演出として、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示が13枚加算されて0510枚に更新される。また、第2残数表示エリアNGA2の残数表示は、残数表示の更新処理（図151）において、主制御装置101からのAT枚数コマンドに含まれるAT枚数カウンタの残数情報A（90）から、上乗せカウンタの値（上乗せ数C、0）と後乗せカウンタの値（後乗せ数D、50）とを減算した値（演算値F、40）に更新される。この場合、第2残数表示エリアNGA2の表示は、見た目上、今回のゲームの差枚数（払出13枚－ベット3枚＝10枚）が減算されて更新された状況（0050枚→0040枚）と同じ状況となる。

40

【1141】

ta3にて次のゲームの開始操作が行われた場合において、当該ゲームで上乗せ抽選に当選し、20枚の上乗せが行われる場合、ta3の開始操作時コマンドとして、主制御装置101から20枚の上乗せ情報を含む上乗せコマンドが出力される。なお、この場合、上乗せ報知演出の実行タイミングが第2停止ON操作時として設定され、上乗せ報知演出

50

の終了タイミングが入賞時として設定されたとする。

【1142】

t a 3 の開始操作時では、消化数表示エリア S G A の消化ゲーム数の表示は1ゲーム加算された0102Gに更新され、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示は今回のベット数(3枚)が減算された0507枚に更新される。なお、第2残数表示エリア N G A 2 の残数表示は0040枚のままである(図153(d))。

【1143】

t a 3 にて開始されたゲームの第2停止 O N 操作が t a 4 にて行われると、上記のように上乗せ報知演出が第2停止 O N 操作時として設定されていることから、当該 t a 4 にて上乗せ報知演出が開始される。本実施形態では、上記のように、上乗せ報知演出が行われると、消化数表示エリア S G A の消化ゲーム数の表示、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示、及び第2残数表示エリア N G A 2 の残数表示は表示されなくなる。

【1144】

t a 5 にて第3停止 O F F 操作が行われ、同タイミングの入賞時演出設定処理では、残数表示の更新処理(図151)において、第2残数表示エリア N G A 2 の表示を、主制御装置101からの A T 枚数コマンドに含まれる A T 枚数カウンタの残数情報 A (110) から、上乗せカウンタの値(上乗せ数 C、20)と後乗せカウンタの値(後乗せ数 D、50)とを減算した値(演算値 F、60)に更新する処理を実行する。この場合、第2残数表示エリア N G A 2 の表示は、見た目上、今回のゲームの差枚数(払出3枚-ベット3枚=0枚)が減算されて更新された状況(0040枚→0040枚)と同じ状況となる。

【1145】

また、t a 5 では、t a 4 にて開始された上乗せ報知演出が終了するとともに、第2残数表示エリア N G A 2 の表示が再開され、上乗せ数表示エリア U H A の表示が開始される。なお、消化数表示エリア S G A や獲得枚数表示エリア K M A の表示も再開され、特に獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示は、今回の入賞結果に基づいて払出枚数(3枚)が加算された0510枚に更新される。

【1146】

上乗せ数表示エリア U H A の表示が開始されると、第2残数表示エリア N G A 2 の表示の更新が開始され、当該上乗せ数表示エリア U H A に表示された上乗せ数(20)が加算された値までカウントアップされる t a 6 にて、当該第2残数表示エリア N G A 2 の表示の更新は終了する。

【1147】

その後、t a 7 にて次ゲームの開始操作が行われると、消化数表示エリア S G A の消化ゲーム数の表示は1ゲーム加算された0103Gに更新され、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示は今回のベット数(3枚)が減算された0507枚に更新される。なお、第2残数表示エリア N G A 2 の残数表示は、上乗せ後の0060枚が表示される(図153(f))。

【1148】

t a 7 にて開始されたゲームが、t a 8 にて終了する場合、当該ゲームにて13枚の払出が行われたとすると、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示は今回の払出枚数(13枚)が加算された0520枚に更新される。また、第2残数表示エリア N G A 2 の残数表示は、残数表示の更新処理(図151)において、主制御装置101からの A T 枚数コマンドに含まれる A T 枚数カウンタの残数情報 A (100) から、上乗せカウンタの値(上乗せ数 C、0)と後乗せカウンタの値(後乗せ数 D、50)とを減算した値(演算値 F、50)に更新される。この場合、第2残数表示エリア N G A 2 の表示は、見た目上、今回のゲームの差枚数(払出13枚-ベット3枚=10枚)が減算されて更新された状況と同じ状況となる。

【1149】

<接続異常が生じている場合1>

次に、上乗せコマンドが出力される状況で接続異常が生じている場合(ケース1)の残

10

20

30

40

50

数表示等が更新される様子について、図154を参照しながら説明する。本ケース1では、接続異常が生じている最中に主制御装置101から上乘せコマンドが出力された場合について説明する。

【1150】

図154(a)に示すように、tb1にて開始操作が行われてゲームが開始されると、消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示は1ゲーム加算された0101Gに更新され、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示は今回のベット数(3枚)が減算された0479枚に更新される。なお、第2残数表示エリアNGA2の残数表示は0050枚のままである(図154(b))。

【1151】

tb1にて開始されたゲームにおいて、第1停止ON操作が行われるよりも前のtb2にて接続異常が生じ、当該接続異常は、tb1にて開始されたゲームの第3停止OFF操作(tb3)や、次ゲームの開始操作(tb4)よりも後であって、当該次ゲームの第1停止ON操作が行われるよりも前のtb5にて解消されたとする。つまり、ケース1では、接続異常は生じているものの、同期異常は生じないケースであって、接続異常中に上乘せコマンドが出力されたケースである。

【1152】

この場合、tb3にてゲームが終了して、今回のゲームで押し順ベルにおける第1小役～第6小役のいずれかの入賞が成立して13枚の払出が行われても、当該第3停止OFF操作と同タイミングの入賞時コマンドをサブ制御装置180は受信することができない。そうすると、図154(c)に示すように、当該ゲームの終了時においては、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示は、今回の払出枚数(13枚)を加算することなく、接続異常が生じる前の表示(0497枚)のまま維持される。また、第2残数表示エリアNGA2の残数表示も、サブ制御装置180において主制御装置101からのAT枚数コマンドに含まれるAT枚数カウンタの残数情報A(90)を把握することができないため、接続異常が生じる前の表示(0050枚)のまま維持される。

【1153】

tb4にて次ゲームの開始操作が行われても、当該tb4では上記の通り接続異常が解消されていないため、サブ制御装置180側では開始操作時コマンドを取得することができない。その結果、消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示は、接続異常が生じる前の表示(0101G)が維持され(ゲームの消化に際して消化ゲーム数の加算は行われず)、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示も接続異常が生じる前の表示(0497枚)が維持される(ベット数が減算されない)。また、第2残数表示エリアNGA2の残数表示も、接続異常が生じる前の表示(0050枚)のままである(図154(d))。

【1154】

tb4にて開始操作が行われた後であって第1停止ON操作が行われるよりも前のtb5にて接続異常が解消された場合において、今回のケースでは同期異常が生じていないため(tb2とtb5とのコマンドカウンタの値が同じ値)、上記のように、tb4にて開始されたゲームの各停止操作時の演出は、tb1にて開始されたゲームの各停止操作時の演出が実行されることになる。

【1155】

さらに、サブ制御装置180においては、tb4にて出力された上乘せコマンドを受信することができないため、上乘せ報知演出設定処理による上乘せ報知演出の設定が行われない。そうすると、tb4にて開始されたゲームでは、主制御装置101側の処理では上乘せが行われているものの、当該上乘せが行われたことの上乗せ報知演出は、当該tb4にて開始されたゲームでは実行されないことになる。

【1156】

tb4にて開始されたゲームにおいて、tb6にて第3停止OFF操作が行われると、同タイミングの入賞時演出設定処理では、獲得表示更新第2処理(図59)において獲得

10

20

30

40

50

枚数表示エリアKMAの表示の更新が行われ、今回のゲームの入賞結果に基づいて払出枚数（3枚）が加算された0500枚に更新される。なお、上記のように、実際の獲得枚数は、0510枚（図153（e））であるものの、接続異常が生じていた際の更新が行われなかった分（tb3の払出枚数+13枚、tb4のベット数-3枚）、tb6での獲得枚数は少ない枚数となる。

【1157】

また、tb6の入賞時においては、残数表示の更新処理（図151）において、主制御装置101からのAT枚数コマンドに含まれるAT枚数カウンタの残数情報A（110）と、現状の第2残数表示エリアNGA2の値（残数表示B、50）と上乗せカウンタの値（上乗せ数C、0）及び後乗せカウンタの値（後乗せ数D、50）の合計から今回のゲームの差枚数（ゲーム情報E、0）を差し引いた値（ $50 + 0 + 50 - 0 = 100$ ）と、が異なっており（ステップS7906：NO）、前者のほうが後者よりも大きい（ステップS7909：YES）。そのため、現状の第2残数表示エリアNGA2の値（残数表示B、50）から今回のゲームの差枚数（ゲーム情報E、0）を減算し（演算値G、50）、AT枚数コマンドに含まれるAT枚数カウンタの残数情報A（110）から、上乗せカウンタの値（上乗せ数C、0）を減算し、更に演算値G（50）を減算する（演算値H、60）。そして、その演算値Hを後乗せカウンタに入力し（後乗せ数D、60）、演算値G（50）が第2残数表示エリアNGA2に表示されるように残数表示Bを更新する（0050枚）。これにより、サブ制御装置180側で把握しているATモードが終了するまでの残数情報（残数表示B+上乗せ数C+後乗せ数D-ゲーム情報E）が、主制御装置101のAT枚数カウンタの値（ATモードの残数情報）と等しくなり、主制御装置101とサブ制御装置180との同期が図られる。

【1158】

つまり、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とのズレ（10）は、そのズレ分が後乗せカウンタに加算された形（ $50 \rightarrow 60$ ）で修正される。

【1159】

また、この場合の第2残数表示エリアNGA2の更新は、更新前の表示が0050枚（残数表示B、50）であり、今回のゲームの差枚数（ゲーム情報E、0）であり、見た目上、今回のゲームの差枚数（払出3枚-ベット3枚=0枚）が減算されて更新された状況と同じ状況となる。そのため、接続異常等によって主制御装置101とサブ制御装置180とのズレが生じた場合であっても、そのズレを修正する際に、遊技者に与える違和感を小さくすることが可能となっている。

【1160】

その後、tb7にて次ゲームの開始操作が行われると、消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示は1ゲーム加算された0102Gに更新され、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示は今回のベット数（3枚）が減算された0497枚に更新される（図154（f））。なお、消化数表示エリアSGAや獲得枚数表示エリアKMAの表示は、接続異常が生じていた間の情報を反映することなく、接続異常が生じていた間はゲームが進行されなかったものとして更新される。つまり、接続異常が生じることで、消化数表示エリアSGAや獲得枚数表示エリアKMAの表示は、実際の情報（消化ゲーム数、獲得枚数）とは異なる情報が表示されることになる。

【1161】

また、tb7において第2残数表示エリアNGA2の残数表示は、上記tb6にて更新された残数表示（0050枚）のまま維持される。

【1162】

tb7にて開始されたゲームが、tb8にて終了する場合、当該ゲームにて13枚の払出が行われたとすると、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示は今回の払出枚数（13枚）が加算された0510枚に更新される。また、第2残数表示エリアNGA2の残数表示は、残数表示の更新処理において、主制御装置101からのAT枚数コマンドに含まれるAT枚数カウンタの残数情報A（100）から、上乗せカウンタの値（上乗せ数C

、0)と後乗せカウンタの値(後乗せ数D、60)とを減算した値(演算値F、40)に更新される。この場合、第2残数表示エリアNGA2の表示は、見た目上、今回のゲームの差枚数(払出13枚-ベット3枚=10枚)が減算されて更新された状況と同じ状況となる。

【1163】

＜接続異常が生じている場合2＞

次に、上乘せコマンドが出力される状況で接続異常が生じている場合(ケース2)の残数表示等が更新される様子について、図155を参照しながら説明する。本ケース2では、接続異常が解消された後で主制御装置101から上乘せコマンドが出力された場合について説明する。

10

【1164】

図155(a)に示すように、tc1にて開始操作が行われてゲームが開始されると、消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示は1ゲーム加算された0101Gに更新され、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示は今回のベット数(3枚)が減算された0479枚に更新される。なお、第2残数表示エリアNGA2の残数表示は0050枚のままである(図155(b))。

【1165】

tc1にて開始されたゲームにおいて、第1停止ON操作が行われるよりも前のtc2にて接続異常が生じ、当該接続異常は、tc1にて開始されたゲームの第3停止OFF操作(tc3)よりも後であって、次ゲームの開始操作(tc5)よりも前の、tc4にて解消されたとする。つまり、本ケース2は、接続異常とともに、同期異常も生じたケースであって、接続異常後に上乘せコマンドが出力されたケースである。

20

【1166】

この場合、tc3にてゲームが終了して、今回のゲームで押し順ベルにおける第1小役～第6小役のいずれかの入賞が成立して13枚の払出が行われても、tb3の場合と同様に、当該第3停止OFF操作と同タイミングの入賞時コマンドをサブ制御装置180は受信することができない。そうすると、図155(c)に示すように、当該ゲームの終了時においては、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示は、今回の払出枚数(13枚)を加算することなく、接続異常が生じる前の表示(0497枚)のまま維持される。また、第2残数表示エリアNGA2の残数表示も、サブ制御装置180において主制御装置101からのAT枚数コマンドに含まれるAT枚数カウンタの残数情報A(90)を把握することができないため、接続異常が生じる前の表示(0050枚)のまま維持される(図155(c))。

30

【1167】

tc5にて次ゲームの開始操作が行われるよりも前のtc4にて接続異常が解消されると、サブ制御装置180では、tc5の開始操作に基づく開始操作時コマンドを受信することにより、コマンド判定処理にてコマンド異常フラグがセットされ(ステップS3809)、開始操作時演出設定処理にて表示情報修正処理(図93)が実行される(tc1に開始された演出の終了処理等)。

【1168】

また、tc5では、図155(d)に示すように、獲得表示更新第1処理にて獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示が、今回のベット数3枚が減算した表示(0494枚)に更新され、消化数更新処理にて消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示が、今回のゲームの消化にあわせて1ゲーム加算した表示(0102G)に更新される。なお、第2残数表示エリアNGA2の残数表示は更新タイミングではないため更新されない。

40

【1169】

tc5にて開始されるゲームで上乘せ抽選に当選し、20枚の上乗せが行われる場合、tc5の開始操作時コマンドとして、主制御装置101から20枚の上乗せ情報を含む上乘せコマンドが出力される。なお、この場合、上乘せ報知演出の実行タイミングが第2停止ON操作時として設定され、上乘せ報知演出の終了タイミングが入賞時として設定され

50

たとする。

【1170】

t c 5にて開始されたゲームの第2停止ON操作がt c 6にて行われると、上記のように上乗せ報知演出が第2停止ON操作時として設定されていることから、当該t c 6にて上乗せ報知演出が開始される。上記のように、上乗せ報知演出が行われると、消化数表示エリアS G Aの消化ゲーム数の表示、獲得枚数表示エリアK M Aの獲得枚数の表示、及び第2残数表示エリアN G A 2の残数表示は表示されなくなる。

【1171】

図155(e)に示すように、t c 7にて第3停止OFF操作が行われ、同タイミングの入賞時演出設定処理では、残数表示の更新処理(図151)において、第2残数表示エリアN G A 2の残数表示の更新が行われる。この場合、主制御装置101からのA T枚数コマンドに含まれるA T枚数カウンタの残数情報A(110)と、現状の第2残数表示エリアN G A 2の値(残数表示B、50)と上乗せカウンタの値(上乗せ数C、20)及び後乗せカウンタの値(後乗せ数D、50)の合計から今回のゲームの差枚数(ゲーム情報E、0)を差し引いた値($50 + 0 + 50 - 0 = 100$)と、が異なっており(ステップS7906:NO)、前者のほうが後者よりも大きい(ステップS7909:YES)。そのため、現状の第2残数表示エリアN G A 2の値(残数表示B、50)から今回のゲームの差枚数(ゲーム情報E、0)を減算し(演算値G、50)、A T枚数コマンドに含まれるA T枚数カウンタの残数情報A(110)から、上乗せカウンタの値(上乗せ数C、20)を減算し、更に演算値G(50)を減算する(演算値H、40)。そして、その演算値Hを後乗せカウンタに入力し(後乗せ数D、40)、演算値G(50)が第2残数表示エリアN G A 2に表示されるように残数表示Bを更新する(0050枚)。これにより、サブ制御装置180側の残数情報が、主制御装置101側の残数情報と等しくなり、主制御装置101とサブ制御装置180との同期が図られる。

【1172】

つまり、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とのズレ(10)は、そのズレ分が後乗せカウンタから減算された形(50→40)で修正される。

【1173】

また、t c 7では、t c 6にて開始された上乗せ報知演出が終了するとともに、第2残数表示エリアN G A 2の表示が上記の更新された値にて再開され、上乗せ数表示エリアU H Aの表示が開始される。なお、消化数表示エリアS G Aや獲得枚数表示エリアK M Aの表示も再開され、特に獲得枚数表示エリアK M Aの獲得枚数の表示は、今回の入賞結果に基づいて払出枚数(3枚)が加算された0497枚に更新される。

【1174】

上乗せ数表示エリアU H Aの表示が開始されると、第2残数表示エリアN G A 2の表示の更新が開始され、当該上乗せ数表示エリアU H Aに表示された上乗せ数(20)が加算された値までカウントアップされるt c 8にて、当該第2残数表示エリアN G A 2の表示の更新は終了する。

【1175】

その後、t c 9にて次ゲームの開始操作が行われると、消化数表示エリアS G Aの消化ゲーム数の表示は1ゲーム加算された0103Gに更新され、獲得枚数表示エリアK M Aの獲得枚数の表示は今回のベット数(3枚)が減算された0494枚に更新される。なお、第2残数表示エリアN G A 2の残数表示は、上乗せ後の0070枚が表示される(図155(f))。

【1176】

t c 9にて開始されたゲームが、t c 10にて終了する場合、当該ゲームにて13枚の払出が行われたとすると、獲得枚数表示エリアK M Aの獲得枚数の表示は今回の払出枚数(13枚)が加算された0507枚に更新される。また、第2残数表示エリアN G A 2の残数表示は、残数表示の更新処理(図151)において、主制御装置101からのA T枚

数コマンドに含まれる A T 枚数カウンタの残数情報 A (1 0 0) から、上乘せカウンタの値 (上乘せ数 C、0) と後乗せカウンタの値 (後乗せ数 D、4 0) とを減算した値 (演算値 F、6 0) に更新される。この場合、第 2 残数表示エリア N G A 2 の表示は、見た目上、今回のゲームの差枚数 (払出 1 3 枚 - ベット 3 枚 = 1 0 枚) が減算されて更新された状況と同じ状況となる。

【 1 1 7 7 】

＜接続異常が生じている場合 3＞

次に、上乘せコマンドが出力される状況で接続異常が生じている場合 (ケース 3) の残数表示等が更新される様子について、図 1 5 6 を参照しながら説明する。本ケース 3 では、接続異常が生じている最中に主制御装置 1 0 1 から上乘せコマンドが出力され、当該接続異常によって同期異常が生じた場合について説明する。

10

【 1 1 7 8 】

図 1 5 6 (a) に示すように、t d 1 にて開始操作が行われてゲームが開始されると、消化数表示エリア S G A の消化ゲーム数の表示は 1 ゲーム加算された 0 1 0 1 G に更新され、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示は今回のベット数 (3 枚) が減算された 0 4 7 9 枚に更新される。なお、第 2 残数表示エリア N G A 2 の残数表示は 0 0 5 0 枚のままである (図 1 5 6 (b)) 。

【 1 1 7 9 】

t d 1 にて開始されたゲームにおいて、第 1 停止 O N 操作が行われるよりも前の t d 2 にて接続異常が生じ、当該接続異常は、t d 1 にて開始されたゲームの第 3 停止 O F F 操作 (t d 3) や、次ゲームの開始操作 (t d 4)、更に当該次ゲームの第 1 停止 O N 操作が行われた後の t d 5 にて解消されたとする。

20

【 1 1 8 0 】

この場合、t d 3 にてゲームが終了して、今回のゲームで押し順ベルにおける第 1 小役～第 6 小役のいずれかの入賞が成立して 1 3 枚の払出が行われても、当該第 3 停止 O F F 操作と同タイミングの入賞時コマンドをサブ制御装置 1 8 0 は受信することができない。そうすると、図 1 5 6 (c) に示すように、当該ゲームの終了時においては、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示は、今回の払出枚数 (1 3 枚) を加算することなく、接続異常が生じる前の表示 (0 4 9 7 枚) のまま維持される。また、第 2 残数表示エリア N G A 2 の残数表示も、サブ制御装置 1 8 0 において主制御装置 1 0 1 からの A T 枚数コマンドに含まれる A T 枚数カウンタの残数情報 A (9 0) を把握することができないため、接続異常が生じる前の表示 (0 0 5 0 枚) のまま維持される。

30

【 1 1 8 1 】

t d 4 にて次ゲームの開始操作が行われても、当該 t d 4 では上記の通り接続異常が解消されていないため、サブ制御装置 1 8 0 側では開始操作時コマンドを取得することができない。その結果、消化数表示エリア S G A の消化ゲーム数の表示は、接続異常が生じる前の表示 (0 1 0 1 G) が維持され (ゲームの消化に際して消化ゲーム数の加算は行われず)、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示も接続異常が生じる前の表示 (0 4 9 7 枚) が維持される (ベット数が減算されない)。また、第 2 残数表示エリア N G A 2 の残数表示も、接続異常が生じる前の表示 (0 0 5 0 枚) のままである (図 1 5 6 (d)) 。

40

【 1 1 8 2 】

t d 4 にて開始操作が行われた後であって第 1 停止 O N 操作が行われた後の t d 5 にて接続異常が解消されたとする。そうすると、当該接続異常が解消された t d 5 の後の遊技進行コマンド (第 2 停止 O N 時コマンド) に基づいて、t d 6 にて同期異常が特定されてコマンド異常フラグがセットされる。

【 1 1 8 3 】

上記のように、コマンド異常フラグがセットされることによって、当該コマンド異常フラグがクリアされるまで、残数表示や消化数表示、獲得数表示の更新以外の演出更新が行われなくなる。つまり、t d 6 の第 2 停止 O N 操作に基づく停止 O N 時演出や、その後の

50

、t d 7 の第 3 停止 O F F 操作に基づく停止 O F F 時演出、入賞時演出等の実行が制限される。t d 7 の入賞時（第 3 停止 O F F 操作時）においては、獲得表示更新第 2 処理（図 5 9）において獲得枚数表示エリア K M A の表示の更新が行われ、今回のゲームの入賞結果に基づいて払出枚数（3 枚）が加算された 0 5 0 0 枚に更新される。なお、上記のように、実際の獲得枚数は、0 5 1 0 枚（図 1 5 3（e））であるものの、接続異常が生じていた際の更新が行われなかった分（t d 3 の払出枚数 + 1 3 枚、t d 4 のベット数 - 3 枚）だけ、t d 7 での獲得枚数は少ない枚数となる。

【1 1 8 4】

また、t d 7 の入賞時においては、図 1 5 4（e）の場合と同様に、図 1 5 6（e）に示すように、残数表示の更新処理（図 1 5 1）において、主制御装置 1 0 1 からの A T 枚数コマンドに含まれる A T 枚数カウンタの残数情報 A（1 1 0）と、現状の第 2 残数表示エリア N G A 2 の値（残数表示 B、5 0）と上乗せカウンタの値（上乗せ数 C、0）及び後乗せカウンタの値（後乗せ数 D、5 0）の合計から今回のゲームの差枚数（ゲーム情報 E、0）を差し引いた値（ $5 0 + 0 + 5 0 - 0 = 1 0 0$ ）と、が異なっており（ステップ S 7 9 0 6：N O）、前者のほうが後者よりも大きい（ステップ S 7 9 0 9：Y E S）。そのため、現状の第 2 残数表示エリア N G A 2 の値（残数表示 B、5 0）から今回のゲームの差枚数（ゲーム情報 E、0）を減算し（演算値 G、5 0）、A T 枚数コマンドに含まれる A T 枚数カウンタの残数情報 A（1 1 0）から、上乗せカウンタの値（上乗せ数 C、0）を減算し、更に演算値 G（5 0）を減算する（演算値 H、6 0）。そして、その演算値 H を後乗せカウンタに入力し（後乗せ数 D、6 0）、演算値 G（5 0）が第 2 残数表示エリア N G A 2 に表示されるように残数表示 B を更新する（0 0 5 0 枚）。これにより、サブ制御装置 1 8 0 側の残数情報が、主制御装置 1 0 1 側の残数情報と等しくなり、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との同期が図られる。

【1 1 8 5】

つまり、主制御装置 1 0 1 からの残数情報と、サブ制御装置 1 8 0 側で把握している残数情報とのズレ（1 0）は、そのズレ分が後乗せカウンタに加算された形（5 0 → 6 0）で修正される。

【1 1 8 6】

この場合の第 2 残数表示エリア N G A 2 の更新も、更新前の表示が 0 0 5 0 枚（残数表示 B、5 0）であり、今回のゲームの差枚数（ゲーム情報 E、0）であり、見た目上、今回のゲームの差枚数（払出 3 枚 - ベット 3 枚 = 0 枚）が減算されて更新された状況と同じ状況となる。そのため、接続異常等によって主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 とのズレが生じた場合であっても、そのズレを修正する際に、遊技者に与える違和感を小さくすることが可能となっている。

【1 1 8 7】

その後、t d 8 にて次ゲームの開始操作が行われると、コマンド異常フラグがクリアされ、同期異常が解消され、演出更新が再開される。そして、消化数表示エリア S G A の消化ゲーム数の表示は 1 ゲーム加算された 0 1 0 2 G に更新され、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示は今回のベット数（3 枚）が減算された 0 4 9 7 枚に更新される（図 1 5 6（f））。なお、この場合も、消化数表示エリア S G A や獲得枚数表示エリア K M A の表示は、接続異常が生じていた間の情報を反映することなく、接続異常が生じていた間はゲームが進行されなかったものとして更新される。

【1 1 8 8】

また、t d 8 において第 2 残数表示エリア N G A 2 の残数表示は、上記 t d 7 にて更新された残数表示（0 0 5 0 枚）のまま維持される。

【1 1 8 9】

t d 8 にて開始されたゲームが、t d 9 にて終了する場合、当該ゲームにて 1 3 枚の払出が行われたとすると、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示は今回の払出枚数（1 3 枚）が加算された 0 5 1 0 枚に更新される。また、第 2 残数表示エリア N G A 2 の残数表示は、残数表示の更新処理において、主制御装置 1 0 1 からの A T 枚数コマンドに含

まれる A T 枚数カウンタの残数情報 A (1 0 0) から、上乘せカウンタの値 (上乘せ数 C 、 0) と後乗せカウンタの値 (後乗せ数 D 、 6 0) とを減算した値 (演算値 F 、 4 0) に更新される。この場合、第 2 残数表示エリア N G A 2 の表示は、見た目上、今回のゲームの差枚数 (払出 1 3 枚 - ベット 3 枚 = 1 0 枚) が減算されて更新された状況と同じ状況となる。

【 1 1 9 0 】

＜接続異常が生じている場合 4＞

次に、上乘せコマンドが出力される状況で接続異常が生じている場合 (ケース 4) の残数表示等が更新される様子について、図 1 5 7 を参照しながら説明する。本ケース 4 では、接続異常が生じる前に主制御装置 1 0 1 から上乘せコマンドが出力され、その後、接続異常が生じ、当該接続異常によって同期異常が生じなかった場合について説明する。

10

【 1 1 9 1 】

図 1 5 7 (a) に示すように、t e 1 にてゲームが開始され、当該ゲームにおいて t e 2 にて 1 3 枚の払出が行われた場合、開始時の消化数表示エリア S G A の消化ゲーム数の表示は 0 1 0 1 G とされ、獲得枚数表示エリア K M A の表示は 0 4 9 7 枚とされる (図 1 5 7 (b)) 。また、ゲームの終了時 (t e 2) の獲得枚数表示エリア K M A の表示は 0 5 1 0 枚とされ、第 2 残数表示エリア N G A 2 の表示は 0 0 4 0 枚とされる (図 1 5 7 (c)) 。

【 1 1 9 2 】

次のゲームが t e 3 の開始操作に基づき開始された場合において、当該開始操作の後であって第 1 停止 O N 操作よりも前の t e 4 にて接続異常が生じ、当該 t e 3 にて開始されたゲームの次ゲームの開始操作 (t e 7) よりも後であって、第 1 停止 O N 操作よりも前の t e 8 にて接続異常が解消されたとする。

20

【 1 1 9 3 】

この場合、t e 4 にて接続異常が生じた後は、当該接続異常が解消される t e 8 まで、サブ制御装置 1 8 0 側では主制御装置 1 0 1 からのコマンドを受信することができない。そのため、t e 3 にて開始されたゲームにおいて、各停止操作が行われても、対応する演出は実行されず、t e 3 の開始操作時演出が継続されることになる。

【 1 1 9 4 】

ここで、t e 3 の開始操作時において、上乘せ抽選に当選して、上乘せ (2 0 枚) が発生したとする。この場合、t e 3 の開始操作時コマンドとして 2 0 枚の上乘せ情報を含む上乘せコマンドがサブ制御装置 1 8 0 へ出力される。なお、この場合、図 1 5 3 の場合と同様に、上乘せ報知演出の実行タイミングが第 2 停止 O N 操作時として設定され、上乘せ報知演出の終了タイミングが入賞時として設定されたとする。

30

【 1 1 9 5 】

t e 3 の開始操作時では、消化数表示エリア S G A の消化ゲーム数の表示は 1 ゲーム加算された 0 1 0 2 G に更新され、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示は今回のベット数 (3 枚) が減算された 0 5 0 7 枚に更新される。なお、第 2 残数表示エリア N G A 2 の残数表示は 0 0 4 0 枚のままである (図 1 5 7 (d)) 。

【 1 1 9 6 】

t e 3 にて開始されたゲームの第 2 停止 O N 操作が t e 5 にて行われると、上記のように、t e 5 は接続異常の解消前であり、サブ制御装置 1 8 0 側では第 2 停止 O N 操作が行われたことを把握することができない。そのため、当該 t e 5 では、t e 3 にて設定した上乘せ報知演出が開始されることはない。

40

【 1 1 9 7 】

t e 3 にて開始されたゲームにおいて、t e 6 にて第 3 停止 O F F 操作が行われたとすると、当該 t e 6 の第 3 停止 O F F 時においても接続異常の解消前であり、サブ制御装置 1 8 0 側では第 3 停止 O F F 操作が行われたことを把握することができない。そのため、当該 t e 6 の第 3 停止 O F F 操作時 (入賞時) においては、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示及び第 2 残数表示エリア N G A 2 の残数表示の更新は行われず、前回の更

50

新時（t e 4）の表示が維持される（図 1 5 7（e））。

【1 1 9 8】

t e 7 にて、次のゲームの開始操作が行われた場合、上記のように、t e 7 も接続異常の解消前であるため、サブ制御装置 1 8 0 側では、開始操作が行われたことを把握することができない。そのため、当該 t e 7 の開始操作時においては、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示及び消化数表示エリア S G A の消化数の更新は行われず、前回の更新時（t e 4）の表示が維持される（図 1 5 7（f））。

【1 1 9 9】

t e 7 にて開始操作が行われ、第 1 停止 O N 操作が行われるよりも前の t e 8 にて接続異常が解消された場合において、今回は同期異常が生じなかったとする（t e 4 のコマンドカウンタと、t e 8 のコマンドカウンタとが同じ値であったとする）。この場合、上記のように、当該 t e 7 にて開始されたゲームにて、t e 3 にて開始されたゲームの演出が実行されることになる。

【1 2 0 0】

つまり、t e 3 にて開始されたゲームにおいて第 2 停止 O N 操作時に実行するように設定された上乗せ報知演出が、t e 7 にて開始されたゲームの第 2 停止 O N 操作時（t e 9）にて開始される。上記のように、上乗せ報知演出が行われると、消化数表示エリア S G A の消化ゲーム数の表示、獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示、及び第 2 残数表示エリア N G A 2 の残数表示は表示されなくなる。

【1 2 0 1】

t e 1 0 にて第 3 停止 O F F 操作が行われ、同タイミングの入賞時演出設定処理では、残数表示の更新処理（図 1 5 1）において、主制御装置 1 0 1 側の残数情報と、サブ制御装置 1 8 0 側の残数情報とにズレが生じているか否かの判定を行う。

【1 2 0 2】

ここで、上記のように接続異常が解消された場合において、同期異常が生じていなければ、接続異常が生じたゲームの演出が、当該接続異常が解消されたゲームにて実行される構成としているものの、残数表示の更新処理において参照する今回のゲームの差枚数（ゲーム情報 E）については、接続異常が生じたゲームの差枚数ではなく、接続異常が解消されたゲームの差枚数を参照する構成としている。つまり、接続異常が解消されたゲームの入賞時コマンド（入賞結果コマンド）に基づいて、今回のゲームの払出枚数とベット数を把握し、ゲーム情報 E が算出される。

【1 2 0 3】

そうすると、t e 1 0 においては、主制御装置 1 0 1 からの A T 枚数コマンドに含まれる A T 枚数カウンタの残数情報 A（1 0 0）と、現状の第 2 残数表示エリア N G A 2 の値（残数表示 B、4 0）と上乗せカウンタの値（上乗せ数 C、2 0）及び後乗せカウンタの値（後乗せ数 D、5 0）の合計から今回のゲームの差枚数（ゲーム情報 E、1 0）を差し引いた値（ $40 + 20 + 50 - 10 = 100$ ）と、が等しいと判定する（ステップ S 7 9 0 6：Y E S）。つまり、接続異常が生じていても、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 とのズレが生じていない場合もあり、この場合、主制御装置 1 0 1 からの残数情報 A（1 0 0）から上乗せ数 C（2 0）と後乗せ数 D（5 0）とを減算し、その演算値 F（3 0）が、第 2 残数表示エリア N G A 2 に表示されるようにする（ステップ S 7 9 0 7、ステップ S 7 9 0 8）。そして、かかる第 2 残数表示エリア N G A 2 の更新は、見た目上、今回のゲームの差枚数（1 0）が減算されて更新されており、この場合においても遊技者に違和感を与えないようにすることができる。

【1 2 0 4】

また、t e 1 0 では、t e 9 にて開始された上乗せ報知演出が終了するとともに、第 2 残数表示エリア N G A 2 の表示が再開され、上乗せ数表示エリア U H A の表示が開始される。なお、消化数表示エリア S G A や獲得枚数表示エリア K M A の表示も再開され、特に獲得枚数表示エリア K M A の獲得枚数の表示は、今回の入賞結果に基づいて払出枚数（1 3 枚）が加算された 0 5 2 0 枚に更新される。

10

20

30

40

50

【1205】

上乗せ数表示エリアUHAの表示が開始されると、第2残数表示エリアNGA2の表示の更新が開始され、当該上乗せ数表示エリアUHAに表示された上乗せ数(20)が加算された値までカウントアップされるte11にて、当該第2残数表示エリアNGA2の表示の更新は終了する。

【1206】

＜接続異常が生じている場合5＞

次に、上乗せコマンドが出力される状況で接続異常が生じている場合(ケース5)の残数表示等が更新される様子について、図158を参照しながら説明する。本ケース5では、接続異常が生じる前に主制御装置101から上乗せコマンドが出力され、その後、接続異常が生じ、当該接続異常によって同期異常が生じた場合であって、同期異常の解消に際して上乗せコマンドに基づく上乗せ報知演出の演出データが消去される場合について説明する。なお、上記のように同期異常が生じるケース3との主な違いは、本ケース5では、上乗せコマンドが出力される状況では接続異常が生じていない点である。

【1207】

図158(a)に示すように、tf1にてゲームが開始され、当該ゲームにおいてtf2にて13枚の払出が行われた場合、開始時の消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示は0101Gとされ、獲得枚数表示エリアKMAの表示は0497枚とされる(図158(b))。また、ゲームの終了時(tf2)の獲得枚数表示エリアKMAの表示は0510枚とされ、第2残数表示エリアNGA2の表示は0040枚とされる(図158(c))。

【1208】

次のゲームがtf3の開始操作に基づき開始された場合において、当該開始操作の後であって第1停止ON操作よりも前のtf4にて接続異常が生じ、当該tf3にて開始されたゲームの第3停止OFF操作(tf6)よりも後であって、次ゲームのベット操作(tf8)や開始操作(tf9)よりも前の、tf7にて接続異常が解消されたとする。

【1209】

この場合、tf4にて接続異常が生じた後は、当該接続異常が解消されるtf7まで、サブ制御装置180側では主制御装置101からのコマンドを受信することができない。そのため、tf3にて開始されたゲームにおいて、各停止操作が行われても、対応する演出は実行されず、tf3の開始操作時演出が継続されることになる。

【1210】

ここで、tf3の開始操作時において、上乗せ抽選に当選して、上乗せ(20枚)が発生したとする。この場合、tf3の開始操作時コマンドとして20枚の上乗せ情報を含む上乗せコマンドがサブ制御装置180へ出力される。なお、この場合も、図153の場合と同様に、上乗せ報知演出の実行タイミングが第2停止ON操作時として設定され、上乗せ報知演出の終了タイミングが入賞時として設定されたとする。

【1211】

tf3の開始操作時では、消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示は1ゲーム加算された0102Gに更新され、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示は今回のベット数(3枚)が減算された0507枚に更新される。なお、第2残数表示エリアNGA2の残数表示は0040枚のままである(図158(d))。

【1212】

tf3にて開始されたゲームの第2停止ON操作がtf5にて行われると、上記のように、tf5は接続異常の解消前であり、サブ制御装置180側では第2停止ON操作が行われたことを把握することができない。そのため、当該tf5では、tf3にて設定した上乗せ報知演出が開始されることはない。

【1213】

tf3にて開始されたゲームにおいて、tf6にて第3停止OFF操作が行われたとすると、当該tf6の第3停止OFF時においても接続異常の解消前であり、サブ制御装置

10

20

30

40

50

180側では第3停止OFF操作が行われたことを把握することができない。そのため、当該tf6の第3停止OFF操作時（入賞時）においては、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示及び第2残数表示エリアNGA2の残数表示の更新は行われず、前回の更新時（tf4）の表示が維持される（図158（e））。

【1214】

tf8にて次のゲームのベット操作が行われるよりも前の、tf7にて接続異常が解消された場合、tf8のベット操作に基づくベット時コマンドによって同期異常の特定が行われる（コマンド異常フラグがセットされる）。ただし、続くtf9の開始操作に基づいて、当該同期異常を解消するための表示情報修正処理（図93）が実行される。すなわち、かかる処理によって、tf3の開始操作時に第2停止ON操作時（本来であればtf5）に実行するとして設定された上乗せ報知演出の演出データが消去され、当該上乗せ報知演出にて報知するはずであった上乗せ数（20枚）が、後乗せ数に加算される（50枚→70枚、図158（f））。なお、tf9の開始操作によって、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数はベット数（3枚）を減算して更新され（0504枚）、消化数表示エリアSGAの消化数の表示は1ゲーム加算されて更新される（0103G）。

【1215】

上記のように、tf3にて設定された第2停止ON操作時の上乗せ報知演出は消去されていることから、tf9にて開始されたゲームの第2停止ON操作時（tf10）では、上乗せ報知演出は実行されない。そして、tf11にて第3停止OFF操作が行われ、同タイミングの入賞時演出設定処理では、残数表示の更新処理（図151）において、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じているか否かの判定を行う。

【1216】

tf11においては、主制御装置101からのAT枚数コマンドに含まれるAT枚数カウンタの残数情報A（100）と、現状の第2残数表示エリアNGA2の値（残数表示B、40）と上乗せカウンタの値（上乗せ数C、0）及び後乗せカウンタの値（後乗せ数D、70）の合計から今回のゲームの差枚数（ゲーム情報E、10）を差し引いた値（ $40 + 0 + 70 - 10 = 100$ ）と、が等しいと判定する（ステップS7906：YES）。そして、残数情報A（100）から、上乗せ数C（0）と後乗せ数D（70）を減算した演算値F（30）が表示されるように、第2残数表示エリアNGA2の表示を更新する（ステップS7908、図158（g））。

【1217】

つまり、接続異常が生じることによって、実行予定の上乗せ報知演出を実行することができなくても、同期異常を解消するための処理によって当該上乗せ報知演出にて報知するはずであった枚数が後乗せ側に加算される。これにより、同期異常を解消するための処理によって新たな演出データが設定されるゲーム（tf9に開始されるゲーム）において、突然、上乗せ報知演出が実行されることによる違和感を解消しながら、主制御装置101とサブ制御装置180とにズレが生じないようにすることができる。

【1218】

＜接続異常が生じている場合6＞

次に、上乗せコマンドが出力される状況で接続異常が生じている場合（ケース6）の残数表示等が更新される様子について、図159を参照しながら説明する。本ケース6では、主制御装置101から上乗せコマンドが出力される前に接続異常が生じ、当該接続異常によって同期異常が生じなかった場合について説明する。

【1219】

図159（a）に示すように、tg1にてゲームが開始され、当該ゲームにおいてtg2にて13枚の払出が行われた場合、開始時の消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示は0101Gとされ、獲得枚数表示エリアKMAの表示は0497枚とされる（図159（b））。また、ゲームの終了時（tg2）の獲得枚数表示エリアKMAの表示は0510枚とされ、第2残数表示エリアNGA2の表示は0040枚とされる（図159（

10

20

30

40

50

c))。

【1220】

t g 4にて次のゲームの開始操作が行われるよりも前（さらにベット操作よりも前）であるt g 3にて接続異常が生じ、当該t g 4にて開始されたゲームの第3停止OFF操作（t g 5）よりも後であって、次ゲームのベット操作や開始操作（t g 7）よりも前の、t g 6にて接続異常が解消されたとする。

【1221】

この場合、t g 3にて接続異常が生じた後は、当該接続異常が解消されるt g 6まで、サブ制御装置180側では主制御装置101からのコマンドを受信することができない。そのため、t g 3よりも後でt g 4の開始操作が行われても、開始操作時演出の設定が行われないうし、その後、当該ゲームで停止操作が行われても、接続異常が解消するまでは当該停止操作に基づく停止時演出は実行されない。

【1222】

なお、図153の場合と同様に、t g 4の開始操作に基づいて上乗せ抽選に当選して上乗せ（20枚）が発生し、t g 4の開始操作時コマンドとして20枚の上乗せ情報を含む上乗せコマンドがサブ制御装置180へ出力されても、当該上乗せコマンドをサブ制御装置180では受信することができない。そのため、サブ制御装置180において、t g 4にて上乗せ報知演出の設定も行われないう。また、t g 4においては、消化数表示エリアS G Aや獲得枚数表示エリアK M Aの更新は行われず、接続異常が発生する前の表示（図159（c））が維持される（図159（d））。

【1223】

更に、t g 5にて第3停止OFF操作が行われて3枚のメダル払出が発生しても、その情報（入賞時コマンド等）をサブ制御装置180側で受信することができず、獲得枚数表示エリアK M Aや第2残数表示エリアN G A 2の更新は行われず、接続異常が発生する前の表示（図159（c））が維持される（図159（e））。

【1224】

t g 6にて接続異常が解消された場合、その後、ベット操作が行われても、接続異常が生じた際の遊技進行状態もベット操作前であったため、同期異常とはならず、コマンド異常フラグはセットされない。

【1225】

接続異常が解消された後、t g 7にて次ゲームの開始操作が行われると、消化数表示エリアS G Aや獲得枚数表示エリアK M Aの更新が行われる（0102G、0507枚）。なお、第2残数表示エリアN G A 2の表示は、t g 2にて更新された表示（0040枚）のままである（図159（f））。

【1226】

t g 7にて開始されたゲームがt g 8にて終了する場合（第3停止OFF操作が行われた場合）、残数表示の更新処理において、主制御装置101からの残数情報と、サブ制御装置180側で把握している残数情報とにズレが生じているか否かの判定を行う。

【1227】

t g 8においては、主制御装置101からのA T枚数コマンドに含まれるA T枚数カウンタの残数情報A（100）と、現状の第2残数表示エリアN G A 2の値（残数表示B、40）と上乗せカウンタの値（上乗せ数C、0）及び後乗せカウンタの値（後乗せ数D、50）の合計から今回のゲームの差枚数（ゲーム情報E、10）を差し引いた値（ $40 + 0 + 50 - 10 = 80$ ）と、が異なると判定する（ステップS7906：NO）。そして、前者のほうの方が後者よりも大きいため（ステップS7909：YES）、残数表示B（40）からゲーム情報E（10）を減算し（演算値G、30）、残数情報A（100）から上乗せ数C（0）と演算値G（30）とを減算し（演算値H、70）、当該演算値H（70）の値を後乗せカウンタに入力する（後乗せ数D=70）。そして、演算値G（30）が表示されるように、第2残数表示エリアN G A 2の表示を更新する（ステップS7908、図159（g））。

【1228】

つまり、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とのズレ(20)は、そのズレ分が後乗せカウンタに加算された形(50→70)で修正される。

【1229】

これにより、接続異常が生じることによって上乘せ抽選に当選したことをサブ制御装置180側で把握することができなくとも、当該上乘せ分が後乗せとして報知されるようになり、遊技者に不利益を生じさせないようにしながら表示の修正を行うことが可能となる。

【1230】

＜接続異常が生じている場合7＞

次に、上乘せコマンドが出力される状況で接続異常が生じている場合(ケース7)の残数表示等が更新される様子について、図160を参照しながら説明する。本ケース7では、接続異常が生じた後で主制御装置101から上乘せコマンドが出力され、当該接続異常によって同期異常が生じた場合について説明する。なお、上記のように同期異常が生じるケース3やケース5との違いは、ケース3のように上乘せコマンドが出力される状況で接続異常が生じているものの、本ケース7では、ケース3とは異なり当該上乘せコマンドが出力されたゲームの次ゲームの開始時にも接続異常が生じており、また、上乘せコマンドが出力される状況で接続異常が生じている点や、当該上乘せコマンドが出力されたゲームの次ゲームの開始時にも接続異常が生じている点で、本ケース7はケース5と異なっている。

【1231】

図160(a)に示すように、th1にてゲームが開始され、当該ゲームにおいてth2にて13枚の払出が行われた場合、開始時の消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示は0101Gとされ、獲得枚数表示エリアKMAの表示は0497枚とされる(図160(b))。また、ゲームの終了時(th2)の獲得枚数表示エリアKMAの表示は0510枚とされ、第2残数表示エリアNGA2の表示は0040枚とされる(図160(c))。

【1232】

th4にて次のゲームの開始操作が行われるよりも前(さらにベット操作よりも前)であるth3にて接続異常が生じ、当該th4にて開始されたゲームの第3停止OFF操作(th5)よりも後であって、次ゲームのベット操作や開始操作(th6)よりも後の、th7にて接続異常が解消されたとする。

【1233】

この場合、th3にて接続異常が生じた後は、当該接続異常が解消されるth7まで、サブ制御装置180側では主制御装置101からのコマンドを受信することができない。そのため、th3よりも後でth4の開始操作が行われても、開始操作時演出の設定が行われず、その後、当該ゲームで停止操作が行われても、接続異常が解消するまでは当該停止操作に基づく停止時演出は実行されない。

【1234】

なお、図153の場合と同様に、th4の開始操作に基づいて上乘せ抽選に当選して、上乘せ(20枚)が発生したとしても、図159の場合と同様に、th4の開始操作時コマンドとして20枚の上乗せ情報を含む上乘せコマンドがサブ制御装置180へ出力されても、当該上乘せコマンドをサブ制御装置180では受信することができない。そのため、サブ制御装置180において、th4にて上乘せ報知演出の設定も行われず、また、th4においては、消化数表示エリアSGAや獲得枚数表示エリアKMAの更新は行われず、接続異常が発生する前の表示(図160(c))が維持される(図160(d))。

【1235】

更に、th5にて第3停止OFF操作が行われて3枚のメダル払出が発生しても、その情報(入賞時コマンド等)をサブ制御装置180側で受信することができず、獲得枚数表示エリアKMAや第2残数表示エリアNGA2の更新は行われず、接続異常が発生する前

10

20

30

40

50

の表示（図160（c））が維持される（図160（e））。

【1236】

t h 7にて接続異常が解消される前に、ベット操作が行われ、t h 6にて開始操作が行われると、当該t h 6の開始操作に基づく開始操作時コマンドもサブ制御装置180側で受信することができない。そのため、t h 6においては、消化数表示エリアS G Aや獲得枚数表示エリアK M Aの更新は行われず、接続異常が発生する前の表示（図160（c））が維持される（図160（f））。

【1237】

t h 7にて接続異常が解消された後、t h 8にて第1停止O N操作が行われると、接続異常が発生したt h 3の遊技進行状態（コマンドカウンタ）と接続異常が解消された際の遊技進行状態とが異なるため、当該t h 8にて同期異常が特定されてコマンド異常フラグがセットされる。そうすると、当該t h 8以降の演出は、同期異常が解消されるまで基本的には実行されないようになる。

【1238】

t h 6にて開始されたゲームが、t h 9にて終了される（第3停止O F F操作が行われる）と、当該t h 9では入賞時演出は実行されないものの、獲得枚数表示エリアK M Aや第2残数表示エリアN G A 2の更新は行われる。当該t h 6にて開始されたゲームでは、13枚の払出が生じており、この場合、獲得枚数表示エリアK M Aは、更新前の表示（0510枚）に対して、今回のゲームの払出枚数（13枚）が加算された表示（0523枚）に更新される。

【1239】

また、t h 9における第2残数表示エリアN G A 2の更新に際しては、残数表示の更新処理において、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じているか否かの判定を行う。

【1240】

すなわち、主制御装置101からのA T枚数コマンドに含まれるA T枚数カウンタの残数情報A（100）と、現状の第2残数表示エリアN G A 2の値（残数表示B、40）と上乗せカウンタの値（上乗せ数C、0）及び後乗せカウンタの値（後乗せ数D、50）の合計から今回のゲームの差枚数（ゲーム情報E、10）を差し引いた値（ $40 + 0 + 50 - 10 = 80$ ）と、が異なると判定する（ステップS 7906：N O）。そして、前者のほうが後者よりも大きいため（ステップS 7909：Y E S）、残数表示B（40）からゲーム情報E（10）を減算し（演算値G、30）、残数情報A（100）から上乗せ数C（0）と演算値G（30）とを減算し（演算値H、70）、当該演算値H（70）の値を後乗せカウンタに入力する（後乗せ数D = 70）。そして、演算値G（30）が表示されるように、第2残数表示エリアN G A 2の表示を更新する（ステップS 7908）。

【1241】

つまり、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とのズレ（20）は、そのズレ分が後乗せカウンタに加算された形（ $50 \rightarrow 70$ ）で修正される。

【1242】

その後、t h 10にて次のゲームの開始操作が行われると、コマンド異常フラグがクリアされて、同期異常を解消するための処理が行われる。この場合、上記のようにt h 4にて上乗せ報知演出の設定は行われていないため、上乗せカウンタの値を後乗せカウンタに入力する処理等は行われない。なお、t h 10の開始操作時には、消化数表示エリアS G Aや獲得枚数表示エリアK M Aの更新も行われ、消化数表示エリアS G Aは、接続異常が発生する前の表示（図160（c））から1ゲーム分加算された表示（0102G）に更新され、獲得枚数表示エリアK M Aは、直前の更新（図160（g））の表示（0523枚）から今回のベット数が減算された表示（0520枚）に更新される。

【1243】

<接続異常が生じている場合8>

次に、上乗せコマンドが出力される状況で接続異常が生じている場合（ケース8）の残

10

20

30

40

50

数表示等が更新される様子について、図161を参照しながら説明する。本ケース8では、接続異常が生じたゲームの次のゲームにおいて、当該接続異常が解消された後で主制御装置101から上乘せコマンドが出力された場合について説明する。

【1244】

図161(a)に示すように、 t_{i1} にてゲームが開始され、当該ゲームにおいて t_{i3} にて13枚の払出が行われた場合、開始時の消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示は0101Gとされ、獲得枚数表示エリアKMAの表示は0497枚とされる(図161(b))。

【1245】

t_{i1} にてゲームの開始操作が行われた後であって、第1停止ON操作よりも前の t_{i2} にて接続異常が生じ、当該 t_{i1} にて開始されたゲームの第3停止OFF操作(t_{i3})の後であって、次ゲームのベット操作(t_{i5})や開始操作(t_{i6})よりも前の t_{i4} にて接続異常が解消されたとする。

【1246】

この場合、 t_{i2} にて接続異常が生じた後は、当該接続異常が解消される t_{i4} まで、サブ制御装置180側では主制御装置101からのコマンドを受信することができない。そのため、 t_{i2} よりも後で t_{i3} にて第3停止OFF操作が行われても、停止OFF操作時演出や入賞時演出の設定が行われない。 t_{i3} で13枚の払出が発生しても、獲得枚数表示エリアKMAや第2残数表示エリアNGA2の更新は行われず、更新前の表示(図161(b))が維持される(図161(c))。

【1247】

t_{i4} にて接続異常が解消された後、 t_{i5} にてベット操作が行われると、当該ベット操作に基づくベット操作時コマンドを受信したサブ制御装置180側では同期異常を特定し、コマンド異常フラグをセットする。ただし、続く t_{i6} で開始操作が行われると、同期異常を解消するための表示情報修正処理(図93)が実行される。なお、 t_{i6} の開始操作によって、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数はベット数(3枚)を減算して更新され(0494枚)、消化数表示エリアSGAの消化数の表示は1ゲーム加算されて更新される(0102G)。

【1248】

また、 t_{i6} にて開始操作が行われ上乘せ抽選に当選して、上乘せ(20枚)が発生する場合、開始操作時コマンドとして20枚の上乘せ情報を含む上乘せコマンドをサブ制御装置180で受信することができ、 t_{i6} にて上乘せ報知演出の設定が行われる。なお、この場合、上乘せ報知演出の実行タイミングが第2停止ON操作(t_i)時として設定され、上乘せ報知演出の終了タイミングが入賞時として設定されたとする。

【1249】

t_{i6} にて開始されたゲームの第2停止ON操作が t_{i7} にて行われると、上記のように上乘せ報知演出が第2停止ON操作時として設定されていることから、当該 t_{i7} にて上乘せ報知演出が開始される。上記のように、上乘せ報知演出が行われると、消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示、獲得枚数表示エリアKMAの獲得枚数の表示、及び第2残数表示エリアNGA2の残数表示は表示されなくなる。

【1250】

t_{i8} にて第3停止OFF操作が行われ、同タイミングの入賞時演出設定処理では、残数表示の更新処理(図151)において、主制御装置101からのAT枚数コマンドに含まれるAT枚数カウンタの残数情報A(110)と、現状の第2残数表示エリアNGA2の値(残数表示B、50)と上乘せカウンタの値(上乘せ数C、20)及び後乗せカウンタの値(後乗せ数D、50)の合計から今回のゲームの差枚数(ゲーム情報E、0)を差し引いた値($50 + 20 + 50 - 0 = 120$)と、が異なっており(ステップS7906:NO)、前者のほうが後者よりも小さい(ステップS7909:NO)。そのため、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報との差分を算出する(演算値I、 $(50 + 20 + 50 - 0) - 110 = 10$)。その差分の演算値I(10)は

10

20

30

40

50

、後乗せ数 D (50) 以下であるため (ステップ S7915: YES)、後乗せ数 D (50) から演算値 I (10) を減算し、その演算値を後乗せ数 D に入力する (後乗せ数 D = 40)。その後、残数情報 A (110) から上乘せ数 C (20) と後乗せ数 D (40) とを減算し、その演算値 F (50) が表示されるように、第2残数表示エリア NGA2 の表示を更新する (ステップ S7918)。

【1251】

また、t i 8 では、t i 7 にて開始された上乘せ報知演出が終了するとともに、第2残数表示エリア NGA2 の表示が再開され、上乘せ数表示エリア UHA の表示が開始される。なお、消化数表示エリア SGA や獲得枚数表示エリア KMA の表示も再開され、特に獲得枚数表示エリア KMA の獲得枚数の表示は、今回の入賞結果に基づいて払出枚数 (3枚) が加算された 0497 枚に更新される。

10

【1252】

上乘せ数表示エリア UHA の表示が開始されると、第2残数表示エリア NGA2 の表示の更新が開始され、当該上乘せ数表示エリア UHA に表示された上乘せ数 (20) が加算された値までカウントアップされる t i 9 にて、当該第2残数表示エリア NGA2 の表示の更新は終了する (50 → 70)。

【1253】

その後、t i 10 にて次ゲームの開始操作が行われると、消化数表示エリア SGA の消化ゲーム数の表示は1ゲーム加算された 0103 G に更新され、獲得枚数表示エリア KMA の獲得枚数の表示は今回のベット数 (3枚) が減算された 0494 枚に更新される。なお、第2残数表示エリア NGA2 の残数表示は、上乘せ後の 0060 枚が表示される (図161 (f))。

20

【1254】

t i 10 にて開始されたゲームが、t i 11 にて終了する場合、当該ゲームにて13枚の払出が行われたとすると、獲得枚数表示エリア KMA の獲得枚数の表示は今回の払出枚数 (13枚) が加算された 0507 枚に更新される。また、第2残数表示エリア NGA2 の残数表示は、残数表示の更新処理 (図151) において、主制御装置 101 からの AT 枚数コマンドに含まれる AT 枚数カウンタの残数情報 A (100) から、上乘せカウンタの値 (上乘せ数 C、0) と後乗せカウンタの値 (後乗せ数 D、40) とを減算した値 (演算値 F、60) に更新される。この場合、第2残数表示エリア NGA2 の表示は、見た目上、今回のゲームの差枚数 (払出13枚 - ベット3枚 = 10枚) が減算されて更新された状況と同じ状況となる。

30

【1255】

< 接続異常が生じている場合 9 >

次に、上記ケース1において、第1ゲーム開始時の後乗せカウンタ (後乗せ数 D) が 0 である場合 (ケース9) について説明する。

【1256】

ケース1と同様に、図162 (a) に示すように、t j 1 にてゲームが開始され、当該ゲームにおいて t j 3 にて13枚の払出が行われた場合、開始時の消化数表示エリア SGA の消化ゲーム数の表示は 0101 G とされ、獲得枚数表示エリア KMA の表示は 0497 枚とされる (図162 (b))。

40

【1257】

t j 1 にてゲームの開始操作が行われた後であって、第1停止 ON 操作よりも前の t j 2 にて接続異常が生じ、当該 t j 1 にて開始されたゲームの第3停止 OFF 操作 (t j 3) や次ゲームのベット操作や開始操作 (t j 4) よりも後であって、当該次のゲームの第1停止 ON 操作よりも前の t j 5 にて接続異常が解消されたとする。

【1258】

この場合、ケース1と同様に、t j 3 で13枚の払出が発生しても、獲得枚数表示エリア KMA や第2残数表示エリア NGA2 の更新は行われず、更新前の表示 (図162 (b)) が維持される (図162 (c))。また、t j 4 の開始操作に基づいて上乘せ抽選に

50

当選して、上乗せ（20枚）が発生したとしても、t j 4にて上乗せ報知演出の設定も行われない。また、t j 4においては、消化数表示エリアS G Aや獲得枚数表示エリアK M Aの更新は行われず、接続異常が発生する前の表示（図162（b））が維持される（図162（d））。

【1259】

t j 5にて接続異常が解消された場合において、ケース1と同様に、続くt j 6にて第1停止ON操作が行われた場合に同期異常の特定が行われず、コマンド異常フラグはセットされなかったとすると、t j 1にて開始されたゲームで設定された演出が、t j 4にて開始されたゲームにて実行される。ただし、t j 6の第3停止OFF操作時（入賞時）の獲得表示更新第2処理や残数表示更新処理では、実際に今回のt j 6にて受信している入賞結果コマンドやA T枚数コマンド等に基づいて表示の更新を行うため、入賞時演出として報知される払出枚数とは異なる枚数が獲得枚数表示エリアK M Aや第2残数表示エリアN G A 2に反映されることになる。つまり、獲得枚数表示エリアK M Aの表示は、更新前の表示（0497枚）から、今回の払出枚数（3枚）を加算した表示（0500枚）に更新される。

10

【1260】

また、第2残数表示エリアN G A 2については、上記のように、残数表示の更新処理において、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じているか否かの判定を行う。

【1261】

20

すなわち、主制御装置101からのA T枚数コマンドに含まれるA T枚数カウンタの残数情報A（60）と、現状の第2残数表示エリアN G A 2の値（残数表示B、50）と上乗せカウンタの値（上乗せ数C、0）及び後乗せカウンタの値（後乗せ数D、0）の合計から今回のゲームの差枚数（ゲーム情報E、0）を差し引いた値（ $50 + 0 + 0 - 0 = 50$ ）と、が異なると判定する（ステップS7906：NO）。そして、前者のほうが後者よりも大きいため（ステップS7909：YES）、残数表示B（50）からゲーム情報E（0）を減算し（演算値G、50）、残数情報A（60）から上乗せ数C（0）と演算値G（50）とを減算し（演算値H、10）、当該演算値H（10）の値を後乗せカウンタに入力する（後乗せ数D＝10）。そして、演算値G（50）が表示されるように、第2残数表示エリアN G A 2の表示を更新する（ステップS7908）。

30

【1262】

つまり、上記のように本実施形態では、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じている場合において、そのズレを後乗せで吸収する構成としており、当該ズレが主制御装置101側のほうが大きいものである場合には、後乗せ側に加算することで当該ズレを吸収可能である。より詳しくは、もともと後乗せ数Dが0であったとしても、ズレ（10）を後乗せ数Dに加算することで、見た目上、今回のゲーム情報Eが反映された形で第2残数表示エリアN G A 2の表示を更新することが可能となる。

【1263】

その後、t j 7にて次のゲームの開始操作が行われると、消化数表示エリアS G Aや獲得枚数表示エリアK M Aの更新も行われ、消化数表示エリアS G Aは、更新の表示（図162（e））から1ゲーム分加算された表示（0102G）に更新され、獲得枚数表示エリアK M Aは、直前の更新（図162（e））の表示（0500枚）から今回のベット数が減算された表示（0497枚）に更新される。また、t j 7にて開始されたゲームがt j 8にて終了すると、獲得枚数表示エリアK M Aは、直前の更新（図162（f））の表示（0497枚）から今回の払出枚数が加算された表示（0510枚）に更新される。そして、t j 7においても、主制御装置101からの残数情報と、サブ制御装置180側で把握している残数情報とにズレが生じていないため、第2残数表示エリアN G A 2は、残数情報A（50）から上乗せ数B（0）と後乗せ数D（10）とを減算した演算値F（40）が表示されるように更新される。

40

50

【1264】

＜接続異常が生じている場合10＞

次に、上記ケース1において、第2ゲーム開始時の上乗せ抽選に当選しなかった場合（ケース10）について説明する。

【1265】

ケース1と同様に、図163（a）に示すように、tk1にてゲームが開始され、当該ゲームにおいてtk3にて13枚の払出が行われた場合、開始時の消化数表示エリアSGAの消化ゲーム数の表示は0101Gとされ、獲得枚数表示エリアKMAの表示は0497枚とされる（図163（b））。

【1266】

tk1にてゲームの開始操作が行われた後であって、第1停止ON操作よりも前のtk2にて接続異常が生じ、当該tk1にて開始されたゲームの第3停止OFF操作（tk3）や次ゲームのベット操作や開始操作（tk4）よりも後であって、当該次のゲームの第1停止ON操作よりも前のtk5にて接続異常が解消されたとする。

【1267】

この場合、ケース1と同様に、tk3で13枚の払出が発生しても、獲得枚数表示エリアKMAや第2残数表示エリアNGA2の更新は行われず、更新前の表示（図163（b））が維持される（図163（c））。

【1268】

ケース10においては、tk4の開始操作に基づいて上乗せ抽選に当選していないため、tk4にて上乗せコマンドの出力は行われず、上乗せ報知演出の設定も行われず。なお、当該tk4は接続異常中であるため、tk4において消化数表示エリアSGAや獲得枚数表示エリアKMAの更新は行われず、接続異常が発生する前の表示（図163（b））が維持される（図163（d））。

【1269】

tk5にて接続異常が解消された場合において、ケース1と同様に、続くtk6にて第1停止ON操作が行われた場合に同期異常の特定が行われず、コマンド異常フラグはセットされなかったとすると、tk1にて開始されたゲームで設定された演出が、tk4にて開始されたゲームにて実行される。ただし、tk6の第3停止OFF操作時（入賞時）の獲得表示更新第2処理や残数表示更新処理では、実際に今回のtk6にて受信している入賞結果コマンドやAT枚数コマンド等に基づいて表示の更新を行うため、入賞時演出として報知される払出枚数とは異なる枚数が獲得枚数表示エリアKMAや第2残数表示エリアNGA2に反映されることになる。つまり、獲得枚数表示エリアKMAの表示は、更新前の表示（0497枚）から、今回の払出枚数（3枚）を加算した表示（0500枚）に更新される。

【1270】

また、第2残数表示エリアNGA2については、上記のように、残数表示の更新処理において、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じているか否かの判定を行う。

【1271】

すなわち、主制御装置101からのAT枚数コマンドに含まれるAT枚数カウンタの残数情報A（90）と、現状の第2残数表示エリアNGA2の値（残数表示B、50）と上乗せカウンタの値（上乗せ数C、0）及び後乗せカウンタの値（後乗せ数D、50）の合計から今回のゲームの差枚数（ゲーム情報E、0）を差し引いた値（ $50 + 0 + 50 - 0 = 100$ ）と、が異なると判定する（ステップS7906：NO）。

【1272】

この場合においては、前者のほうが後者よりも小さいため（ステップS7909：NO）、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報との差分を算出する（演算値I、 $(50 + 0 + 50 - 0) - 90 = 10$ ）。その差分の演算値I（10）は、後乗せ数D（50）以下であるため（ステップS7915：YES）、後乗せ数D（

10

20

30

40

50

50) から演算値 I (10) を減算し、その演算値を後乗せ数 D に入力する (後乗せ数 D = 40)。その後、残数情報 A (90) から上乘せ数 C (0) と後乗せ数 D (40) とを減算し、その演算値 F (50) が表示されるように、第 2 残数表示エリア NGA2 の表示を更新する (ステップ S7918)。

【1273】

t k 7 にて次のゲームの開始操作が行われると、消化数表示エリア SGA や獲得枚数表示エリア KMA の更新も行われ、消化数表示エリア SGA は、更新の表示 (図 163 (e)) から 1 ゲーム分加算された表示 (0102G) に更新され、獲得枚数表示エリア KMA は、直前の更新 (図 163 (e)) の表示 (0500 枚) から今回のベット数が減算された表示 (0497 枚) に更新される。また、t k 7 にて開始されたゲームが t k 8 にて終了すると、獲得枚数表示エリア KMA は、直前の更新 (図 163 (f)) の表示 (0497 枚) から今回の払出枚数が加算された表示 (0510 枚) に更新される。そして、t k 7 においても、主制御装置 101 側の残数情報と、サブ制御装置 180 側の残数情報とにズレが生じていないため、第 2 残数表示エリア NGA2 は、残数情報 A (80) から上乘せ数 B (0) と後乗せ数 D (40) とを減算した演算値 F (40) が表示されるように更新される。

10

【1274】

< 接続異常が生じている場合 11 >

次に、上記ケース 1 において、第 1 ゲーム開始時の後乗せカウンタ (後乗せ数 D) が 0 であって、第 2 ゲーム開始時の上乘せ抽選に当選しなかった場合 (ケース 11) について説明する。

20

【1275】

ケース 1 と同様に、図 164 (a) に示すように、t m 1 にてゲームが開始され、当該ゲームにおいて t m 3 にて 13 枚の払出が行われた場合、開始時の消化数表示エリア SGA の消化ゲーム数の表示は 0101G とされ、獲得枚数表示エリア KMA の表示は 0497 枚とされる (図 164 (b))。

【1276】

t m 1 にてゲームの開始操作が行われた後であって、第 1 停止 ON 操作よりも前の t k 2 にて接続異常が生じ、当該 t m 1 にて開始されたゲームの第 3 停止 OFF 操作 (t m 3) や次ゲームのベット操作や開始操作 (t m 4) よりも後であって、当該次のゲームの第 1 停止 ON 操作よりも前の t m 5 にて接続異常が解消されたとする。

30

【1277】

この場合、ケース 1 と同様に、t m 3 で 13 枚の払出が発生しても、獲得枚数表示エリア KMA や第 2 残数表示エリア NGA2 の更新は行われず、更新前の表示 (図 164 (b)) が維持される (図 164 (c))。

【1278】

ケース 11 においては、ケース 10 と同様に、t m 4 の開始操作に基づいて上乘せ抽選に当選していないため、t m 4 にて上乘せコマンドの出力は行われないし、上乘せ報知演出の設定も行われない。また、t m 4 においては、消化数表示エリア SGA や獲得枚数表示エリア KMA の更新は行われず、接続異常が発生する前の表示 (図 164 (b)) が維持される (図 164 (d))。

40

【1279】

t m 5 にて接続異常が解消された場合において、ケース 1 と同様に、続く t m 6 にて第 1 停止 ON 操作が行われた場合に同期異常の特定が行われず、コマンド異常フラグはセットされなかったとすると、t m 1 にて開始されたゲームで設定された演出が、t m 4 にて開始されたゲームにて実行される。ただし、t m 6 の第 3 停止 OFF 操作時 (入賞時) の獲得表示更新第 2 処理や残数表示更新処理では、実際に今回の t m 6 にて受信している入賞結果コマンドや AT 枚数コマンド等に基づいて表示の更新を行うため、入賞時演出として報知される払出枚数とは異なる枚数が獲得枚数表示エリア KMA や第 2 残数表示エリア NGA2 に反映されることになる。つまり、獲得枚数表示エリア KMA の表示は、更新前

50

の表示（０４９７枚）から、今回の払出枚数（３枚）を加算した表示（０５００枚）に更新される。

【１２８０】

また、第２残数表示エリアＮＧＡ２については、上記のように、残数表示の更新処理において、主制御装置１０１側の残数情報と、サブ制御装置１８０側の残数情報とにズレが生じているか否かの判定を行う。

【１２８１】

すなわち、主制御装置１０１からのＡＴ枚数コマンドに含まれるＡＴ枚数カウンタの残数情報Ａ（４０）と、現状の第２残数表示エリアＮＧＡ２の値（残数表示Ｂ、５０）と上乗せカウンタの値（上乗せ数Ｃ、０）及び後乗せカウンタの値（後乗せ数Ｄ、０）の合計から今回のゲームの差枚数（ゲーム情報Ｅ、０）を差し引いた値（ $50 + 0 + 0 - 0 = 50$ ）と、が異なると判定する（ステップＳ７９０６：ＮＯ）。

【１２８２】

この場合においては、前者のほうが後者よりも小さいため（ステップＳ７９０９：ＮＯ）、主制御装置１０１側の残数情報と、サブ制御装置１８０側の残数情報との差分を算出する（演算値Ｉ、 $(50 + 0 + 0 - 0) - 40 = 10$ ）。その差分の演算値Ｉ（１０）は、後乗せ数Ｄ（０）よりも大きい（ステップＳ７９１５：ＮＯ）、演算値Ｉ（１０）から後乗せ数Ｄ（０）を減算（演算値Ｊ、１０）し、残数表示Ｂ（５０）からその演算値Ｊとゲーム情報Ｅ（０）を減算する（演算値Ｋ、４０）。その後、後乗せ数Ｄを０にクリアし、演算値Ｋ（４０）が表示されるように、第２残数表示エリアＮＧＡ２の表示を更新する（ステップＳ７９２２）。この場合、第２残数表示エリアＮＧＡ２は、更新前の表示（５０）から、今回のゲーム情報Ｅ（０）を反映させた値（５０）とは異なる値の表示（４０）に更新されることになる。

【１２８３】

つまり、主制御装置１０１側の残数情報と、サブ制御装置１８０側の残数情報とズレが、未報知の残数（上乗せ数Ｃや後乗せ数Ｄ）によって解消できない場合には、残数表示Ｂの更新が、今回のゲーム情報Ｅを反映させた形とは異なる値に更新されることになる。

【１２８４】

ここで、上記のズレを解消するうえで、残数表示Ｂ（第２残数表示エリアＮＧＡ２）の更新が今回のゲーム情報Ｅの値とは関係なく更新されることによって遊技者に違和感を与えてしまうことも考えられる。しかし、仮に、その違和感を与えないことを優先して、残数表示Ｂを、ズレが解消されていない実際の値（表示）とは異なる値（表示）に更新してしまうと、その残数表示ＢをもとにＡＴモードの残りを遊技者が把握するうえで、実際とは異なる情報をもとにその残りを把握することになってしまう。そうすると、例えば遊技者としては、まだまだＡＴモードが継続するものと把握していたのにもかかわらず（表示上の残数表示ＢがＡＴモードの終了に対応する表示となっていないのにもかかわらず）、突然、実際の残数情報Ａに基づいてＡＴモードが終了してしまう場面が生じ得るようになってしまう。このような事象が生じると、上記ズレを解消する場合の更新に際して与え得る違和感よりも、大きな違和感を与えてしまう可能性が高い。そこで、本実施形態においては、このような違和感や喪失感等の大きさ等から、ズレを解消するうえで、残数表示Ｂを今回のゲーム情報Ｅの値とは関係なく更新され得る構成としている。

【１２８５】

その後、ｔｍ７にて次のゲームの開始操作が行われると、消化数表示エリアＳＧＡや獲得枚数表示エリアＫＭＡの更新も行われ、消化数表示エリアＳＧＡは、更新の表示（図１６４（ｅ））から１ゲーム分加算された表示（０１０２Ｇ）に更新され、獲得枚数表示エリアＫＭＡは、直前の更新（図１６４（ｅ））の表示（０５００枚）から今回のベット数が減算された表示（０４９７枚）に更新される。また、ｔｍ７にて開始されたゲームがｔｍ８にて終了すると、獲得枚数表示エリアＫＭＡは、直前の更新（図１６４（ｆ））の表示（０４９７枚）から今回の払出枚数が加算された表示（０５１０枚）に更新される。そして、ｔｍ７においても、主制御装置１０１側の残数情報と、サブ制御装置１８０側の残

数情報とにズレが生じていないため、第2残数表示エリアNGA2は、残数情報A(30)から上乗せ数B(0)と後乗せ数D(0)とを減算した演算値F(30)が表示されるように更新される。

【1286】

＜ズレと修正方法＞

主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じている場合の修正方法と後乗せ数との関係性について、図165を参照しながら説明する。

【1287】

図165(a)に示すように、上記ズレが生じた場合に、主制御装置101側の残数情報のほうがサブ制御装置180側の残数情報よりも多い場合(ステップS7909:YES)、その多い分については主に後乗せ数に加算することで修正される。この場合、残数表示の修正は行われ(今回のゲーム情報のみが更新された形で修正される)ため、その修正に際して遊技者に違和感を与えにくい。

【1288】

これに対して、主制御装置101側の残数情報よりもサブ制御装置180側の残数情報のほうが多い場合(ステップS7909:NO)、後乗せ数との関係で修正に用いられる情報が異なっている。すなわち、ズレが後乗せ数以下である場合(ステップS7915:YES)、後乗せ数からズレを減算する形で修正が行われる。この場合も、遊技者はその修正に気付にくく、修正に際して違和感を与えにくい。一方、ズレが後乗せ数よりも多い場合(ステップS7915:NO)、後乗せ数と残数表示とを用いてその修正が行われる。すなわち、後乗せ数を0としたうえで、残りのズレを残数表示にて修正するようにしている。この場合においても、まずは後乗せ数を優先してズレの修正に用いるようにしていることから、ズレの修正に残数表示が優先される構成よりも遊技者に違和感を与えにくくすることができる。

【1289】

更に、図165(b)に示すように、一般的には、ATモードが開始されてから消化ゲーム数が多くなるほど、言い換えると、ATモードの残数表示(表示されている残数)が少なくなるほど、ATモードの消化中に上乗せ抽選に当選する可能性が高くなり、それを契機とした後乗せ数は多くなり得る。これに対して、接続異常が生じた場合の残数表示が用いられる可能性(後乗せ数がズレよりも少ない可能性)はATモードを消化するにしたがって低くなり、ATモードを消化するほどズレが生じた場合に後乗せ数を用いた修正が行われる可能性は高くなる。つまり、残数表示を用いた修正が行われる可能性は、ATモードの残数表示が多い状況のほうがATモードの残数表示が少ない状況よりも高く、後乗せ数を用いた修正が行われる可能性はATモードの残数表示が少ない状況のほうがATモードの残数表示が多い状況よりも高くなる。

【1290】

ここで、遊技者はATモードの残数を第2残数表示エリアNGA2の残数表示から把握するところ、当該第2残数表示エリアNGA2に表示される残数が少なくなる状況では、あと何ゲームでATモードが終了するかを把握するなど、比較的、正確な残数を把握している可能性が高い。その一方、第2残数表示エリアNGA2に表示されている残数が多い状況では、当該多いことは把握しているものの、比較的、正確な残数を把握していない可能性が高い。つまり、残数が多い状況においては、後乗せ数が少なく、ズレの修正に際して残数表示が用いられたとしても、それに気付かない可能性が高いといえる。これに対して、残数が少ない状況においては、ズレの修正に際して残数表示が用いられると、それに気付く可能性が高い。ただし、このような状況では後乗せ数を用いた修正を行うことが可能な可能性が高いため、比較的違和感なく修正を行うことが可能となっている。

【1291】

以上、詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1292】

主制御装置101側でATモードやCZモードの残数情報を管理し、サブ制御装置18

0側では、主制御装置101からの残数情報に対応するコマンドに基づいて当該残数情報の示す残数に対応する残数表示を行う構成としたうえで、これら主制御装置101側の残数情報の示す残数（主制御装置101側の残数情報）と、サブ制御装置180側の残数表示に示される残数に対応する数（サブ制御装置180側の残数情報）との比較を行う構成とした。このようにすることで、両残数情報が一致しており、正しい残数情報が遊技者に報知されているかを確認することが可能となる。よって、報知されている残数情報とは異なるタイミングでATモードやCZモードが終了してしまうこと、より具体的には、報知されている残数情報による終了タイミングよりも長く継続したり、報知されている残数情報による終了タイミングよりも早く終了したりしてしまう事象を回避することが可能となる。よって、遊技進行の好適化が図られる。

10

【1293】

両残数情報の比較処理の結果、両残数情報にズレが生じているとする結果であった場合、そのズレを解消するための処理を行う構成とし、サブ制御装置180側で報知している残数表示が所定数（0）となるゲームでATモードやCZモードが終了するように修正を行うようにした。そして、報知される残数情報を修正すべく、後乗せ数や残数表示の修正を行う構成とした。このようにすることで、両残数情報にズレが生じたままATモードやCZモードが終了してしまうことを好適に回避することが可能となり、サブ制御装置180側でATモードやCZモードの終了ゲームを正確に報知することが可能となる。

【1294】

残数情報のズレが生じている場合、基本的には、現状の残数表示Bが今回のゲーム情報Eを反映させた更新とされるようにしながらズレの修正を行う構成とした。つまり、残数表示Bが今回のゲーム情報Eとは異なる幅や異なる態様にて更新されると、そのズレが生じていたことが顕在化され易く、遊技者に違和感を与えかねないし、仮にその残数表示Bの更新が遊技者にとって好ましくない態様での更新（ゲーム情報Eよりも多く減算される更新等）の場合、ATモードやCZモードの残数が不当に搾取されたと勘違いし易く、遊技への不信感を与えかねない。そこで、上記構成のようにすることで、遊技者に違和感や不信感を与えないようにしながら、ズレの修正を行うことが可能となる。

20

【1295】

両残数情報の比較処理の結果が、主制御装置101側の残数情報のほうがサブ制御装置180側の残数情報よりも多いとするズレが生じているという結果である場合と、主制御装置101の残数情報のほうがサブ制御装置180側の残数情報よりも少ないとするズレが生じているという結果である場合とで、修正用の処理の内容（修正態様、対処処理の態様）を異ならせる構成とした。すなわち、前者は、報知されている残数情報に示されるタイミングよりもATモードやCZモードが長く継続する場合であり、後者は、報知されている残数情報に示されるタイミングよりもATモードやCZモードが早期に終了する場合であり、前者は遊技者にとって好ましく、後者は遊技者にとって好ましくない、といったように、このようなズレが生じた場合に遊技者が感じる印象は大きく異なるものである。そこで、上記のようにそれぞれ修正用の処理内容を異ならせる構成としたことにより、より遊技者の心情に沿った修正態様とすることが可能となり、修正に際して違和感等を与えないようにすることができる。

30

40

【1296】

残数情報のズレが、主制御装置101側のほうが多いとするズレである場合、そのズレを後乗せ数Dに加算する構成とした。このようにすることで、ズレが生じていることがその時点で顕在化されないし、後乗せ数が多くなること自体は、遊技者にとって好ましいことであるため、遊技への不信感は与えにくいものと考えられる。

【1297】

この場合、残数情報のズレを反映した後乗せ数Dに対応する後乗せ報知演出と、残数情報のズレを反映しない（通常の）後乗せ数Dに対応する後乗せ報知演出とは、報知される上乗せ数のみ異なり、基本的には報知態様が共通化されている。このようにすることで、ズレの修正が行われたことを遊技者に悟られにくくすることが可能となり、当該ズレの修

50

正をより好適に行うことができるようになる。

【1298】

残数情報のズレが、主制御装置101側の残数情報のほうが少ないとするズレである場合、後乗せ数を用いてズレの修正を行う構成とした。すなわち、後乗せ数からズレ量（差分）を減算することでズレの修正を行う構成とした。このようにすることで、ズレが生じていることがその時点で顕在化されないため、遊技への不快感は与えにくいものと考えられる。

【1299】

残数情報のズレが、主制御装置101側の残数情報のほうが少ないとするズレであって、そのズレ量が後乗せ数よりも多い場合、まずは後乗せ数を利用してズレを修正し、修正しきれなかった残りのズレを、残数表示Bの更新に際して修正する構成とした。このようにすることで、残数表示Bが今回のゲーム情報Eとは異なる幅や異なる態様にて更新される場合であっても、その異なる更新幅をできるだけ小さくすることが可能となり、遊技者に与え得る違和感も小さくすることが可能となる。

【1300】

この場合、ATモードの序盤と終盤とでは、後乗せカウンタに入力されている値が異なる可能性が高く、序盤よりも終盤のほうが後乗せカウンタの値が多くなる傾向にある。また、ATモードの序盤よりも終盤のほうが、後どれくらいでATモードが終了してしまうかを、遊技者が気にしている可能性が高く、残数表示Bへの注目度は序盤よりも終盤のほうが高いと考えられる。このような構成において、残数情報のズレが生じた場合に後乗せ数Dを用いて修正を行うことを前提としながらも、後乗せ数Dでは修正しきれない分を残数表示Bにて修正するようにしたことで、後乗せカウンタの値が大きくなる可能性が高いATモードの終盤では、残数表示Bではなく後乗せ数Dによりズレの修正が行われる可能性が高くなり、遊技者に違和感を与えにくくすることができるし、ATモードの序盤では、後乗せ数Dではなく残数表示Bにてズレの修正が行われる可能性は高くなるものの、残数表示Bへの注目度の低さも相まって、これも遊技者に違和感を与えにくくすることが可能となる。

【1301】

この場合、残数表示Bを用いた修正と、後乗せ数Dを用いた修正とでは、残数表示Bを用いた修正のほうが、後乗せ数Dを用いた修正よりも早期にズレの修正に対応する報知が行われる構成といえる。つまり、ATモードの序盤でズレの特定がなされた場合のほうが、終盤でズレの特定がなされた場合よりも早期にズレの修正に対応する報知が行われることになる。このようにすることで、序盤にズレの特定がなされた場合には、残数表示Bへの関心が高くなる前により早期にズレの修正を行う構成となり、より違和感を与えない修正とすることが可能となる。

【1302】

また、残数表示Bを用いた修正と、後乗せ数Dを用いた修正とでは、それぞれズレを修正したことの報知のタイミングが異なり、残数表示Bを用いた修正は入賞時演出として行われ、後乗せ数Dを用いた修正は各操作時（後乗せ報知演出の実行タイミング）の演出として行われる。このようにすることで、特に後乗せ数Dを用いた修正において、ズレの修正に際して他の演出（残数表示B）との兼ね合いで実行タイミングを調節することも可能となり、ズレの修正時の演出矛盾を解消することが可能となる。

【1303】

主制御装置101から出力された上乘せコマンドを、サブ制御装置180側で受信・確認できなくとも、主制御装置101側では再度の上乘せコマンドの出力を行わないようにしている。ここで、このような事態も想定して、再度、上乘せコマンドを出力することが可能にしておけば、上記ズレの修正用の処理等を設ける必要もなく、処理構成は大幅に簡素なものとしてできるものの、仮に上記のように再度の出力を行う構成とする場合、サブ制御装置180側では正規に出力された上乘せコマンドが再度出力された上乘せコマンドかを判別する処理を設ける必要が生じる、更に、サブ制御装置180側で受信・確認でき

10

20

30

40

50

ていないことの情報を主制御装置101側で把握可能なようにする必要が生じ、より具体的には主制御装置101とサブ制御装置180との双方向通信を可能とする構成とする必要が生じ得る。そうすると、各種抽選等を行って遊技進行を担う主制御装置101への情報入力が可能となる構成となり、不正に抽選結果や抽選確率等を操作しようとする行為が行われ易くなる可能性が高くなる。そこで、本実施形態では、あえて再度の上乗せコマンドの出力を行わせないようにする構成を採用したことで、処理構成の複雑化は生じ得るものの、不正行為が行われにくくすることが可能となり、遊技の安全性を高め、遊技進行の好適化を図ることが可能となる。

【1304】

この場合、上乗せコマンドを受信できなくとも、主制御装置101からのAT枚数コマンドに、上記上乗せコマンドの契機となった上乗せ数が反映されている為、サブ制御装置180側では当該AT枚数コマンドに基づいて上乗せコマンドの契機となった上乗せ数を反映させた態様でサブ制御装置180側の残数情報を修正することが可能となる。よって、上乗せコマンドを再出力しないにしても、別の新たなコマンドを出力する構成と比較して、既存の構成を利用して再出力と同等の効果を得ることが可能となる。よって、比較的簡素な構成にて、再出力を行わないようにする場合のズレの修正を実現することが可能となる。

【1305】

特に、AT枚数コマンドはATモード中は毎ゲーム出力されるものであり、上乗せコマンドよりも出力頻度が高いコマンドである。このようなコマンドを利用することで、ズレの修正をより早期に行うことが可能となる。

【1306】

また、上乗せコマンドは各ゲームの開始操作時に出力されるコマンドである一方、AT枚数コマンドは各ゲームの入賞時に出力されるコマンドであり、上乗せコマンドよりもAT枚数コマンドのほうが後に出力されるコマンドである。つまり、上乗せコマンドを受信・確認できない状況が生じていたとしても、その後にAT枚数コマンドを受信・確認できる状況となっている可能性は高く、このようなコマンドを修正に利用する構成としていることで、より早期に修正が完了される可能性を高めることができ、修正を好適に行うことが可能となる。

【1307】

なお、このような観点からすると、上乗せコマンドとは別途出力され、上乗せ数が反映されたコマンドはAT枚数コマンドに限定されず、別のコマンドであってもよい。例えば、入賞時コマンドとして設定される今回の入賞結果に対応するコマンドに上乗せ数が反映される構成としてもよい。この場合、通常の上乗せ報知演出の設定も、当該入賞結果に対応するコマンドに基づいて行う構成としてもよいし、通常は上乗せコマンドに基づいて上乗せ報知演出の設定を行い、上乗せが行われたのにも関わらず上乗せコマンドを受信していない場合（これは残数情報のズレで把握可能である）に当該入賞結果に対応するコマンドに基づいて上乗せ報知演出の設定を行う構成としてもよい。

【1308】

接続異常が生じている状況下で主制御装置101側で上乗せが生じた場合、サブ制御装置180側で上乗せコマンドを受信できないため上乗せ報知演出を実行せず、同期異常が生じている状況下で上乗せが生じた場合、サブ制御装置180側で上乗せコマンドを受信できるものの、他の演出との関係で矛盾が生じ得るため、上乗せ報知演出を実行しない構成とした。このようにすることで、接続異常が生じている状況下ですら主制御装置101とサブ制御装置180との通信を確保しようとするための構成の複雑化を生じさせないようにすることができるし、同期異常が生じており、他の演出が実行されないようになるのにもかかわらず上乗せ報知演出が実行されることの違和感を与えないようにすることが可能となる。

【1309】

接続異常や同期異常が生じている状況下で上乗せが生じた場合、当該上乗せ分は、主制

10

20

30

40

50

御装置 101 側の残数情報のほうが多いとするズレとなるところ、このような場合には、その上乘せは後乗せ報知演出として実行されることになる。このようにすることで、せっかく生じた上乘せがなかったことにされないようになり、遊技の公平性を担保することが可能となる。

【1310】

接続異常や同期異常が生じている状況下で上乘せが生じた場合、当該上乘せ分に当該接続異常や同期異常が生じている状況下で進行されたゲームのゲーム情報 E が反映された形で（上乘せ数 C から進行したゲーム情報 E が減算された数の上乘せが生じたように）後乗せ報知演出が行われる構成とした。このようにすることで、後乗せ報知演出に際して、ズレの修正も完了するようになり、処理構成の複雑化を生じさせないようにすることが可能となる。

10

【1311】

後乗せ報知演出の少なくとも一部を、上乘せ報知演出と演出態様を共通化しており、上記のように接続異常や同期異常が生じている状況下で生じた上乘せを、後乗せ報知演出として実行する構成は、接続異常や同期異常が生じている状況下で生じた上乘せに対応する上乘せ報知演出を、それよりも後のタイミングで実行する構成といえる。このようにすることで、上乘せ当選時に実行される後乗せ抽選だけでなく、接続異常や同期異常によっても上乘せ報知演出の実行タイミングを多様化することが可能となり、接続異常や同期異常ですら、遊技の興趣向上に役立てることが可能となる。

【1312】

上乘せ報知演出を設定した後、特定事象として残数情報のズレが生じていることの特定がなされた場合であっても、当該設定済みの上乘せ報知演出を実行する構成とした。このようにすることで、例えば、当該上乘せ報知演出に向けて前兆演出等を行っている場合であっても、その前兆演出との関係で矛盾（例えば、上乘せ報知演出が実行されることが確定するような前兆演出が実行されたのにもかかわらず上乘せ報知演出が実行されないようになる矛盾）が生じないようにし、遊技者へ違和感を与えないようにすることができる。

20

【1313】

また、上乘せ報知演出を設定した後、特定事象として残数情報のズレが生じていることの特定がなされた場合であっても、当該設定済みの上乘せ報知演出にて実行する上乘せ数 C はズレの修正に用いない構成とした。このようにすることで、例えば、当該上乘せ報知演出にて報知する上乘せ数に対応させて前兆演出等を行っている場合であっても、その前兆演出との関係で矛盾（例えば、上乘せ数が所定数以上である前兆演出を行っていたのにもかかわらず、所定数未満の上乘せ報知演出が実行されることが矛盾）が生じないようにし、遊技者へ違和感を与えないようにすることができる。

30

【1314】

その一方で、上乘せ報知演出の一種である後乗せ報知演出の設定（上乘せ数を後乗せカウンタに入力する処理）を行った後、特定事象として残数情報のズレが生じていることの特定がなされた場合、当該後乗せ報知演出の実行を制限する場合があるようにした。具体的には、特定されたズレを後乗せ数 D を用いて修正するようにしたため、その結果によっては、後乗せ報知演出が実行されないようになるし、修正後も後乗せ数 D が 0 よりも大きい場合においては後乗せ報知演出自体は実行されるものの、設定済みの上乘せ数よりも少ない上乘せ数にて（上乘せ数が制限された態様で）後乗せ報知演出が実行されることになる。このようにすることで、ズレによって、設定済みの後乗せ数 D 分の後乗せ報知演出を実行してしまうと矛盾が生じてしまう場合であっても、その矛盾を生じさせないようにすることが可能となる。よって、遊技進行の好適化を図ることができる。

40

【1315】

この場合、上乘せ抽選に当選した場合の上乘せ報知演出の実行タイミングや後乗せ抽選の当選確率を各ゲームの抽選結果に応じて異なるようにし、更に、後乗せ報知演出の実行タイミングを複数設けたことから、仮に上乘せ報知演出がなかなか実行されなくても、上

50

乗せ報知演出への期待感を持続させることができるし、その上乘せが後乗せ報知演出にまわされているとしても期待感を持続させることが可能となる。このような構成において、後乗せ数Dを用いてズレの修正を行う構成としたことで、ズレの修正に起因して後乗せ報知演出が制限される事象ですら、遊技への注目度を高めることに役立てることができ、興趣向上に大きく貢献することが可能となる。

【1316】

特に、上乘せ報知演出は、主制御装置101側の上乗せ処理が行われてから、上乘せ報知演出が実行されるまでの期間が長くなるほど（上乘せ報知の実行タイミングが遅くなるほど）、上乘せ報知演出にて報知される上乘せ数（上乘せ処理にて上乘せされた残数）が多くなり易いようにしていることから、上乘せ報知演出がなかなか行われなことを通じて、期待感を持続させるだけでなく、期待感を高める効果も奏することが可能となる。これにより、ズレの修正に際して後乗せ報知演出がなかなか実行されないことを通じて、期待感を高める効果を奏することが可能となり、より遊技の興趣向上に役立てることができる。

10

【1317】

更に、本実施形態では、上乘せ数Cではなく後乗せ数Dを用いてズレの修正を行う構成としたことから、ズレの特定がなされ、その修正用の処理が行われたゲームよりも後のゲームでのその修正に対応する上乘せ報知演出（後乗せ報知演出）が実行される構成となる。このようにすることで、ズレの特定がなされたゲームで、その修正に伴う報知も行う構成と比較して、当該ゲームでの処理負荷を分散化することが可能となる。

20

【1318】

主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じていることの特定がなされた場合、そのズレの修正態様を複数有するようにしたため、ズレの量やズレが生じた状況に応じて適切な修正態様を選択することが可能となり、遊技者に修正に伴う違和感を与えにくくすることができる。

【1319】

<変形例1>

本変形例では、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じているとする事象を特定した場合、当該事象を特定したタイミングよりも後のタイミングで当該事象に対応する処理を行う。より具体的には、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じているとする事象を特定した場合、そのズレを特定したゲームよりも後のゲームで、当該ズレを解消するための処理を行う。

30

【1320】

図166は、本変形例における残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

【1321】

本変形例では、上記図151の場合と同様に、ステップS8101～ステップS8105にて、主制御装置101からの残数情報Aと、サブ制御装置180側の各種情報（残数表示B、上乘せ数C、後乗せ数D、ゲーム情報E）を把握する処理を行う。

【1322】

ステップS8106では、各種カウンタエリア183bに設けられた差分カウンタLを把握する処理を実行する。差分カウンタLは、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じていることが特定された場合、その差分に対応する情報が入力されるカウンタである。すなわち、差分カウンタLに何らかの数値情報が入力されている場合（差分カウンタLの値が0ではない場合）、本残数表示の更新処理よりも前に、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じていることの特定がなされていることを意味する。一方、差分カウンタLに数値情報が入力されていない場合（差分カウンタLの値が0である場合）、本残数表示の更新処理よりも前に、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じていることの特定がなされていないことを意味する。

40

50

【1323】

続くステップS8106では、上記差分カウンタLを含めて、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じているか否かの判定を行う。具体的には、主制御装置101からの残数情報Aが、サブ制御装置180側で把握している残数表示Bと上乘せ数Cと後乗せ数Dとの合計から今回のゲーム情報Eと差分カウンタLの絶対値とを減算した値と等しいか否かを判定する。

【1324】

なお、本変形例では、差分カウンタLが0よりも小さい値となることを許容している（マイナス値を入力可能としている）が、差分カウンタLが0よりも小さい値とならない構成としてもよい。この場合、主制御装置101側の残数情報のほうがサブ制御装置180側の残数情報よりも大きい場合の差分を示すカウンタと、主制御装置101側の残数情報よりもサブ制御装置180側の残数情報のほうが大きい場合の差分を示すカウンタとをそれぞれ設ける構成とするとよく、上記ステップS8105では、両カウンタを把握する処理を行い、ステップS8107では、主制御装置101側の残数情報のほうがサブ制御装置180側の残数情報よりも大きい場合の差分を示すカウンタの数値から、主制御装置101側の残数情報よりもサブ制御装置180側の残数情報のほうが大きい場合の差分を示すカウンタの数値を減算した値の絶対値を、サブ制御装置180側で把握している残数表示Bと上乘せ数Cと後乗せ数Dとの合計から今回のゲーム情報Eとともに減算し、主制御装置101からの残数情報Aと等しいか否かを判定する構成とするとよい。

【1325】

ステップS8107にて肯定判定した場合、すなわち、仮に差分カウンタLが0でなく、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレが特定されている場合であっても、その特定されている差分を含めると、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレがない場合、ステップS8108に進み、残数情報Aから上乘せ数Cと後乗せ数Dと差分カウンタLの絶対値を減算し、その演算値Mが表示されるように残数表示Bを更新する処理（ステップS8109）を行ってから、本残数表示の更新処理を終了する。この場合、更新前の残数表示Bと更新後の残数表示Bとの差分は、今回のゲーム情報Eの分となる。つまり、仮に主制御装置101とサブ制御装置180とのズレがあったとしても、今回のゲームではそのズレを解消することなく、残数表示の更新処理が行われ、遊技者からは今回の更新からは、ズレが生じていることを把握することはできない。

【1326】

ステップS8107にて否定判定した場合、既に特定されている主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレを含めると、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレがある場合や、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレが特定されていない状況で、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレが特定された場合は、ステップS8110に進む。すなわち、ステップS8110に進む場合とは、今回の残数表示の更新処理にて、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレが新たに特定されたことを意味する。この場合、ステップS8110にて、当該新たに特定されたズレを含め、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とのズレを再度算出する処理を行う。具体的には、上乘せ数Cと後乗せ数Dとの合計から今回のゲーム情報Eを減算した値を、主制御装置101からの残数情報Aから減算して、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報のズレを演算する。そして、ステップS8111にて、その演算値Lを差分カウンタに入力する処理を行う。なお、上記のように、本変形例では、差分カウンタにマイナス値が入力されることを許容しているが、マイナス値が入力されないような構成とする場合、上記演算値Lがマイナスとなった場合には、別のカウンタに入力してプラスの差分とマイナスの差分とをそれぞれ管理する構成とするとよい。

【1327】

ステップ S 8 1 1 1 の処理を実行した後は、ステップ S 8 1 0 8 に進み、演算値 M の演算を行った後、ステップ S 8 1 0 9 にて当該演算値 M が残数表示 B に表示されるように更新処理を行ってから、本残数表示の更新処理を終了する。すなわち、今回の残数表示の更新処理で新たなズレが特定された場合であっても、そのズレを解消する処理を今回の処理内では行わずに、今回のゲーム情報 E の分だけ残数表示が更新されるようにする。

【 1 3 2 8 】

本変形例では、上記差分カウンタ L に入力された主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との残数情報のズレは、その後の（その後のゲームでの）上乗せ演出設定処理にて対処される構成としている。図 1 6 7 は、本変形例における上乗せ報知演出設定処理を示すフローチャートである。

【 1 3 2 9 】

先ずステップ S 8 2 0 1 では、上記の差分カウンタ L が 0 であるか否かを判定することで、既に主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との残数情報のズレが特定されているか否かを判定する。差分カウンタ L が 0 である場合には、ステップ S 8 2 0 2 に進み、上記ステップ S 7 3 0 1 ～ステップ S 7 3 0 6 の処理と同様に、ステップ S 8 2 0 2 ～ステップ S 8 2 0 7 にて、後乗せ抽選や上乗せタイミングの設定等を行い、上乗せ報知演出設定処理を終了する。

【 1 3 3 0 】

ステップ S 8 2 0 1 にて差分カウンタ L が 0 ではない場合、ステップ S 8 2 0 8 に進む。ステップ S 8 2 0 8 では、差分カウンタ L が 0 よりも大きいかなんかを判定する。ステップ S 8 2 0 8 にて肯定判定する場合とは、主制御装置 1 0 1 側の残数情報のほうが、サブ制御装置 1 8 0 側の残数情報よりも大きいことが特定されていることを意味し、例えば、接続異常が生じている状況で上乗せが発生したものの、サブ制御装置 1 8 0 側でその上乗せした情報を特定できていない場合等の状況が相当する。この場合、ステップ S 8 2 0 9 にて、差分カウンタ L の値を今回受信している上乗せコマンドに含まれる上乗せ数に加算する処理を行う。つまり、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 とのズレ分を、今回の上乗せに加算する処理を行う。そして、ステップ S 8 2 1 0 にて、差分カウンタ L を 0 にクリアする処理を行い、ステップ S 8 2 0 2 へ進み、ステップ S 8 2 0 2 ～ステップ S 8 2 0 7 の処理を実行してから、上乗せ報知演出設定処理を終了する。

【 1 3 3 1 】

この場合、主制御装置 1 0 1 側で決定された上乗せ数に、上記ズレが加算された数が、今回の上乗せとして処理されることとなる。具体的には、例えば、主制御装置 1 0 1 側の処理において、今回のゲームで 3 0 枚の上乗せが発生すると決定されており、差分カウンタ L の値が 2 0 枚に対応する値であった場合、ステップ S 8 2 0 2 以降の処理では、今回のゲームで決定された上乗せが 5 0 枚（3 0 枚 + 2 0 枚）として処理が行われる。

【 1 3 3 2 】

ステップ S 8 2 0 8 にて否定判定し、差分カウンタ L が 0 よりも少ない場合、ステップ S 8 2 1 1 に進む。ステップ S 8 2 0 8 にて否定判定する場合とは、主制御装置 1 0 1 側の残数情報よりも、サブ制御装置 1 8 0 側の残数情報のほうが大きいことが特定されていることを意味し、例えば、接続異常が生じている状況でゲームが進行されて、実際の（主制御装置 1 0 1 側の）残数情報が減少しているのに、その減少分をサブ制御装置 1 8 0 側で把握できていなかった場合等の状況が相当する。この場合、ステップ S 8 2 1 1 にて、今回の上乗せ数が差分カウンタ L の絶対値以上であるかなんかを判定し、絶対値以上である場合、ステップ S 8 2 1 2 にて今回の上乗せ数から差分カウンタ L の絶対値を減算して、その減算値を今回の上乗せ数とする処理を実行する。そして、ステップ S 8 2 1 0 にて差分カウンタ L を 0 にクリアする処理を実行してから、ステップ S 8 2 0 2 に進み、ステップ S 8 2 0 2 ～ステップ S 8 2 0 7 の処理を実行してから、上乗せ報知演出設定処理を終了する。

【 1 3 3 3 】

この場合、主制御装置 1 0 1 側で決定された上乗せ数から、上記ズレが減算された数が

10

20

30

40

50

、今回の上乗せとして処理されることとなる。具体的には、例えば、主制御装置 101 側の処理において、今回のゲームで 30 枚の上乗せが発生すると決定されており、差分カウンタ L の値が -20 枚に対応する値であった場合、ステップ S8202 以降の処理では、今回のゲームで決定された上乗せが 10 枚 (30 枚 - 20 枚) として処理が行われる。

【1334】

なお、本変形例では、主制御装置 101 側で決定された上乗せ数から上記ズレを減算した値に関わらず、ステップ S8202 に進む構成としているが、例えば、当該減算した値が 0 出る場合や、当該減算した値が所定数以下 (例えば 5 以下) である場合には、今回のゲームでは上乗せ報知演出を行わない構成としてもよい。このようにする場合、ステップ S8202 ~ ステップ S8207 の処理を行うことなく、本上乗せ報知演出設定処理を終了する構成とする。10

【1335】

ステップ S8211 にて否定判定し、今回の上乗せ数が差分カウンタ L の絶対値未満である場合、ステップ S8213 に進む。ステップ S8213 では、差分カウンタ L に、今回の上乗せ数を加算して、その加算値を差分カウンタ L に入力する処理を実行する。ステップ S8213 の処理を実行した後は、そのまま本上乗せ報知演出設定処理を終了する。

【1336】

この場合、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との残数情報のズレは少なくなるものの、当該ズレは 0 とはならず、更に、今回の上乗せ報知演出は実行されないようになる。例えば、主制御装置 101 側の処理において、今回のゲームで 30 枚の上乗せが発生すると決定されており、差分カウンタ L が -50 枚であった場合、差分カウンタ L には -20 (-50 + 30) が入力されてズレが小さくなる (-50 から -20 となる)。20

【1337】

上記のように差分カウンタ L は 0 とはならないものの、修正用の処理を行うことでそのズレは小さくなる。この場合、次回以降の上乗せ報知演出設定処理でも、差分カウンタ L が 0 ではないことから、修正用の処理が行われてズレが更に小さくなる。つまり、本変形例では、複数回の処理でズレが修正され得る構成としている。

【1338】

以上のように、本変形例では、接続異常等によって主制御装置 101 側とサブ制御装置 180 側とで残数情報のズレが生じた場合、そのズレが生じていることを特定したタイミングでは、そのズレの特定に留め、当該ズレを解消するための処置は、別の処理にて実行するようにした。このようにすることで、毎ゲーム実行される残数表示の更新処理のプログラム容量を低減することが可能となり、当該処理を円滑に行わせることが可能となる。特に、当該残数表示の更新処理が実行される AT モードや CZ モードは、通常モードと比較して演出が派手になる等によってそのための演出用の処理が多くなったり複雑な処理が実行されるようになったりすると、これらの処理のプログラム容量を低減する意義は高いと考えられる。30

【1339】

上記特定されたズレは、その後、修正契機が生じた場合に当該ズレを修正するための処理が実行されるようにし、本変形例では、その修正契機として上乗せ当選を設定し、当該上乗せ当選に基づく上乗せ報知演出設定処理にてズレを修正する処理を行う構成とした。上記のように残数表示の更新処理は、AT モードや CZ モードにおいて毎ゲーム実行される処理である一方、上乗せ報知演出設定処理は主制御装置 101 にて上乗せが決定されたゲームにて実行される処理であり、少なくとも残数表示の更新処理よりも起動頻度が低い処理である。このような処理の実行契機を修正契機とすることで、ズレが生じた場合に対処可能としながらも、ズレが生じていない通常時の遊技進行をより好適に行わせることが可能となる。40

【1340】

この場合、本変形例は、主制御装置 101 からの上乗せコマンドに基づいてサブ制御装置 180 側でその上乗せコマンドに対応する上乗せ報知演出が実行されることを前提とし 50

ながらも、サブ制御装置 180 側では上乗せコマンドに基づかず上乗せ報知演出が実行される構成ともいえる。つまり、残数情報のズレ分についての上乗せ報知演出は、主制御装置 101 からの上乗せコマンドに基づかない上乗せ報知演出である。このようにすることで、上乗せ報知演出の多様化が図られ、ズレの発生すら遊技の興趣向上に役立てることが可能である。

【1341】

言い換えるならば、本変形例は、主制御装置 101 からの上乗せコマンドに基づいてサブ制御装置 180 側でその上乗せコマンドに対応する上乗せ報知演出が実行されることを前提としながらも、サブ制御装置 180 側ではその上乗せコマンドとは異なるコマンド（入賞時コマンド）に基づく残数表示の更新処理において、その後の上乗せ報知演出用の上乗せ数の設定（差枚カウンタ L の設定）を行う構成といえる。このように、仮に上乗せコマンドをサブ制御装置 180 側で受信することができなかつたりしても、それとは別のコマンドに基づいて、当該上乗せコマンドの契機となった上乗せに対応する上乗せ報知演出を実行可能としておけば、せっかく上乗せが行われたのにもかかわらずそれに対応する上乗せ報知演出が実行されず、上乗せが消滅してしまったと遊技者に勘違いさせないようにすること等が可能となり、演出矛盾を回避し、遊技進行の好適化を図ることができる。

【1342】

この場合、上乗せコマンドの出力タイミング（開始操作時）よりも差分カウンタ L の設定契機となる入賞時コマンドの出力タイミング（入賞時）のほうが遅いタイミングに設定されていることから、上乗せコマンドの出力時には接続異常や同期異常が生じていた場合であっても、入賞時コマンドの出力時にはそれらの異常が解消されている可能性が高くなり、上乗せ報知演出を実行できる可能性も高めることが可能となる。

【1343】

ただし、上記入賞時コマンドにて設定された差分カウンタ L に基づく上乗せ報知演出は、その後の上乗せコマンドに基づく上乗せ報知演出に合わせて（上乗せ数を加算して）実行する構成とした。このようにすることで、主制御装置 101 側の上乗せに合わせて上乗せ報知演出が実行される、といった演出の前提を崩すことなく、上乗せコマンドを受信できなかった分の上乗せ報知演出を実行することが可能となり、演出上の矛盾を生じさせないようにすることができる。

【1344】

主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との残数情報のズレを、主制御装置 101 側で決定された上乗せにて吸収させる構成とした。具体的には、当該ズレが、主制御装置 101 側のほうが多いとするズレである場合、主制御装置 101 側で決定した上乗せにそのズレ分を加算させて、その加算させた数を上乗せ報知演出として設定し、当該ズレが、サブ制御装置 180 側のほうが多いとするズレである場合、主制御装置 101 側で決定した上乗せからそのズレ分を減算して、その減算した数を上乗せ報知演出として設定する構成とした。上乗せは毎ゲーム更新されるゲーム情報と比較すると、その数が変動的であり、遊技者は報知されるまでその数を把握できない又は把握しにくいものである。具体的には、毎ゲームのベット数は遊技者がベットするものであるから遊技者はその数を明確に把握可能であり、払出数は入賞結果から（各リール 32L, 32M, 32R の停止結果から）明確に把握可能である。これに対して、上乗せ数は、ゲームの抽選結果に基づいて、主制御装置 101 側の内部処理にてその数が決定される。そのため、遊技者は、報知される上乗せ数が、ズレを加味した上乗せ数なのかどうかを把握しにくい。そのため、このような構成とすることで、接続異常等によって生じた主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との残数情報のズレを修正する際に、遊技者に違和感を与えにくくすることが可能となる。

【1345】

上記のズレを修正する際に、そのズレを今回の上乗せ数で吸収できない場合（ズレが上乗せ数よりも大きい場合）であっても、上乗せ数を用いてズレを少なくする処理は行う構成とした。つまり、ズレが大きい場合等、1 回の上乗せではそのズレを修正することができない場合には、複数回の上乗せによってそのズレを修正する構成とした。このようにす

10

20

30

40

50

ることで、今回の上乗せ数以上にズレを修正することに起因する違和感を与えないようにすることができ、より遊技に集中させることが可能となる。

【1346】

ズレを修正する際に、そのズレを今回の上乗せ数で吸収できずに、上乗せ数を用いてズレを少なくする処理を行う場合、今回の上乗せ報知演出の設定自体を行わない構成とした。つまり、上乗せ報知演出の途中で上乗せ報知演出を中止するのではなく、上乗せ報知演出の開始時から当該上乗せ報知演出を中止する構成とした。言い換えると、ズレが生じている場合であっても、既に設定済みの上乗せ報知演出についてはその修正（中止）対象とせず、設定前の上乗せ報知演出を修正（中止）対象とした。このようにすることで、実行されていた上乗せ報知演出が途中で中止されてしまっ、上乗せが搾取されてしまった印象を遊技者に与えないようにすることができ、遊技の公平性を担保することができる。

【1347】

<変形例2>

本変形例では、上記変形例1において上乗せ報知演出にズレを加味する際の処理構成が異なっている。図168は、本変形例における上乗せ報知演出設定処理の一部を示すフローチャートである。

【1348】

上記図167と同様に、上乗せ報知演出設定処理においてステップS8201にて差分カウンタLが0であるか否かを判定し、0ではない場合、本変形例ではステップS8301に進む。ステップS8301では、差分カウンタLが0よりも大きいのか否かを判定し、0よりも大きい場合、ステップS8302にて今回のゲームの抽選結果、すなわち、今回の上乗せの契機となった結果を把握する処理を実行する。そして、ステップS8303にて、ステップS8302にて把握した抽選結果に対応する上乗せ数を把握する。

【1349】

図36に示すように、上乗せ数はゲームの抽選結果に応じて異なっており、例えば、チャンス目Bを契機とする上乗せは10枚～100枚が設定されており、チェリーCを契機とする上乗せは50枚～300枚が設定されている。より具体的には、例えば、チャンス目Bであれば、10枚、20枚、40枚、60枚、80枚、100枚のいずれかが選択されるように設定されており、チェリーCであれば、50枚、100枚、200枚、300枚のいずれかが選択されるように設定されており、言い換えると、チャンス目Bであれば、1枚～9枚、11枚～19枚、21枚～39枚、41枚～59枚、61枚～79枚、81枚～99枚、101枚以上は選択されないように設定されており、チェリーCであれば、1枚～49枚、51枚～99枚、101枚～199枚、201枚～299枚、301枚以上は選択されないように設定されている。つまり、上乗せ契機となる事象（抽選結果）に応じて、選択される上乗せ数の種類が設定されており、選択されない上乗せ数の種類が設定されている。

【1350】

ステップS8304では、上記ステップS8303にて把握した抽選結果に応じた上乗せ数から、今回の上乗せコマンドに含まれる上乗せ数に差分カウンタLを加算した数以下の数であって、当該加算した数に最も近い数を選択する処理を実行する。そして、ステップS8305にて、今回の上乗せ数とステップS8304にて選択した上乗せ数との差分を、差分カウンタLから減算する処理を実行する。

【1351】

続くステップS8306では、ステップS8305の減算後の差分カウンタLの値を後乗せカウンタに加算する処理を実行し、ステップS8307にて差分カウンタLをゼロにクリアする処理を実行する。これにより、主制御装置101とサブ制御装置180とのズレが解消されたことになる。そして、ステップS8308にて、ステップS8304にて選択した上乗せ数を今回の上乗せ数として設定して、ステップS8202以降の処理へ進み、上乗せ報知演出や後乗せ用の設定を行う。

【1352】

10

20

30

40

50

具体的には、例えば、図169(a)に示すように、差分カウンタLが+35であり、受信している上乗せコマンドに含まれる今回の上乗せ数が40である場合であって、今回のゲームがチャンス目Bである場合(10枚、20枚、40枚、60枚、80枚、100枚のいずれかの上乗せが発生する場合)、抽選結果に応じた上乗せ数(10枚、20枚、40枚、60枚、80枚、100枚)から、上乗せ数(40)に差分カウンタL(+35)を加算した数(+75)以下の数であって、当該加算した数に最も近い60枚を選択する(ステップS8304)。そして、今回の上乗せ数(40)と選択した上乗せ数(60)との差分(20)を差分カウンタL(+35)から減算する(ステップS8305)。そして、減算後の差分カウンタL(+15)は、後乗せカウンタに加算されてから、差分カウンタLが0にクリアされる(ステップS8306、ステップS8307)。

10

【1353】

ステップS8301にて否定判定した場合、ステップS8211と同様に、ステップS8309にて今回の上乗せ数が差分カウンタLの絶対値以上であるか否かを判定する。絶対値以上である場合、ステップS8310にて今回のゲームの抽選結果を把握し、ステップS8311にて抽選結果に対応する上乗せ数を把握する処理を実行する。ステップS8310、ステップS8311の処理は、上記ステップS8302、ステップS8303の処理と同様である。

【1354】

ステップS8312では、ステップS8310にて把握した抽選結果に対応する上乗せ数として、受信している上乗せコマンドに含まれる上乗せ数に差分カウンタLを加算した数以下の数が含まれているか否かを判定する。

20

【1355】

例えば、図169(b)に示すように、差分カウンタLが-25であり、受信している上乗せコマンドに含まれる今回の上乗せ数が40である場合であって、今回のゲームがチャンス目Bである場合(10枚、20枚、40枚、60枚、80枚、100枚のいずれかの上乗せが発生する場合)、抽選結果に応じた上乗せ数(10枚、20枚、40枚、60枚、80枚、100枚)に、上乗せ数(40)に差分カウンタL(-25)を加算した数(+15)以下の数(10枚)が含まれている。

【1356】

一方、図169(c)に示すように、差分カウンタLが-35であり、受信している上乗せコマンドに含まれる今回の上乗せ数が40である場合であって、今回のゲームがチャンス目Bである場合、抽選結果に応じた上乗せ数に、上乗せ数(40)に差分カウンタL(-35)を加算した数(+5)以下の数が含まれていない。

30

【1357】

ステップS8312にて肯定判定した場合、ステップS8313に進み、ステップS8311にて把握した抽選結果に応じた上乗せ数から、今回の上乗せコマンドに含まれる上乗せ数に差分カウンタLを加算した数以下の数であって、当該加算した数に最も近い数を選択する処理を実行する。図169(b)においては、10枚を選択する。

【1358】

そして、ステップS8314にて、今回の上乗せ数と選択した上乗せ数との差分を差分カウンタLに加算する処理を実行する。具体的には、図169(b)の例では、今回の上乗せ数(40)と選択した上乗せ数(10)との差分(30)を差分カウンタL(-25)に加算して差分カウンタLを更新する処理を実行する(+5)。

40

【1359】

ステップS8314の処理を実行した後は、ステップS8306へ進み、差分カウンタLの値を後乗せカウンタに加算して、ステップS8307にて差分カウンタLをゼロにクリアした後、ステップS8314にて選択した上乗せ数をステップS8308にて今回の上乗せ数として設定してから、ステップS8202以降の処理に進む。

【1360】

これに対して、ステップS8312にて否定判定し、抽選結果に対応する上乗せ数とし

50

て、受信している上乗せコマンドに含まれる上乗せ数に差分カウンタLを加算した数以下の数が含まれていないと判定した場合、ステップS8315に進む。ステップS8315では、ステップS8311にて把握した抽選結果に応じた上乗せ数から、今回の上乗せコマンドに含まれる上乗せ数に差分カウンタLを加算した数よりも大きい数であって、当該加算した数に最も近い数を選択する処理を実行する。図169(c)においては、10枚を選択する。

【1361】

そして、ステップS8316にて、今回の上乗せ数と選択した上乗せ数との差分を差分カウンタLに加算する処理を実行する。具体的には、図169(c)の例では、今回の上乗せ数(40)と選択した上乗せ数(10)との差分(30)を差分カウンタL(-35)に加算して差分カウンタLを更新する処理を実行する(-5)。

10

【1362】

ステップS8316の処理を実行した後は、ステップS8308に進み、ステップS8316にて選択した上乗せ数を今回の上乗せ数として設定してから、ステップS8202以降の処理に進む。この場合、差分カウンタLの値はゼロにクリアされず、ズレは残存することとなる。

【1363】

ステップS8309にて否定判定した場合、ステップS8213の処理と同様に、ステップS8317にて差分カウンタLに今回の上乗せ数を加算して差分カウンタLを更新してから、本上乗せ報知演出設定処理を終了する。

20

【1364】

以上のように、本変形例では、主制御装置101とサブ制御装置180とで残数情報のズレを、上乗せ報知演出を利用して修正する構成において、当該上乗せ報知演出の実行契機となった契機事象(抽選結果等)との関係で、修正時以外でも報知され得る上乗せ数となるように修正を行うようにした。このようにすることで、実際の上乗せ契機とは異なる契機で上乗せが実行されたと勘違いさせないようにして、遊技者に違和感を与えないようにしながら当該修正を行うことが可能となる。

【1365】

修正を行う際、差分カウンタLに示されるズレが最大限小さくなるように、抽選結果に対応する上乗せ数を選択するようにした。より具体的には、差分カウンタLがプラスであり、主制御装置101の残数情報のほうがサブ制御装置180の残数情報よりも大きいとするズレである場合、抽選結果に対応する上乗せ数から、今回の上乗せに差分カウンタLを最大限加算できる数を選択し、その選択した数となるように差分カウンタLの演算処理を行ってズレを修正するようにした。また、差分カウンタLがマイナスであり、主制御装置101の残数情報よりもサブ制御装置180の残数情報のほうが大きいとするズレである場合、抽選結果に対応する上乗せ数から、今回の上乗せ数に差分カウンタLを最大限加算できる数を選択し、その選択した数となるように差分カウンタLの演算処理を行ってズレを修正するようにした。このようにすることで、修正によってより差分カウンタLの値を小さくする(ズレを小さくする)ことが可能となり、早期にズレを解消することができるようになる。

30

40

【1366】

差分カウンタLがマイナスであって、主制御装置101の残数情報よりもサブ制御装置180の残数情報のほうが大きいとするズレである場合、差分カウンタLが0とならなくても、差分カウンタLがプラスとなるように、抽選結果に対応する上乗せ数を選択するようにした。つまり、例えば、抽選結果に対応する上乗せ数から今回の修正後の上乗せ数を選択する場合に、修正後の差分カウンタLの値がマイナスとなる場合とプラスとなる場合とがある場合、修正後の差分カウンタLの値がプラスとなる側の上乗せ数を用いて、修正を行う構成とした。より具体的には、図169(b)のように、差分カウンタLが-25であり、今回の上乗せ数が40であり、抽選結果に対応する上乗せ数として少なくとも10枚、20枚がある場合、10枚の上乗せを選択して差分カウンタLの修正を行うと、修

50

正後（更新後）の差分カウンタLの値は+5（ $-25 + 40 - 10 = +5$ ）となる一方、20枚の上乗せを選択して差分カウンタLの修正を行うと、修正後（更新後）の差分カウンタLの値は-5（ $-25 + 40 - 20 = -5$ ）となり、修正後の差分カウンタLの絶対値は同じであっても、本変形例では修正後の差分カウンタLの値がプラスとなる側の上乗せ数を選択する構成とした。

【1367】

差分カウンタLの値がマイナスである場合とは、サブ制御装置180側の残数情報のほうが大きいとするズレがある場合であり、仮にこのまま主制御装置101側の残数情報がゼロとなりATモード等が終了した場合、遊技者はまだまだATモード等が継続すると把握していたのにもかかわらず突然終了してしまうこととなる場合である。これに対して、差分カウンタLがプラスである場合とは、サブ制御装置180側の残数情報のほうが小さいとするズレがある場合であり、主制御装置101側の残数情報がゼロとなるよりも前にサブ制御装置180側の残数情報がゼロとなる場合であり、遊技者が把握していたよりもATモードが継続する場合であり、上記マイナスである場合よりも遊技者に喪失感を与えにくい。そこで、本変形例では修正後の差分カウンタLがプラスとなる場合とマイナスとなる場合とがある状況では、プラスとなるように差分カウンタLを修正する構成とした。このようにすることで、修正に際してズレ量を小さくすることができなくとも、より遊技者に違和感を与えにくいズレに修正することが可能となる。

【1368】

本変形例では、修正後の差分カウンタLがプラスの値となった場合、その差分カウンタLの値を後乗せカウンタに加算して差分カウンタLをゼロにクリアする構成とした。このようにすることで、主制御装置101とサブ制御装置180とのズレを次の修正契機（上乗せ発生）を待つことなく解消することが可能となる。特に、後乗せ報知演出は、その後乗せとなった契機事象が判りにくく、そうすると、その後乗せ報知演出により報知される上乗せ数（後乗せ数）が抽選結果に対応しない数であったとしても遊技者に違和感を与えにくい。

【1369】

なお、修正後の差分カウンタLがプラスの値となった場合、その値を後乗せカウンタに加算する構成としたが、後乗せカウンタに加算しない構成としてもよい。この場合、残りの差分カウンタLの修正は、次の修正契機（上乗せ発生）を待って行われることとなる。特に、抽選結果に応じて上乗せ数が異なる構成としていることから、次の修正契機であれば、その上乗せ数ピッタリとなるように差分カウンタLを修正できる可能性もある。このようにすることで、後乗せ報知演出においていずれの抽選結果にも対応しない数の上乗せが発生する事象を抑制することが可能となる。

【1370】

また、修正後の差分カウンタLの値を後乗せカウンタに加算するか否かを、ATモード等の残数（現状の残数表示や後乗せカウンタ）に応じて決定する構成としてもよい。具体的には、ATモード等の残数が所定数以上であれば、次の修正契機が生じる可能性があるとして、修正後の差分カウンタLを後乗せカウンタに加算せず、所定数未満であれば、次の修正契機が生じる可能性が所定数以上である場合よりも低いとして、修正後の差分カウンタLを後乗せカウンタに加算する構成としてもよい。

【1371】

本変形例では、修正後の差分カウンタLがマイナスの値となった場合には、その修正後の差分カウンタLの修正は、次の修正契機に持ち越される構成としたが、後乗せカウンタの値に応じて今回の修正契機で差分カウンタLの修正を行う構成としてもよい。例えば、後乗せカウンタが修正後の差分カウンタLの絶対値よりも大きければ、後乗せカウンタに修正後の差分カウンタLを加算してから、差分カウンタLをゼロにクリアする構成としてもよい。この場合も、後乗せカウンタを用いた修正を行うか否かを、ATモード等の残数に応じて決定する構成としてもよい。具体的には、ATモード等の残数が所定数以上であれば、次の修正契機が生じる可能性があるとして、修正後の差分カウンタLを後乗せカウ

ンタに加算せず、所定数未満であれば、次の修正契機が生じる可能性が所定数以上である場合よりも低いとして、修正後の差分カウンタLを後乗せカウンタに加算する構成としてもよい。

【1372】

さらに、本変形例では、主制御装置101からの上乗せコマンドを受信した場合に、修正契機が生じたとしてその上乗せコマンドに対応する上乗せ報知演出にてズレ分を反映させる構成としたが、差分カウンタLが0ではない場合（ズレがある場合）には、主制御装置101からの上乗せコマンドに基づかずに、上乗せ報知演出設定処理を起動して、ズレの修正用の上乗せ報知演出の設定を行う構成としてもよい。この場合、上記変形例のように今回のゲームの抽選結果から、当該抽選結果に対応する上乗せ数を把握して、その上乗せ数と差分カウンタLとの関係から、今回実行する上乗せ報知演出にて報知する上乗せ数を選択し、選択した上乗せ数を用いて差分カウンタLを0に近づける演算処理を行う構成とするとよい。なお、上乗せコマンドに基づかずに上乗せ報知演出を実行することの決定は、上乗せコマンドを受信していないゲームで抽選により決定してもよく、差分カウンタLが0ではなければ必ず行う構成としてもよい。その実行抽選は抽選結果に応じて当選確率が異なる構成としてもよく、この場合、主制御装置101側の上乗せ抽選に当選し易い結果ほど、サブ制御装置180側の実行抽選に当選し易い構成としてもよく、主制御装置101側の上乗せ抽選に当選しにくい結果ほど、サブ制御装置180側の実行抽選に当選し易い構成としてもよい。更に、差分カウンタLの絶対値（ズレ量）が大きいほど実行抽選に当選し易い構成としてもよく、絶対値が小さいほど実行抽選に当選し易い構成としてもよい。これらの場合、主制御装置101からの上乗せコマンドに基づいて上乗せ報知演出を行う場合と、主制御装置101からの上乗せコマンドに基づかずに上乗せ報知演出を行う場合とがある構成となり、上乗せ報知演出の実行契機が多様化されることを通じて、ズレの修正ですら、遊技の興趣向上に役立てることも可能である。

【1373】

<変形例3>

本変形例では、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じていることが特定された場合、その特定時の状況に応じて修正方法を決定する。図170は、本変形例における残数表示の更新処理を示すフローチャートである。本変形例における残数表示の更新処理は、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレがあると判定した場合の処理が異なっており、その他の処理は上記図151の処理と同様である。

【1374】

すなわち、ステップS8401～ステップS8405にて、上記ステップS7901～ステップS7905の処理と同様に、主制御装置101からの残数情報Aと、サブ制御装置180側の残数情報（残数表示B、上乗せ数C、後乗せ数D、ゲーム情報E）と、を把握する処理を実行し、ステップS8406にてそれらを比較する処理を行う。

【1375】

ステップS8406にて主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じていないと判定した場合、ステップS8407にて残数情報Aから上乗せ数Cと後乗せ数Dとを減算し、ステップS8408にてその減算値（演算値F）が表示されるように残数表示Bを更新する処理を実行してから、本残数表示の更新処理を終了する。これらステップS8406～ステップS8408の処理は、上記ステップS7906～ステップS7908の処理と同様である。

【1376】

ステップS8406にて主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じていると判定した場合、ステップS8409に進む。ステップS8409では、当該ズレが生じていることを特定した際の状況を判定する処理を実行する。具体的には、本変形例では、当該ズレが生じていることを特定した際の状況が、主制御装置101からの残数情報Aが所定数以上である状況であるか否かを判定する。すなわち、ATモード等の終

了までの残数が所定数（所定枚数、所定ゲーム数）以上ある状況で上記ズレの特定がなされたか否かを判定する。本変形例では、所定数として50を設定しており、ATモード中であれば残り払出枚数が50枚以上であるか否かを判定し、CZモード中であれば残りゲーム数が50ゲーム以上であるか否かを判定する。

【1377】

なお、上記のようにCZモードは1セットの単位継続ゲーム数を5ゲームとし、最大3セット継続する構成としていることから、CZモードは最大15ゲーム継続する。そのため、CZモード中の残りゲーム数が50ゲーム以上となることはなく、本変形例では、CZモード中のステップS8409の判定は必ず否定判定となる。ただし、CZモード中もステップS8409にて肯定判定するように所定数を設定してもよいし、ATモードとCZモードとで判定基準となる所定数を異ならせる構成としてもよい。

10

【1378】

ステップS8409にて否定判定した場合、すなわちATモード等の終了まで所定数未満である状況（ATモードにおける残り払出枚数が50枚未満である状況や、CZモード中である状況）でズレが生じていることの特がなされた場合、ステップS8410に進み、上記ステップS7909～ステップS7922の処理と同様に、ステップS8410～ステップS8423にて、ズレの修正処理を行う。

【1379】

これに対して、ステップS8409にて肯定判定した場合、すなわちATモード等の終了までの残数が所定数以上である状況（特にATモードにおける残り払出枚数が50枚以上である状況）でズレが生じていることの特がなされた場合、ステップS8407に進み、主制御装置101からの残数情報Aから、サブ制御装置180側で把握している上乗せ数Cと後乗せ数Dとを減算し、その減算値（演算値F）が表示されるように残数表示Bを更新してから、本残数表示の更新処理を終了する。

20

【1380】

この場合、上記ズレは、更新前の残数表示Bと更新後の残数表示Bとの差分により吸収されることになる。つまり、当該差分はゲーム情報Eとは異なり、見た目上、ズレの修正が行われたことが明確に把握されることとなる。

【1381】

例えば、図171（a-1）に示すように、現状の残数表示Bが20枚で、設定済みの上乗せ数Cが0枚、後乗せ数Dが5枚、今回のゲーム情報Eが13枚の払出であって、主制御装置101からの残数情報Aが30枚である場合、図171（a-2）に示すように、主制御装置101側の残数情報よりも、サブ制御装置180側の残数情報のほうが大きいと判定し、ズレの特定がなされる。この場合、図171（a-3）に示すように、当該ズレの特定がなされた状況が、残数が所定数（30）未満である状況であるため、後乗せ数D等を利用した修正がなされる（ステップS8410～ステップS8423）。

30

【1382】

具体的には、図171（a-4）に示すように、現状の残数表示B（20）からゲーム情報E（13）を減算した演算値G（7）を算出し（ステップS8411）、残数情報A（30）から上乗せ数C（0）と演算値G（7）を減算した演算値H（23）を算出する（ステップS8412）。そして、図171（a-5）に示すように、後乗せ数Dを上記演算値Hに更新し（ステップS8413）、演算値Gが表示されるように残数表示Bを更新する（ステップS8414）。

40

【1383】

一方、例えば図171（b-1）に示すように、現状の残数表示Bが60枚で、設定済みの上乗せ数Cが0枚、後乗せ数Dが5枚、今回のゲーム情報Eが13枚の払出であって、主制御装置101からの残数情報Aが100枚である場合、図171（b-2）に示すように、主制御装置101側の残数情報のほうが、サブ制御装置180側の残数情報よりも大きいと判定し、ズレの特定がなされる。この場合、図171（b-3）に示すように、当該ズレの特定がなされた状況が、残数が所定数（30）以上である状況であるため、

50

後乗せ数 D 等を利用しない修正がなされる（ステップ S 8 4 0 7 ～ステップ S 8 4 0 8）。

【1 3 8 4】

具体的には、図 1 7 1（b-4）に示すように、残数情報 A（1 0 0）から上乗せ数 C（0）と後乗せ数 D（5）を減算した演算値 F（9 5）を算出する（ステップ S 8 4 0 7）。そして、図 1 7 1（b-5）に示すように、演算値 F が表示されるように残数表示 B を更新する（ステップ S 8 4 0 8）。

【1 3 8 5】

このように、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との残数情報にズレが生じていることの特がなされた状況に応じて、そのズレの修正方法を異ならせるようにしたこと、処理負荷との関係で修正に際して遊技者に違和感を与えないように効果を期待することができる。

【1 3 8 6】

特に A T モード等の残数が少ない状況においては、後どれくらいで A T モードが終了するかが把握されている可能性が高い。そのため、このような状況で残数表示 B が今回のゲーム情報 E 以外の差分で更新されると、遊技者に強烈な違和感を与えかねない。そこで、A T モード等の残数が少ない状況（残数情報が所定数未満である状況）では、後乗せ数 D 等を利用して、なるべく今回のゲーム情報 E の分だけ残数表示 B が更新されるようにして、修正に際して違和感を与えにくくし、A T モード等の残数が多い状況（残数情報が所定数以上である状況）では、後乗せ数 D 等を利用せずに修正する構成とした。このようにすることで、A T モード等の残数が多い状況では後乗せ数 D 等を利用して修正する際の複雑な処理を経ることなく修正を完了することが可能となり、修正時の処理負荷を大幅に軽減することが可能となる。特に、接続異常後は他の修正処理等も実行されることから、通常時よりも処理負荷が大幅に増大化され得る状況であり、このような状況において修正処理の処理負荷を軽減することの意義は大きいといえる。

【1 3 8 7】

また、A T モード等の残数が多い状況で主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との残数情報のズレを修正する場合、その修正用の処理は、ズレが生じていない場合の残数表示の更新処理と同じ処理を利用する構成とした。つまり、当該修正に際して実行されるステップ S 8 4 0 7、ステップ S 8 4 0 8 の処理は、ズレが生じていない場合に残数表示を更新する際に実行される処理である。このようにすることで、修正時の処理を別途設ける構成と比較して処理の記憶容量を削減することが可能となるし、修正に際して特別な処理を経ないようにしたこと、修正といった特別な状況で実行される処理がうまく起動しない等のエラーの発生も抑制することが可能となる。

【1 3 8 8】

＜変形例 4＞

本変形例では、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との残数情報にズレが生じていることが特定された場合、ズレの量によって修正方法を決定する。図 1 7 2 は、本変形例における残数表示の更新処理を示すフローチャートである。本変形例における残数表示の更新処理は、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との残数情報にズレがあると判定した場合の処理が異なり、その他の処理は上記図 1 5 1 の処理と同様である。

【1 3 8 9】

すなわち、ステップ S 8 5 0 1 ～ステップ S 8 5 0 5 にて、上記ステップ S 7 9 0 1 ～ステップ S 7 9 0 5 の処理と同様に、主制御装置 1 0 1 側の残数情報と、サブ制御装置 1 8 0 側の残数情報と、を把握する処理を実行し、ステップ S 8 5 0 6 にてそれらを比較する処理を行う。

【1 3 9 0】

ステップ S 8 5 0 6 にて主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との残数情報にズレが生じていないと判定した場合は、ステップ S 8 5 0 7、ステップ S 8 5 0 8 にて、通常時の残数表示を更新するための処理を行ってから、本残数表示の更新処理を終了する。これ

10

20

30

40

50

らステップ S 8 5 0 6 ～ステップ S 8 5 0 8 の処理は、上記ステップ S 7 9 0 6 ～ステップ S 7 9 0 8 の処理と同様である。

【1 3 9 1】

ステップ S 8 5 0 6 にて主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との残数情報にズレが生じていると判定した場合、ステップ S 8 5 0 9 に進む。ステップ S 8 5 0 9 では、当該ズレの量が所定数よりも大きいか否かを判定する。具体的には、当該ズレの絶対値が所定数よりも大きいか否かを判定する。なお、本変形例では、所定数を 1 ゲームで払い出される最大枚数である 1 5 を設定しているが、各小役に対応させて設定されている最大数である 1 3 としてもよいし、それよりも小さい値であってもよく、それよりも大きい値であってもよく、他の値であってもよい。他の値としては、例えば、上乗せ数の平均値や最小値、最大値、ベット数等であってもよい。

10

【1 3 9 2】

ステップ S 8 5 0 9 にて肯定判定した場合、すなわち特定されたズレ量が所定数よりも大きい場合、ステップ S 8 5 1 0 に進み、上記ステップ S 7 9 0 9 ～ステップ S 7 9 2 2 の処理と同様に、ステップ S 8 5 1 0 ～ステップ S 8 5 2 3 にて、ズレの修正処理を行う。

【1 3 9 3】

これに対して、ステップ S 8 5 0 9 にて否定判定した場合、すなわち特定されたズレ量が所定数以下である場合、ステップ S 8 5 0 7 に進み、主制御装置 1 0 1 からの残数情報 A から、サブ制御装置 1 8 0 側で把握している上乗せ数 C と後乗せ数 D とを減算し、その減算値（演算値 F）が表示されるように残数表示 B を更新してから、本残数表示の更新処理を終了する。

20

【1 3 9 4】

例えば、図 1 7 3（a-1）に示すように、現状の残数表示 B が 2 0 枚で、設定済みの上乗せ数 C が 0 枚、後乗せ数 D が 5 枚、今回のゲーム情報 E が 1 3 枚の払出であって、主制御装置 1 0 1 からの残数情報 A が 3 0 枚である場合、図 1 7 3（a-2）に示すように、主制御装置 1 0 1 側の残数情報のほうが、サブ制御装置 1 8 0 側の残数情報よりも大きいと判定し、ズレの特定がなされる。この場合、図 1 7 3（a-3）に示すように、当該ズレの量（ズレの絶対値、1 8）が所定数（1 5）よりも大きいため、後乗せ数 D 等を利用した修正がなされる（ステップ S 8 5 1 0 ～ステップ S 8 5 2 3）。

30

【1 3 9 5】

具体的には、図 1 7 3（a-4）に示すように、現状の残数表示 B（2 0）からゲーム情報 E（1 3）を減算した演算値 G（7）を算出し（ステップ S 8 4 1 1）、残数情報 A（3 0）から上乗せ数 C（0）と演算値 G（7）を減算した演算値 H（2 3）を算出する（ステップ S 8 4 1 2）。そして、図 1 7 3（a-5）に示すように、後乗せ数 D を上記演算値 H に更新し（ステップ S 8 4 1 3）、演算値 G が表示されるように残数表示 B を更新する（ステップ S 8 4 1 4）。

【1 3 9 6】

一方、例えば図 1 7 3（b-1）に示すように、現状の残数表示 B が 2 0 枚で、設定済みの上乗せ数 C が 0 枚、後乗せ数 D が 5 枚、今回のゲーム情報 E が 1 3 枚の払出であって、主制御装置 1 0 1 からの残数情報 A が 1 5 枚である場合、図 1 7 3（b-2）に示すように、主制御装置 1 0 1 側の残数情報のほうが、サブ制御装置 1 8 0 側の残数情報よりも大きいと判定し、ズレの特定がなされる。この場合、図 1 7 3（b-3）に示すように、当該ズレの量（ズレの絶対値、3）が所定数（1 5）以下であるため、後乗せ数 D 等を利用しない修正がなされる（ステップ S 8 5 0 7 ～ステップ S 8 5 0 8）。

40

【1 3 9 7】

具体的には、図 1 7 3（b-4）に示すように、残数情報 A（1 5）から上乗せ数 C（0）と後乗せ数 D（5）を減算した演算値 F（1 0）を算出する（ステップ S 8 5 0 7）。そして、図 1 7 3（b-5）に示すように、演算値 F が表示されるように残数表示 B を更新する（ステップ S 8 5 0 8）。

50

【1398】

このように、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じていることの特定がなされた場合の当該ズレ量に応じて、そのズレの修正方法を異ならせるようにしたことで、処理負荷との関係で修正に際して遊技者に違和感を与えないように効果を期待することができる。

【1399】

すなわち、ズレの修正に際して残数表示Bの修正幅が大きいと、当該修正が行われたことに遊技者は気付き易いし、その修正幅によっては、ATモード等の残数が不当に搾取されたのでは、と不信感を抱き易い。そこで、修正幅が大きくなる場合においては、なるべくその修正が表面化されないように、後乗せ数D等を利用して修正が行われるようにすることで、修正が行われたこと自体に気付きにくくさせ、不信感を与えにくくすることができる。

10

【1400】

そのうえで、修正幅が小さい場合においては、後乗せ数D等を利用せずに、残数表示Bそのものを修正するようにしたことで、後乗せ数D等を利用して修正する際の複雑な処理を経ることなく、修正を完了することが可能となり、修正時の処理負荷を大幅に軽減することが可能となる。特に、接続異常後は他の修正処理等も実行されることから、通常時よりも処理負荷が大幅に増大化され得る状況であり、このような状況において修正処理の処理負荷を軽減することの意義は大きいといえる。

【1401】

20

また、特定されたズレ量が1ゲームで払い出される最大数以下である場合に、残数表示B自体を修正する構成とした。このようにすることで、その修正に際して更新される残数表示Bの更新幅が、本来の遊技で起こり得る更新幅となり、修正自体に気付きにくくさせることができるし、仮にその修正に気付いたとしても、違和感を与えにくくすることができる。

【1402】

<変形例5>

本変形例では、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じている場合、そのズレが生じた状況やズレ量に関わらず、残数表示Bを利用して修正を行う。図174は、本変形例における残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

30

【1403】

ステップS8601では、主制御装置101からの残数情報Aを把握する処理を実行し、ステップS8602では、現状の残数表示Bを把握する処理を実行する。続くステップS8603では、設定済みの上乘せ数Cを把握する処理を実行し、ステップS8604では、後乗せ数Dを把握する処理を実行する。これらステップS8601～ステップS8604の処理は、上記ステップS7901～ステップS7904の処理と同様である。

【1404】

ステップS8601～ステップS8604の処理を実行した後は、本変形例では、ステップS8605にて主制御装置101からの残数情報Aから、上乘せ数Cと後乗せ数Dを減算して演算値Fを演算する処理を実行する。そして、ステップS8606にて、演算値Fが表示されるように残数表示Bの更新を行ってから、本残数表示の更新処理を終了する。ステップS8605及びステップS8606の処理は、上記ステップS7907及びステップS7908の処理と同様である。

40

【1405】

すなわち、本変形例では、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じていたとしても、ズレが生じていない場合と同様の処理を行う構成としている。ただし、当該ズレが生じていない場合の処理であっても、主制御装置101からの残数情報Aを利用して残数表示Bの更新を行う構成としていることから、仮にズレが生じていたとしても、同処理によってズレが修正される。このようにすることで、ズレの修正に際して複雑な処理を要することなく、処理負荷の圧倒的な軽減効果を期待することができる。

50

【1406】

しかも、本変形例においては、残数表示Bの更新に際して、今回のゲーム情報Eを把握する処理が省略されている。このようにすることで、ズレが生じていない場合の残数表示の更新時の処理負荷をも軽減することが可能となり、遊技の進行をより好適なものとすることができるようになる。

【1407】

上記のように、残数情報のズレが生じる場合とは、接続異常等を起因とするものが主であり、当該接続異常等が生じた場合、演出の更新が行われないことを通じて、遊技者は当該接続異常等が生じていることを把握可能である。つまり、遊技者は接続異常等が生じていたことを、その修正前に把握している可能性が高く、そうすると、本変形例のように修正に際して後乗せ数D等を利用しない構成であっても、残数表示Bが通常とは異なる態様で更新されることに対して、違和感や不信感を与えにくいとも考えられる。そのため、本変形例のように、ズレが生じていない各ゲーム、及びズレが生じた場合のゲームの処理負荷の軽減効果を得る構成とすることの意義は十分にあると考えられる。

【1408】

<変形例6>

本変形例では、上記変形例5のようにズレの修正に際して、後乗せ数D等を利用せずに残数表示Bそのものを利用して修正する構成としながらも、ズレが生じていた場合には、特定報知を行う構成とする。本変形例における特定報知とは、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じており、そのズレを修正したことを遊技者に把握可能とさせる報知である。図175は、本変形例における残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

【1409】

ステップS8701～ステップS8705の処理は、上記ステップS7901～ステップS7905の処理と同様であり、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側の残数情報と、を把握するための処理である。

【1410】

ステップS8706では、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じているか否かの判定を行う。ステップS8706の処理は、上記ステップS7906の処理と同様である。

【1411】

ステップS8706にてズレが生じていないと判定した場合、ステップS8707にて、各種カウンタエリア183bに設けられた特定報知カウンタが0よりも大きいかなんかを判定する。特定報知カウンタは、本変形例において特定報知を実行する場合に、当該特定報知を継続させるゲーム数をCPU181が把握するためのカウンタであり、特定報知を開始する際にその継続ゲーム数に対応する数が入力される。

【1412】

特定報知カウンタが0である場合、すなわち、特定報知が実行されていない場合、ステップS8708に進み、残数情報Aから上乗せ数Cと後乗せ数Dとを減算し、その減算値（演算値F）が表示させるように残数表示Bを更新する処理（ステップS8709）を実行してから、本残数表示の更新処理を終了する。ステップS8708及びステップS8709の処理は、上記ステップS7907及びステップS7908の処理と同様である。

【1413】

ステップS8706にてズレが生じていると判定した場合、ステップS8710に進み、特定報知処理を実行する。特定報知処理では、特定報知が行われるように補助表示部65（表示制御装置81）やスピーカ64を制御する。特定報知としては、例えば、図176（a）に示すように、補助表示部65にて、「表示の修正を行いました」といった文字表示を特定報知Aとして行う構成が考えられる。この場合、スピーカ64からは当該特定報知用の効果音（例えば、「ピーンポン、表示の修正を行いました」といった音声）が出力されるようにするとよい。また、特定報知が行われる場合の補助表示部65の表示態

様として、図 176 (b) に示すように、第 2 残数表示エリア NGA2 の表示態様を通常時の表示態様と異なる態様とする報知を特定報知 A としてもよい。異なる態様とは、例えば、通常時の態様と、表示 (文字) の大きさを変更したり、フォント、色を変更したり、常時表示される態様を点滅表示としてもよく、これらを組み合わせてもよい。

【1414】

ステップ S8710 にて特定報知を開始させた後は、ステップ S8711 にて特定報知カウンタに、当該特定報知を継続させるゲーム数を入力する処理を実行する。なお、本変形例では、当該継続させるゲーム数を 3 ゲームとしている。これは、少なくとも 3 ゲームあれば、当該特定報知に遊技者が気付くであろうとされるゲーム数であり、特定報知の態様等によって、当該継続させるゲーム数を異ならせてもよい。

【1415】

例えば、特定報知を上記図 176 のものより派手なもの (目立ちやすいもの) とし、継続させるゲーム数を 3 ゲームよりも少なく (例えば 1 ゲーム) としてもよいし、特定報知を図 176 のものよりも目立ちにくいものとし、継続させるゲーム数を 3 ゲームよりも多く (例えば 5 ゲーム) としてもよい。また、継続させるゲーム数を修正後の AT モードの残数に応じて決定してもよく、AT モードの残数が所定数以上である場合は、特定報知を継続させるゲーム数を第 1 数とし、AT モードの残数が所定数未満である場合は、特定報知を継続させるゲーム数を第 2 数とは異なる第 2 数としてもよい。なお、第 2 数は第 1 数よりも大きい数であってもよく、小さい数であってもよい。更に、上記のように、特定報知を複数の箇所 (補助表示部 65 とスピーカ 64) で行う場合、それぞれ継続させるゲーム数を異ならせてもよく、例えば、補助表示部 65 での特定報知は 3 ゲーム継続させ、スピーカ 64 での特定報知は 1 ゲーム継続させる構成としてもよく、スピーカ 64 での継続ゲーム数のほうが補助表示部 65 での継続ゲーム数よりも多くなるように設定してもよい。また、特定報知を当該特定報知の対象となっている AT モード等の終了時まで継続する構成としてもよい。

【1416】

ステップ S8711 の処理を実行した後は、ステップ S8708 に進み、現状の残数表示 B を用いた修正を行ってから、本残数表示の更新処理を終了する。

【1417】

ステップ S8706 にてズレが生じていないと判定した場合であって、ステップ S8707 にて特定報知カウンタが 0 よりも大きいと判定した場合、ステップ S8712 にて、特定報知カウンタを 1 減算する処理を実行する。そして、ステップ S8713 にて特定報知カウンタが 0 となったか否かを判定し、0 ではない場合には、ステップ S8708 へ進み、0 である場合には、ステップ S8714 に進む。ステップ S8714 では、実行中の特定報知を終了させる処理を実行する。ステップ S8714 の処理を実行した後は、ステップ S8708、ステップ S8709 の処理を実行してから、本残数表示の更新処理を終了する。

【1418】

このように、本変形例では、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との残数情報にズレが生じており、そのズレの修正を行う場合に特定報知を行う構成としたことにより、残数表示 B が通常とは異なる更新幅や更新態様にて更新された場合であっても、それがズレの修正に起因するものであると理解させ易くなる。これにより、遊技者に不信感を与えないようにしながらズレの修正を行うことが可能となる。

【1419】

特に、上記の特定報知が複数のゲームに亘って行われるようにしたことで、当該特定報知に気付かせ易くすることができる。また、当該特定報知を複数の報知手段 (補助表示部 65 及びスピーカ 64) にて実行するようにした点も、特定報知を認識させ易くする効果をより高めることを可能としている。

【1420】

<変形例 7>

本変形例では、上記特定報知を実行する場合、遊技者にとって有利となり得る事象が生じするようにする。図177は、本変形例における残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

【1421】

ステップS8801～ステップS8806は、上記ステップS7901～ステップS7906の処理と同様であり、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報を把握し、それらにズレがあるか否かの判定を行う。ズレがない場合には、ステップS8807へ進み、ステップS8807及びステップS8808にて主制御装置101からの残数情報Aに基づく残数表示の更新を行ってから本処理を終了する。ステップS8807及びステップS8808の処理は、ステップS7907及びステップS7908の処理と同様である。

10

【1422】

ステップS8806にてズレが生じていると判定した場合、ステップS8809に進む。ステップS8809では、設定値を把握する処理を実行する。なお、上記のように設定値は、主制御装置101側のメイン処理（図19）における当選確率設定処理（ステップS206）にて設定されるものであり、当該設定に際して設定された設定値の情報（設定値コマンド）がサブ制御装置180へ出力される。サブ制御装置180では、当該情報に基づいてRAM183の各種カウンタエリア183bに設けられた設定値カウンタに設定値の情報を記憶する。ステップS8809では、当該設定値の情報を読み出す処理を行う。

20

【1423】

続くステップS8810では特定報知抽選処理を実行する。特定報知抽選処理では、今回実行する特定報知の報知態様を、ステップS8809にて把握した設定値の情報に基づいて抽選により決定する。

【1424】

本変形例では、図178（b）～図178（d）に示すように、特定報知の報知態様が複数種類設定されており、図178（a）に示すように、いずれの報知態様にて特定報知が実行されるかが、設定値によって異なるように設定されている。

【1425】

具体的には、本変形例では、図178（b）に示すパターンAの特定報知の報知態様（「表示の修正を行いました」、との文字表示による特定報知A）と、図178（c）に示すパターンBの特定報知の報知態様（パターンAの文字表示による特定報知Aとともに、キャラクターBを登場させる）と、図178（d）に示すパターンCの特定報知の報知態様（パターンAの文字表示による特定報知AとともにキャラクターBとは異なるキャラクターCを登場させる）と、が設定されている。図178（a）に示すように、パターンAは設定値がいずれであっても選択される報知態様であって、設定値が高くなるほど（高設定ほど）選択されにくくなる報知態様である。パターンBは設定値がいずれであっても選択される報知態様であって、設定値が高くなるほど（高設定ほど）選択され易くなる報知態様である。また、パターンCは設定値が1～3では選択されず、設定値が4～6で選択される報知態様であって、設定値が高くなるほど（高設定ほど）選択され易くなる報知態様である。すなわち、パターンCの特定報知が実行されることで、設定値が4以上であることが確定し、パターンAの特定報知が実行されるよりもパターンBやパターンCの特定報知が実行される方が高設定の期待が持てるようになる。

30

40

【1426】

ステップS8810では、ステップS8809にて把握した設定値と、ROM182に記憶されている特定報知用の抽選テーブルとに基づいて、いずれのパターンで特定報知を実行するかを抽選により決定する。なお、当該抽選には専用の抽選用の乱数を設けてもよいし、例えば、今回のゲームで実行する開始時演出等の演出用に取得された乱数をそのまま、又は変換して使用してもよい。

【1427】

50

続くステップ S 8 8 1 1 では、上記ステップ S 8 8 1 0 にて決定されたパターンで特定報知が実行されるように、補助表示部 6 5 やスピーカ 6 4 を制御する処理を実行する。なお、今回実行するゲームの終了に際して、又は次ゲームの開始に際して（例えば、次ゲームのベット操作に基づいて）、当該特定報知を終了するようにする。その後、ステップ S 8 8 0 7 へ進み、ステップ S 8 8 0 7 及びステップ S 8 8 0 8 にて残数表示 B を更新する処理を行ってから、本処理を終了する。

【1 4 2 8】

このように、本変形例では、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との残数情報にズレが生じ、そのズレを修正する際に、遊技者にとって有利となり得る事象が生じるようにしたことにより、当該ズレの修正によって遊技者の望まない態様にて残数表示 B が更新される（例えば、通常の減算幅よりも大きく減算されて更新される）等であっても、その補填として遊技者の落ち込む心をうまくフォローすることが可能となる。

10

【1 4 2 9】

特に、本変形例では、遊技者にとって有利となり得る事象として、設定値といった、遊技者が大きく関心を寄せるポイントを示唆する構成としたことにより、仮にズレが生じたことによって縁起が悪い等の理由で遊技を終了しようとしたとしても、例えば、特定報知の報知態様が遊技者の望む設定値を示唆するものであれば、遊技継続の後押しとすることができる。また、仮に特定報知の報知態様が遊技者の望まない設定値を示唆するものであったとしても、別の遊技台に移動して遊技を行うなど、遊技継続の判断材料を遊技者に付与することができ、その点で遊技者にとって有利となるといえる。

20

【1 4 3 0】

ただし、本変形例では、特定報知によって設定示唆を行う構成とするうえで、当該特定報知では低設定であることが確定しないように報知態様を設定した。つまり、低設定であるほどパターン A の報知態様が選択され易いものの、パターン A であっても高設定である可能性が残される構成とした。このようにしたこと、いずれの報知態様であっても、遊技を継続させる後押しとすることが可能となり、その点で遊技者にとって有利といえる。

【1 4 3 1】

特定報知が実行される状況とは、残数情報のズレが生じた状況であり、当該ズレの発生は、A T モード等の遊技者にとって有利な状態で発生するものである。つまり、仮に低設定を示唆する報知態様にて特定報知が実行されたとしても、そもそも現状が遊技者にとって有利な状況であり、当該 A T モードが終了するまでは遊技を終了しないことが考えられる。そして、A T モードが終了する際には、多くのメダルが獲得されていることが予想され、A T モード終了時に、設定値の予想を行う場合に（遊技の継続の有無を判断する場合に）、持ちメダルに余裕があることによって、高設定であると予想する側にバイアスが働くことが期待できる。つまり、A T モード中に設定示唆を行うことによって、仮に低設定であることを示唆するものであったとしても、A T モード以外の持ちメダルに余裕がない状況よりも、低設定であると予想される可能性が低くなる。よって、低設定であっても設定示唆を行いながらも可動率の低下を抑制することが可能となる。

30

【1 4 3 2】

本変形例では、特定報知を、上記修正が行われたゲームにて実行されるようにし、当該ゲームの次のゲームでは特定報知が行われないようにしたため、特定報知が行われるゲームを限定的なものとし、上記設定示唆としての利益を享受できる遊技者を限定することが可能となる。よって、特定報知の希少性を高め、特定報知が行われた場合の遊技者の満足感を高めることができる。

40

【1 4 3 3】

本変形例では、複数の報知態様の特定報知において、いずれの報知態様であっても同じ態様の報知（パターン A の文字表示 A）が含まれるように特定報知の報知態様を設定したことにより、全ての報知態様を異ならせる構成と比較して、記憶しておく演出データの容量を削減することができる。

【1 4 3 4】

50

<変形例 8>

本変形例では、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との残数情報にズレがある場合であっても、サブ制御装置 180 側の残数情報の修正を行わない。そして、当該ズレがあることを遊技者に識別可能とする報知を行う構成とする。図 179 は、本変形例における残数表示の更新処理を示すフローチャートである。

【1435】

ステップ S8901～ステップ S8905 の処理は、上記ステップ S7901～ステップ S7905 の処理と同様であり、主制御装置 101 からの残数情報 A とサブ制御装置 180 側の残数情報 (B、C、D、E) を把握する処理である。そして、ステップ S8906 にてステップ S7906 と同様に、主制御装置 101 側の残数情報とサブ制御装置 180 側の残数情報とにズレがあるか否かの判定を行う。

10

【1436】

ステップ S8906 にてズレがある場合、ステップ S8907 にてそのズレが主制御装置 101 側の残数情報のほうがサブ制御装置 180 側の残数情報よりも大きいとするズレであるか否かを判定する。ステップ S8907 にて肯定判定し、現状、サブ制御装置 180 側で把握している AT モード等の残数よりも AT モードが長く継続する場合には、ステップ S8908 へ進む。また、ステップ S8906 にてズレがないと判定した場合もステップ S8908 へ進む。

【1437】

ステップ S8908 では、残数表示 B から今回のゲーム情報 E を減算して演算値 N を算出する処理を行う。そして、ステップ S8909 にて演算値 N が 0 以上であるか否かを判定する。演算値 N が 0 以上である場合、ステップ S8910 にて演算値 N が表示されるように残数表示 B を更新する処理を行ってから、本残数表示の更新処理を終了する。

20

【1438】

すなわち、本変形例では、主制御装置 101 からの残数情報 A に基づいて残数表示 B を更新するのではなく、現状の残数表示 B と、主制御装置 101 からのゲーム情報 (払出枚数等) とに基づいて残数表示 B を更新する。そのため、接続異常が生じる等して残数表示 B の更新が行われない状況が生じていた場合、すなわち、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との残数情報にズレが生じていた場合であっても、そのズレをそのまま残存させたまま、遊技の進行に応じた残数表示の更新が行われる。

30

【1439】

ステップ S8909 にて演算値 N が 0 よりも小さい場合とは、サブ制御装置 180 側で把握していた AT モード等の残りが 0 となったのにもかかわらず、主制御装置 101 側から AT モード等が終了したことの情報を受信していない場合である。この場合、ステップ S8911 にて第 1 特別報知用処理を実行してから、本残数表示の更新処理を終了する。

【1440】

第 1 特別報知用処理は、残数表示 B が 0 よりも小さくなって AT モード等が終了し得る状況となっているものの、未だ AT モード等が終了しないことを遊技者に把握させることの第 1 特別報知を行う処理である。第 1 特別報知は、例えば、図 180 (a) に示すように、第 1 残数表示エリア NGA1 や第 2 残数表示エリア NGA2 の表示態様をそれまでの (残数が 0 となるまでの) 表示態様と異なる態様とする報知を第 1 特別報知 T1 としてもよい。異なる態様とは、例えば、0 となるまでは数字で残数が明示されていたところを、「???' といった不確かな残数を示す態様としてもよい。これにより、遊技者は AT モード等が終了し得る状況となっているものの、未だ AT モード等が終了しないことを把握することが可能となる。上記のように AT モードが終了する場合、ステップ S7204 にて開始操作時演出として AT 終了時演出が行われ、ステップ S7704 にて入賞時演出として AT モード終了時演出が行われる。この場合、第 1 特別報知 T1 は終了し、AT モードが終了したことを遊技者は明確に把握することが可能となる。

40

【1441】

ここで、第 1 特別報知が行われる場合の各表示内容の更新について補足説明する。

50

【1442】

図181(a)に示すように、サブ制御装置180側で把握していたATモード等の残りが0となるtn1までは、第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2の残数表示の更新は残数表示の更新処理にて更新される。そして、サブ制御装置180側で把握していた残りが0となると、上記のように第1特別報知に切り替えられ、第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2の報知態様にて報知される残数報知の報知態様の変更が行われる。

【1443】

ただし、上記のように第1特別報知が開始されてもATモード等は終了しておらず、継続されることから、その後のゲームにおいても、獲得枚数表示エリアKMAや消化数表示エリアSGAの表示は獲得表示更新第1処理や獲得表示更新第2処理、消化数更新処理にて更新される。更に、ATモードの終了までは、押し順報知演出も実行される。

10

【1444】

そして、ATモードがtn2にて終了すると、これら獲得枚数・消化数の更新や、押し順報知演出の実行も終了し、当該tn2にてATモード終了時演出が実行される。このATモード終了時演出は、図181(b)に示すように、第1特別報知が実行されていた間の消化ゲーム数や獲得枚数が反映された結果が報知される。このようにすることで、接続異常等が生じたからとはいえ、少なくとも演出が実行可能とされている状況下で実行されたゲームの分の消化ゲーム数や獲得枚数が結果に反映されないことの不自然さを解消することが可能となる。

20

【1445】

ステップS8907にて主制御装置101側の残数情報よりもサブ制御装置180側の残数情報のほうが大きいとするズレであると判定した場合、すなわち、現状、サブ制御装置180側で把握しているATモード等の残数よりも早期にATモードが終了する場合、ステップS8912に進む。ステップS8912では第2特別報知用処理を実行する。

【1446】

第2特別報知用処理は、現状表示されている残数表示Bが0となるよりも前にATモード等が終了し得る状況であることを遊技者に把握させることの第2特別報知を行う処理である。第2特別報知は、例えば、図180(b)に示すように、第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2の近傍の領域に「0となる前にATモードが終了する場合があります」といった文字表示を第2特別報知T2として行う態様が考えられる。これにより、遊技者は現状表示されている残数表示Bが0となるよりも前にATモード等が終了し得る状況であることを把握することが可能となる。

30

【1447】

ステップS8912の処理を実行した後は、ステップS8908に進み、ゲーム情報Eに基づいて残数表示Bの更新を行ってから、本残数表示の更新処理を終了する。上記の第2特別報知は、ATモード等が終了するまで実行されるように（継続的に表示されるように）するとよい。すなわち、ズレが生じたまま残数表示Bの更新が行われ、その近傍で、そのズレのある残数表示Bの示す残数が0となる前にATモード等が終了することが表示され続けることで、残数表示Bが0となるよりも前にATモード等が終了しても遊技者に違和感を与えにくくすることができる。

40

【1448】

このようにすることで、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じていたとしても、そのズレを修正しなくても遊技者に違和感を与えにくくすることが可能となり、ズレの修正に伴う処理負荷の増大化を回避することができる。

【1449】

この場合、本変形例のように残数表示Bをゲーム情報Eに基づいて更新する構成とすることで、ズレが生じていてもそのズレを修正せずに更新することが可能となる。これにより、ズレが生じていることをサブ制御装置180側で把握した後も、そのズレを修正することなく、且つその後の遊技進行に応じて残数表示Bを更新することができる。

50

【1450】

ここで、ステップS8905等で把握するゲーム情報Eは、今回のゲームのベット数と払出枚数との差分の情報や、今回のゲームを実行したことの情報であり、例えばベット数と払出枚数との差分の情報は、主制御装置101からベット操作時に出力されるベット時コマンドに含まれるベット数の情報と、開始操作時に出力される抽選結果コマンドとからサブ制御装置180側で把握可能であるし、ベット時コマンドと、入賞時に出力される入賞結果コマンドとからも把握可能であるし、例えばベット数に応じて抽選結果や入賞結果が異なるような構成においてはベット時コマンドを要せずに抽選結果コマンドや入賞結果コマンドから把握可能である。また、ゲームを実行したことの情報は、各種遊技進行コマンドのいずれにおいてもサブ制御装置180側で把握可能である。つまり、上記のように残数表示Bをゲーム情報Eに基づいて更新する構成とすることで、主制御装置101から出力される残数情報A（AT枚数コマンドやCZゲーム数コマンド）とは異なるタイミングで出力されるコマンドに基づいて残数表示の更新が可能であり、当該コマンドを受信できる可能性も異なるようになるし、把握可能となるコマンドの種類も多いため、把握するためのコマンドを受信できる可能性も高められる。つまり、ズレが生じないように更新を行えるようになる可能性も高めることができるようになる。

10

【1451】

また、上記のように残数情報にズレが生じる場合とは、それ以前に接続異常等による同期異常が生じている可能性が高く、そうすると、遊技進行に応じた演出の更新が制限されることから、遊技者はその同期異常が生じていることを把握可能であるし、それに基づいて残数情報にズレが生じていることも理解している可能性が高い。そうすると、本変形例のように、ズレが生じていてもそのズレを解消するための処理を行わないようにしても、遊技者はさほど違和感を抱かないことが期待される。

20

【1452】

ただし、当該ズレが生じたタイミングとATモード等が終了するタイミングとが離れていると、ズレが生じていることを忘れてしまっている可能性があったり、ズレが生じた際に遊技していた遊技者とは別の遊技者が遊技しているタイミングでATモード等が終了する可能性もある。そのため、上記のように、ズレが生じていることの報知（特に第2特別報知）を行うようにすることで、残数表示Bが0となるよりも前にATモード等が終了することを事前に遊技者に把握させることが可能となり、遊技者に違和感を与えないようにすることができる。

30

【1453】

<変形例9>

本変形例では、上記変形例8において、第2特別報知の実行に伴って、残数表示を行わないようにする。図182（a）は、本変形例における残数表示の更新処理の一部を示すフローチャートである。

【1454】

ステップS8907にて主制御装置101側の残数情報よりもサブ制御装置180側の残数情報のほうが多いとするズレであると判定した場合、本変形例では、ステップS9001にてそのズレを演算する処理を行う。具体的には、残数表示Bと上乘せ数Cと後乗せ数Dから今回のゲーム情報Eを減算したサブ制御装置180側の残数情報（ $B + C + D - E$ ）から、主制御装置101側の残数情報Aを減算する処理を行う。

40

【1455】

そして、ステップS9002にて、上記ステップS9001にて演算したズレを含む第2特別報知を、残数表示B（第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2の残数表示）として実行するための処理を行った後、ステップS8909へ進む。

【1456】

具体的には、ステップS9002では、現状の残数表示Bの報知態様を第2特別報知用の報知態様に変更する処理を行い、例えば、図182（b）に示すように、「残り100枚」と表示していた残数表示を、「あと50枚でATモードが終了します」といった第2

50

特別報知 T 2 用の表示に変更する処理を行う。これにより、A T モードの正確な終了までの残数を遊技者に知らせながら、これまで把握していた残数よりも早期に A T モード等が終了することを明確に把握させることが可能となる。

【1 4 5 7】

この場合、第 2 特別報知用の報知態様とされた残数表示 B は、以降のゲームでゲーム情報 E に基づいて更新され、第 2 特別報知用の報知態様とされた残数表示 B の残数が 0 となることで A T モード等が終了する。なお、この場合、第 2 特別報知用の報知態様とされた残数表示 B は、既にズレの修正がなされた残数が示されており、ゲーム情報 E に基づいて更新を行う構成に代え、又は加えて、主制御装置 1 0 1 からの残数情報 A に基づいて更新を行う構成としてもよい。

10

【1 4 5 8】

また、図 1 8 2 (c) に示すように、第 2 特別報知用の報知態様とされてズレの修正がなされた残数表示 B と、ズレの修正がなされていない残数表示 B とをいずれも表示する構成としてもよい。この場合、ゲームの進行に応じて両者の残数表示 B を更新する構成としてもよく、前者のみ又は後者のみを更新する構成としてもよい。

【1 4 5 9】

<変形例 1 0>

本変形例では、主制御装置 1 0 1 とサブ制御装置 1 8 0 との残数情報にズレが生じていることが特定された場合であっても、所定条件が成立している場合にはそのズレが生じていることを報知しないようにする。例えば、A T モード中に有利区間が終了することが事前に特定されていることを所定条件として説明する。

20

【1 4 6 0】

図 1 8 3 は、本変形例の A T モード用処理を示すフローチャートである。上記のように A T モード用処理は、主制御装置 1 0 1 側の入賞結果対応処理にて実行される処理である。

【1 4 6 1】

先ずステップ S 9 1 0 1 にて今回のゲームのベット数を把握し、ステップ S 9 1 0 2 にて払出数を把握する。そして、ステップ S 9 1 0 3 では、各種フラグ格納エリア 1 0 6 d にエンディングフラグがセットされているか否かを判定する。本変形例では、A T モード中に有利区間の増減枚数を示す M Y カウンタが所定数以上となった場合に、その時点での A T 枚数カウンタに関わらず M Y カウンタの上限値まで A T モードが継続するエンディング状態に移行させる構成としており、エンディングフラグは、当該エンディング状態であって有利区間の上限まで A T モードが継続することを C P U 1 0 2 が把握するためのフラグであり、M Y カウンタが所定数としての 2 2 0 0 以上となった場合にセットされるフラグである（ステップ S 9 1 1 5）。エンディングフラグがセットされていない場合、ステップ S 9 1 0 4 に進み、ステップ S 9 1 0 1 及びステップ S 9 1 0 2 の処理結果に基づいて A T 枚数カウンタの更新処理を行う。

30

【1 4 6 2】

続くステップ S 9 1 0 5 では、各種フラグ格納エリア 1 0 6 d にエンディング確定フラグがセットされているか否かを判定する。エンディング確定フラグは、今回の A T モード中に上記のエンディングフラグがセットされること（A T モード中に M Y カウンタが 2 2 0 0 枚以上となること）が、事前に特定された場合にセットされるフラグである（ステップ S 9 1 0 7）。

40

【1 4 6 3】

エンディング確定フラグがセットされていない場合、ステップ S 9 1 0 6 に進み、前回のゲームの区間表示第 2 処理（図 4 6）に基づく M Y カウンタと、今回のステップ S 9 1 0 1 及びステップ S 9 1 0 2 の処理結果から、今回のゲームの区間表示第 2 処理にて算出される M Y カウンタを事前に算出し（以下の説明では「（仮）M Y」と称する）、当該（仮）M Y に現状の A T 枚数カウンタを加算した値が、エンディング状態移行に対応する所定数（2 2 0 0）以上であるか否かを判定する。所定数以上である場合には、このまま A

50

Tモードが継続すると、エンディング移行条件を満たすとして、ステップS9107にてエンディング確定フラグをセットする処理を実行する。続くステップS9108では、エンディング確定コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行する。エンディング確定コマンドを受信した場合のサブ制御装置180側の処理については後に詳細に説明する。

【1464】

ステップS9106にて否定判定した場合、又はステップS9108の処理を実行した後は、ステップS9109に進み、AT枚数カウンタが0となったか否かを判定し、0ではない場合には、ステップS9110に進み、AT枚数コマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行してから、本ATモード用処理を終了する。

10

【1465】

ステップS9109にてAT枚数カウンタが0であると判定した場合、ステップS9111に進み、ATモードフラグをクリアし、ステップS9112にてATモード終了フラグをセットし、ステップS9113にてAT終了コマンドをセットする処理を実行してから、本ATモード用処理を終了する。ステップS9109～ステップS9113の処理は、上記ステップS1804～ステップS1808の処理と同様である。

【1466】

ステップS9105にてエンディング確定フラグがセットされていると判定した場合、ステップS9114に進む。ステップS9114では、上記の(仮)MYが所定数(2200)以上であるか否かを判定する。所定数未満であり、エンディング状態へ移行すること自体は確定しているものの未だエンディング状態への移行条件を満たしていない場合には、ステップS9110に進み、AT枚数コマンドをセットする処理を実行してから、ATモード用処理を終了する。

20

【1467】

ステップS9114にて肯定判定し、エンディング状態への移行条件を満たした場合、ステップS9115に進み、上記のエンディングフラグをセットする処理を実行する。エンディングフラグをセットした後は、ステップS9116にてエンディングコマンドをサブ制御装置180への出力対象としてセットする処理を実行してから、本ATモード用処理を終了する。エンディングコマンドを受信したサブ制御装置180では、エンディング状態に対応する演出が行われるように補助表示部65(表示制御装置81)やスピーカ64を制御する。エンディング状態に対応する演出としては、例えば、エンディング状態の開始時に補助表示部65に「Congratulations!!」と表示し、エンディング状態の終了までのゲームに亘って特別なムービーを表示し、スピーカ64からは対応する効果音を出力する演出が考えられるが、これに限定されず、他の演出であってもよい。

30

【1468】

ステップS9103にてエンディングフラグがセットされていると判定した場合、ステップS9117に進む。ステップS9117では、(仮)MYが上限に対応する2400以上となっているか否かを判定し、2400以上である場合には、ステップS9111に進み、ATモード終了用の処理を実行する。ステップS9117にて未だ2400未満である場合にはそのままATモード用処理を終了する。すなわち、この場合はAT枚数コマンドの出力が行われない。

40

【1469】

つまり、本変形例では、エンディング状態へ移行するとAT枚数カウンタの更新が行われず、AT枚数コマンドの出力も行われない。ただし、エンディング状態へ移行することが事前に特定され、そのエンディング状態への移行前の状態においてはAT枚数カウンタの更新もAT枚数コマンドの出力も行われる。

【1470】

図184(a)は、本変形例における残数表示の更新処理の一部を示すフローチャートである。

50

【1471】

上記変形例8の残数表示の更新処理（図179）におけるステップS8907にて、主制御装置101側の残数情報Aよりもサブ制御装置180側の残数情報（ $B + C + D - E$ ）のほうが大きいと判定した場合、ステップS9201にて上記のエンディング確定コマンドを受信しているか否かを判定する。上記のようにエンディング確定コマンドを受信している場合とは、エンディング状態への移行が確定しているものの、エンディング状態への移行前の状態であることを意味する。エンディング確定コマンドを受信していない場合には、ステップS9202にて第2特別報知用処理を実行してから、上記ステップS8908に進む。第2特別報知用処理は、上記のステップS8912の処理と同様であり、残数表示Bにて示される残数が0となるよりも前にATモードが終了する旨の第2特別報知を実行するための処理である。

10

【1472】

一方、ステップS9201にてエンディング確定コマンドを受信している場合には、第2特別報知用処理を行うことなくステップS8908に進み、残数表示Bの更新を行う。つまりこの場合、主制御装置101側の残数情報Aよりもサブ制御装置180側の残数情報（ $B + C + D - E$ ）のほうが大きいとするズレがある場合であっても、第2特別報知を行わない。これは、主制御装置101にて把握している残数情報A（AT枚数カウンタ）が0となっても、エンディング状態となるためATモードが終了しないためである。

【1473】

なお、本変形例では、エンディング状態への移行が確定している状況でズレが生じた場合に、そのズレが生じていることの報知（第2特別報知）を行わないようにしたが、ズレの修正処理（例えば、図151のステップS7909～ステップS7922の処理）を行わないようにしてもよい。

20

【1474】

すなわち、図184（b）に示すように、エンディング状態の移行条件が成立するt03よりも前のt02にてATモードの残数が0となるような状況において、当該t02よりも前のt01にて主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレがあることが特定されたとする。この場合、t01にてズレの修正やズレの報知（第2特別報知）を実行する。そうすると、残数表示の更新はズレの修正が行われたり、ズレがあることの報知が行われながら実行されることとなる（t02のATモードの終了まで）。

30

【1475】

一方、図184（c）に示すように、エンディング状態の移行条件が成立するt05よりも後のt06にてATモードの残数が0となり、エンディング状態への移行が確定している状況において、エンディング移行条件成立のt05よりも前のt04にて主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレがあることが特定されたとする。この場合、上記のエンディング確定コマンドを受信していることから、ズレの修正やズレの報知（第2特別報知）を実行することなく、ズレが生じたまま残数表示の更新を行う（t05のエンディング移行条件成立まで）。そして、t05にてエンディング移行条件が成立すると、エンディング状態に移行し、t07にて有利区間の上限到達でエンディング状態とともにATモードが終了する。

40

【1476】

本変形例では、エンディング状態への移行が確定している状況でズレが生じた場合に、その時点での残数表示に関わらずズレが生じていることの報知等を行わないようにしたが、エンディング状態への移行が確定している状況でズレが生じた場合に、少なくともエンディング状態への移行条件が成立するまでの残数が表示されているか否かによって、ズレが生じていることの報知等を行うか否かを決定する構成としてもよい。すなわち、少なくともエンディング状態への移行条件が成立するまでの残数が表示されておらず、残数が足りない場合には、ズレが生じていることの報知を行ったり、ズレの修正を行うようにしてもよい。ズレの修正に際しては、ズレ全体の修正を行ってもよく、上記の足りない分だけ又は足りない分以上を加算するように修正してもよい。足りない分だけ又は足りない分以

50

上を加算する場合、上乗せ報知演出にて加算する構成としてもよく、この場合、ズレの特定がなされた後、残数表示 B が 0 となるよりも前であれば、任意のタイミングで実行することが可能である。ただし、ゲームの抽選結果に応じて上乗せ報知演出を行うことが好ましく、例えば、レア役とされる上乗せ抽選に当選し易い特定役の当選ゲームで上記の足りない分等を加算するための上乗せ報知演出を行うとよい。この場合、当該ゲームで実際に上乗せ抽選に当選している場合には、当該当選している上乗せ分に足りない分等を加算して上乗せ報知演出を行う構成とするとよい。また、足りない分以上を加算する場合、特定されたズレ以上を加算する構成としてもよい。

【1477】

＜変形例 11＞

本変形例では、上乗せ抽選に当選した場合の上乗せ形態の変形例を説明する。

【1478】

図 185 (a) に示すように、上記第 2 の実施形態やその変形例では、AT モード中の tp1 のタイミングで上乗せが発生した場合、残数情報 (AT 枚数カウンタ) に上乗せ分 (S2) が加算されることを前提として説明していた。この場合、tp1 の上乗せが生じなければ tp2 のタイミングで AT 枚数カウンタが 0 となって AT モードが終了していたところが、上乗せによって tp3 に AT 枚数カウンタが 0 となって AT モードが終了するようになり、AT モードの終了タイミングが延長される。つまり、tp1 の上乗せ時には、その時点の AT 枚数カウンタの値と所定事象としての AT モード終了が生じる AT 枚数カウンタの値 (0) との差分が S1 であり、上乗せとして S2 が加算されることによって、上乗せ後の AT 枚数カウンタの値と AT モード終了が生じる AT 枚数カウンタの値 (0) との差分は S3 に変更されることになる。

【1479】

このような構成において、上乗せが生じた場合に AT モード終了までの差分が変更される構成であればよく、上乗せが生じた場合に AT 枚数カウンタ側を変更する形態だけでなく、AT モードが終了する場合の AT 枚数カウンタの値を変更する構成としてもよい。

【1480】

すなわち、図 185 (b) に示すように、AT モード中の tq1 のタイミングで上乗せが発生した場合、残数情報 (AT 枚数カウンタ) に上乗せ分 (S2) が加算されるのではなく、AT モードが終了する場合の AT 枚数カウンタの値をその上乗せ分だけ減算する構成としてもよい。この場合であっても、tq1 の上乗せが生じなければ tq2 のタイミングで AT 枚数カウンタが 0 となって AT モードが終了していたところが、上乗せによって tq3 に AT 枚数カウンタが終了に対応する値となって AT モードが終了するようになり、AT モードの終了タイミングが延長されることになる。つまり、tq1 の上乗せ時には、その時点の AT 枚数カウンタの値と所定事象としての AT モード終了が生じる AT 枚数カウンタの値 (0) との差分が S1 であり、上乗せとして S2 が当該終了時の AT 枚数カウンタの値から減算されることによって、上乗せ後の AT 枚数カウンタの値と AT モード終了が生じる AT 枚数カウンタの値との差分は S3 に変更されることになり、上記図 185 (a) の場合と実質的に同じ作用を生じさせることが可能である。

【1481】

この場合、主制御装置 101 側からの AT 枚数コマンドには、上記のように変更されない AT 枚数カウンタの値とともに、AT モードが終了する基準となる値が入力されてサブ制御装置 180 へ出力される構成としてもよく、AT 枚数コマンドには AT 枚数カウンタの値のみが入力されて出力され、AT モードが終了する基準となる値は別のコマンドに入力されて出力される構成としてもよい。サブ制御装置 180 側では、AT 枚数コマンドに含まれる、又は AT 枚数コマンドと当該 AT 枚数コマンドとは別のコマンドに含まれる AT 枚数カウンタの情報及び終了基準となる値の情報とから、AT モード終了までの差分を把握することで主制御装置 101 からの残数情報 A として、残数表示の更新処理を行う構成とするとよい。なお、上乗せが生じた場合には、その上乗せ枚数を上乗せ報知演出として報知するとともに、当該上乗せ枚数を残数表示 B に加算して更新されるように演出設定

10

20

30

40

50

を行う、といったように残数表示や上乘せ報知演出等の演出態様は上記第2の実施形態と同じ演出態様としてもよい。この場合であっても、残数表示Bとして表示される値の意味するところは上記第2の実施形態と同義となる。また、第2の実施形態とは異なり、AT枚数カウンタの値に対応する数や、そこから上乘せ数Cや後乗せ数Dを減算した値に対応する数を残数表示Bとして表示するとともに、終了基準となる値に対応する数も表示する構成としてもよい。この場合は、遊技者が残数表示Bと終了基準となる値との差分とから、終了までの残数を算出して把握することとなる。

【1482】

このような構成であっても、接続異常が生じた場合には、上乘せコマンドやAT枚数コマンド、終了基準となる値の情報を含むコマンド等をサブ制御装置180側で受信することができず、主制御装置101側の残数情報(AT枚数カウンタと終了基準となる値との差分)と、サブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じ得るものであり、当該ズレの特定用の処理(比較処理)やそのズレを修正したり、ズレがあることを報知したり、ズレを修正したことの報知を行う等、上記各発明を適用することの意義は大きいといえる。

【1483】

また、上記のように現状の特定情報(ATモードであれば、AT枚数カウンタ)と所定事象(ATモードであれば、ATモードの終了)が生じる所定情報(ATモードであれば、0)との差分が、遊技進行や特定処理(上乘せ等)に応じて変更される構成であればよく、例えば、図185(c)に示すように、通常モード中に遊技進行に応じてポイントが加算されて、当該ポイントが天井に到達すると天井特典(例えばATモードへの移行)が付与されるような構成としてもよい。

【1484】

例えば、現状のポイントが天井(1000)よりも少ない状況であるtr1において、ポイントの上乘せが生じた場合、上乘せが生じなければ天井に到達していたtr3よりも前のtr2にて天井に到達することとなる。この場合、現状のポイントと天井との差分(S1)から上乘せ分(S2)が減算されて、上乘せ後のポイントと天井との差分(S3)に更新されることになる。

【1485】

また、図185(d)に示すように、現状のポイントが天井(1000)よりも少ない状況であるts1において、天井側のポイントが減算する上乘せが生じた場合、上乘せが生じなければ天井に到達していたts3よりも前のts2にて天井に到達することとなる。この場合も、現状のポイントと天井との差分(S1)から上乘せ分(S2)が減算されて、上乘せ後のポイントと天井との差分(S3)に更新されることになる。

【1486】

そして、これら現状のポイントと、そのポイントの遊技進行に応じた更新、ポイントの上乘せ(減算)、天井到達時の特典付与については主制御装置101側で管理し、その現状のポイント数や天井に対応する情報等の現状のポイントと天井までの差分の報知や、遊技進行に応じたその差分の更新、上乘せ(減算)が行われたことの報知やそれに伴う差分の更新をサブ制御装置180側で行うようにする場合、接続異常や同期異常等によって両制御装置101, 180間でのズレが生じ得る。そのため、このような構成においても、当該ズレの特定用の処理(比較処理)やそのズレを修正したり、ズレがあることを報知したり、ズレを修正したことの報知を行う等、上記各発明を適用することの意義は大きいといえる。

【1487】

<第3の実施形態>

本実施形態では、特にCZモード中の各ゲームの演出や、状態移行時の演出について、接続異常や同期異常との関係を説明する。

【1488】

本実施形態におけるCZモードは、上記のように、所定数(5)のゲームを単位継続数とするセットを、最大で特定数(3)に亘って実行可能とする構成としており、各ゲーム

10

20

30

40

50

で通常よりも A T モード移行抽選の当選率が高い抽選が行われるとともに、仮に各ゲームの A T モード移行抽選に当選しなくても、3 セットの継続抽選に当選することで A T モードへ移行可能となる構成としている。

【1489】

C Z モードの演出としては、各ゲームで味方キャラクタと敵キャラクタのバトルが行われる構成としており、1 回のバトルを 1 セットとし、セットの継続条件が成立した場合には味方キャラクタが当該バトルで勝利する演出が補助表示部 65 やスピーカ 64 にて行われる。つまり、3 回のバトルで味方キャラクタが勝利することで、A T モードへの移行が可能となることが遊技者に報知されることになる。

【1490】

なお、C Z モード中の各ゲームの A T モード移行抽選は、主制御装置 101 側の開始操作時の処理としての A T 抽選用処理（図 34）にて実行され、各セットの継続抽選やゲーム数の管理は入賞時の処理としての C Z モード用処理（図 43）や前兆モード用処理（図 41）にて実行される。また、C Z モード中の各ゲームの演出設定は、開始操作時演出設定処理（図 50）の C Z 演出設定処理（ステップ S 2417）と、入賞時演出設定処理（図 54）の C Z 用処理（ステップ S 2810）にて設定される。なお、入賞時演出設定処理において C Z 用処理よりも以前にコマンド異常フラグがセットされているか否かを判定する処理（ステップ S 2803）が設けられており、当該コマンド異常フラグがセットされていないこと（同期異常ではないこと）を条件として C Z 用処理が実行され、コマンド異常フラグがセットされている場合（同期異常である場合）には当該 C Z 用処理は実行されない。

【1491】

< C Z 用処理 >

図 186 は、上記ステップ S 2810 の C Z 用処理を示すフローチャートである。

【1492】

ステップ S 9301 では、主制御装置 101 から C Z 開始コマンドを受信しているか否かを判定する。C Z 開始コマンドは、主制御装置 101 側の前兆モード用処理（図 41）において前兆モードの残りゲーム数を示す前兆カウンタが 0 となり（ステップ S 1502）、A T モード当選フラグがセットされていない場合に出力されるコマンドである。つまり、次ゲームから C Z モードを開始すべき状況である場合に、当該 C Z モードの開始ゲームよりも 1 ゲーム前の前兆モード最終ゲームで出力されるコマンドである。

【1493】

C Z 開始コマンドを受信していない場合、ステップ S 9302 に進み、C Z ゲーム数コマンドを受信しているか否かを判定する。C Z ゲーム数コマンドは、主制御装置 101 の C Z モード用処理（図 43）において、C Z モードの各セットの残りゲーム数を示す C Z ゲームカウンタが 0 ではない場合、すなわち各セットの最終ゲームではないゲームにて出力されるコマンドである（ステップ S 1718）。C Z ゲーム数コマンドには、主制御装置 101 側で管理するセット数（バトルカウンタ）の情報や各セットの残りゲーム数（C Z ゲームカウンタ）の情報が含まれている。C Z ゲーム数コマンドを受信している場合、ステップ S 9303 に進み、現状のバトル数（セット数）と当該セットの残りゲーム数を把握する処理を行う。

【1494】

続くステップ S 9304 では、現状のバトル数（セット数、主制御装置 101 側のバトルカウンタ）を各種カウンタエリア 183b に設けられた C V カウンタに入力する処理を実行するとともに、現状のセットの残りゲーム数（主制御装置 101 側の C Z ゲームカウンタ）を各種カウンタエリア 183b に設けられた C C カウンタに入力する処理を実行する。

【1495】

続くステップ S 9305 では、各種フラグ格納エリア 183a に継続フラグがセットされているか否かを判定する。継続フラグは、今回のセットの継続条件が成立していること

10

20

30

40

50

をCPU181が把握するためのフラグである。継続フラグがセットされていない場合、ステップS9306にて、主制御装置101から継続用コマンドを受信しているか否かを判定する。継続用コマンドは、各セットの開始時に実行されるセット開始時勝利抽選処理（ステップS1714）やバトル中勝利抽選処理（ステップS1717）にて当選した場合に主制御装置101から出力されるコマンドである。継続用コマンドを受信していない場合には、ステップS9307にて、ROM182の演出データ記憶エリアからCVカウンタ及びCCカウンタに対応する負けバトル用の演出データを取得する処理を実行する。一方、ステップS9306にて継続用コマンドを受信している場合には、ステップS9308にて継続フラグをセットする処理を実行する。ステップS9305にて継続フラグがセットされている場合、又はステップS9308にて継続フラグをセットした場合には、ステップS9309にてROM182の演出データ記憶エリアからCVカウンタ及びCCカウンタに対応する勝ちバトル用の演出データを取得する処理を実行する。

10

【1496】

ここで、各セットの演出内容について、図66や図67、図191～図193を参照しながら説明する。

【1497】

CZモードが開始される場合、当該CZモードの1ゲーム目（第1セットの1ゲーム目、なお、以下の説明では、セット数とゲーム数とを、V1__1といったように表記する）にて、図66（a）に示すように、「バトルチャンス突入！！」といった表示が補助表示部65にて行われ、それに対応する効果音がスピーカ64から出力されるCZ開始演出が開始操作時演出として実行される。

20

【1498】

更に、当該第1セットの1ゲーム目（V1__1）では、味方キャラクタと敵キャラクタとが対峙する対峙演出が実行される（図66（b）、図191（a））。当該V1__1では、開始操作時演出としてのCZ開始演出に続けて、第1停止ON時演出にて対峙演出が開始されるように設定されており、当該対峙演出は、次ゲーム（第1セットの2ゲーム目（V1__2））の開始操作時まで継続される。

【1499】

第1セットの2ゲーム目（V1__2）では、味方キャラクタが拡大して表示される味方UP演出が実行される（図191（b））。当該味方UP演出は、開始操作時演出として実行され（開始操作時に対峙演出から味方UP演出に切り換わるように設定されており）、次ゲーム（第1セットの3ゲーム目（V1__3））の開始操作時まで継続される。

30

【1500】

第1セットの3ゲーム目（V1__3）では、敵キャラクタが拡大して表示される敵UP演出が実行される（図191（c））。当該敵UP演出は、開始操作時演出として実行され（開始操作時に味方UP演出から敵UP演出に切り換わるように設定されており）、次ゲーム（第1セットの4ゲーム目（V1__4））の開始操作時まで継続される。

【1501】

第1セットの4ゲーム目（V1__4）では、味方キャラクタと敵キャラクタとが互いに攻撃しあう攻撃演出が実行される（図192（a））。当該攻撃演出は、開始操作時演出として実行され（開始操作時に敵UP演出から攻撃演出に切り換わるように設定されており）、次ゲーム（第1セットの5ゲーム目（V1__5））の開始操作時まで継続される。

40

【1502】

そして、第1セットの5ゲーム目（V1__5）では、味方キャラクタが勝利する勝ち演出（図66（c）、図192（b））と、味方キャラクタが敗北する負け演出（図66（e））のいずれかが実行される。当該勝ち演出や負け演出は、開始操作時演出として実行され（開始操作時に攻撃演出から勝ち演出又は負け演出に切り換わるように設定されており）、当該ゲームの入賞時まで継続される。入賞時には、今回のゲームで勝ち演出を実行している場合には、次ゲームから次のセットが開始されることを示すバトル継続演出（図66（d））が入賞時演出として実行され、今回のゲームで負け演出を実行している場合

50

には、次ゲームから通常モードに移行することを示すバトル終了演出（図 6 6（f））が入賞時演出として実行される。これらバトル継続演出やバトル終了演出は、次ゲーム（第 2 セットの 1 ゲーム目（V 2 __ 1）や、C Z モード後 1 ゲーム目）の開始操作時まで継続される。なお、当該 5 ゲーム目で勝ち演出が実行された場合には、次ゲーム開始操作時から次セット（第 2 セット）の演出に切り換わり、負け演出が実行された場合には、次ゲームの開始操作時から通常モード用の演出に切り換わる。

【1 5 0 3】

そして、V 1 __ 5 にて勝ち演出が実行された場合には、第 2 セットの 1 ゲーム目（V 2 __ 1）にて対峙演出が実行され（図 1 9 2（c））る。この場合、当該第 2 セットの 1 ゲーム目では C Z 開始演出が実行されないことから、当該第 2 セットの 1 ゲーム目の開始操作時演出として対峙演出が開始される。この点は第 3 セットの 1 ゲーム目も同様である。

【1 5 0 4】

そして、第 2 セットの 2 ゲーム目（V 2 __ 2）にて味方 U P 演出、第 2 セットの 3 ゲーム目（V 2 __ 3）にて敵 U P 演出、第 2 セットの 4 ゲーム目（V 2 __ 4）にて攻撃演出、第 2 セットの 5 ゲーム目（V 2 __ 5）にて勝ち演出及びバトル継続演出、又は負け演出及びバトル終了演出がそれぞれ実行される。同様に、第 2 セットの 5 ゲーム目で勝ち演出が実行された場合には、次のゲームである第 3 セットの 1 ゲーム目（V 3 __ 1）にて対峙演出が実行され、第 3 セットの 2 ゲーム目（V 3 __ 2）にて味方 U P 演出、第 3 セットの 3 ゲーム目（V 3 __ 3）にて敵 U P 演出、第 3 セットの 4 ゲーム目（V 3 __ 4）にて攻撃演出、第 3 セットの 5 ゲーム目（V 3 __ 5）にて勝ち演出（図 1 9 3（a））又は負け演出（図 1 9 3（b））が実行される。なお、第 3 セットの 5 ゲーム目に勝ち演出を実行する場合には、当該勝ち演出は、第 1 セットや第 2 セットとは異なり、次ゲームの開始操作時まで継続される。また、第 3 セットの 5 ゲーム目に負け演出を実行する場合には、当該負け演出は、第 1 セットや第 2 セットと同様に、入賞時まで継続され、当該入賞時にはバトル終了演出に切り換わるように設定されている。

【1 5 0 5】

第 3 セットの 5 ゲーム目（V 3 __ 5）で勝ち演出が実行された場合、すなわち A T モードへの移行が確定する場合、当該 5 ゲーム目の次ゲーム（C Z 後 1 G）では、A T モードへの移行が確定したことを報知するための A T モード確定演出が開始操作時演出として実行される（図 6 7（b）、図 1 9 3（c））。A T モード確定演出は、次ゲームの開始操作時まで継続される。

【1 5 0 6】

そして、当該 A T モード確定演出を実行したゲームの次ゲーム（C Z 後 2 G）では、A T モードが開始されることの A T 開始演出が開始操作時演出として実行される（図 6 8（a））。本実施形態では、当該 A T 開始演出が実行されるゲームが A T モードの 1 ゲーム目としてカウントされる構成としており、すなわち、当該 A T 開始演出が実行されるゲームの前のゲーム（C Z 後 1 G）は、A T モードへの準備モード（準備状態）のゲームとされている。

【1 5 0 7】

本実施形態では、C Z モード用の各ゲームの演出データとして、バトル数と、各セットの残りゲーム数に応じて、それぞれ負けバトル用の演出データと勝ちバトル用の演出データとが設定されており、これら負けバトル用の演出データや勝ちバトル用の演出データは、同じバトル数（C V カウンタ）、同じ残りゲーム数（C C カウンタ）に対して、複数種類の演出パターンが設定されている。つまり、同じバトル数（C V カウンタ）、同じ残りゲーム数（C C カウンタ）であっても、負けバトル用の演出データは複数種類設けられており、また、同じバトル数（C V カウンタ）、同じ残りゲーム数（C C カウンタ）であっても勝ちバトル用の演出データは複数種類設けられている。そのため、各演出の演出パターンが多様化され、遊技の興趣向上が図られている。

【1 5 0 8】

この場合、本実施形態では、図 1 8 7 に示すように、セット数（バトル数、C V カウン

10

20

30

40

50

タ)と、ゲーム数(残りゲーム数、CCカウンタ)に対して、負けバトル用の演出データと勝ちバトル用の演出データとが共用データとして記憶されており、例えば、第1セット(バトル数1、CZカウンタ=1)であって、ゲーム数1(残りゲーム数5、CCカウンタ5、図では理解の容易化のためセット1ゲーム目をCC1と表記している)の対峙演出用の演出データとして、CV1__1__1~CV1__1__nまで設けられており、それぞれの演出データに対して、負けバトル時の選択率と勝ちバトル時の選択率が設定されている。この場合、例えば、CV1__1__1では、対峙演出において味方キャラクタ及び敵キャラクタのいずれもがオーラをまとうておらず、CV1__1__2では、対峙演出において味方キャラクタがオーラをまとうている一方で敵キャラクタはオーラをまとうておらず、CV1__1__3では、対峙演出において味方キャラクタはオーラをまとうていない一方で敵キャラクタはオーラをまとうている等、対峙演出の示す演出内容(味方キャラクタと敵キャラクタとが対峙する)の範囲内で演出内容がそれぞれ異なるように設定されている。そして、例えば、CV1__1__1の演出データ(対峙(1))は、負けバトル時は20%で選択され、勝ちバトル時は20%で選択され、CV1__1__2の演出データ(対峙(1))は、負けバトル時は10%で選択され、勝ちバトル時は30%で選択され、CV1__1__3の演出データ(対峙(2))は、負けバトル時は20%で選択され、勝ちバトル時は2%で選択される、といったように、各演出データが勝ちバトル時に選択され得るし、負けバトル時にも選択され得るように設定されている。このようにすることで、各演出データの記憶数を少なくすることが可能となり、記憶容量の削減を図ることができる。なお、CV1__1__1の演出データ(対峙(1))は、負けバトル時と勝ちバトル時との選択率が同じ選択率となるように設定されている。

10

20

【1509】

ただし、各セットの5ゲーム目の勝ち演出の演出データ(例えば、CV1__5__1、CV2__5__n-1等)は、勝ちバトル時にしか選択されず(負けバトル時の選択率が0%に設定されており)、負け演出の演出データ(例えば、CV2__5__2、CV3__5__n等)は、負けバトル時にしか選択されないように設定されている(勝ちバトル時の選択率が0%に設定されている)。そのため、演出データを共用しながらも、演出矛盾が生じないように設定されている。

【1510】

そして、ステップS9307では、上記各演出データの負けバトル時の選択率に基づいて、CVカウンタ及びCCカウンタに応じた演出データを取得する処理を実行する。一方、ステップS9309では、上記各演出データの勝ちバトル時の選択率に基づいて、CVカウンタ及びCCカウンタに応じた演出データをROM182の演出データ記憶エリアから取得する処理を実行する。

30

【1511】

ステップS9307又はステップS9309にて演出データを取得した後は、ステップS9310にて、取得した演出データに対応するCZモード用の演出が、次ゲームの開始操作時演出として実行するために、RAM183の一時記憶エリアに当該演出の演出データを記憶する処理を実行してから、本CZ用処理を終了する。

【1512】

すなわち、本実施形態では、CZモード中の各ゲームの演出内容は、前ゲームの入賞時に設定される(一時記憶エリアに記憶する)構成としている。当該設定された演出を実行するための処理(一時記憶した演出データを読み出して実行するための処理)については、後に説明する。

40

【1513】

ステップS9301にてCZ開始コマンドを受信している場合、ステップS9311にてCVカウンタに1を入力し、CCカウンタに5を入力する処理を実行する。そして、ステップS9312にて、上記のCZ開始演出(図66(a))の演出データを、ROM182の演出データ記憶エリアから読み出し、当該CZ開始演出が次ゲームの開始操作時演出として実行されるように当該CZ開始演出の演出データをRAM183の一時記憶エリ

50

アに記憶する処理を行う。その後、ステップ S 9 3 0 6 に進み、勝ちバトル用又は負けバトル用の演出データの設定を行ってから、本 C Z 用処理を終了する。

【1 5 1 4】

ステップ S 9 3 0 2 にて C Z ゲーム数コマンドを受信していないと判定した場合、ステップ S 9 3 1 3 にてバトル継続コマンドを受信しているか否かを判定する。バトル継続コマンドは、第 1 セット又は第 2 セット（最終セット以外のセット）の最終ゲーム（5 ゲーム目）で次セットへの継続条件が成立している場合に主制御装置 1 0 1 における C Z モード用処理にて出力されるコマンドである（ステップ S 1 7 2 5）。

【1 5 1 5】

バトル継続コマンドを受信している場合には、今回のセットが終了し、次のセットへ移行させるための処理を、ステップ S 9 3 1 4 ～ステップ S 9 3 1 6 にて実行する。すなわち、ステップ S 9 3 1 4 では、継続フラグをクリアする処理を実行する。続くステップ S 9 3 1 5 では、今回のゲームの入賞時演出として、バトル継続演出を実行するための設定処理（演出データの取得処理、演出データの設定処理）を行う。そして、ステップ S 9 3 1 6 では、C V カウンタに 1 を加算する処理を実行し、C C カウンタに 5 を入力する処理を実行する。ステップ S 9 3 1 6 の処理を実行した後は、本 C Z 用処理を終了する。

10

【1 5 1 6】

ステップ S 9 3 1 3 にてバトル継続コマンドを受信していないと判定した場合、ステップ S 9 3 1 7 に進み、C Z 終了コマンドを受信しているか否かを判定する。C Z 終了コマンドは、各セットの最終ゲーム（5 ゲーム目）で継続条件が成立していない場合に主制御装置 1 0 1 における C Z モード用処理にて出力されるコマンドである（ステップ S 1 7 2 1）。

20

【1 5 1 7】

C Z 終了コマンドを受信している場合、ステップ S 9 3 1 8 にて、継続フラグをクリアする処理を実行する。なお、継続フラグがセットされていない場合には、その状態を維持する。続くステップ S 9 3 1 9 では、今回のゲームの入賞時演出として、バトル終了演出を実行するための設定処理（演出データの取得処理、演出データの設定処理）を行う。ステップ S 9 3 1 9 の処理を実行した後は、本 C Z 用処理を終了する。

【1 5 1 8】

ステップ S 9 3 1 7 にて C Z 終了コマンドを受信していない場合、ステップ S 9 3 2 0 にて前兆コマンド又は前兆ゲーム数コマンドを受信しているか否かを判定する。C Z モード中の前兆コマンドは、C Z モード開始ゲームでの A T 抽選（ステップ S 1 7 0 2）に当選した場合や、C Z モード中の各ゲームの A T 抽選用処理（図 3 4）における A T モード移行抽選（ステップ S 1 1 0 8）にて当選した場合の他、最終セットの最終ゲームで継続条件が成立している場合に出力される（ステップ S 1 7 2 9）。なお、A T 抽選用処理における A T モード移行抽選に当選した場合の前兆コマンドは、開始操作時の演出設定時に読み出され、対応する処理が行われる。また、C Z モード中の前兆ゲーム数コマンドは、前兆コマンドの出力後（前兆モードに移行後）の各ゲームの入賞結果対応処理（ステップ S 1 5 0 3）にて出力される。前兆コマンド又は前兆ゲーム数コマンドを受信している場合には、ステップ S 9 3 2 1 にて、前兆バトル用の演出設定処理を実行してから、本 C Z 用処理を終了する。また、ステップ S 9 3 2 0 にていずれのコマンドも受信していない場合には、そのまま本 C Z 用処理を終了する。

30

40

【1 5 1 9】

ステップ S 9 3 2 1 の前兆バトル用の演出設定処理について、図 1 8 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 5 2 0】

ステップ S 9 4 0 1 では、前兆演出が設定済みか否かを判定する。以下に説明するように、C Z モード中に前兆コマンドや前兆ゲーム数コマンドを受信した場合には、その受信時に前兆モードの各ゲームの演出パターン（演出シナリオ）が設定され、その後のゲームでは、設定済みの演出パターンを利用して各ゲームの演出が行われる。前兆モードの各ゲ

50

ームの演出パターンは、RAM 183の前兆演出のシナリオ記憶用のエリアに記憶され、各ゲームの開始操作時に当該シナリオ記憶用のエリアから対応するゲームの演出パターンが読み出されて演出が行われる。ステップS9401では、上記前兆演出のシナリオ記憶用のエリアに演出シナリオが記憶されている場合には、前兆演出が設定済みであると判定し、演出シナリオが記憶されていない場合には前兆演出が設定済みでないと判定する。

【1521】

前兆演出が設定されていないと判定した場合、ステップS9402に進む。ステップS9402では、前兆コマンド又は前兆ゲーム数コマンドに含まれる前兆ゲーム数の情報を把握する処理を実行する。続くステップS9403では、ステップS9402にて把握した前兆ゲーム数を、残りのバトル数と各バトルのゲーム数とに割り振る処理を行う。例えば、前兆ゲーム数が12ゲームである場合、5ゲームのバトルを2セットと、2ゲームのバトル（セットの4ゲーム目からのバトル）を1セットとして割り振り、前兆ゲーム数が3ゲームである場合、3ゲームのバトル（セットの3ゲーム目からのバトル）に割り振り、前兆ゲーム数が10ゲームである場合、5ゲームのバトルを2セットとして割り振る（5ゲームのバトル（セットの1ゲーム目からのバトル）を2セットとして割り振る）。

【1522】

続くステップS9404では、ステップS9403にて割り振ったバトル数とゲーム数とを各種カウンタエリア183bのZVカウンタとZCカウンタとにそれぞれ入力する処理を実行する。ZVカウンタは前兆演出としてのバトル数をCPU181が把握するためのカウンタであり、ZCカウンタはバトル1セットの残りゲーム数をCPU181が把握するためのカウンタである。すなわち、ステップS9404では、割り振ったバトル数をZVカウンタに入力し、ゲーム数をZCカウンタに入力する処理を実行する。例えば、前兆ゲーム数が12ゲームであって5ゲームのバトルを2セットと、2ゲームのバトルを1セットとして割り振った場合、ZVカウンタには2を入力し、ZCカウンタには2を入力する。また、前兆ゲーム数が10ゲームであって5ゲームのバトルを2セットとして割り振った場合、ZVカウンタには1を入力し、ZCカウンタには0を入力する。

【1523】

続くステップS9405では、ZVカウンタの値を各種カウンタエリア183bのKC1カウンタに入力し、ZCカウンタの値を各種カウンタエリア183bのKC2カウンタに入力する処理を実行する。KC1カウンタ及びKC2カウンタは、前兆演出の演出シナリオを作成するためにバトル数やゲーム数を一時的にCPU181が把握するためのカウンタである。

【1524】

その後、ステップS9406～ステップS9412にて前兆演出の演出シナリオを作成するための処理を行う。

【1525】

具体的には、ステップS9406では、KC2カウンタが0であるか否かを判定する処理を実行する。KC2カウンタが0である場合とは、今回設定する前兆ゲームが1セットのバトルの開始ゲーム（V1__1、V2__1のいずれか）か、最終セットのバトルの最終ゲームの次のゲーム（CZ後1G）であることを意味し、この場合、ステップS9407にてKC1カウンタが3であって最終セットのバトルの最終ゲームの次のゲーム（CZ後1G）の演出パターンを設定する場合であることを判定する。KC1カウンタが1又は2である場合、続くステップS9408にてKC1カウンタを1加算する処理を実行する。

【1526】

ステップS9406にてKC2カウンタが0ではない場合、又はステップS9408にてKC1カウンタに1を加算した後は、ステップS9409にて、ROM182の各種テーブル記憶エリア182aからKC1カウンタ及びKC2カウンタに対応する前兆バトル用の演出データをROM182の演出データ記憶エリアから取得する処理を実行する。

【1527】

本実施形態では、前兆バトル用の各ゲームの演出データとして、CZモード用の各ゲー

10

20

30

40

50

ムの演出データと同様に、バトル数と、各セットの残りゲーム数に応じて勝ちバトル用の演出データが設定されており、当該勝ちバトル用の演出データは、同じバトル数（ZVカウンタ、KC1カウンタ）、同じ残りゲーム数（ZCカウンタ、KC2カウンタ）に対して、複数種類の演出パターンが設定されている（図188参照）。そして、CZモード用の各ゲームの演出データと同様に、バトル数と残りゲーム数に対して設けられている複数種類の演出パターンにはそれぞれ選択率が設定されており、ステップS9409では、上記各演出データの選択率に基づいて、KC1カウンタ及びKC2カウンタに応じた演出データを取得する処理を実行する。なお、前兆バトル用の各ゲームの演出データは、勝ちバトル用の演出データのみが設定されており、負けバトル用の演出データは設定されていない。

10

【1528】

続くステップS9410では、ステップS9409にて取得した演出データをKC1カウンタ及びKC2カウンタに対応する前兆ゲーム（ZVカウンタ及びZCカウンタに対応する前兆ゲーム）にて実行する演出パターンとして一時記憶する処理を行い、ステップS9411にてKC2カウンタを1減算してからステップS9406に戻る。なお、KC1カウンタが1又は2であって、KC2カウンタが5である場合には、当該ゲームの入賞時演出としてバトル勝利演出が行われるように演出パターンを記憶する。

【1529】

そして、ステップS9406～ステップS9411の処理を、ステップS9407にてKC1カウンタが3であると判定するまで繰り返し、前兆ゲームの各ゲームの演出パターンが記憶された一連の演出シナリオを作成する。ステップS9407にてKC1カウンタが3であると判定し、最終バトルの最終ゲームまでの演出データが設定された後である場合は、ステップS9412に進み、当該最終ゲームの次のゲーム（CZ後1G）の演出パターンとしてAT確定演出を上記演出シナリオに追加してから、本前兆バトル用の演出設定処理を終了する。なお、上記演出シナリオは、ステップS9412の処理にて設定するCZ後1Gまでの演出パターンまでの演出シナリオとして、RAM183の前兆演出のシナリオ記憶用のエリアに記憶される。

20

【1530】

ステップS9401にて肯定判定し、上記演出シナリオが既に記憶されている場合とは、主に今回受信しているコマンドが前兆ゲーム数コマンドであることを意味し（前兆コマンドに基づいて演出シナリオが設定済みであることを意味し）、この場合、ステップS9413にて前兆ゲーム数を把握する処理を行い、ステップS9414にて前兆ゲーム数を残りのバトル数とゲーム数とに割り振る処理を行い、ステップS9415にて、割り振ったバトル数とゲーム数とをZVカウンタとZCカウンタとに入力する処理を実行してから、本前兆バトル用の演出設定処理を終了する。なお、ステップS9413～ステップS9415の処理は、上記ステップS9402～ステップS9404の処理と同様である。

30

【1531】

すなわち、本実施形態では、CZモードが前兆モードに切り替わった場合、サブ制御装置180では前兆モード中の各ゲームの演出パターンを記憶した演出シナリオを作成するものの、残りの前兆ゲーム数の管理は主制御装置101に委ね、サブ制御装置180側では主制御装置101からの情報に基づいてその残りの前兆ゲーム数に応じた演出（演出シナリオの演出）を行う構成としている。このようにすることで、サブ制御装置180側でも残りの前兆ゲーム数の管理を行う構成と比較して、同じ処理を複数の制御装置で実行する構成とはならないことから、処理を行う制御装置を分散化することによる処理負荷の軽減を図ることができるし、両制御装置間の同期を図り易くする（両制御装置間にズレが生じにくくなる）ようにすることが可能となる。

40

【1532】

< CZ演出設定処理 >

次に、開始操作時演出設定処理（図50）のCZ演出設定処理（ステップS2417）について、図190のフローチャートを参照しながら説明する。CZ演出設定処理では、

50

開始操作時に主制御装置 101 にて実行される A T モード移行抽選等によって上記 C Z 用処理にて設定された演出データを修正等したうえで、今回のゲームの開始操作時演出を実行する。

【1533】

ステップ S 9 5 0 1 では、今回の開始操作時コマンドとして受信している抽選結果コマンドに基づいて、現状の主制御装置 101 側で管理するモードが C Z モードであるか否かを判定する。なお、現状のモードの設定は、抽選結果コマンド処理（図 3 9）において今回のゲームの抽選結果に対応する抽選結果コマンドを設定する際（ステップ S 1 3 0 2、ステップ S 1 3 0 3）に、当該抽選結果とともにモード情報も設定する構成とする。また、ステップ S 9 5 0 1 では、主制御装置 101 側で管理するモードが C Z モードだけでなく、前兆モードである場合にも、当該前兆モードが C Z モード中に設定された前兆モードであって、当該前兆モードのゲーム数（前兆ゲーム数、前兆カウンタ）が 1 以上である場合には C Z モードであると判定する。

10

【1534】

ステップ S 9 5 0 1 にて肯定判定した場合、ステップ S 9 5 0 2 にて、C Z モード用のベース演出を設定する処理を行う。ベース演出とは C Z モード中に補助表示部 6 5 にて表示演出を行ううえでの表示画面の背景データや、C Z モード中にスピーカ 6 4 にて各ゲームの効果音を出力するうえでの効果音データを設定する処理である。この背景データや効果音データは、上記 C Z 用処理にて設定した C Z 演出の内容や前兆モードの演出シナリオにおける各ゲームの演出の内容に関わらず共通するデータである。言い換えると、各ゲームの演出内容によって異なる表示データや効果音データが、C Z 用処理の C Z 演出や前兆モードの演出シナリオにおける各ゲームの演出として設定される。

20

【1535】

続くステップ S 9 5 0 3 では、C Z 開始演出を実行済みであるか否かを判定する。上記のように C Z 開始演出は、C Z 開始コマンドを受信した場合に次ゲーム（C Z モードの 1 ゲーム目）にて実行されるように設定される演出である。C Z 開始演出が未だ実行されていない場合には、ステップ S 9 5 0 4 にて C Z 開始演出が設定済みであるか否かを判定する。設定済みである場合（C Z 開始コマンドに基づいて設定済みである場合）には、ステップ S 9 5 0 5 にて設定済みの演出データを R A M 1 8 3 の一時記憶エリアから読み出す処理を実行する。そして、ステップ S 9 5 0 6 にて今回のゲームの開始操作時演出として C Z 開始演出が実行されるように補助表示部 6 5（表示制御装置 8 1）やスピーカ 6 4 を制御する処理を行う。

30

【1536】

ステップ S 9 5 0 4 にて C Z 開始演出が設定済みではない場合には、ステップ S 9 5 0 7 にて、C Z 開始演出を実行するための演出データを R O M 1 8 2 の演出データ記憶エリアから読み出す処理を実行する。そして、ステップ S 9 5 0 8 にて、今回のゲームの開始操作時演出として C Z 開始演出が実行されるように補助表示部 6 5（表示制御装置 8 1）やスピーカ 6 4 を制御する処理を行う。

【1537】

ここで、C Z 開始演出が実行されていないにもかかわらず、C Z 開始演出が設定されていない場合とは、接続異常等によって主制御装置 101 からの C Z 開始コマンドをサブ制御装置 180 側でうまく受信できなかった場合が想定される。このような場合、既に主制御装置 101 側では C Z モードに対応する遊技進行（A T モード移行抽選や、C Z モード中のゲームカウント等）を行っているにもかかわらず、サブ制御装置 180 側では、C Z モードが開始されたことすら報知していない状況である。そこで、本実施形態では、このような状況である場合には、C Z モード 1 ゲーム目であるか否かに関わらず、C Z 開始演出を実行するようにしている。このようにすることで、突然 C Z モード用の演出が開始されることの違和感を低減することが可能となる。

40

【1538】

ただし、上記のように C Z 開始コマンドをうまく受信できなかった場合であって、C Z

50

開始演出が未実行である場合であり、今回の開始操作時の処理としてC Z演出設定処理が起動される場合とは、前ゲームの入賞時の処理としてC Z用処理が実行されていない場合である。そこで、本実施形態では、ステップS 9 5 0 8にてC Z開始演出の実行処理を行った後で、ステップS 9 5 0 9にてバトル1戦目の1ゲーム目（V 1 _ 1）の演出データをROM 1 8 2の演出データ記憶エリアから読み出して、当該読み出した演出データによる演出が第1停止ON時演出として実行されるように設定する処理を行う。

【1 5 3 9】

この場合、本実施形態では、上記のように複数種類記憶されているバトル1戦目の1ゲーム目の演出データから、予め定められた一の演出データ（例えば、C V 1 _ 1 _ 1、対峙（1））を取得して、当該取得した演出データによる演出が行われるように演出設定を行う構成としている。ちなみに、上記のように当該取得する演出データは、勝ちバトル時にも負けバトル時にも選択され得る演出データであるとよい。このようにすることで、既に開始されているC Zモードの状況を把握することなく演出データを設定するうえで、演出の矛盾（勝ちバトル確定の演出が発生したのにも関わらず、最終的にバトルに負けてしまう等）を生じさせないようにすることができる。また、上記のように予め定められた一の演出データを取得するようにしていることから、接続異常の解消時等のように復旧用の処理が多数起動されて処理負荷が増大化し得る状況において、その処理負荷を少なからず低減することが可能となる。

【1 5 4 0】

ステップS 9 5 0 3にて否定判定した場合、又はステップS 9 5 0 6若しくはステップS 9 5 0 9の処理を実行した後は、ステップS 9 5 1 0に進む。ステップS 9 5 1 0では、今回の開始操作時コマンドとして前兆コマンドを受信しているか否かを判定する。開始操作時に受信する前兆コマンドは、開始操作時のA T抽選用処理（図3 4）のC Zモード中のA Tモード移行抽選に当選したことを意味する。この場合、ステップS 9 5 1 1にて前兆バトル用の演出設定処理を実行する。ステップS 9 5 1 1の処理は上記ステップS 9 3 2 1の処理（図1 8 9）と同様であり、受信した前兆コマンドに含まれる前兆モードのゲーム数に基づいて前兆モード用の演出シナリオが作成される。

【1 5 4 1】

ステップS 9 5 1 0にて否定判定した場合、又はステップS 9 5 1 1の処理を実行した後は、ステップS 9 5 1 2に進む。ステップS 9 5 1 2では、今回開始するゲーム用のC Z演出が設定済みか否かを判定する。上記のように、入賞時のC Z用処理にて、次ゲームの開始操作時のC Z演出を設定する構成としており、当該C Z演出が設定されている場合には、ステップS 9 5 1 2にて肯定判定してステップS 9 5 1 3に進む。ステップS 9 5 1 3では、一時記憶エリアに記憶されているC Z演出の演出データを読み出す処理を実行する。

【1 5 4 2】

ステップS 9 5 1 2にて否定判定した場合、ステップS 9 5 1 4にて前兆モードの演出シナリオが設定されているか否かを判定する。上記のように、前兆コマンド等に基づいて前兆バトル用の演出設定処理が起動され、当該演出設定処理にて前兆モード用の演出シナリオが作成される。ステップS 9 5 1 4では当該演出シナリオが作成されている場合に肯定判定し、ステップS 9 5 1 5にてその演出シナリオのうちのZ VカウンタやZ Cカウンタに応じた今回のゲームの演出データを読み出す処理を実行する。

【1 5 4 3】

ステップS 9 5 1 4にて否定判定する場合とは、C Zモード用の演出を実行すべき状況（C ZモードやC Zモード中に移行した前兆モード）であるのにもかかわらず、当該C Zモード用の演出が記憶されていない場合である。これは、例えば、ノイズ等により事前に（前ゲームのC Z用処理にて）記憶されたデータが消去されてしまったり、同期異常等が生じて開始操作時に表示情報修正処理（図9 3）が実行されて実行中の演出用情報の初期化処理（ステップS 4 6 0 2）にて演出データが消去された場合が想定される。

【1 5 4 4】

ここで、表示情報修正処理において、実行中の演出用情報の初期化処理では、実行中の演出が開始されたゲーム分の演出データの初期化処理を行う。この場合、当該表示情報修正処理では、C VカウンタやC Cカウンタ、Z VカウンタやZ Cカウンタ等のC Zモード用の演出を行うためのゲーム数の情報は初期化（消去しない）構成としている。また、前表示情報修正処理では、兆モードのように複数ゲーム分の演出シナリオのデータについては消去しない。そのため、ステップS 9 5 1 4にて前兆シナリオ（前兆モード用の演出シナリオ）が設定されていないと判定する場合とは、未だC Zモード中であること（C Zモードから前兆モードに移行していないこと）を意味する。

【1 5 4 5】

そこで、ステップS 9 5 1 4にて否定判定した場合、ステップS 9 5 1 6にて、予め定められたC Zモード中の演出としてバトル1戦目の2ゲーム目（V 1 __ 2）の演出データをROM 1 8 2の演出データ記憶エリアから読み出して、当該読み出した演出データによる演出が開始操作時演出として実行されるように設定する処理を行う。

【1 5 4 6】

この場合、本実施形態では、上記のように複数種類記憶されているバトル1戦目の2ゲーム目の演出データから、予め定められた一の演出データ（例えば、C V 1 __ 2 __ 1、味方UP（1））を取得して、当該取得した演出データによる演出が行われるように演出設定を行う構成としている。ちなみに、上記のように当該取得する演出データについても、勝ちバトル時にも負けバトル時にも選択され得る演出データであるとよい。このようにすることで、既に開始されているC Zモードの状況を把握することなく演出データを設定するうえで、演出の矛盾（勝ちバトル確定の演出が発生したのにも関わらず、最終的にバトルに負けてしまう等）を生じさせないようにすることができる。また、上記のように予め定められた一の演出データを取得するようにしていることから、接続異常の解消時等のように復旧用の処理が多数起動されて処理負荷が増大化し得る状況において、その処理負荷を少なからず低減することが可能となる。

【1 5 4 7】

ここで、上記のようにステップS 9 5 0 9では、バトル1戦目の1ゲーム目の演出を設定するのに対して、本ステップS 9 5 1 6ではバトル1戦目の2ゲーム目の演出を設定する。これは、ステップS 9 5 0 9はC Zモード移行時に接続異常が生じている等してC Z開始演出が実行されていない場合に、C Zモード用の演出を設定する場合であって、C Zモード移行後、1ゲームもC Zモード用の演出を実行していないのに対して、ステップS 9 5 1 6では、ステップS 9 5 0 9の処理が行われなかった場合であって、C Zモード中に接続異常等が生じ、C Zモード中にその接続異常等に基づく同期異常が特定され、その同期異常がC Zモード中に解消された場合にC Zモード用の演出を設定する場合であり、少なくともC Zモード中に1ゲームは演出が行われていることに起因する相違である。

【1 5 4 8】

また、ステップS 9 5 1 6では、ステップS 9 5 0 9とは異なり、バトル1戦目の2ゲーム目の演出を開始操作時演出として実行するように設定する。これは、ステップS 9 5 0 9の場合には、開始操作時演出としてC Z開始演出が行われるように設定するのに対して、ステップS 9 5 1 6では、C Z開始演出は設定しないことによる相違である。

【1 5 4 9】

ステップS 9 5 1 3、ステップS 9 5 1 5又はステップS 9 5 1 6の処理を実行した後は、ステップS 9 5 1 7にて、今回のゲームの抽選結果を把握する処理を実行する。そして、ステップS 9 5 1 8にて、ステップS 9 5 1 3やステップS 9 5 1 5、ステップS 9 5 1 6にて読み出した演出データを、今回のゲームの抽選結果に応じて修正する処理を行う。例えば、今回の演出データとして負けバトル用の演出データが設定されている場合であって、今回のゲームの抽選結果が所謂レア役としてのチャンス目A～CやチェリーA～C、共通ベルやスイカ等の特定役である場合、負けバトル時には選択されにくい（勝ちバトル時に選択され易い）演出データに修正する。また、例えば、今回の演出データとして勝ちバトル用の演出データが設定されている場合であって、今回のゲームの抽選結果が特

10

20

30

40

50

定役である場合、設定されている演出データよりも勝ちバトル時に選択され易い（負けバトル時に選択されにくい）演出データに修正する。さらに、例えば、今回の演出データとして負けバトル用の演出データが設定されている場合であって、今回のゲームの抽選結果が上記特定役よりも当選し易い所謂通常役である場合、設定されている演出データよりも負けバトル時には選択され易い（勝ちバトル時に選択されにくい）演出データに修正する。また、例えば、今回の演出データとして勝ちバトル用の演出データが設定されている場合であって、今回のゲームの抽選結果が通常役である場合、設定されている演出データよりも勝ちバトル時に選択されにくい（負けバトル時に選択され易い）演出データに修正する。このように、この演出データの修正にはA Tモード移行抽選の結果や実行中のバトルの継続条件の成否は反映しなくても、今回のゲームの抽選結果を用いて演出データの修正を行うことで、A Tモードへの移行率が高くなりすぎないようにしながら（出玉率を抑えながら）、C Zモードの結果（バトルの継続条件の成否、A Tモード移行当選）を自らの手で勝ち取ったような印象を与えることが可能となる。

10

【1550】

なお、上記のような修正を見越して、C Z用処理のステップS 9 3 0 7やステップS 9 3 0 9の処理にて複数種類の演出データを予め取得しておく構成としてもよい。具体的には、負けバトル用の演出データを取得する場合に、今回取得する演出データよりも負けバトル時に取得し易い演出データ（勝ちバトル時に取得しにくい演出データ）と負けバトル時に取得しにくい演出データ（勝ちバトル時に取得し易い演出データ）とをあわせて取得しておいたり、勝ちバトル用の演出データを取得する場合に、今回取得する演出データよりも勝ちバトル時に取得し易い演出データ（負けバトル時に取得しにくい演出データ）と勝ちバトル時に取得しにくい演出データ（負けバトル時に取得し易い演出データ）とをあわせて取得しておいたりする構成とするとよい。このようにすることで、上記ステップS 9 5 1 8の修正時の処理負荷をより軽減することが可能である。なお、今回取得する演出データに対して取得し易い側と取得しにくい側の両方の演出データを取得する構成に代え、いずれか一方の演出データを取得する構成としてもよい。少なくとも、今回取得する演出データだけでなく別の演出データを事前に取得しておく構成とすればよく、その別の演出データの数1つや2つに限定されずそれ以上であってもよく、その種類は取得し易い側と取得しにくい側に限定されずいずれか一方であってもよいし、取得される（他方では取得されない）側と取得されない（他方では取得される）側を含むものであってもよい。

20

30

【1551】

そして、ステップS 9 5 1 9では、上記ステップS 9 5 1 8の処理後の演出データのC Z演出が今回のゲームの開始操作時演出として実行されるように補助表示部65（表示制御装置81）やスピーカ64を制御する処理を実行してから、本C Z演出設定処理を終了する。

【1552】

ステップS 9 5 0 1にて否定判定した場合、ステップS 9 5 2 0にて、今回の開始操作時コマンドとして受信している抽選結果コマンドに基づいて、現状の主制御装置101側で管理するモードがA T準備モード（C Z後1G）であるか否かを判定する。なお、A T準備モードは、前兆モードの最終ゲーム（前兆カウンタが0であるゲーム）であって、A Tモード当選フラグがセットされているゲームを、主制御装置101ではA T準備モードとして把握する構成としている。つまり、C Zモードの後、1ゲームだけA T準備モードが設けられており、その次のゲームからA Tモードが開始する構成としている。このようにすることで、C ZモードにてA Tモード当選となったこと（C Zモードの各バトルで勝利したこと、A Tモード移行が確定したこと）の演出を行うゲームを確保しつつ、A Tモードへの移行を早期に行うことが可能となる。一方で、A T準備モードを設けることで、A Tモードへの移行は少なくとも1ゲームは伸びる為、A Tモードへの移行を長引かせる効果も期待できる（出玉率を抑えることができる）。なお、A T準備モードは1ゲームに限定されず、複数ゲーム設けても良い。また、A T準備モードにおいて所定の開始条件（例えば、所定の結果当選時のストップスイッチ42～44の所定の操作順序が所定の結果

40

50

に対応する順序であった場合や所定の結果に対応しない順序であったこと、具体的には、押し順ベル当選時に第1小役～第6小役入賞に対応する操作順序が行われた場合や第1小役～第6小役入賞に対応しない操作順序が行われたこと）が成立した場合にAT準備モードが終了してATモードへ移行する構成としても良い。

【1553】

AT準備モードである場合、ステップS9521に進み、AT確定演出を実行済みであるか否かを判定する。上記のようにAT確定演出は、前兆バトル用の演出設定処理にて最終バトル（3回目のバトル）の最終ゲームの次ゲーム（CZ後1G、AT準備モード）に実行されるように演出シナリオとして設定される演出である。AT確定演出が未だ実行されていない場合には、ステップS9522にてAT確定演出が設定済みであるか否かを判定する。設定済みである場合には、ステップS9523にて設定済みの演出データをRAM183の一時記憶エリアから読み出す処理を実行する。一方、設定済みではない場合には、ステップS9524にてAT確定演出の演出データをROM182の演出データ記憶エリアから読み出す処理を行う。

10

【1554】

続くステップS9525では、ステップS9523又はステップS9524にて読み出したAT確定演出が今回の開始操作時演出として実行されるように補助表示部65（表示制御装置81）やスピーカ64を制御する処理を行う。ステップS9521にてAT確定演出を実行済みであると判定した場合や、ステップS9525の処理を実行した後は、本CZ演出設定処理を終了する。なお、上記のように本実施形態では、AT準備モードはCZモード後1ゲームのモードとして設定されていることから、本実施形態においてステップS9520にて肯定判定し且つステップS9521にて肯定判定する場合は生じない。

20

【1555】

ステップS9520にてAT準備モードではないと判定した場合、すなわち、CZモードやCZモード中に移行した前兆モードでもない場合、例えば、通常モードやATモードであったり、前兆モードであっても通常モード中に移行した前兆モードや、ATモード当選フラグがセットされた前兆モードであっても前兆ゲーム数が1以上である場合には、ステップS9526に進む。ステップS9526では、CZモード用の演出データや前兆モード用の演出シナリオ、AT準備モード用の演出データ等が一時記憶エリアに記憶されているか否かを判定する。演出データが記憶されている場合には、ステップS9527にて当該演出データを削除する処理を実行してから、本CZ演出設定処理を終了する。演出データが記憶されていない場合には、そのまま本CZ演出設定処理を終了する。

30

【1556】

<CZモード中の演出と接続異常等との関係>

次に、CZモード中の各ゲームの演出内容と、接続異常等との関係を説明する。

【1557】

<接続異常が生じていない場合>

先ず、接続異常が生じていない場合のCZモード中の各ゲームの演出の流れを、図194を参照しながら説明する。図194（a）では、T1-1にてV1__1の開始操作が行われてT1-2にてV1__1の入賞が生じ、T2-1にてV1__2の開始操作が行われてT2-2にてV1__2の入賞が生じ、T3-1にてV1__3の開始操作が行われてT3-2にてV1__3の入賞が生じ、T4-1にてV1__4の開始操作が行われてT4-2にてV1__4の入賞が生じ、T5-1にてV1__5の開始操作が行われてT5-2にてV1__5の入賞が生じ、T6-1にてV2__1の開始操作が行われてT6-2にてV6__1の入賞が生じたとする。

40

【1558】

この場合、T1-1の開始操作に基づいて、図194（b）に示すように、CZ開始演出が開始され、当該V1__1のゲームの第1停止ON操作時に1戦目のバトルの1ゲーム目の対峙演出（CV1__1の演出）に切り換わる。当該ゲームの入賞時（T1-2）では、CZゲーム数コマンドが主制御装置101から出力され、当該CZゲーム数コマンドに

50

基づいて次ゲーム（V 1 __ 2）の演出データの設定が行われる。また、当該C Zゲーム数コマンドに基づいて入賞時演出設定処理（図 5 4）における残数表示更新処理（ステップ S 2 8 0 2、図 6 1）が実行され、第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新が行われる。なお、図 1 9 4（c）～図 1 9 4（g）において、第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示は、更新後の表示内容を示している。これは他の図においても同様である。

【 1 5 5 9 】

T 2 - 1 の開始操作に基づいて、図 1 9 4（c）に示すように、V 1 __ 2 のゲーム（1 戦目のバトルの 2 ゲーム目）の味方 U P 演出（C V 1 __ 2 の演出）に切り換わる。当該ゲームの入賞時（T 2 - 2）では、C Zゲーム数コマンドが主制御装置 1 0 1 から出力され、当該C Zゲーム数コマンドに基づいて次ゲーム（V 1 __ 3）の演出データの設定が行われる。また、当該C Zゲーム数コマンドに基づいて、第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新が行われる。

10

【 1 5 6 0 】

T 3 - 1 の開始操作に基づいて、図 1 9 4（d）に示すように、V 1 __ 3 のゲーム（1 戦目のバトルの 3 ゲーム目）の敵 U P 演出（C V 1 __ 3 の演出）に切り換わる。当該ゲームの入賞時（T 3 - 2）では、C Zゲーム数コマンドが主制御装置 1 0 1 から出力され、当該C Zゲーム数コマンドに基づいて次ゲーム（V 1 __ 4）の演出データの設定が行われる。また、当該C Zゲーム数コマンドに基づいて、第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新が行われる。

20

【 1 5 6 1 】

T 4 - 1 の開始操作に基づいて、図 1 9 4（e）に示すように、V 1 __ 4 のゲーム（1 戦目のバトルの 4 ゲーム目）の攻撃演出（C V 1 __ 4 の演出）に切り換わる。例えば、今回のゲームの A T 抽選用処理にて A T モード移行抽選に当選した場合、T 4 - 1 にて前兆コマンドが出力される。この場合、当該T 4 - 1 の前兆コマンドに基づいて、前兆バトル用の演出設定処理が実行され、前兆モードの演出シナリオの作成が行われる。当該ゲームの入賞時（T 4 - 2）では、前兆ゲーム数コマンドが主制御装置 1 0 1 から出力され、当該前兆ゲーム数コマンドに基づいて、第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新が行われる。

30

【 1 5 6 2 】

T 5 - 1 の開始操作に基づいて、図 1 9 4（f）に示すように、V 1 __ 5 のゲーム（1 戦目のバトルの 5 ゲーム目）の勝利演出（Z V 1 __ 5 の演出）に切り換わる。なお、当該演出は、上記前兆モード用の演出シナリオに基づいて実行される演出である。当該ゲームの入賞時（T 5 - 2）では、前兆ゲーム数コマンドが主制御装置 1 0 1 から出力され、当該前兆ゲーム数コマンドに基づいて、第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新が行われる。

【 1 5 6 3 】

T 6 - 1 の開始操作に基づいて、図 1 9 4（g）に示すように、V 2 __ 1 のゲーム（2 戦目のバトルの 1 ゲーム目）の対峙演出（Z V 2 __ 1 の演出）に切り換わる。なお、当該演出も、上記前兆モード用の演出シナリオに基づいて実行される演出である。当該ゲームの入賞時（T 6 - 2）では、前兆ゲーム数コマンドが主制御装置 1 0 1 から出力され、当該前兆ゲーム数コマンドに基づいて、第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新が行われる。

40

【 1 5 6 4 】

< 接続異常が生じた場合のケース 1 >

次に、C Z モード中に接続異常が生じた場合（ケース 1）の各ゲームの演出の様子について、図 1 9 5 を参照しながら説明する。図 1 9 5（a）では、図 1 9 4（a）と同様に、T 1 - 1 にて V 1 __ 1 の開始操作が行われて T 1 - 2 にて V 1 __ 1 の入賞が生じ、T 2 - 1 にて V 1 __ 2 の開始操作が行われて T 2 - 2 にて V 1 __ 2 の入賞が生じ、T 3 - 1 に

50

てV 1 __ 3の開始操作が行われてT 3 - 2にてV 1 __ 3の入賞が生じ、T 4 - 1にてV 1 __ 4の開始操作が行われてT 4 - 2にてV 1 __ 4の入賞が生じ、T 5 - 1にてV 1 __ 5の開始操作が行われてT 5 - 2にてV 1 __ 5の入賞が生じ、T 6 - 1にてV 2 __ 1の開始操作が行われてT 6 - 2にてV 6 __ 1の入賞が生じたとする。また、T 1 - 1の開始操作よりも後であってV 1 __ 1のゲームの第1停止ON操作よりも前のT xにて接続異常が発生し、T 2 - 1の開始操作よりも後であってV 1 __ 2のゲームの第1停止ON操作(T z)よりも前のT yにて接続異常が解消されたものとする。

【1565】

この場合、T 1 - 1の開始操作に基づいて、図195(b)に示すように、C Z開始演出が開始されるものの、T xにて接続異常が生じる為、当該V 1 __ 1のゲームで第1停止ON操作が行われても、1戦目のバトルの1ゲーム目の対峙演出(C V 1 __ 1の演出)には切り換わらない。また、当該ゲームの入賞時(T 1 - 2)には、C Zゲーム数コマンドが主制御装置101から出力されるものの、接続異常中であるため、サブ制御装置180では当該C Zゲーム数コマンドを受信することができないし、当該C Zゲーム数コマンドに基づく次ゲーム(V 1 __ 2)の演出データの設定も行われない。また、C Zゲーム数コマンドに基づく、第1残数表示エリアNGA1の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリアSAの表示の更新も行われない。

10

【1566】

T 2 - 1の開始操作が行われても、T 2 - 1は未だ接続異常中であるため、C Z開始演出が実行されたままとなる。V 1 __ 2のゲームの第1停止ON操作(T z)よりも前のT yにて接続異常が解消された場合、同期異常は生じず、コマンド異常フラグはセットされない。そのため、当該ゲームでの演出更新は可能となり、この場合、V 1 __ 1用に設定された演出データに基づいて、V 1 __ 2の第1停止ON操作(T z)時に、図195(c)に示すように、C Z開始演出から、V 1 __ 1のゲーム(1戦目のバトルの1ゲーム目)の対峙演出(C V 1 __ 1の演出)に切り換わる。

20

【1567】

より詳しくは、V 1 __ 1用の演出データは、開始操作時演出にC Z開始演出が行われるように設定され、第1停止ON操作時演出として、当該C Z開始演出からC V 1 __ 1の演出に切り換わるように設定されている。そのため、このケースにおいては、上記V 1 __ 2の第1停止ON操作時に、V 1 __ 1にて第1停止操作時演出として設定されていたC V 1 __ 1の演出が実行されることになる。

30

【1568】

当該ゲームの入賞時(T 2 - 2)では、C Zゲーム数コマンドが主制御装置101から出力され、当該C Zゲーム数コマンドに基づいて次ゲーム(V 1 __ 3)の演出データの設定が行われる。また、当該C Zゲーム数コマンドに基づいて、第1残数表示エリアNGA1の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリアSAの表示の更新が行われる。つまり、この場合、V 1 __ 1のゲーム(1戦目のバトルの1ゲーム目)の対峙演出(C V 1 __ 1の演出)が行われていても、特に第1残数表示エリアNGA1は実際のV 1 __ 2のゲーム(1戦目のバトルの2ゲーム目)の残りゲーム数を示す表示に更新される。これにより、遊技者はバトルの残りゲーム数を明確に把握することが可能となる。

40

【1569】

T 3 - 1の開始操作に基づいて、図195(d)に示すように、V 1 __ 3のゲーム(1戦目のバトルの3ゲーム目)の敵UP演出(C V 1 __ 3の演出)に切り換わる。つまり、通常ならば、対峙演出から味方UP演出に切り換わり、その後、敵UP演出に切り換わるところ、接続異常が生じたことにより、対峙演出から敵UP演出に切り換わることになる。このように接続異常が生じていたゲームの分だけ、演出を飛ばす(スキップする)ことにより、主制御装置101側のC Zモードの進行状況と、サブ制御装置180側で報知するC Zモードの演出状況との同期を図ることが可能となる。

【1570】

当該ゲームの入賞時(T 3 - 2)では、C Zゲーム数コマンドが主制御装置101から

50

出力され、当該C Zゲーム数コマンドに基づいて次ゲーム（V 1 __ 4）の演出データの設定が行われる。また、当該C Zゲーム数コマンドに基づいて、第1残数表示エリアN G A 1の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリアS Aの表示の更新が行われる。

【1 5 7 1】

V 1 __ 4のゲームと、V 1 __ 5のゲーム、V 2 __ 1のゲームの内容は、上記図1 9 4の場合と同様であるため、説明を省略する。

【1 5 7 2】

＜接続異常が生じた場合のケース2＞

次に、C Zモード中に接続異常が生じた場合（ケース2）の各ゲームの演出の様子について、図1 9 6を参照しながら説明する。図1 9 6（a）では、図1 9 4（a）と同様に、T 1 - 1にてV 1 __ 1の開始操作が行われてT 1 - 2にてV 1 __ 1の入賞が生じ、T 2 - 1にてV 1 __ 2の開始操作が行われてT 2 - 2にてV 1 __ 2の入賞が生じ、T 3 - 1にてV 1 __ 3の開始操作が行われてT 3 - 2にてV 1 __ 3の入賞が生じ、T 4 - 1にてV 1 __ 4の開始操作が行われてT 4 - 2にてV 1 __ 4の入賞が生じ、T 5 - 1にてV 1 __ 5の開始操作が行われてT 5 - 2にてV 1 __ 5の入賞が生じ、T 6 - 1にてV 2 __ 1の開始操作が行われてT 6 - 2にてV 6 __ 1の入賞が生じたとする。また、T 1 - 1の開始操作よりも後であってV 1 __ 1のゲームの第1停止ON操作よりも前のT xにて接続異常が発生し、T 1 - 2の入賞時よりも後であってT 2 - 1の開始操作やベット操作（T z）よりも前のT yにて接続異常が解消されたものとする。

【1 5 7 3】

この場合、ケース1の場合と同様に、T 1 - 1の開始操作に基づいて、図1 9 6（b）に示すように、C Z開始演出が開始されるものの、T xにて接続異常が生じる為、当該V 1 __ 1のゲームで第1停止ON操作が行われても、1戦目のバトルの1ゲーム目の対峙演出（C V 1 __ 1の演出）には切り換わらない。また、当該ゲームの入賞時（T 1 - 2）には、C Zゲーム数コマンドが主制御装置1 0 1から出力されるものの、当該C Zゲーム数コマンドに基づく次ゲーム（V 1 __ 2）の演出データの設定や、第1残数表示エリアN G A 1の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリアS Aの表示の更新も行われない。

【1 5 7 4】

T yにて接続異常が解消された後、V 1 __ 2のベット操作がT zにて行われると、当該T zのベット時コマンドに基づいて同期異常が特定されてコマンド異常フラグがセットされる。ただし、続くT 2 - 1の開始操作に基づいてコマンド異常フラグはクリアされる。

【1 5 7 5】

この場合、T 2 - 1の開始操作時に表示情報修正処理（図9 3）が実行され、実行中の演出（C Z開始演出）の終了処理が行われる（ステップS 4 6 0 1）。また、実行中の演出用情報の初期化処理（ステップS 4 6 0 2）として、設定済みの演出データ、すなわち、V 1 __ 1用に設定していた1戦目のバトルの1ゲーム目の対峙演出（C V 1 __ 1の演出）の演出データが消去される。

【1 5 7 6】

そうすると、C Z演出設定処理では、実行中の演出データが消去されていることから、予め定められたC Zモード用の演出データとして、1戦目のバトルの2ゲーム目の味方U P演出（C V 1 __ 2 __ 1の演出）の演出データの設定が行われる。つまり、C Zモード演出として、1戦目のバトルの1ゲーム目の対峙演出（C V 1 __ 1の演出）は飛ばされて、次のゲーム（本来のゲーム）に対応する演出が実行されることになる。

【1 5 7 7】

当該ゲームの入賞時（T 2 - 2）では、C Zゲーム数コマンドが主制御装置1 0 1から出力され、当該C Zゲーム数コマンドに基づいて次ゲーム（V 1 __ 3）の演出データの設定が行われる。また、当該C Zゲーム数コマンドに基づいて、第1残数表示エリアN G A 1の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリアS Aの表示の更新が行わ

れる。つまり、この場合は、V 1 __ 2 のゲーム（1 戦目のバトルの 2 ゲーム目）において、当該 V 1 __ 2 に対応する味方 UP 演出（C V 1 __ 2 の演出）が行われ、更に、第 1 残数表示エリア N G A 1 も実際の V 1 __ 2 のゲーム（1 戦目のバトルの 2 ゲーム目）の残りゲーム数を示す表示に更新される（図 1 9 6（c））。これにより、遊技者はバトルの残りゲーム数を明確に把握することが可能となる。

【1 5 7 8】

V 1 __ 3 ～ V 2 __ 1 のゲームの内容は、上記図 1 9 5 の場合と同様であるため、説明を省略する。

【1 5 7 9】

< 接続異常が生じた場合のケース 3 >

次に、C Z モード中に接続異常が生じた場合（ケース 3）の各ゲームの演出の様子について、図 1 9 7 を参照しながら説明する。図 1 9 7（a）では、図 1 9 4（a）と同様に、T 1 - 1 にて V 1 __ 1 の開始操作が行われて T 1 - 2 にて V 1 __ 1 の入賞が生じ、T 2 - 1 にて V 1 __ 2 の開始操作が行われて T 2 - 2 にて V 1 __ 2 の入賞が生じ、T 3 - 1 にて V 1 __ 3 の開始操作が行われて T 3 - 2 にて V 1 __ 3 の入賞が生じ、T 4 - 1 にて V 1 __ 4 の開始操作が行われて T 4 - 2 にて V 1 __ 4 の入賞が生じ、T 5 - 1 にて V 1 __ 5 の開始操作が行われて T 5 - 2 にて V 1 __ 5 の入賞が生じ、T 6 - 1 にて V 2 __ 1 の開始操作が行われて T 6 - 2 にて V 6 __ 1 の入賞が生じたとする。また、T 1 - 1 の開始操作よりも後であって V 1 __ 1 のゲームの第 1 停止 ON 操作よりも前の T x にて接続異常が発生し、V 1 __ 2 のゲームの第 1 停止 OFF 操作後であって、第 2 停止 ON 操作（T z）前の T y にて接続異常が解消されたものとする。

【1 5 8 0】

この場合、ケース 1 の場合と同様に、T 1 - 1 の開始操作に基づいて、図 1 9 7（b）に示すように、C Z 開始演出が開始されるものの、T x にて接続異常が生じる為、当該 V 1 __ 1 のゲームで第 1 停止 ON 操作が行われても、1 戦目のバトルの 1 ゲーム目の対峙演出（C V 1 __ 1 の演出）には切り換わらない。また、当該ゲームの入賞時（T 1 - 2）には、C Z ゲーム数コマンドが主制御装置 1 0 1 から出力されるものの、当該 C Z ゲーム数コマンドに基づく次ゲーム（V 1 __ 2）の演出データの設定や、第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新も行われない。

【1 5 8 1】

T 2 - 1 の開始操作が行われても、T 2 - 1 は未だ接続異常中であるため、C Z 開始演出が実行されたままとなる。また、V 1 __ 2 のゲームの第 1 停止 ON 操作が行われても、未だ接続異常中であるため、当該第 1 停止 ON 操作が行われても V 1 __ 1 のゲーム（1 戦目のバトルの 1 ゲーム目）の対峙演出（C V 1 __ 1 の演出）に切り換わらない。

【1 5 8 2】

当該 V 1 __ 2 のゲームの第 1 停止 OFF 操作後、第 2 停止 ON 操作（T z）前の T y にて接続異常が解消された場合、当該 T z の第 2 停止 ON 操作時に同期異常の特定がなされ、コマンド異常フラグがセットされる。そのため、当該ゲームでの演出更新は不可となり、この場合、C Z 開始演出が継続されることになる。なお、T 2 - 2 にて、C Z ゲーム数コマンドが主制御装置 1 0 1 から出力されるものの、コマンド異常フラグがセットされている為、C Z 用処理も実行されず、当該 C Z ゲーム数コマンドに基づく次ゲーム（V 1 __ 3）の演出データの設定も行われない。また、当該 C Z ゲーム数コマンドを受信しているものの、現状、C Z 開始演出を実行しており、残数表示を実行していないため、第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新は行われない。

【1 5 8 3】

なお、C Z 開始演出においても残数表示を行う構成としてもよく、その場合には、C Z 開始演出が行われており、コマンド異常フラグがセットされている状況でも今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新を行う構成とするとよい

。

【1584】

T3-1の開始操作が行われると、コマンド異常フラグがクリアされ、演出の更新が可能となる。この場合、当該開始操作に基づいて、V1-1用に設定された演出データが消去され、予め定められたCZモード用の演出データとしてバトル1戦目の2ゲーム目の演出(CV1-2-1)の演出データ(味方UP(1))の設定が行われて、当該1戦目のバトルの2ゲーム目の演出(味方UP演出)が行われることになる(図197(d))。つまりこの場合、V1-3のゲームではあるものの、V1-2用の演出が実行されることになる。また、当該ゲームの入賞時(T3-2)では、CZゲーム数コマンドが主制御装置101から出力され、当該CZゲーム数コマンドに基づいて次ゲーム(V1-4)の演出データの設定が行われる。そして、当該CZゲーム数コマンドに基づいて、第1残数表示エリアNGA1の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリアSAの表示の更新が行われる。

10

【1585】

V1-4~V2-1のゲームの内容は、上記図194の場合と同様であるため、説明を省略する。

【1586】

<接続異常が生じた場合のケース4>

次に、CZモード中に接続異常が生じた場合(ケース4)の各ゲームの演出の様子について、図198を参照しながら説明する。図198(a)では、図194(a)等とは異なり、T1-1にてV1-1の開始操作が行われてT1-2にてV1-1の入賞が生じ、T3-1にてV2-1の開始操作が行われてT3-2にてV2-1の入賞が生じ、T4-1にてV2-2の開始操作が行われてT4-2にてV2-2の入賞が生じ、T5-1にてV2-3の開始操作が行われてT5-2にてV2-3の入賞が生じ、T6-1にてV2-4の開始操作が行われてT6-2にてV2-4の入賞が生じたとする。また、T1-1の開始操作よりも後であってV1-1のゲームの第1停止ON操作よりも前のTxにて接続異常が発生し、T3-1の開始操作よりも後であってV2-1のゲームの第1停止ON操作よりも前のTyにて接続異常が解消されたものとする。

20

【1587】

この場合、ケース1の場合と同様に、T1-1の開始操作に基づいて、図198(b)に示すように、CZ開始演出が開始されるものの、Txにて接続異常が生じる為、当該V1-1のゲームで第1停止ON操作が行われても、1戦目のバトルの1ゲーム目の対峙演出(CV1-1の演出)には切り換わらない。当該CZ開始演出は、接続異常中のV1-1~V1-5のゲームでも継続して行われて演出の更新が行われない(図198(c))

30

。

【1588】

また、V2-1のゲームにおいて、T3-1の開始操作が行われても、T3-1は未だ接続異常中であるため、CZ開始演出が実行されたままとなる。V2-1のゲームの第1停止ON操作(Tz)よりも前のTyにて接続異常が解消された場合、同期異常は生じず、コマンド異常フラグはセットされない。そのため、当該ゲームでの演出更新は可能となり、この場合、V1-1用に設定された演出データに基づいて、V3-1の第1停止ON操作(Tz)時に、図198(c)に示すように、CZ開始演出からV1-1のゲーム(1戦目のバトルの1ゲーム目)の対峙演出(CV1-1の演出)に切り換わる。

40

【1589】

当該ゲームの入賞時(T3-2)では、CZゲーム数コマンドが主制御装置101から出力され、当該CZゲーム数コマンドに基づいて次ゲーム(V2-2)の演出データの設定が行われる。また、当該CZゲーム数コマンドに基づいて、第1残数表示エリアNGA1の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリアSAの表示の更新が行われる。つまり、この場合も、V1-1のゲーム(1戦目のバトルの1ゲーム目)の対峙演出(CV1-1の演出)が行われていても、特に第1残数表示エリアNGA1は実際のV

50

2 __ 1 のゲーム（2 戦目のバトルの 1 ゲーム目）の残りゲーム数を示す表示に更新される（図 1 9 8（d））。

【1 5 9 0】

T 4 - 1 の開始操作に基づいて、図 1 9 8（e）に示すように、V 2 __ 2 のゲーム（2 戦目のバトルの 2 ゲーム目）の味方 U P 演出（C V 2 __ 2 の演出）に切り換わる。また、T 4 - 1 の開始操作に基づく A T 抽選用処理にて A T モード移行抽選に当選した場合、T 4 - 1 にて前兆コマンドが出力され、前兆モードの演出シナリオの作成が行われる。当該ゲームの入賞時（T 4 - 2）では、前兆ゲーム数コマンドが主制御装置 1 0 1 から出力され、当該前兆ゲーム数コマンドに基づいて、第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新が行われる。

10

【1 5 9 1】

T 5 - 1 の開始操作に基づいて、図 1 9 8（f）に示すように、V 2 __ 3 のゲーム（2 戦目のバトルの 3 ゲーム目）の敵 U P 演出（Z V 2 __ 3 の演出）に切り換わり、T 6 - 1 の開始操作に基づいて、図 1 9 8（g）に示すように、V 2 __ 4 のゲーム（2 戦目のバトルの 4 ゲーム目）の攻撃演出（Z V 2 __ 4 の演出）に切り換わる。これら、敵 U P 演出や攻撃演出は、上記前兆モード用の演出シナリオに基づいて実行される演出である。また、T 5 - 2 や T 6 - 2 の前兆ゲーム数コマンドに基づいて、第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新が行われる。

【1 5 9 2】

20

＜接続異常が生じた場合のケース 5＞

次に、C Z モード中に接続異常が生じた場合（ケース 5）の各ゲームの演出の様子について、図 1 9 9 を参照しながら説明する。図 1 9 9（a）では、図 1 9 8（a）と同様に、T 1 - 1 にて V 1 __ 1 の開始操作が行われて T 1 - 2 にて V 1 __ 1 の入賞が生じ、T 3 - 1 にて V 2 __ 1 の開始操作が行われて T 3 - 2 にて V 2 __ 1 の入賞が生じ、T 4 - 1 にて V 2 __ 2 の開始操作が行われて T 4 - 2 にて V 2 __ 2 の入賞が生じ、T 5 - 1 にて V 2 __ 3 の開始操作が行われて T 5 - 2 にて V 2 __ 3 の入賞が生じ、T 6 - 1 にて V 2 __ 4 の開始操作が行われて T 6 - 2 にて V 2 __ 4 の入賞が生じたとする。また、T 1 - 1 の開始操作よりも後であって V 1 __ 1 のゲームの第 1 停止 O N 操作よりも前の T x にて接続異常が発生し、T 5 - 1 の開始操作よりも後であって V 2 __ 3 のゲームの第 1 停止 O N 操作（T z）よりも前の T y にて接続異常が解消されたものとする。

30

【1 5 9 3】

この場合、ケース 4 の場合と同様に、T 1 - 1 の開始操作に基づいて、図 1 9 9（b）に示すように、C Z 開始演出が開始されるものの、T x にて接続異常が生じる為、当該 V 1 __ 1 のゲームで第 1 停止 O N 操作が行われても、1 戦目のバトルの 1 ゲーム目の対峙演出（C V 1 __ 1 の演出）には切り換わらない。当該 C Z 開始演出は、接続異常中の V 1 __ 1 ~ V 2 __ 2 のゲームでも継続して行われて演出の更新が行われな（図 1 9 9（c）、図 1 9 9（d）、図 1 9 9（e））。

【1 5 9 4】

また、V 2 __ 3 のゲームにおいて、T 5 - 1 の開始操作が行われても、T 5 - 1 は未だ接続異常中であるため、C Z 開始演出が実行されたままとなる。V 2 __ 3 のゲームの第 1 停止 O N 操作（T z）よりも前の T y にて接続異常が解消された場合、同期異常は生じず、コマンド異常フラグはセットされない。そのため、当該ゲームでの演出更新は可能となり、この場合、V 1 __ 1 用に設定された演出データに基づいて、V 2 __ 3 の第 1 停止 O N 操作（T z）時に、図 1 9 9（f）に示すように、C Z 開始演出から V 1 __ 1 のゲーム（1 戦目のバトルの 1 ゲーム目）の対峙演出（C V 1 __ 1 の演出）に切り換わる。

40

【1 5 9 5】

ケース 4 の場合と同様に、本ケース 5 でも、T 4 - 1（V 2 __ 2 のゲームの開始操作時）にて前兆コマンドが出力されて C Z モードが前兆モードに切り替わっていても、本ケース 5 では、当該 T 4 - 1 や T 4 - 2 は未だ接続異常中であるため、T 4 - 1 の前兆コマン

50

ドや、T 4 - 2 の前兆ゲーム数コマンドをサブ制御装置 1 8 0 側で受信することができない。ただし、T 5 - 2 の前兆ゲーム数コマンドに基づいて、前兆モードの演出シナリオの作成が行われ、次の V 2 __ 4 のゲームでは、当該前兆シナリオに基づく演出（Z V 2 __ 4 の演出）が行われることになる（図 1 9 9（g））。

【1 5 9 6】

＜接続異常が生じた場合のケース 6＞

次に、C Z モード中に接続異常が生じた場合（ケース 6）の各ゲームの演出の様子について、図 2 0 0 を参照しながら説明する。図 2 0 0（a）では、図 1 9 8（a）や図 1 9 9（a）とは異なり、T 1 - 1 にて V 1 __ 1 の開始操作が行われて T 1 - 2 にて V 1 __ 1 の入賞が生じ、T 3 - 1 にて V 3 __ 3 の開始操作が行われて T 3 - 2 にて V 3 __ 3 の入賞が生じ、T 4 - 1 にて V 3 __ 4 の開始操作が行われて T 4 - 2 にて V 3 __ 4 の入賞が生じ、T 5 - 1 にて V 3 __ 5 の開始操作が行われて T 5 - 2 にて V 3 __ 5 の入賞が生じ、T 6 - 1 にて C Z 後 1 ゲーム目の開始操作が行われて T 6 - 2 にて C Z 後 1 ゲーム目の入賞が生じたとする。また、T 1 - 1 の開始操作よりも後であって V 1 __ 1 のゲームの第 1 停止 ON 操作よりも前の T x にて接続異常が発生し、T 5 - 1 の開始操作よりも後であって V 3 __ 5 のゲームの第 1 停止 ON 操作（T z）よりも前の T y にて接続異常が解消されたものとする。

【1 5 9 7】

この場合、ケース 5 の場合と同様に、T 1 - 1 の開始操作に基づいて、図 2 0 0（b）に示すように、C Z 開始演出が開始されるものの、T x にて接続異常が生じる為、当該 V 1 __ 1 のゲームで第 1 停止 ON 操作が行われても、1 戦目のバトルの 1 ゲーム目の対峙演出（C V 1 __ 1 の演出）には切り換わらない。当該 C Z 開始演出は、接続異常中の V 1 __ 1 ~ V 3 __ 4 のゲームでも継続して行われて演出の更新が行われない（図 2 0 0（c）、図 2 0 0（d）、図 2 0 0（e））。

【1 5 9 8】

また、V 3 __ 5 のゲームにおいて、T 5 - 1 の開始操作が行われても、T 5 - 1 は未だ接続異常中であるため、C Z 開始演出が実行されたままとなる。V 3 __ 5 のゲームの第 1 停止 ON 操作（T z）よりも前の T y にて接続異常が解消された場合、同期異常は生じず、コマンド異常フラグはセットされない。そのため、当該ゲームでの演出更新は可能となり、この場合、V 1 __ 1 用に設定された演出データに基づいて、V 3 __ 5 の第 1 停止 ON 操作（T z）時に、図 2 0 0（f）に示すように、C Z 開始演出から V 1 __ 1 のゲーム（1 戦目のバトルの 1 ゲーム目）の対峙演出（C V 1 __ 1 の演出）に切り換わる。

【1 5 9 9】

ケース 5 と同様に、本ケース 6 でも、T 4 - 1（V 3 __ 4 のゲームの開始操作時）にて前兆コマンドが出力されて C Z モードが前兆モードに切り替わっていても、当該 T 4 - 1 や T 4 - 2 は未だ接続異常中であるため、T 4 - 1 の前兆コマンドや、T 4 - 2 の前兆ゲーム数コマンドをサブ制御装置 1 8 0 側で受信することができない。ただし、T 5 - 2 の前兆ゲーム数コマンドに基づいて、前兆モードの演出シナリオの作成が行われ、次の C Z 後 1 ゲーム目のゲームでは、当該前兆シナリオに基づく A T 確定演出（C Z 後 1 ゲーム目の演出）が行われることになる（図 2 0 0（g））。

【1 6 0 0】

＜接続異常が生じた場合のケース 7＞

次に、C Z モード中に接続異常が生じた場合（ケース 7）の各ゲームの演出の様子について、図 2 0 1 を参照しながら説明する。本ケース 7 は、C Z モード中に A T モード移行が確定せずに（具体的には、2 戦目のバトルの継続条件が成立せずに）、C Z モード後に通常モードに移行するケースを説明する。図 2 0 1（a）では、T 1 - 1 にて V 1 __ 1 の開始操作が行われて T 1 - 2 にて V 1 __ 1 の入賞が生じ、T 3 - 1 にて V 2 __ 5 の開始操作が行われて T 3 - 2 にて V 2 __ 5 の入賞が生じ、T 4 - 1 にて C Z 後 1 ゲーム目の開始操作が行われて T 4 - 2 にて C Z 後 1 ゲーム目の入賞が生じ、T 5 - 1 にて C Z 後 2 ゲーム目の開始操作が行われて T 5 - 2 にて C Z 後 2 ゲーム目の入賞が生じ、T 6 - 1 にて C

Z 後 3 ゲーム目の開始操作が行われて T 6 - 2 にて C Z 後 3 ゲーム目の入賞が生じたとする。また、T 1 - 1 の開始操作よりも後であって V 1 __ 1 のゲームの第 1 停止 ON 操作よりも前の T x にて接続異常が発生し、T 5 - 1 の開始操作よりも後であって C Z 後 2 ゲーム目の第 1 停止 ON 操作 (T z) よりも前の T y にて接続異常が解消されたものとする。

【1601】

この場合、ケース 6 の場合と同様に、T 1 - 1 の開始操作に基づいて、図 201 (b) に示すように、C Z 開始演出が開始されるものの、T x にて接続異常が生じる為、当該 V 1 __ 1 のゲームで第 1 停止 ON 操作が行われても、1 戦目のバトルの 1 ゲーム目の対峙演出 (C V 1 __ 1 の演出) には切り換わらない。当該 C Z 開始演出は、接続異常中の V 1 __ 1 ~ V 2 __ 5、C Z 後 1 ゲーム目のゲームでも継続して行われて演出の更新が行われない (図 201 (c)、図 201 (d)、図 201 (e))。つまり、V 2 __ 5 のゲーム後に遊技状態が C Z モードから通常モードに移行しても、接続異常中であるため、当該通常モードのゲームでも C Z 開始演出が継続して実行されることになる。

10

【1602】

また、C Z 後 2 ゲーム目において、T 5 - 1 の開始操作が行われても、T 5 - 1 は未だ接続異常中であるため、当該通常モードの C Z 後 2 ゲーム目においても、C Z 開始演出が実行されたままとなる。C Z 後 2 ゲーム目の第 1 停止 ON 操作 (T z) よりも前の T y にて接続異常が解消された場合、同期異常は生じず、コマンド異常フラグはセットされない。そのため、当該ゲームでの演出更新は可能となり、この場合、通常モードであっても、V 1 __ 1 用に設定された演出データに基づいて、C Z 後 2 ゲーム目の第 1 停止 ON 操作 (T z) 時に、図 201 (f) に示すように、C Z 開始演出から V 1 __ 1 のゲーム (1 戦目のバトルの 1 ゲーム目) の対峙演出 (C V 1 __ 1 の演出) に切り換わる。

20

【1603】

ちなみに、T 5 - 2 では、C Z モード用の演出 (対峙演出) を実行しているものの、C Z モード中ではないため C Z ゲーム数コマンドは受信しない。そのため、当該 T 5 - 2 において第 1 残数表示エリア N G A 1 の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリア S A の表示の更新が行われず、V 1 __ 1 用の初期設定のまま表示が継続される。

【1604】

なお、上記のように C Z モード用の演出を行っているのにもかかわらず C Z ゲーム数コマンドを受信しない場合とは、実行している演出と現状のモードとに齟齬が生じている可能性が高い。そこで、このような場合 (C Z モード用の演出を実行しているのにもかかわらず C Z ゲーム数コマンドを受信しない場合や、A T モード用の演出を実行しているのにもかかわらず A T 枚数コマンドを受信しない場合等) には、異常が生じていたことに対応する処理を行う構成としてもよい。異常が生じていたことに対応する処理としては、異常が生じていたことを報知する処理であってもよいし、実行中の演出を終了させる処理であってもよいし、実行中の演出を修正する処理であってもよいし、遊技を中断・終了させる処理であってもよい。

30

【1605】

そして、T 6 - 1 にて C Z 後 3 ゲーム目の開始操作が行われると、C Z モード用の対峙演出から、通常モード用の演出 (図 201 (g)) に切り換わり、遊技者は今回のゲームが通常モードであることを把握することが可能となる。なお、通常モード用の演出データの設定は、開始操作時演出設定処理 (図 50) のその他の開始操作時演出設定処理 (ステップ S 2419) にて設定される。

40

【1606】

< 接続異常が生じた場合のケース 8 >

次に、C Z モード中に接続異常が生じた場合 (ケース 8) の各ゲームの演出の様子について、図 202 を参照しながら説明する。図 202 (a) では、図 200 (a) と同様に、T 1 - 1 にて V 1 __ 1 の開始操作が行われて T 1 - 2 にて V 1 __ 1 の入賞が生じ、T 3 - 1 にて V 3 __ 3 の開始操作が行われて T 3 - 2 にて V 3 __ 3 の入賞が生じ、T 4 - 1 にて V 3 __ 4 の開始操作が行われて T 4 - 2 にて V 3 __ 4 の入賞が生じ、T 5 - 1 にて V 3

50

__ 5 の開始操作が行われて T 5 - 2 にて V 3 __ 5 の入賞が生じ、T 6 - 1 にて C Z 後 1 ゲーム目の開始操作が行われて T 6 - 2 にて C Z 後 1 ゲーム目の入賞が生じたとする。また、T 1 - 1 の開始操作よりも後であって V 1 __ 1 のゲームの第 1 停止 O N 操作よりも前の T x にて接続異常が発生し、V 3 __ 4 のゲームの第 1 停止 O F F 操作よりも後であって、第 2 停止 O N 操作 (T z) よりも前の T y にて接続異常が解消されたものとする。

【 1 6 0 7 】

この場合、ケース 6 の場合と同様に、T 1 - 1 の開始操作に基づいて、図 2 0 2 (b) に示すように、C Z 開始演出が開始されるものの、T x にて接続異常が生じる為、当該 V 1 __ 1 のゲームで第 1 停止 O N 操作が行われても、1 戦目のバトルの 1 ゲーム目の対峙演出 (C V 1 __ 1 の演出) には切り換わらない。当該 C Z 開始演出は、接続異常中の V 1 __ 1 ~ V 3 __ 3 のゲームでも継続して行われて演出の更新が行われない (図 2 0 2 (c) 、図 2 0 2 (d)) 。

【 1 6 0 8 】

また、V 3 __ 4 のゲームにおいて、T 4 - 1 の開始操作が行われても、T 4 - 1 は未だ接続異常中であるため、C Z 開始演出が実行されたままとなる。V 3 __ 4 のゲームの第 1 停止 O F F 操作よりも後であって第 2 停止 O N 操作 (T z) よりも前の T y にて接続異常が解消された場合、当該第 2 停止 O N 操作 (T z) 時に同期異常の特定がなされ、コマンド異常フラグがセットされる。そのため、当該ゲームでの演出更新は不可となり、この場合、V 3 __ 4 のゲームでも C Z 開始演出が継続して実行される (図 2 0 2 (e)) 。

【 1 6 0 9 】

ケース 6 と同様に、本ケース 8 でも、T 4 - 1 (V 3 __ 4 のゲームの開始操作時) にて前兆コマンドが出力されて C Z モードが前兆モードに切り替わっていても、当該 T 4 - 1 は未だ接続異常中であるし、T 4 - 2 はコマンド異常中であるため、T 4 - 1 の前兆コマンドをサブ制御装置 1 8 0 側で受信することができないし、T 4 - 2 の前兆ゲーム数コマンドに基づく前兆モードの演出シナリオの作成も行われない。

【 1 6 1 0 】

T 5 - 1 で開始操作が行われると、コマンド異常フラグがクリアされ、実行中の C Z 開始演出の終了処理や、V 1 __ 1 用の演出データの初期化処理が行われる。この場合、C Z 演出設定処理では、予め定められた C Z モード用の演出データとして、V 1 __ 2 のゲームの演出データ (C V 1 __ 2 __ 1) を設定する (図 2 0 2 (f)) 。ただし、T 5 - 2 の C Z 用処理にて、0 ゲーム用の前兆モードの演出シナリオの作成 (次ゲームに A T 確定演出を行う演出シナリオの作成) が行われる。これにより、当該 T 6 - 1 にて開始される C Z 後 1 ゲーム目の開始操作時演出として A T 確定演出が実行され (図 2 0 2 (g)) 、C Z モード中に A T モードへの移行が確定したことや、次ゲームから A T モードが開始されることを、遊技者は把握することが可能となる。

【 1 6 1 1 】

< 接続異常が生じた場合のケース 9 >

次に、C Z モード中に接続異常が生じた場合 (ケース 9) の各ゲームの演出の様子について、図 2 0 3 を参照しながら説明する。図 2 0 3 (a) では、T 1 - 1 にて V 1 __ 1 の開始操作が行われて T 1 - 2 にて V 1 __ 1 の入賞が生じ、T 3 - 1 にて V 3 __ 4 の開始操作が行われて T 3 - 2 にて V 3 __ 4 の入賞が生じ、T 4 - 1 にて V 3 __ 5 の開始操作が行われて T 4 - 2 にて V 3 __ 5 の入賞が生じ、T 5 - 1 にて C Z 後 1 ゲーム目の開始操作が行われて T 5 - 2 にて C Z 後 1 ゲーム目の入賞が生じ、T 6 - 1 にて C Z 後 2 ゲーム目の開始操作が行われて T 6 - 2 にて C Z 後 2 ゲーム目の入賞が生じたとする。また、T 1 - 1 の開始操作よりも後であって V 1 __ 1 のゲームの第 1 停止 O N 操作よりも前の T x にて接続異常が発生し、V 3 __ 5 のゲームの第 1 停止 O F F 操作よりも後であって、第 2 停止 O N 操作 (T z) よりも前の T y にて接続異常が解消されたものとする。

【 1 6 1 2 】

この場合、T 1 - 1 の開始操作に基づいて、図 2 0 3 (b) に示すように、C Z 開始演出が開始されるものの、T x にて接続異常が生じる為、当該 V 1 __ 1 のゲームで第 1 停止

10

20

30

40

50

ON操作が行われても、1戦目のバトルの1ゲーム目の対峙演出（CV1__1の演出）には切り換わらない。当該CZ開始演出は、接続異常中のV1__1～V3__4のゲームでも継続して行われて演出の更新が行われない（図203（c）、図203（d））。

【1613】

また、V3__5のゲームにおいて、T4-1の開始操作が行われても、T4-1は未だ接続異常中であるため、CZ開始演出が実行されたままとなる。V3__5のゲームの第1停止OFF操作よりも後であって第2停止ON操作（Tz）よりも前のTyにて接続異常が解消された場合、当該第2停止ON操作（Tz）時に同期異常の特定がなされ、コマンド異常フラグがセットされる。そのため、当該ゲームでの演出更新は不可となり、この場合も、ケース8と同様に、V3__5のゲームでもCZ開始演出が継続して実行される（図203（e））。

10

【1614】

本ケース9では、ケース8とは異なり、最終バトルの最終ゲーム（V3__5）にて継続条件が成立した場合を示している。この場合、T4-2（V3__5のゲームの入賞時）にて前兆コマンドが出力されてCZモードが前兆モードに切り替わる。ただし、この場合であっても、当該T4-2はコマンド異常フラグがセットされている為、T4-2の前兆コマンドを受信しても、前兆モードの演出シナリオの作成が行われず、次のCZ後1ゲーム目のゲームのAT確定演出の設定が行われない。

【1615】

T5-1にてCZモード後1ゲーム目の開始操作が行われると、コマンド異常フラグがクリアされ、CZ開始演出の終了処理やV1__1用の設定された演出データの初期化処理等が行われる。また、CZ演出設定処理では、当該T6-1にて今回のゲームがAT準備モードであるもののAT確定演出が未設定であるため、今回のゲームでAT確定演出を行うための処理が実行される。これにより、当該T5-1にてAT確定演出が実行され（図203（f））、CZモード中にATモードへの移行が確定したことや、次ゲームからATモードが開始されることを、遊技者は把握することが可能となる。また、T5-2のCZモード後1ゲーム目の入賞時には、前兆モード用処理（図41）において、前兆ゲーム数が0であってATモード当選フラグがセットされていることから、AT開始コマンドが出力される。この場合、当該AT開始コマンドに基づいて、AT開始演出の設定が行われ（図148のAT用処理、ステップS7702）、T6-1の開始操作に基づいてAT開始演出が行われるようになる（図203（g））。

20

30

【1616】

<接続異常が生じた場合のケース10>

次に、CZモード中に接続異常が生じた場合（ケース10）の各ゲームの演出の様子について、図204を参照しながら説明する。ケース10では、ケース9の場合において、CZモードの最終セットの最終ゲームまで継続条件が成立しなかった場合を示している。図204（a）では、図203（a）と同様に、T1-1にてV1__1の開始操作が行われてT1-2にてV1__1の入賞が生じ、T3-1にてV3__4の開始操作が行われてT3-2にてV3__4の入賞が生じ、T4-1にてV3__5の開始操作が行われてT4-2にてV3__5の入賞が生じ、T5-1にてCZ後1ゲーム目の開始操作が行われてT5-2にてCZ後1ゲーム目の入賞が生じ、T6-1にてCZ後2ゲーム目の開始操作が行われてT6-2にてCZ後2ゲーム目の入賞が生じたとする。また、T1-1の開始操作よりも後であってV1__1のゲームの第1停止ON操作よりも前のTxにて接続異常が発生しV3__5のゲームの第1停止OFF操作よりも後であって、第2停止ON操作（Tz）よりも前のTyにて接続異常が解消されたものとする。

40

【1617】

この場合、ケース9と同様に、T1-1の開始操作に基づいて、図204（b）に示すように、CZ開始演出が開始されるものの、Txにて接続異常が生じる為、当該V1__1のゲームで第1停止ON操作が行われても、1戦目のバトルの1ゲーム目の対峙演出（CV1__1の演出）には切り換わらない。当該CZ開始演出は、接続異常中のV1__1～V

50

3 __ 4 のゲームでも継続して行われて演出の更新が行われない（図 2 0 4（c）、図 2 0 4（d））。

【1 6 1 8】

また、V 3 __ 5 のゲームにおいて、T 4 - 1 の開始操作が行われても、T 4 - 1 は未だ接続異常中であるため、C Z 開始演出が実行されたままとなる。V 3 __ 5 のゲームの第 1 停止 O F F 操作よりも後であって第 2 停止 O N 操作（T z）よりも前の T y にて接続異常が解消された場合、当該第 2 停止 O N 操作（T z）時に同期異常の特定がなされ、コマンド異常フラグがセットされる。そのため、当該ゲームでの演出更新は不可となり、この場合も、ケース 8 と同様に、V 3 __ 5 のゲームでも C Z 開始演出が継続して実行される（図 2 0 4（e））。

10

【1 6 1 9】

本ケース 1 0 では、ケース 9 とは異なり、最終バトルの最終ゲーム（V 3 __ 5）にて継続条件が成立しなかった場合を示している。この場合、T 4 - 2（V 3 __ 5 のゲームの入賞時）にて C Z ゲーム数コマンドが出力される。ただし、この場合であっても、当該 T 4 - 2 はコマンド異常フラグがセットされている為、T 4 - 2 の C Z ゲーム数コマンドを受信しても、C Z 演出の設定は行われない。

【1 6 2 0】

T 5 - 1 にて C Z モード後 1 ゲーム目の開始操作が行われると、コマンド異常フラグがクリアされ、C Z 開始演出の終了処理や、V 1 __ 1 用の演出データの初期化处理等が行われる。この場合、T 5 - 1 に開始されるゲームは C Z モードや前兆モードではないため、C Z 演出設定処理にて C Z モード用の演出設定や A T 確定演出の設定は行われず、C Z モード用の各種演出データの消去処理が行われる。そして、T 5 - 1 では通常モード用の演出データの設定が行われ、通常モード用の演出（図 2 0 4（f））が実行されることになる。また、T 6 - 1 の通常モードのゲーム（C Z 後 2 ゲーム目）も、同様に通常モード用の演出（図 2 0 4（g））が実行される。

20

【1 6 2 1】

<接続異常が生じた場合のケース 1 1>

次に、C Z モード中に接続異常が生じた場合（ケース 1 1）の各ゲームの演出の様子について、図 2 0 5 を参照しながら説明する。ケース 1 1 では、C Z モードの移行前に接続異常が生じ、C Z モード中に接続異常が解消された場合を示している。図 2 0 5（a）では、T 1 - 1 にて C Z モード前 1 ゲームの開始操作が行われて T 1 - 2 にて C Z モード前 1 ゲームの入賞が生じ、T 3 - 1 にて V 1 __ 4 の開始操作が行われて T 3 - 2 にて V 1 __ 4 の入賞が生じ、T 4 - 1 にて V 1 __ 5 の開始操作が行われて T 4 - 2 にて V 1 __ 5 の入賞が生じ、T 5 - 1 にて V 2 __ 1 の開始操作が行われて T 5 - 2 にて V 2 __ 1 の入賞が生じ、T 6 - 1 にて V 2 __ 2 の開始操作が行われて T 6 - 2 にて V 2 __ 2 の入賞が生じたとする。また、T 1 - 1 の開始操作よりも後であって V 1 __ 1 のゲームの第 1 停止 O N 操作よりも前の T x にて接続異常が発生し、V 1 __ 5 のゲームの第 1 停止 O F F 操作よりも後であって、第 2 停止 O N 操作（T z）よりも前の T y にて接続異常が解消されたものとする。

30

【1 6 2 2】

この場合、T 1 - 1 の開始操作に基づいて開始するゲームは C Z モード移行前の通常モード（C Z モード用の前兆モード）であるため、図 2 0 5（b）に示すように、T 1 - 1 の開始操作時演出としては通常モード用の演出が開始されるものの、T x にて接続異常が生じる為、当該 V 1 __ 1 のゲームで第 1 停止 O N 操作が行われても、通常モード用に演出の更新は行われないし、次のゲームで C Z モードに移行しても（V 1 __ 1）、通常モード用の演出が継続されるし、その後の V 1 __ 2、V 1 __ 3、V 1 __ 4 のゲームでも通常モードの演出が継続される（図 2 0 5（c）、図 2 0 5（d））。

40

【1 6 2 3】

ただし、C Z モードに移行しているゲームでは、サブ制御装置 1 8 0 側の演出の更新が不可とされる状況であっても、主制御装置 1 0 1 側で C Z モード用の各処理は実行されて

50

おり、遊技者が実質的な不利益を被ることはない。また、当該演出の更新が不可であるものの、C Zモード用の遊技進行が行われるゲームでは、主制御装置101側での報知は可能とされており、例えば、払出枚数の表示やベット数の表示、再遊技状態の表示等は実行される。そのため、遊技者が遊技の内容が完全にわからなくなってしまう事象は回避可能である。なお、本実施形態では、C Zモード中は押し順報知が実行されない構成としているが、例えばC Zモード中も押し順報知が行われるようにする場合、仮に、当該C Zモード中にサブ制御装置180側の演出の更新が不可となったとしても、主制御装置101側での押し順報知（指示モニタ側での押し順報知）は実行されるため、このような構成においても、遊技者が実質的な不利益を被る恐れは少ない。

【1624】

V1__5のゲームにおいて、T4-1の開始操作が行われても、T4-1は未だ接続異常中であるため、通常モードの演出が実行されたままとなる。V1__5のゲームの第1停止OFF操作よりも後であって第2停止ON操作（Tz）よりも前のTyにて接続異常が解消された場合、当該第2停止ON操作（Tz）時に同期異常の特定がなされ、コマンド異常フラグがセットされる。そのため、当該ゲームでの演出更新は不可となり、この場合も、V1__5のゲームでも通常モード用の演出が継続して実行される（図205（e））。

【1625】

T5-1にてC Z中のV2__1のゲームの開始操作が行われると、コマンド異常フラグがクリアされる。この場合、C Z演出設定処理にて、C Z開始演出が未実行であると判定し、C Z開始演出が当該T5-1の開始操作時に実行されるように設定される。また、当該T5-1において、V2__1のゲームの予め定められたV1__1__1の演出データの設定が行われる。そのため、V2__1のゲームの第1停止ON操作に基づいて、C Z開始演出から1戦目のバトルの1ゲーム目の対峙演出（CV1__1__1の対峙演出（1））に切り換わる（図205（f））。なお、このように、C Zモードの開始後のゲームでC Z開始演出や1戦目のバトルの1ゲーム目の対峙演出を緊急的に行うようにしても、C Zモードの終了ゲームは変化しない。そのため、遊技者に不当に利益を与えすぎないようにすることができ、意図的に（不正に）C Z開始演出等を事後的に行わせるようにすることで不正な利益を得ようとする行為を行わせにくくすることもできる。

【1626】

T5-2では、C Zゲーム数コマンドが出力され、サブ制御装置180側では当該C Zゲーム数コマンドに基づいて、次ゲーム（V2__2）のC Z演出の設定を行う。そのため、T6-1にてV2__2のゲームが開始されると、当該V2__2のゲームに対応する2戦目の2ゲーム目の味方UP演出（CV2__2の演出）が実行されることになる。これらの場合において、残ゲーム数の更新は、T5-2，T6-2にて実行される。特にT5-2では、1戦目のバトルの1ゲーム目の対峙演出が行われていても、第1残数表示エリアNGA1の今回のバトルの残りゲーム数の表示や、セット数表示エリアSAの表示は、実際の2戦目のバトルの1ゲーム目であることを示す表示に更新されることになる。

【1627】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1628】

通常モード（第1遊技状態）からC Zモード（第2遊技状態、所定遊技状態、所定演出状態）への移行が生じた場合、C Z開始1ゲーム目（所定のゲーム）にC Zモードへ移行したことに対応するC Z開始演出（特定報知）を行う構成としたうえで、このC Z開始演出をC Z開始1ゲーム目よりも後のゲーム（特定のゲーム）でも実行可能とした。このようにしたこと、C Zモードへの移行が生じた場合に、C Z開始1ゲーム目でC Z開始演出を実行できない事情があっても、事後的ではあってもC Zモードへの移行が生じたことを遊技者に知らせることが可能となる。よって、せっかくC Zモードに移行しているのに、遊技者がそれを理解できず、そのC Zモードを楽しめない、といった事象を生じさせないようにすることができ、遊技の興趣向上を好適に図ることができるようになる。

10

20

30

40

50

【1629】

CZ開始1ゲーム目でCZ開始演出を実行できない状況であった場合に、その後のゲームでCZ開始演出を行うようにしていることから、CZ開始後のゲームでCZ開始演出が行われる事象がCZ開始1ゲーム目でCZ開始演出を実行できない、といった緊急的な状況に限定され、CZモードが開始されているのにもかかわらず、それを把握できずにゲームを消化してしまう機会を少なくすることが可能となる。

【1630】

CZ開始1ゲーム目でCZ開始演出を実行できなくても、当該CZ開始1ゲーム目で別の報知として、例えば、主制御装置101による報知（サブ制御装置180を介さない演出）は実行可能とされている。そのため、CZ開始演出が実行されないだけで、ゲームの進行は可能であって、遊技者に実質的な不利益は生じない状況であることを理解させることも可能となるし、例えば、CZモード中に押し順報知が実行されるような構成としたとしても、遊技者はCZモード開始後、CZ開始演出が実行されるまでのゲームでの押し順報知によるメリットは享受することができるようになる。

【1631】

また、上記のような主制御装置101側の押し順報知のようにサブ制御装置180を介さない演出は可能であるものの、サブ制御装置180側のCZ開始演出が実行できない状況となれば、それを遊技する遊技者や遊技ホールの管理者は、主制御装置101側の異常ではなくサブ制御装置180側の異常であることを明確に理解したうえで、その異常に対処することが可能となる。よって、異常への対処をより早期により的確に行うことができるようになる。

【1632】

CZモード開始時に接続異常や同期異常が生じている等の第1状況であれば、当該CZモード開始時のCZ開始1ゲーム目でのCZ開始演出を実行せず（実行できず）、接続異常や同期異常が生じていない等の第2状況であれば、当該CZ開始1ゲーム目でCZ開始演出が実行される。このような構成において、CZ開始1ゲーム目にCZ開始演出を実行しなかった場合、その後に、接続異常や同期異常が解消されてから（第2状況となってから）、CZ開始演出を行う構成としたことから、CZ開始演出が行われることを通じて、CZモードに移行したことだけでなく、第1状況であることや第2状況であること、更には、第1状況であったのが第2状況となったことを、遊技者に理解させることも可能となる。よって、1の演出に複数の機能を持たせることができるようになり、機能の集約化を通じて演出データの記憶容量を削減することが可能となる。

【1633】

CZモードに移行するとATモードへの移行抽選の当選確率が高くなる等、CZモードは遊技者にとって有利な状態として設定されている。そのため、上記のように仮にCZモードへの移行時にCZ開始演出を実行できなかった場合に、事後的ではあってもCZ開始演出を実行する構成としておくことで、このような有利な状態を漫然と消化してしまう事象を回避することができるようになり、せっかくのCZモードを存分に楽しませることが可能となる。

【1634】

CZ開始演出をCZ開始1ゲーム目以降のゲームで実行した場合であっても、CZモードの終了ゲームは変化しない構成としているため、CZ開始演出の実行ゲームによって遊技者にとっての有利度は変化しない。そのため、例えば、不正にCZ開始演出の実行ゲームを遅らせる等の行為を行われにくくすることが可能となる。

【1635】

CZ開始演出がCZ開始1ゲーム目に実行されていないことは、主制御装置101ではなくサブ制御装置180側で把握する構成とした。そのため、CZ開始演出をCZ開始1ゲーム目以降でも実行可能とするうえで、主制御装置101側の構成の変更は要さない構成となる。よって、主制御装置101側に新たな構成を追加する等して処理負荷の増大化を招いたり、処理エラーの原因となったりする事象を回避しながら、上記CZ開始演出を

事後的に行うことの効果を期待できるようになる。

【1636】

CZモードが開始されると、各ゲームで味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが行われるCZモード用の演出（所定演出）が実行される場所、CZモード中の各ゲームの演出は、CZモードの1ゲーム目であればバトル1戦目の1ゲーム目用の演出（CV1__1、第1所定演出）が設定されており、CZモードの2ゲーム目であればバトル1戦目の2ゲーム目用の演出（CV1__2、第2所定演出）が設定されており、これら各ゲームではそのゲームに対応する演出が実行される構成としている。その一方で、上記のように接続異常や同期異常等が生じた場合には、CZモードの2ゲーム目であっても、当該2ゲーム目用の演出ではなくCZモードの1ゲーム目の演出（CV1__1）が実行され得る構成とした。このようにしたこと、仮にCZモードの1ゲーム目で当該1ゲーム目用の演出を実行できない事情が生じた場合であっても、1ゲーム目の演出からCZモード用の演出を開始することができ、演出内容をわかり易くすることができるようになる。

10

【1637】

2ゲーム目（以降）のゲームでCZモードの1ゲーム目の演出を実行する場合とは、CZモードの1ゲーム目で当該1ゲーム目の演出を実行していない場合であり、このようにすることで、1ゲーム目の演出が重複して実行されてしまうことを好適に回避することが可能となる。

【1638】

CZモードの1ゲーム目に当該1ゲーム目用の演出を実行する場合には、複数種類の演出パターンから今回の演出パターンを選択して実行するものの、CZモードの2ゲーム目以降に1ゲーム目用の演出を実行する場合、予め定められた一の演出パターン（CV1__1__1）にて実行される構成としたことから、緊急的に2ゲーム目以降に1ゲーム目用の演出を行う際の処理負荷を軽減することができ、当該緊急時に複数の処理を行うことによる更なる異常の発生を抑制することが可能となる。

20

【1639】

この場合、予め定められた一の演出パターンは、CZモードにおいて勝ちバトル用の演出パターンとして選択され得るし、負けバトル用の演出パターンとしても選択され得るものとしていることから、当該一の演出パターンによってCZモードの結果が判別されてしまわないようにすることができる。

30

【1640】

特に、この予め定められた一の演出パターンは、通常通りCZモードの1ゲーム目に実行する場合にも選択され得る演出パターンとしていることから、別途演出パターンを設定する構成と比較して、記憶しておく演出データを少なくすることが可能となり、記憶容量を別のデータ用に確保することができる。

【1641】

予め定められた一の演出パターンではあるものの、CZ演出設定処理にて、1ゲーム目用の演出を実行するゲームの抽選結果を、当該演出パターンに反映させて修正したうえで、当該1ゲーム目用の演出パターンの演出を実行する構成としているため、演出の多様化に大きく貢献することができるし、抽選結果が反映されるため、このような緊急時であっても、遊技者が自らの操作でその演出パターンを勝ち取った印象を強く与えることが可能となる。

40

【1642】

この1ゲーム目用の演出は、CZモードの2ゲーム目に限定されず、3ゲーム目以降であっても、それまでにCZモード用の演出が実行されていないことを条件として実行可能としている。このようにすることで、接続異常や同期異常等の異常が発生した場合に、より柔軟に演出設定を行うことが可能となる。

【1643】

CZモードが開始された後のゲームで（1ゲーム目よりも後のゲームで）、1ゲーム目用の演出を実行した場合、その次のゲームでは、当該次のゲームに対応する演出が行われ

50

る構成とした。つまり、例えば、C Zモードの2ゲーム目で1ゲーム目用の演出を行った場合、次のC Zモードの3ゲーム目では、2ゲーム目用の演出ではなく3ゲーム目用の演出を行う構成とし、2ゲーム目用の演出は実行しないようにした。このようにすることで、C Zモードの最終ゲーム（バトル最終ゲーム）で勝ち演出や負け演出（最終ゲームに対応する演出）が実行され易くなり、当該最終ゲームに対応する演出が実行されないままC Zモードが終了することの後味の悪さを解消することができる。

【1644】

ただし、C Zモード最終ゲームでC Zモードの1ゲーム目用の演出を行う場合、当該最終ゲームでC Zモードが終了される構成とした。つまり、上記の後味の悪さよりも、C Zモードのゲーム数が演出上の都合で可変とされてしまわないようにすることを優先する構成となり、このようにすることで、不正にC Zモード用の演出を行わせないようにする等してC Zモードのゲーム数を長くする等の行為を行わせにくくすることができる。

10

【1645】

複数のゲームで各ゲームに割り振られた演出が行われる所謂連続演出状態としてのC Zモード（所定演出状態）において、演出を実行しないゲームが存在しても、そのC Zモードの最終ゲームは変化しない構成とした。このようにすることで、C Zモードが終了しているのにもかかわらず、C Zモード用の演出が継続している、といったように遊技進行と演出内容とに矛盾が生じてしまわないようにすることができる。

【1646】

コマンド異常フラグがセットされている場合、開始操作に基づいて実行中の演出の終了処理が行われるとともに、設定済みの演出データの初期化処理が行われるようにして、今回開始するゲームで新たに演出を実行可能としているところ、上記初期化処理の対象にC VカウンタやC Cカウンタ、Z VカウンタやZ Cカウンタが含まれないようにした。つまり、設定済みの演出データについては初期化されて消去されるものの、C Zモード中のゲーム数（C Zモードが終了するまでのゲーム数、前兆モードが終了するまでのゲーム数）の情報は初期化の対象とせず、消去されないようにした。このようにすることで、C Zモードの最終ゲームに向けて今回のC ZモードでA Tモード移行を獲得したか否かの演出を行っているなかで、途中の異常によって、A Tモード移行を獲得したか否かの演出（勝ち演出、負け演出、A T確定演出、A T開始演出）を実行できなくなる（実行するゲームが不明になってしまう）ことを好適に回避することができる。よって、このような演出データを消去すべき状況が生じた場合であっても、当該C Zモード中の各ゲームの演出を好適に行うことが可能となる。

20

30

【1647】

本実施形態では、事前のゲームで演出データを設定し、ゲームの開始操作時（C Z演出設定処理）にその設定した演出データを読み出して当該演出を行う構成としているため、開始操作時の処理負荷を圧倒的に軽減することができ、処理負荷の増大化による演出開始タイミングの遅延（開始操作タイミングと演出開始タイミングのズレ）の発生を回避することが可能となる。ただし、上記のように演出データの初期化が行われる場合、設定済みの演出データも消去されるため、開始操作時には予め定められた一の演出パターン（C Zモード用の演出（C V 1 __ 2 __ 1））を行う構成とした。このようにすることで、C Zモード中にC Zモード用の演出が行われないゲームが存在してしまうことを回避することができる。

40

【1648】

また、本実施形態では、前兆コマンドや前兆ゲーム数コマンドに基づいて、勝ちバトル用の演出シナリオの設定を行い、C Zモード中に移行した前兆モード中の各ゲームの演出パターンを事前に設定する構成とした。このようにすることで、各ゲームの演出設定に要する処理を省略することが可能となり、開始操作時の処理負荷を更に軽減することが可能となる。しかも、このような構成において、上記演出データの初期化が行われる場合、演出シナリオについては初期化の対象としない構成とし、演出シナリオから読み出して設定した演出データだけが初期化される構成としたため、演出シナリオの作成処理が無駄にな

50

らず（初期化後も演出データの読み出しが可能となり）、演出データが初期化される事象に対処しながら、事前に演出シナリオを作成するメリットを享受することが可能となる。

【1649】

上記のように、接続異常や同期異常等が生じることで、CZモード中の各ゲームの演出パターンが、もともと対応付けられているゲームとは異なる演出パターンが実行される場合がある構成としながらも、残数表示の更新処理についてはコマンド異常フラグがセットされていても実行可能としていることから、バトル数やゲーム数の表示については、実際のバトル数やゲーム数に対応させることができる。よって、CZモードの終了までのゲーム数を正確に報知することが可能となり、CZモードが意図せず（突然）終了してしまうことによって、遊技者が困惑してしまうことを回避することができる。

10

【1650】

<変形例1>

本実施形態では、CZモード移行時に接続異常が生じている等してCZ開始演出やCZモード1ゲーム目の演出を実行せずにCZモードが開始されている場合、CZモード用の演出が開始可能となる状況（接続異常が解消された状況等）に応じて、CZ開始演出やCZモード1ゲーム目の演出を実行するか否かを異ならせる。

【1651】

図206は、本変形例におけるCZ演出設定処理の一部を示すフローチャートである。

【1652】

ステップS9601では、今回開始するゲームがCZモード用の演出を実行すべきゲーム（CZモード又はCZモード中に移行した前兆モード）であるか否かを判定する。ステップS9601にて肯定判定した場合、ステップS9602にてCZモード用のベース演出の設定処理を行う。ステップS9601及びステップS9602の処理は、上記ステップS9501及びステップS9502の処理と同様である。

20

【1653】

ステップS9603では、CZ開始演出を実行済みであるか否かを判定し、未実行である場合、ステップS9604に進む。ステップS9604では、CZ開始演出が設定済みか否かを判定し、設定済みである場合にはステップS9605及びステップS9606にて設定済みの演出データを読み出し、その読み出した演出データに従ってCZ開始演出が行われるように補助表示部65やスピーカ64を制御する処理を行う。これらステップS9603～ステップS9606の処理は、ステップS9503～ステップS9506の処理と同様である。

30

【1654】

ステップS9604にて否定判定した場合、本変形例では、今回開始するゲームが、CZモードにおいて1戦目のバトルの3ゲーム目以前のゲーム（V1__1～V1__3）であるか否かを判定する。1戦目のバトルの3ゲーム目以前のゲームである場合、ステップS9608に進み、ステップS9608～ステップS9610にて今回のゲームの開始操作時演出としてCZ開始演出が行われるように補助表示部65やスピーカ64を制御する処理を実行するとともに、第1停止ON操作時演出としてバトル1戦目の1ゲーム目の演出を行うための処理を行う。ステップS9608～ステップS9610の処理は、ステップS9507～ステップS9609の処理と同様である。

40

【1655】

これに対して、ステップS9607にて今回開始するゲームがCZモードにおいて1戦目のバトルの4ゲーム目以降のゲームである場合、本変形例では、CZ開始演出を設定しないし、今回のゲームでバトル1戦目の1ゲーム目の演出（CV1__1の演出）も行わないようにする。

【1656】

すなわち、ステップS9603にて肯定判定した場合、ステップS9606及びステップS9610の処理を実行した場合、又はステップS9607にて否定判定した場合、ステップS9611に進む。ステップS9611～ステップS9620の処理は、ステップ

50

S 9 5 1 0 ～ステップ S 9 5 1 9 の処理と概ね同様であり、ステップ S 9 6 1 7 の処理（ステップ S 9 5 1 6 の処理に相当）のみが異なっている。

【1 6 5 7】

ステップ S 9 6 1 7 では、予め定められた C Z モード中の演出としてバトル 1 戦目の 4 ゲーム目（V 1 __ 4）の演出データを R O M 1 8 2 の演出データ記憶エリアから読み出して、当該読み出した演出データによる演出が開始操作時演出として実行されるように設定する処理を行う。本変形例でも、複数種類記憶されているバトル 1 戦目の 4 ゲーム目の演出データから、予め定められた一の演出データ（例えば、C V 1 __ 4 __ 1、攻撃（1））を取得して、当該取得した演出データによる演出が行われるように演出設定を行う構成としている。そして、当該取得する演出データは、勝ちバトル時にも負けバトル時にも選択され得る演出データであるとよい。

10

【1 6 5 8】

つまり、本変形例では、接続異常等が解消されて開始されるゲームが C Z モードに移行してから 3 ゲーム目以内であれば C Z 開始演出や C Z モード 1 ゲーム目の演出を実行するものの、C Z モードに移行してから 4 ゲーム目以降であれば C Z 開始演出や C Z モード 1 ゲーム目の演出を実行しない。

【1 6 5 9】

このようにすることで、C Z モードに移行しているのにもかかわらず C Z 開始演出が行われていない場合に C Z モードに移行していることを遊技者に明確に把握可能としながらも、C Z モードに移行してからしばらく経過しているのにもかかわらず、C Z 開始演出が実行されることの違和感を解消することが可能となる。

20

【1 6 6 0】

また、接続異常等が解消されて開始されるゲームが C Z モードに移行してから 4 ゲーム目以降であれば、C Z 開始演出だけでなく C Z モード 1 ゲーム目の演出（バトル 1 戦目の 1 ゲーム目の演出）も行わないようにすることで、C Z モード中のゲーム進行状況と実行される演出内容との乖離を少なくすることが可能となり、演出上の違和感を与えないようにすることができる。

【1 6 6 1】

さらに、本変形例では、接続異常等が解消されて開始されるゲームが C Z モードに移行してから 4 ゲーム目以降であって C Z モード用の演出が未設定（初期化済み）であるばあいは、予め定められた C Z モード用の演出として、バトル 1 戦目の 2 ゲーム目の演出データではなくバトル 1 戦目の 4 ゲーム目の演出データを設定するようにしていることから、上記のように C Z モード中のゲーム進行状況と実行される演出内容との乖離を少なくする効果をより高めることが可能となる。

30

【1 6 6 2】

<変形例 2>

本変形例では、区間表示器の点灯タイミングを変更する。

【1 6 6 3】

図 2 0 7 は、本変形例における抽選結果対応処理の一部を示すフローチャートである。上記のように抽選結果対応処理は、主制御装置 1 0 1 において開始操作時に実行される処理である。

40

【1 6 6 4】

本変形例では、押し順報知を、A T モードだけでなく C Z モードでも実行する構成とする。すなわち、ステップ S 9 0 7 又はステップ S 9 0 8 の処理を実行した後、ステップ S 9 7 0 1 では、今回のゲームの抽選結果が押し順ベル当選であるか否かを判定する。押し順ベル当選である場合には、ステップ S 9 7 0 2 にて現状の遊技モードが C Z モード又は A T モードであるか否かを判定する。なお、本変形例では、A T モード、C Z モードに加えて、C Z モード中に移行した前兆モードである場合もステップ S 9 7 0 2 にて肯定判定するものとする。C Z モード中に移行した前兆モードであることを C P U 1 0 2 が把握可能とするためには、例えば、C Z モード中に前兆モードに移行する場合に対応するフラグ

50

を各種フラグ格納エリア106dに一時記憶する等の構成とするとよい。

【1665】

ステップS9701又はステップS9702にて否定判定した場合は、そのまま抽選結果対応処理を終了する。一方、ステップS9701及びステップS9702にて肯定判定し、CZモード（CZモード中に移行した前兆モードを含む）又はATモード中の押し順ベル当選である場合には、ステップS9703～ステップS9706にて押し順報知及び押し順報知演出を実行するための処理を行ってから、本抽選結果対応処理を終了する。ステップS9703～ステップS9706の処理は、上記ステップS911～ステップS914の処理と同様である。

【1666】

上記のようにCZモードへ移行すると押し順報知や押し順報知演出が実行される場所、CZモードへの移行に際して接続異常や同期異常等が生じており、サブ制御装置180側の演出更新が制限される場合、CZモード中のサブ制御装置180側の押し順報知演出の実行も制限されることになる。ただし、主制御装置101側の押し順報知については、既に説明した通り、接続異常や同期異常等とは無関係に実行されるため、仮にCZモードへの移行に際して、又はCZモード中に接続異常や同期異常等が生じたとしても遊技者は実質的な不利益を被るわけではない。また、CZモードへの移行に際して接続異常や同期異常等が生じている場合、上記のようにCZ開始演出やCZモード1ゲーム目の演出が実行されなかったり、その実行が接続異常や同期異常等が解消されるまで持ち越されたりするところ、このようなCZ開始演出等のCZモード用の演出の実行や更新が制限される状況であっても、当該CZモード用の演出とは異なる演出として主制御装置101側の押し順報知は実行可能な構成といえる。つまり、遊技者としてはCZモードへの移行が生じたことをCZ開始演出等のCZモード用の演出を通じては把握することができないものの、押し順報知が行われることを通じて各ゲームの進行が可能な状況であることを把握することができるし、更に、押し順報知による利益は十分に享受でき、加えて、押し順報知が実行されることを通じてCZモードへの移行が生じたことを把握することも可能である。

【1667】

図208は、本変形例における区間表示第1処理を示すフローチャートである。上記のように区間表示第1処理は、主制御装置101において開始操作時に実行される処理である。

【1668】

本変形例では、区間表示器としての右第8表示用セグメントNa8の点灯条件を変更する。すなわち、上記実施形態では、有利区間移行時（有利区間移行ゲーム）で右第8表示用セグメントNa8を点灯し、有利区間終了時（有利区間終了ゲーム）で右第8表示用セグメントNa8を消灯する構成としており、当該右第8表示用セグメントNa8は、有利区間か否かを明示するための区間表示器として機能するものとして説明した。本変形例ではこれを変更し、CZモードやATモードのように押し順報知の実行頻度が高くなる状態に移行する場合に右第8表示用セグメントNa8を点灯し、CZモードやATモードのように押し順報知の実行頻度が高くなる状態が終了する場合に右第8表示用セグメントNa8を消灯する構成とし、当該右第8表示用セグメントNa8は、CZモードやATモードのように押し順報知の実行頻度が高くなる状態であることを明示するための区間表示器として機能するものとして説明する。また、本変形例では、CZモードやATモードのように押し順報知の実行頻度が高くなる状態においては、当該状態であることを遊技ホールのコンピュータ等へ当該状態であることの情報を出力構成とする。すなわち、右第8表示用セグメントNa8は、CZモードやATモードのように押し順報知の実行頻度が高くなる状態であることを示す情報が外部出力されている状況か否かを明示するための区間表示器としても機能する。

【1669】

ステップS9801では有利区間当選ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。有利区間当選ゲームフラグがセットされている場合には、ステップS9802～ステ

ップS 9 8 0 5にて有利区間移行時の処理を行う。すなわち、ステップS 9 8 0 2では有利区間当選ゲームフラグをクリアする処理を行い、ステップS 9 8 0 3では有利区間フラグをセットする処理を行い、ステップS 9 8 0 4では有利区間ゲーム数A Gの計測開始処理を行い、ステップS 9 8 0 5では有利区間移行時処理として例えば天井ゲーム数を設定する処理等を行う。これらステップS 9 8 0 2～ステップS 9 8 0 5の処理は、ステップS 1 9 0 3～ステップS 1 9 0 6の処理と同様である。

【1 6 7 0】

ステップS 9 8 0 1にて否定判定した場合、又はステップS 9 8 0 5の処理を実行した後は、ステップS 9 8 0 6に進む。ステップS 9 8 0 6では、C Zモードの開始ゲーム又はA Tモードの開始ゲームであるか否かを判定する。C ZモードやA Tモードの開始ゲームであるか否かをC P U 1 0 2が把握可能とするためには、直前のゲームの前兆モード用処理においてC ZモードやA Tモードの開始用の処理が行われたことをフラグ等によって一時記憶する構成等とするとよい。

10

【1 6 7 1】

ステップS 9 8 0 6にて肯定判定し、C ZモードやA Tモードの開始ゲームである場合には、ステップS 9 8 0 7にて区間表示器としての右第8表示用セグメントN a 8を点灯する処理を実行する。続くステップS 9 8 0 8では、C Zモードの開始ゲームであるか否かを判定し、開始ゲームである場合には、ステップS 9 8 0 9にてC Zモードが開始されることの情報をホールコンピュータがデータ表示器等の外部の機器へ外部出力するための外部出力処理を実行する。当該外部出力処理では、外部集中端子板1 2 1に設けられたC Zモード用の端子の出力状態を切り替える（例えば、L O W状態からH I状態に切り替える、又はH I状態からL O W状態に切り替える）処理を行う。外部集中端子板1 2 1と接続されているホールコンピュータやデータ表示器等の外部の機器では、当該C Zモード用の端子からの出力状態が切り替わることによって、C Zモードへ移行したことを把握することが可能となる。

20

【1 6 7 2】

また、ステップS 9 8 0 8にて否定判定し、A Tモードの開始ゲームである場合、ステップS 9 8 1 0にてA Tモードが開始されることの情報をホールコンピュータやデータ表示器等の外部の機器へ外部出力するための外部出力処理を実行する。当該外部出力処理では、外部集中端子板1 2 1に設けられたA Tモード用の端子の出力状態を切り替える（例えば、L O W状態からH I状態に切り替える、又はH I状態からL O W状態に切り替える）処理を行う。外部集中端子板1 2 1と接続されているホールコンピュータやデータ表示器等の外部の機器では、当該A Tモード用の端子からの出力状態が切り替わることによって、A Tモードへ移行したことを把握することが可能となる。

30

【1 6 7 3】

ステップS 9 8 0 6にて否定判定した場合、又はステップS 9 8 0 9若しくはステップS 9 8 1 0の処理を実行した後は、ステップS 9 8 1 1～ステップS 9 8 1 5にて役比モニタ用の処理を行う。すなわち、ステップS 9 8 1 1にて押し順報知の実行頻度が高くなる状態（C Zモード（C Zモード中に移行した前兆モードを含む）やA Tモード）であるか否かを判定し、押し順報知の実行頻度が高くなる状態である場合、ステップS 9 8 1 2にて役比第1カウンタの加算処理を行い、ステップS 9 8 1 1にて否定判定した場合、ステップS 9 8 1 3にて役比第2カウンタの加算処理を行う。そして、ステップS 9 8 1 2又はステップS 9 8 1 3の処理を実行した後は、ステップS 9 8 1 4にて役比算出処理を行い、ステップS 9 8 1 5にて算出結果を役比モニタに出力する処理を行う。これらステップS 9 8 1 1～ステップS 9 8 1 5の処理は、押し順報知の実行頻度が高くなる状態の定義が異なるだけで、上記ステップS 1 9 0 9～ステップS 1 9 1 3の処理と同様である。ステップS 9 8 1 5の処理を実行した後は、そのまま本区間表示第1処理を終了する。

40

【1 6 7 4】

図2 0 9は、本変形例における区間表示第2処理を示すフローチャートである。

【1 6 7 5】

50

ステップS 9 9 0 1では、有利区間中であるか否かを判定する。有利区間中である場合には、ステップS 9 9 0 2にて有利区間ゲーム数A Tの加算処理を行う。ステップS 9 9 0 3では有利区間増減枚数M Yの更新処理を行う。なお、有利区間増減枚数M Yは、有利区間に移行してからの減少分（C ZモードやA Tモードへ移行して有利区間増減枚数M Yが増加するよりも前の減少分）を含めてカウントする構成とするとよい。ステップS 9 9 0 4では残ゲーム数管理処理を行う。ステップS 9 9 0 5では残枚数管理処理を行う。これら、ステップS 9 9 0 1～ステップS 9 9 0 5の処理は、上記ステップS 2 0 0 1～ステップS 2 0 0 5の処理と同様である。ステップS 9 9 0 6では、有利区間の強制終了条件が成立したか否かを判定する。なお、本変形例では強制終了条件を有利区間ゲーム数A Gが3 0 0 0又は有利区間増減枚数M Yが2 4 0 0としているが、当該強制終了条件はこれに限定されず、A Gが3 0 0 0よりも多くてもよいし少なくともよく、M Yが2 4 0 0よりも多くてもよいし少なくともよく。また、有利区間ゲーム数A Gの上限値は設けずに有利区間増減枚数M Yの上限値のみ設ける構成や、有利区間増減枚数M Yの上限値は設けずに有利区間ゲーム数A Gの上限値のみ設ける構成としてもよく、別の強制終了条件を設けてもよい。

10

【1 6 7 6】

ステップS 9 9 0 6にて強制終了条件が成立していると判定した場合、ステップS 9 9 0 7にて有利区間ゲーム数A Gや有利区間増減枚数M Yを0にクリアする処理を実行し、ステップS 9 9 0 8にて有利区間用情報の初期化処理を行う。これらステップS 9 9 0 6～ステップS 9 9 0 8の処理は、ステップS 2 0 0 6、ステップS 2 0 0 7、ステップS 2 0 0 9の処理と同様である。

20

【1 6 7 7】

ステップS 9 9 0 6にて否定判定した場合、ステップS 9 9 0 9にてA Tモード終了フラグがセットされているか否かを判定し、セットされている場合には、ステップS 9 9 1 0にてA Tモード終了時の有利区間終了条件が成立しているか否かを判定する。A Tモード終了時の有利区間終了条件は、例えば、A Tモード中の獲得枚数（増加枚数）が所定数（例えば1 0 0 0）以上であることや、有利区間ゲーム数A Gの上限まで所定数（5 0 0）未満であること、有利区間増減枚数M Yの上限まで所定数（8 0 0）未満であること等のいずれか又は少なくとも1種もしくは2種以上の条件が挙げられる。ステップS 9 9 1 0にて肯定判定した場合には、ステップS 9 9 0 7に進み、有利区間終了時の処理を行う。

30

【1 6 7 8】

ステップS 9 9 0 1、ステップS 9 9 0 9若しくはステップS 9 9 1 0にて否定判定した場合、又はステップS 9 9 0 8の処理を実行した後は、ステップS 9 9 1 1に進む。ステップS 9 9 1 1では、区間表示器が表示中であるか否かを判定する。具体的には右第8表示用セグメントN a 8が点灯状態であるか否かを判定する。点灯状態である場合、ステップS 9 9 1 2にてA Tモードの終了ゲーム又はC Zモードの終了ゲームであるか否かを判定する。なお、かかる処理においてC Zモードの終了ゲームとは、C Zモードから前兆モードへ移行する場合を含まず、A Tモードへの移行が確定しないままC Zモードが終了する場合を意味する。

40

【1 6 7 9】

A Tモード終了ゲーム又はC Zモード終了ゲームである場合には、ステップS 9 9 1 3にて区間表示器の表示終了処理を行ってから、本区間表示第2処理を終了する。なお、ステップS 9 9 1 3では、具体的に、右第8表示用セグメントN a 8を消灯状態とする処理を行う。

【1 6 8 0】

すなわち、本変形例では、押し順報知や押し順報知演出の実行頻度がA TモードだけでなくC Zモードにおいても高くなる構成とし、更に、C ZモードやA Tモードに移行すると区間表示器が点灯状態とされ、C ZモードやA Tモードが終了すると区間表示器が消灯状態とされる。つまり、C ZモードやA Tモードであり、押し順報知や押し順報知演出の

50

実行憤怒が高くなる状態であることを、区間表示器を確認することで容易に把握することが可能となり、例えば不正に（C ZモードやA Tモードではないのにもかかわらず）押し順報知等を行わせる等の行為が行われている場合に、遊技ホールの管理者等がその行為を好適に発見し易くすることが可能となる。

【1681】

また、本変形例では、区間表示器が点灯状態とされる状況においては、遊技ホールのホールコンピュータやデータ表示器等の外部の装置に対して外部出力が行われる。そのため、遊技ホールの管理者は、押し順報知等の実行頻度が高くなる状態であることを、ホールコンピュータ等によっても確認することが可能となり、上記の不正な行為が行われた場合にそれをより容易に発見することができる。

10

【1682】

このような構成を、上記変形例1に適用した場合のC Zモードへの移行と接続異常との関係について、図210及び図211を参照しながら説明する。

【1683】

図210は、C Zモード移行1ゲーム前で接続異常が生じ、C Zモードの2ゲーム目（V1__2）にて接続異常が解消された場合を示している。具体的には、図210（a）では、T1-1にてC Zモード移行1ゲーム前の開始操作が行われてT1-2にてC Zモード移行1ゲーム前の入賞が生じ、T2-1にてV1__1の開始操作が行われてT1-2にてV1__1の入賞が生じ、T3-1にてV1__2の開始操作が行われてT3-2にてV1__2の入賞が生じ、T4-1にてV1__3の開始操作が行われてT4-2にてV1__3の入賞が生じ、T5-1にてV1__4の開始操作が行われてT5-2にてV1__4の入賞が生じ、T6-1にてV1__5の開始操作が行われてT6-2にてV1__5の入賞が生じたとする。また、T1-1の開始操作よりも後であってV1__1のゲームの第1停止ON操作よりも前のTxにて接続異常が発生し、V1__2のゲームの第1停止OFF操作よりも後であって、第2停止ON操作（Tz）よりも前のTyにて接続異常が解消されたものとする。

20

【1684】

T1-1に開始操作されたC Z移行1ゲーム前の第1停止ON操作前のTxにて接続異常が発生すると、以降の遊技操作に基づいて演出の更新を行うことができなくなる。そのため、当該接続異常が解消されるゲームであるV1__2よりも前のV1__1は、C Z移行1ゲーム前の通常演出が継続される（図210（b）、図210（c））。また、V1__2のゲームにおいて第1停止OFF操作よりも後であって、第2停止ON操作（Tz）よりも前のTyにて接続異常が解消された場合、当該V1__2のゲームでも、通常演出が継続される（図210（d））。

30

【1685】

図210（h）～図210（m）は、遊技機に接続されたデータ表示器の表示内容を示している。

【1686】

例えば、図210（h）は、C Z移行1ゲーム前において、C Z回数が5回、A T回数が2回、A T終了後のゲーム数が123回であることを示している。C Zモードが開始されるV1__1においては、上記のようにC Z用外部出力処理によって当該データ表示器にもC Zモードへの移行が生じたことの情報が出力される。その結果、V1__1のゲームでのデータ表示器の表示内容は、C Z回数が5回から6回に更新される（図210（i））。なお、C Zモードへの移行が生じたことの表示がデータ表示器にて行われる構成としてもよい。このデータ表示器で行う表示としては、例えば、C Z回数が更新されたことに対応させて、回数の表示（6回）を点滅させたり、データ表示器のバックライトを7色に点滅させたり、内蔵のスピーカからC Zモード移行に対応する効果音を出力したりする。そして、以降のゲームでは、C Z回数が6回であることの表示がなされたまま、ゲーム数の更新が行われる（図210（j）～図210（m））。

40

【1687】

50

Tzにて同期異常が特定され、コマンド異常フラグがセットされると、次のT4-1(V1__3のゲームの開始操作)まで演出の更新が制限される。T4-1では、当該コマンド異常フラグがクリアされるとともに、今回開始するゲームがCZモードの1戦目の3ゲーム目(V1__3)以前のゲームであることから、CZ開始演出が開始操作時演出として実行され、当該V1__3の第1停止ON時演出として予め定められたバトル1戦目の1ゲーム目の演出(CV1__1__1)が実行される(図210(e))。V1__4及びV1__5のゲームは、通常通りCZモード用の演出(CV1__4の演出、CV1__5の演出)が実行される(図210(f)、図210(g))。

【1688】

図211はCZモード移行1ゲーム前で接続異常が生じ、CZモードの3ゲーム目(V1__3)にて接続異常が解消された場合を示している。具体的には、図211(a)では、図210(a)と同様に、T1-1にてCZモード移行1ゲーム前の開始操作が行われてT1-2にてCZモード移行1ゲーム前の入賞が生じ、T2-1にてV1__1の開始操作が行われてT1-2にてV1__1の入賞が生じ、T3-1にてV1__2の開始操作が行われてT3-2にてV1__2の入賞が生じ、T4-1にてV1__3の開始操作が行われてT4-2にてV1__3の入賞が生じ、T5-1にてV1__4の開始操作が行われてT5-2にてV1__4の入賞が生じ、T6-1にてV1__5の開始操作が行われてT6-2にてV1__5の入賞が生じたとする。また、T1-1の開始操作よりも後であってV1__1のゲームの第1停止ON操作よりも前のTxにて接続異常が発生し、V1__3のゲームの第1停止OFF操作よりも後であって、第2停止ON操作(Tz)よりも前のTyにて接続異常が解消されたものとする。

【1689】

T1-1に開始操作されたCZ移行1ゲーム前の第1停止ON操作前のTxにて接続異常が発生すると、以降の遊技操作に基づいて演出の更新を行うことができなくなる。そのため、当該接続異常が解消されるゲームであるV1__3よりも前のV1__1、V1__2は、CZ移行1ゲーム前の通常演出が継続される(図211(b)、図211(c)、図211(d))。また、V1__3のゲームにおいて第1停止OFF操作よりも後であって、第2停止ON操作(Tz)よりも前のTyにて接続異常が解消された場合、当該V1__3のゲームでも、通常演出が継続される(図211(e))。

【1690】

図211(h)～図211(m)は、遊技機に接続されたデータ表示器の表示内容を示している。

【1691】

例えば、図211(h)は、CZ移行1ゲーム前において、CZ回数が5回、AT回数が2回、AT終了後のゲーム数が123回であることを示している。CZモードが開始されるV1__1においては、上記のようにCZ用外部出力処理によって当該データ表示器にもCZモードへの移行が生じたことの情報が出力される。その結果、V1__1のゲームでのデータ表示器の表示内容は、CZ回数が5回から6回に更新される(図211(i))。なお、CZモードへの移行が生じたことの表示がデータ表示器にて行われる構成としてもよいことは、上述の通りである。そして、以降のゲームでは、CZ回数が6回であることの表示がなされたまま、ゲーム数の更新が行われる(図211(j)～図211(m))。

【1692】

Tzにて同期異常が特定され、コマンド異常フラグがセットされると、次のT5-1(V1__4のゲームの開始操作)まで演出の更新が制限される。T5-1では、当該コマンド異常フラグがクリアされるとともに、今回開始するゲームがCZモードの1戦目の3ゲーム目(V1__3)よりも後のゲーム(1戦目の4ゲーム目)であることから、CZ開始演出が開始操作時演出として実行されず、当該V1__3のCZモード用の演出としては、予め定められたバトル1戦目の4ゲーム目の演出(CV1__4__1)が実行される(図211(f))。V1__5のゲームは、通常通りCZモード用の演出(CV1__5の演出)

が実行される（図 2 1 1（g））。

【1 6 9 3】

つまり、C Z モードへの移行が生じた場合に外部出力が行われる構成においては、C Z モードへの移行が生じていることは、補助表示部 6 5 やスピーカ 6 4 による表示だけでなく、当該外部出力の出力先であるホールコンピュータやデータ表示器等による表示内容からも把握可能である（ホール関係者は、ホールコンピュータの表示内容から把握可能であり、遊技者はデータ表示器の表示内容から把握可能である）。そのため、例えば、データ表示器にて C Z モードへの移行回数の更新が行われる等、C Z モードへの移行が生じていることの表示が行われ得ることを考慮すると、C Z 開始演出が未実行であることを通じて C Z 開始演出を行う意義は低くなる。そこで、C Z モード移行後、所定ゲーム数が経過している状況であれば、C Z 開始演出が未実行であっても C Z 開始演出を実行しないようにしたことから、既知の情報（遊技機外部のデータ表示器によって表示されている内容）が補助表示部 6 5 やスピーカ 6 4 にて報知されることによって、遊技へ注目度が低下してしまうことを回避することが可能となる。

10

【1 6 9 4】

この場合、C Z 開始演出だけでなく、C Z モード演出が未設定である場合に設定する予められた演出についても、C Z モード 1 ゲーム目ではなく、所定ゲーム数が経過している状況での演出として、4 ゲーム目（バトル 1 戦目の 4 ゲーム目）の演出を行う構成としたことにより、より実際のゲーム数に近い演出を行う構成とすることができ、次ゲーム（図 2 1 1 では V 1 _ 5 のゲーム）において実行する実際のゲーム数にマッチした演出との関係で、演出矛盾等を生じさせないようにすることが可能となる。

20

【1 6 9 5】

<変形例 3>

本変形例では、変形例 2 において外部出力のタイミングを異ならせる。

【1 6 9 6】

図 2 1 2 は、本変形例における区間表示第 1 処理を示すフローチャートである。本変形例では、C Z モード移行ゲーム（開始ゲーム）や A T モード移行ゲーム（開始ゲーム）ではなく、C Z モードや A T モードに移行後、所定ゲーム数後に外部出力を行う構成とする。

【1 6 9 7】

ステップ S 1 0 0 0 1 ~ ステップ S 1 0 0 0 5 の処理はステップ S 9 8 0 1 ~ ステップ S 9 8 0 5 の処理と同様であり、有利区間移行時の処理を行う。ステップ S 1 0 0 0 7 ではステップ S 9 8 0 6 と同様に、C Z モードの開始ゲームや A T モードの開始ゲームであるか否かを判定する。開始ゲームである場合、ステップ S 1 0 0 0 8 にて C Z モードの開始ゲームであるか否かを判定し、C Z モードの開始ゲームである場合、ステップ S 1 0 0 0 9 にて各種フラグ格納エリア 1 0 6 d に C Z 開始ゲームフラグをセットし、A T モードの開始ゲームである場合、ステップ S 1 0 0 1 0 にて各種フラグ格納エリア 1 0 6 d に A T 開始ゲームフラグをセットする処理を実行する。

30

【1 6 9 8】

ステップ S 1 0 0 0 6 にて否定判定した場合、又はステップ S 1 0 0 0 8 若しくはステップ S 1 0 0 0 9 の処理を実行した後は、ステップ S 1 0 0 1 0 にて C Z 開始ゲームフラグ又は A T 開始ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。セットされている場合、ステップ S 1 0 0 1 1 にて各種カウンタエリア 1 0 6 e の開始後カウンタに 1 加算する処理を実行する。開始後カウンタは C Z モードや A T モードへの移行が生じてからのゲーム数を C P U 1 0 2 が把握するためのカウンタである。

40

【1 6 9 9】

ステップ S 1 0 0 1 1 にて開始後カウンタの加算処理を実行した後は、ステップ S 1 0 0 1 2 にて加算処理後の開始後カウンタが所定数としての 3 となったか否かを判定する。所定数（3）となっている場合には、ステップ S 1 0 0 1 3 にて区間表示器の表示開始処理を行う。ステップ S 1 0 0 1 3 の処理は上記ステップ S 9 8 0 7 の処理と同様である。

50

【1700】

続くステップS10014ではCZ開始ゲームフラグがセットされているか否かを判定し、セットされている場合には、ステップS10015にてCZ用外部出力処理を実行し、セットされていない場合には、ステップS10016にてAT用外部出力処理を実行する。ステップS10015やステップS10016の処理は、上記ステップS9809やステップS9810の処理と同様である。ステップS10015又はステップS10016の処理を実行した後は、ステップS10017にて各開始ゲームフラグや開始後カウンタをクリアする処理を行う。

【1701】

ステップS10010若しくはステップS10012にて否定判定した場合、又はステップS10017の処理を実行した後は、ステップS10018～ステップS10022にて役比モニタ用の処理を実行し、区間表示第1処理を終了する。ステップS10018～ステップS10022の処理は、上記ステップS9811～ステップS9815の処理と同様である。

【1702】

ここで、本変形例では、当該所定数は、CZ演出設定処理（図206）においてCZ開始演出を実行するか否かの分岐点となる数（3ゲーム目）としている。つまり、CZモード開始後、3ゲーム目（V1__3）で外部出力が行われ、データ表示器等によってCZモードへの移行が生じたことの表示がなされる。そのため、CZモード移行時に接続異常が生じる等してCZ開始演出が行われずに、当該データ表示器等にてCZモードへの移行が生じたことの表示がなされるよりも前に接続異常が解消された場合のCZ演出設定処理がCZモード移行後3ゲーム目以前であり、データ表示器等によるCZモードへの移行が生じたことの表示が行われるよりも前である場合には、CZ開始演出が実行されるようになり、その一方で、CZ演出設定処理がCZモード移行後4ゲーム目以降であって、データ表示器等によるCZモードへの移行が生じたことの表示が行われた後である場合には、CZ開始演出が実行されないようになる。このようにすることで、よりデータ表示器等による表示内容（表示の更新内容）と、補助表示部65での演出内容の重複を防ぐことが可能となる。

【1703】

また、上記のようにCZモードやATモードへの移行が生じたタイミングよりも後のタイミングで外部出力を行う構成とすることにより、CZ開始演出やAT開始演出を実行するタイミングに猶予が生じ、CZモードやATモードへの移行が生じたことの報知（CZ開始演出やAT開始演出等）が行われるよりも前にデータ表示器でそれに対応する表示（表示の更新など）が行われる、といった既知の情報を補助表示部65等にて報知してしまう事象が生じにくくすることができる。

【1704】

特に本変形例では、CZモードやATモードへの移行が生じたゲームよりも後のゲームで外部出力を行うようにしているため、CZ開始演出やAT開始演出を行う期間をより長く確保することが可能となる。よって、余裕をもって演出を行うことができるし、例えば、CZモードやATモードへの移行が生じているのにもかかわらず、それを報知しないようにしてCZモードやATモードへの移行が生じているか否かを予測させるような遊技性も実現可能となる。

【1705】

<変形例4>

本変形例では、接続異常中にCZモードに移行し、当該CZモード中に接続異常が解消された場合、CZモード用の演出として、通常のCZモードでは実行されない専用の演出を行う構成とする。

【1706】

図213は、本変形例におけるCZ演出設定処理の一部を示すフローチャートである。

【1707】

ステップS10101では、CZモード（CZモード中に移行した前兆モードを含む）であるか否かを判定する。ステップS10101にて肯定判定した場合、ステップS10102にてCZモード用のベース演出の設定処理を行う。ステップS10101及びステップS10102の処理は、上記ステップS9501及びステップS9502の処理と同様である。

【1708】

続くステップS10103では、CZ開始演出が設定済みか否かを判定する。CZ開始演出が設定済みである場合、ステップS10104にて設定済みの演出データを読み出し、ステップS10105にて読み出した演出データに基づいてCZ開始演出が実行されるように補助表示部65やスピーカ64を制御する。これらステップS10103～ステップS10105の処理は、上記ステップS9504～ステップS9506の処理と同様である。

10

【1709】

すなわち、本変形例では、CZ開始演出が未実行であって、且つCZ開始演出が設定されていなくても、今回のゲームの開始操作時演出としてCZ開始演出を実行しないし、今回のゲームの第1停止ON操作時演出としてCZモード用の演出（バトル1戦目の1ゲーム目のCV1__1の演出）の実行設定を行わない。

【1710】

ステップS10103にて否定判定した場合、又はステップS10105の処理を実行した後は、ステップS10106及びステップS10107にて前兆コマンドに基づく前兆バトル用の演出設定を行う。ステップS10106及びステップS10107の処理は、上記ステップS9510及びステップS9511の処理と同様です。

20

【1711】

ステップS10108ではCZ演出が設定済みであるか否かを判定し、設定済みである場合にはステップS10109にて設定済みの演出データを読み出す処理を行う。CZ演出が設定済みではない場合には、ステップS10110にて前兆シナリオが設定済みであるか否かを判定し、設定済みである場合にはステップS10111にてZVカウンタやZCカウンタに応じた演出データを読み出す処理を行う。これらステップS10108～ステップS10111の処理は、上記ステップS9512～ステップS9515の処理と同様である。

30

【1712】

ステップS10110にて否定判定した場合、ステップS10112に進み、本変形例では予め定められた特定演出の演出データをROM182の演出データ記憶エリアから取得する処理を行う。本変形例における特定演出は、事前に演出データが設定され、実行契機が生じた場合にその設定された演出データに基づいて演出を行うような構成において、実行契機が生じたのにもかかわらずその演出データが設定されていない場合に実行する演出である。特定演出は、例えば、図214（a）に示すように、接続異常等の演出を実行できない状況で状態の移行が生じたことを報知するための異常移行画像EEPとして、「異常中に状態が移行しました」という文字表示を行うとともに、今回のゲームの状態を報知するための現モード画像GMPとして、「このゲームはCZモードです」という文字表示を行う。これら異常移行画像EEPや現モード画像GMPによる特定演出を行うことにより、接続異常等の最中にCZモードへの移行が生じたことを、遊技者は明確に把握することが可能となる。

40

【1713】

ステップS10109、ステップS10111及びステップS10112のいずれかの処理を実行した後は、ステップS10113～ステップS10115にて、今回のゲームの抽選結果に応じて、今回のゲームの演出内容を修正する処理を行う。ステップS10113～ステップS10115の処理は、上記ステップS9517～ステップS9519の処理と同様である。

【1714】

50

なお、図 2 1 4 (b) は、ステップ S 1 0 1 1 2 にて特定演出の演出データを読み出した場合であって、今回のゲームの抽選結果が所謂レア役としての特定役当選である場合には、特定演出の例を示している。この例では、特定役当選であることを示すチャンス演出として、第 1 チャンスキャラクタ C 1 ~ 第 3 チャンスキャラクタ C 3 が表示されるとともに、現モード画像 G M P の内容が、「このゲームは激熱 C Z モードです」といったように、通常の（通常役当選時の）現モード画像 G M P の内容（図 2 1 4 (a)）に、「激熱」というチャンス画像 C P を追加した内容として表示される。これにより、遊技者は、突然 C Z モードが開始されるものの、今回のゲームが C Z モードであることともに、今回のゲームが特定役当選であることに期待できるゲームであり、更に、開始される C Z モードが A T モード移行当選となる可能性が高い C Z モードであること（実際は、今回のゲームの特定役当選に基づく A T モード移行抽選にて A T モード移行当選となっている可能性が高いこと）を把握することが可能となる。

10

【1 7 1 5】

このように、本変形例では、接続異常等が生じている状況下で C Z モードへの移行が生じ、当該 C Z モード中に接続異常が解消された場合、C Z 開始演出を事後的に行うことによって C Z モードが開始されていることを報知する構成に代え、このような状況であることを明確に報知する構成とした。これにより、C Z モード移行後に数ゲーム消化している（C Z モード開始ゲームではない）のにもかかわらず、C Z 開始演出が行われることの違和感を与えないようにすることができる。これにより、例えば、通常であれば、C Z 開始演出が実行されてから少なくとも 5 ゲーム（1 戦目のバトルの 5 ゲーム）は C Z モードを消化可能であるのにもかかわらず、すなわち、C Z 開始演出が実行されてから 5 ゲームの C Z モードが保証されているのにもかかわらず、上記のような接続異常時には、C Z 開始演出からのその保証ゲーム数未満で C Z モードが終了し得る事象を生じさせないようにすることができ、C Z モードのゲーム数が意図的に搾取されたと遊技者に勘違いさせないようにすることが可能となる。

20

【1 7 1 6】

なお、特定演出は、上記のように事前に演出データが設定され、実行契機が生じた場合にその設定された演出データに基づいて演出を行うような構成において、実行契機が生じたのにもかかわらずその演出データが設定されていない場合に実行する演出であるところ、本変形例のように接続異常中に C Z モードに移行した場合に実行する場合だけでなく、接続異常中に A T モードに移行した場合に、又は A T モードに移行した場合にも実行する構成としてもよく、接続異常中に通常モードに移行した場合に、又は通常モードに移行した場合にも実行する構成としてもよい。

30

【1 7 1 7】

この場合、例えば図 2 1 5 (a) に示すように、接続異常中に A T モードに移行した場合、現モード画像 G M P を、「このゲームは A T モードです」と表示するとよく、例えば、図 2 1 5 (b) に示すように、接続異常中に通常モードに移行した場合、現モード画像 G M P を、「このゲームは通常モードです」と表示するとよい。なお、これら現モード画像 G M P にて示す現状のモードについて、現状のモードが C Z モードであれば必ず C Z モードである旨が表示されるように、表示内容と実際のモードとが一对一で対応付けられている構成に加えて又は代えて、現状のモードが C Z モードであっても通常モードや A T モードである旨も表示され得るように、表示内容と実際のモードとが一对一で対応付けられていない構成としてもよい。この場合、現状のモードよりも遊技者にとって有利となるモードである旨の表示がされない又は表示がされにくいようにするとよく、具体的には、例えば、現状のモードが C Z モードである場合に、C Z モードや通常モードである旨の表示がなされ得るものの、A T モードである旨の表示はされない又は C Z モードや通常モードである旨の表示よりも A T モードである旨の表示はされにくい構成とする。とよい。

40

【1 7 1 8】

また、特定演出は状態移行時だけでなく、状態が移行していない場合にも実行可能であり、例えば、C Z 演出設定処理において、特定演出を設定するための処理（ステップ S 1

50

0112)を実行するゲームが、CZモード中に接続異常が生じ、当該CZモード中に接続異常が解消された場合(例えば、図197のケース)においても適用可能である。

【1719】

具体的には、図197において、CZモード開始ゲーム(V1__1)にて接続異常が生じ、CZモードの2ゲーム目(V1__2)に接続異常が解消されるとともに、同期異常が特定されて、T3-1(V1__3の開始操作時)に、実行中の演出の終了処理とともに、V1__1用の演出データの初期化処理が行われた場合、当該T3-1にて実行するCZ演出設定処理では、特定演出を設定するための処理を行い、V1__3のゲームでは、特定演出が行われることになる。

【1720】

このように接続異常中に状態移行が生じていなくても特定演出を行う構成としておけば、接続異常中に状態移行が生じていないことを遊技者は明確に把握することが可能となる。

【1721】

なお、上記の特定演出を、異常移行画像EEPと現モード画像GMPとにより実行される構成としたが、異常移行画像EEPと現モード画像GMPとのいずれか一方により実行される構成としてもよいし、他の画像等を合わせて表示して実行する構成としてもよい。

【1722】

<変形例5>

本変形例では、CZモードの構成を変更する。具体的には、本変形例では、1セット2ゲームのバトルを2回行う構成とし、当該2回のバトルにていずれも継続条件が成立した場合や2回のバトル中のATモード移行抽選に当選した場合にATモードへの移行が確定する構成とする。また、本変形例では、CZモード中の各ゲームの演出の設定を開始操作時に行う構成とする。なお、CZモードの各バトル(各セット)の演出としては、1ゲーム目に対峙演出(図191(a))を行い、2ゲーム目に勝ち演出(図193(a))又は負け演出(図193(b))を行うものとする。

【1723】

図216は、本変形例における抽選結果対応処理を示すフローチャートである。抽選結果対応処理は、主制御装置101において開始操作時に実行される処理である。

【1724】

ステップS904にて有利区間フラグがセットされており、既に有利区間に移行した後のゲームである場合、ステップS10201にてATモード当選フラグ又はATモードフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのフラグもセットされていない場合、ステップS10202にてAT抽選用処理を実行し、いずれかのフラグがセットされている場合、ステップS10203にてAT上乗せ用処理を実行する。ステップS10203の処理は、上記ステップS908の処理と同様である。一方、ステップS10202の処理は、上記ステップS907の処理と概ね同様であるが、CZモード中のATモード移行抽選に当選した場合に、前兆モードに設定しない点で相違している。

【1725】

具体的には、図217のフローチャートに示すように、ステップS1104にて抽選用乱数の取得処理を実行した後、ステップS10301にてCZモードフラグがセットされているか否かを判定する。CZモードフラグがセットされていない場合、ステップS10302にて通常用ATモード移行抽選テーブルを取得し、CZモードフラグがセットされている場合、ステップS10303にてCZ用ATモード移行抽選テーブルを取得する。そして、ステップS10304にてATモード移行抽選を実行する。これらステップS10301～ステップS10304の処理は、上記ステップS1105～ステップS1108の処理と同様である。

【1726】

ステップS10305では、ATモード移行抽選に当選したか否かを判定し、当選していない場合にはステップS1121に進み、ステップS1121～ステップS1126に

10

20

30

40

50

てC Zモード移行抽選用の処理を行う。A Tモード移行抽選に当選している場合、ステップS 1 0 3 0 6にてA Tモード当選フラグをセットする処理を実行する。そして、ステップS 1 0 3 0 7にてC Zモードフラグがセットされているか否かを判定し、セットされていない場合、すなわち通常モード中のA Tモード移行当選である場合には、ステップS 1 0 3 0 8～ステップS 1 0 3 1 1にて前兆モード用の設定処理を行ってから、本A T抽選用処理を終了する。ステップS 1 0 3 0 8～ステップS 1 0 3 1 1の処理は上記ステップS 1 1 1 2～ステップS 1 1 1 5の処理と同様である。ステップS 1 0 3 0 7にてC Zモード中のA Tモード移行当選である場合には、本変形例では前兆モード用の設定処理を行うことなく、本A T抽選用処理を終了する。

【1 7 2 7】

10

抽選結果対応処理の説明に戻り、ステップS 1 0 2 0 2又はステップS 1 0 2 0 3の処理を実行した後は、ステップS 1 0 2 0 4にてC Zモードフラグがセットされているか否かを判定する。C Zモードフラグがセットされている場合、ステップS 1 0 2 0 5にてC Z管理処理を実行する。また、C Zモードフラグがセットされていない場合（ステップS 1 0 2 0 4：N O）であっても、ステップS 1 0 2 0 6にて前兆フラグ及びA Tモード当選フラグのいずれもがセットされていると判定した場合には、ステップS 1 0 2 0 5にてC Z管理処理を実行する。ステップS 1 0 2 0 6にて前兆フラグ及びA Tモード当選フラグの少なくともいずれかがセットされていないと判定した場合や、ステップS 1 0 2 0 5の処理を実行した後は、ステップS 9 0 9に進み、押し順報知用の処理を実行する。

【1 7 2 8】

20

ステップS 1 0 2 0 5のC Z管理処理について、図2 1 8のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 7 2 9】

ステップS 1 0 4 0 1では、今回開始するゲームがC Zモードの開始ゲームであるか否かを判定する。図による詳細な説明は省略するが、本変形例においてC Zモード開始1ゲーム前（前兆モードの最終ゲーム）では、前兆モード処理（図4 1）において、前兆カウンタが0であると判定し（ステップS 1 5 0 2：Y E S）、且つA Tモード当選フラグがセットされていないと判定した場合（ステップS 1 5 0 5：N O）、C Zモード当選フラグをクリアし（ステップS 1 5 0 6）、C Zモードフラグをセットした後（ステップS 1 5 0 7）、ステップS 1 5 0 8ではC Zゲームカウンタに2を入力する。そして、ステップS 1 5 0 8にて継続率判定処理を行い、ステップS 1 5 1 0にてバトルカウンタに1を入力してから、前兆モード用処理を終了する。すなわち、本変形例では、C Zモード移行1ゲーム前の入賞時の前兆モード処理にてC Zゲームカウンタに5ではなく2を入力する点と、C Z開始コマンドを出力しない点とが異なっている。

30

【1 7 3 0】

そして、ステップS 1 0 4 0 1にてC Zモードの開始ゲームであるか否かは、バトルカウンタが1（バトル1戦目）であって、C Zゲームカウンタが2（1ゲーム目）であることで把握可能である。C Zモードの開始ゲームである場合、ステップS 1 0 4 0 2にてC Z開始コマンドをサブ制御装置1 8 0への出力対象としてセットする処理を実行する。すなわち、本変形例では、C Z開始コマンドは入賞時コマンドではなく開始操作時コマンドとして出力される。

40

【1 7 3 1】

続くステップS 1 0 4 0 3ではC Z開始時A T抽選処理を実行する。ステップS 1 0 4 0 3の処理は、上記ステップS 1 7 0 2の処理と同様である。続くステップS 1 0 4 0 4では、C Z開始時A T抽選処理にてA Tモード移行当選となったか否かを判定し、A Tモード移行当選である場合には、ステップS 1 0 4 0 5にてA Tモード当選フラグをセットする処理を実行する。

【1 7 3 2】

ステップS 1 0 4 0 1若しくはステップS 1 0 4 0 4の処理にて否定判定した場合、又はステップS 1 0 4 0 5の処理を実行した後は、ステップS 1 0 4 0 6に進む。ステップ

50

S 1 0 4 0 6 では C Z ゲームカウンタの減算処理を行う。すなわち、本変形例では、C Z モードのゲーム数の管理についても入賞時（入賞結果対応処理）ではなく開始操作時に行う構成としている。続くステップ S 1 0 4 0 7 ではバトルカウンタを把握する処理を実行し、ステップ S 1 0 4 0 8 にて当該バトルカウンタの値の情報を含むバトルコマンドをサブ制御装置 1 8 0 への出力対象として設定する処理を実行する。

【1 7 3 3】

続くステップ S 1 0 4 0 9 では、ステップ S 1 0 4 0 6 の減算処理後の C Z ゲームカウンタを把握する処理を実行し、その把握した C Z ゲームカウンタに基づいて、ステップ S 1 0 4 1 0 にて C Z 各ゲーム用処理を実行する。ステップ S 1 0 4 1 0 の処理を実行した後は、本 C Z 管理処理を終了する。

10

【1 7 3 4】

C Z 各ゲーム用処理は、図 2 1 9 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 0 5 0 1 にて C Z ゲームカウンタが 1 であり、セットの開始ゲーム（V 1 _ 1 又は V 2 _ 1）であるか否かを判定する。セットの開始ゲームである場合、ステップ S 1 0 5 0 2 にてセット開始時勝利抽選処理を実行する。ステップ S 1 0 5 0 2 の処理は、上記ステップ S 1 7 1 4 の処理と同様である。続くステップ S 1 0 5 0 3 では、ステップ S 1 0 5 0 2 の抽選処理にて当選したか否かを判定する。当選していない場合は、そのまま本 C Z 各ゲーム用処理を終了し、当選している場合は、ステップ S 1 0 5 0 4 にて各種フラグ格納エリア 1 0 6 d に勝利フラグをセットする処理を実行する。勝利フラグは、今回のバトルに勝利すること（セットが継続すること）を C P U 1 0 2 が把握するためのフラグである。勝利フラグをセットした後は、ステップ S 1 0 5 0 5 にて継続用コマンドをサブ制御装置 1 8 0 への出力対象として設定する処理を実行してから、本 C Z 各ゲーム用処理を終了する。すなわち、本変形例では、今回のバトルに勝利すること（セットが継続すること）を示す継続用コマンドについても、入賞時ではなく開始操作時に出力される構成とする。

20

【1 7 3 5】

ステップ S 1 0 5 0 1 にて否定判定し、C C ゲームカウンタが 0 であってセットの 2 ゲーム目である場合、ステップ S 1 0 5 0 6 に進む。ステップ S 1 0 5 0 6 では、バトル中勝利抽選処理を実行する。バトル中勝利抽選処理は、上記ステップ S 1 7 1 7 の処理と同様である。続くステップ S 1 0 5 0 7 では、ステップ S 1 0 5 0 7 の抽選処理にて当選したか否かを判定する。当選している場合は、ステップ S 1 0 5 0 8 にて勝利フラグをセットする処理を実行し、ステップ S 1 0 5 0 9 にて継続用コマンドをサブ制御装置 1 8 0 への出力対象として設定する処理を実行する。

30

【1 7 3 6】

ステップ S 1 0 5 0 7 にて否定判定した場合、又はステップ S 1 0 5 0 9 の処理を実行した後は、ステップ S 1 0 5 1 0 にて勝利フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、前ゲームのステップ S 1 0 5 0 2 ～ステップ S 1 0 5 0 5 や、今回のゲームのステップ S 1 0 5 0 6 ～ステップ S 1 0 5 0 9 にて勝利フラグがセットしたか否かを判定する。セットされていない場合、ステップ S 1 0 5 1 1 にて A T モード当選フラグがセットされているか否かを判定する。A T モード当選フラグもセットされていない場合には、ステップ S 1 0 5 1 2 にて各種フラグ格納エリア 1 0 6 d にバトル敗北フラグをセットする処理を実行してから、本 C Z 各ゲーム用処理を終了する。バトル敗北フラグは、今回のゲームで C Z モードが終了することを C P U 1 0 2 が把握するためのフラグである。

40

【1 7 3 7】

ステップ S 1 0 5 1 0 にて勝利フラグがセットされている場合は、ステップ S 1 0 5 1 3 に進み、勝利フラグをクリアする処理を実行する。ステップ S 1 0 5 1 3 の処理を実行した後、又はステップ S 1 0 5 1 1 にて A T モード当選フラグがセットされていると判定した場合、ステップ S 1 0 5 1 4 に進む。ステップ S 1 0 5 1 4 では、バトルカウンタが 2 であって、今回終了するセットが最終セット（最終バトル、2 戦目のバトル）であるか否かを判定する。バトルカウンタが 2 ではなく 1 である場合には、ステップ S 1 0 5 1 5 に進み、バトルカウンタに 1 を加算する処理を実行する。そして、ステップ S 1 0 5 1 6

50

にてC Zゲームカウンタに2を入力する処理を実行し、ステップS 1 0 5 1 7にて継続用コマンドをサブ制御装置1 8 0への出力態様として設定する処理を実行してから、本C Z各ゲーム用処理を終了する。

【1 7 3 8】

ステップS 1 0 5 1 4にてバトルカウンタが2である場合、ステップS 1 0 5 1 8にてA Tモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。セットされていない場合には、ステップS 1 0 5 1 9にてセットする処理を行う。ステップS 1 0 5 1 8にて肯定判定した場合、又はステップS 1 0 5 1 9の処理を実行した後は、ステップS 1 0 5 2 0にて継続用コマンドをサブ制御装置1 8 0への出力態様として設定する処理を実行してから、本C Z各ゲーム用処理を終了する。

10

【1 7 3 9】

次に、本変形例における入賞結果対応処理におけるC Zモード用処理について、図2 2 0のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 7 4 0】

ステップS 1 0 6 0 1ではA Tモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。セットされていない場合には、ステップS 1 0 6 0 2にて勝利フラグがセットされているか否かを判定する。いずれもセットされていない場合、ステップS 1 0 6 0 3にて、入賞時勝利抽選処理を実行する。ステップS 1 0 6 0 3の処理は、ステップS 1 7 1 7の処理における押し順ベル当選時の入賞時の勝利抽選（第1小役入賞～第6小役入賞が成立した場合の勝利抽選）に相当する。ステップS 1 0 6 0 4では、ステップS 1 0 6 0 3の抽選処理にて当選したか否かを判定し、当選している場合には、ステップS 1 0 6 0 5にてC Zゲームカウンタが0であり、今回終了するゲームがセットの2ゲーム目であるか否かを判定する。ステップS 1 0 6 0 5にて否定判定し、セットの2ゲーム目ではなく1ゲーム目である場合、ステップS 1 0 6 0 6にて勝利フラグをセットする処理を実行する。勝利フラグをセットすることにより、次のゲーム（セットの2ゲーム目）の開始操作時のC Z各ゲーム処理にて、セットを継続させる処理（ステップS 1 0 5 1 5～ステップS 1 0 5 1 7）や、A Tモードへの移行を確定させる処理（ステップS 1 0 5 1 8～ステップS 1 0 5 2 0）を実行可能となる。

20

【1 7 4 1】

ステップS 1 0 6 0 5にてC Zゲームカウンタが0であり、A Tモード当選フラグや勝利フラグがセットされることなく開始されたセットの2ゲーム目の入賞時の入賞時勝利抽選処理にて当選した場合である場合、ステップS 1 0 6 0 7に進み、バトル敗北フラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS 1 0 6 0 8にて復活勝利コマンドをサブ制御装置1 8 0への出力対象として設定する処理を実行する。復活勝利コマンドを受信した場合のサブ制御装置1 8 0側の処理については、後に詳細に説明する。

30

【1 7 4 2】

続くステップS 1 0 6 0 9では、バトルカウンタが2であるか否かを判定する。バトルカウンタが2であり、2セット目の2ゲーム目である場合、ステップS 1 0 6 1 0に進み、A Tモード当選フラグをセットする処理を実行する。そして、ステップS 1 0 6 1 1にて前兆フラグをセットするとともに、ステップS 1 0 6 1 2にて前兆カウンタに0を入力して、0ゲームの前兆モード（次のゲームで前兆モードが終了してA T開始コマンドが出力されるモード）に設定する処理を実行する。そして、ステップS 1 0 6 1 3にて、当該前兆モードに設定したことの情報を含む前兆コマンドをサブ制御装置1 8 0への出力対象として設定する処理を実行してから、本C Zモード用処理を終了する。

40

【1 7 4 3】

ステップS 1 0 6 0 4にて、ステップS 1 0 6 0 3の入賞時勝利抽選処理に非当選であったと判定した場合や、ステップS 1 0 6 0 6の処理を実行した後、更にステップS 1 0 6 0 9にてバトル1戦目の2ゲーム目であると判定した場合、ステップS 1 0 6 1 4に進む。ステップS 1 0 6 1 4では、バトル敗北フラグがセットされているか否かを判定する。バトル敗北フラグがセットされている場合、ステップS 1 0 6 1 5にてバトル敗北フラ

50

グをクリアし、ステップ S 1 0 6 1 6 にて C Z モード中の各種フラグやカウンタを初期値にリセットする C Z モードの終了処理を実行し、ステップ S 1 0 6 1 7 にて C Z 終了コマンドをサブ制御装置 1 8 0 への出力対象として設定する処理を実行してから、本 C Z モード用処理を終了する。

【 1 7 4 4 】

ステップ S 1 0 6 0 1 若しくはステップ S 1 0 6 0 2 にて A T モード当選フラグや勝利フラグがセットされていると判定した場合、ステップ S 1 0 6 1 8 に進む。ステップ S 1 0 6 1 8 では、C Z ゲームカウンタが 0 であって、セットの 2 ゲーム目であるか否かを判定する。セットの 2 ゲーム目である場合、ステップ S 1 0 6 1 9 にて 2 セット目の 2 ゲーム目であるか否か（バトルカウンタが 2 であるか否か）を判定する。セットの 1 ゲーム目である場合（ステップ S 1 0 6 1 8 : N O ）や、2 ゲーム目であっても 1 セット目である場合（ステップ S 1 0 6 1 9 : N O ）は、そのまま本 C Z モード用処理を終了する。2 セット目の 2 ゲーム目である場合は、ステップ S 1 0 6 1 1 に進み、前兆モードの設定や前兆コマンドの出力設定を行ってから、本 C Z モード用処理を終了する。

10

【 1 7 4 5 】

次に、本変形例におけるサブ制御装置 1 8 0 側の C Z モード用の演出設定に関する処理について説明する。

【 1 7 4 6 】

図 2 2 1 は、本変形例における C Z 演出設定処理を示すフローチャートである。上記のように C Z 演出設定処理は、開始操作時演出の設定処理として開始操作時に実行される処理である。

20

【 1 7 4 7 】

ステップ S 1 0 7 0 1 では、今回開始するゲームが C Z モードであるか否かを判定する。C Z モードではない場合には、そのまま本 C Z 演出設定処理を終了する。C Z モードである場合には、ステップ S 1 0 7 0 2 に進み、継続用コマンドを受信しているか否かを判定する。上記のように、本変形例では、継続用コマンドはセット開始時勝利抽選処理に当選した場合（ステップ S 1 0 5 0 5 ）や、1 セット目の継続時（ステップ S 1 0 5 1 7 ）や、2 セット目の継続時（ステップ S 1 0 5 2 0 ）に主制御装置 1 0 1 から出力される。継続用コマンドを受信している場合には、ステップ S 1 0 7 0 3 にて、継続フラグをセットする処理を実行する。

30

【 1 7 4 8 】

ステップ S 1 0 7 0 2 にて否定判定した場合、又はステップ S 1 0 7 0 3 の処理を実行した後は、ステップ S 1 0 7 0 4 にてバトルコマンドを受信しているか否かを判定する。バトルコマンドは、上記のようにバトルカウンタの情報（セット数、バトル数の情報）が含まれたコマンドであり、C Z モード中の各ゲームの開始操作時（ステップ S 1 0 4 0 7 ）に出力されるコマンドである。バトルコマンドを受信している場合、ステップ S 1 0 7 0 5 にて受信しているバトルコマンドに基づいて C V カウンタにバトル数を入力する処理を実行する。

【 1 7 4 9 】

ステップ S 1 0 7 0 4 にて否定判定した場合、又はステップ S 1 0 7 0 5 の処理を実行した後は、ステップ S 1 0 7 0 6 にて C Z 開始コマンドを受信しているか否かを判定する。C Z 開始コマンドを受信している場合、ステップ S 1 0 7 0 7 にて、今回のゲームの開始操作時演出として C Z 開始演出（図 6 6 （ a ））が実行されるように補助表示部 6 5 やスピーカ 6 4 を制御する処理を実行する。そして、ステップ S 1 0 7 0 8 にて各種フラグ格納エリア 1 8 3 a に C Z 開始済みフラグをセットする処理を実行する。C Z 開始済みフラグは今回の C Z モードにおいて、C Z 開始演出を実行済みであることを C P U 1 8 1 が把握するためのフラグである。その後、ステップ S 1 0 7 0 9 にて、今回のゲームの C Z モード用の演出として、V 1 __ 1 のゲーム（バトル 1 戦目の 1 ゲーム目）用の演出を行うための処理を実行してから、本 C Z 演出設定処理を終了する。この場合、V 1 __ 1 のゲーム用の演出は、上記と同様に、第 1 停止 O N 操作時演出として実行される（C Z 開始演出

40

50

に続けて実行される) ように設定する。

【1750】

ステップS10709の処理について、具体的には、継続フラグがセットされている場合には継続用のV1__1演出テーブルをROM182の演出テーブル記憶エリアから取得し、継続フラグがセットされていない場合には非継続用のV1__1演出テーブルを演出テーブル記憶エリアから取得する。これらの演出テーブルは、図222(a)、図222(b)に示すように、いずれの演出テーブルでも複数種類の(演出態様が異なる)対峙演出の演出データが設定されている。この場合、継続用のV1__1演出テーブルの対峙演出と、非継続用のV1__1演出テーブルの各演出データ(演出態様)は少なくとも一部が共通しており、例えば、継続用のCVA1__1__1(対峙(1))と非継続用のCVB1__1__1(対峙(1))とは演出データ(演出態様)が共通しており、継続用のCVA1__1__2(対峙(2))と非継続用のCVB1__1__2(対峙(2))とも演出データ(演出態様)が共通している。また、継続用のV1__1演出テーブルの対峙演出と、非継続用のV1__1演出テーブルの各演出データ(演出態様)は少なくとも一部が異なっており、例えば、継続用のCVA1__1__3(対峙(3))と非継続用のCVB1__1__3(対峙(3))とは演出データ(演出態様)が異なっている。この場合、演出データ(演出態様)が共通しているものが選択された場合、それが継続用のものか非継続用のものかを遊技者が識別できず、その後のバトルの結果への注目度を高めることが可能となるし、演出データ(演出態様)が異なっているものが選択された場合、その演出態様によって、バトルの結果を把握することが可能となり、当該演出態様への注目度を高めることが可能となる。

10

20

【1751】

ステップS10706にてCZ開始コマンドを受信していないと判定した場合、ステップS10710に進む。ステップS10710では、CZ開始済みフラグがセットされているか否かを判定する。CZ開始済みフラグがセットされていない場合、ステップS10707に進み、CZ開始演出及びV1__1のゲーム用の演出を設定する処理を実行してから、本CZ演出設定処理を終了する。

【1752】

つまり、本変形例においても、例えば、CZモード移行時に接続異常が生じていた等、CZモードに移行したもののCZ開始演出を未実行である場合、CZ開始演出を事後的に行うようにしている。このようにすることで、現状のモードがCZモードであることを遊技者に明確に理解させることが可能となる。

30

【1753】

また、本変形例において、同様にCZモード移行時に接続異常が生じていた等、CZモードに移行したもののCZモード用の演出(バトルの演出)を未実行である場合、バトル1戦目の1ゲーム目の演出(V1__1のゲーム用の演出)から実行する構成としている。このようにすることで、CZモード中の演出が途中から実行されるなど、当該演出の内容を遊技者が理解できない、といった事象を生じさせにくくすることができる。

【1754】

ステップS10710にてCZ開始済みフラグがセットされている場合、ステップS10711にてCVカウンタが1であって、バトル1戦目であるか否かを判定する。CZ開始済みフラグがセットされており、且つバトル1戦目である場合とは、今回開始するゲームがバトル1戦目の2ゲーム目であることを意味する。この場合、ステップS10712にてV1__2のゲーム(バトル1戦目の2ゲーム目)用の演出を行うための処理を実行する。V1__2のゲーム用の演出は、上記と同様に、開始操作時演出として補助表示部65やスピーカ64にて実行される。

40

【1755】

ステップS10712の処理について、具体的には、継続フラグがセットされている場合には継続用のV1__2演出テーブルをROM182の演出テーブル記憶エリアから取得し、継続フラグがセットされていない場合には非継続用のV1__2演出テーブルを演出テーブル記憶エリアから取得する。これらの演出テーブルは、図222(a)、図222(b)

50

b) に示すように、継続用の演出テーブルでは複数種類の（演出態様が異なる）勝ち演出の演出データが設定されており、非継続用の演出テーブルでも複数種類の（演出態様が異なる）負け演出の演出データが設定されている。

【1756】

ステップS10712の処理を実行した後は、ステップS10713にて継続フラグをクリアする処理を実行してから、本CZ演出設定処理を終了する。

【1757】

ステップS10711にてCVカウンタが1ではなく2であり、バトル2戦目である場合、ステップS10714にてCCカウンタが1であるか否かを判定する。CCカウンタが1であって、バトル2戦目の1ゲーム目である場合、ステップS10715にてV2__1のゲーム（バトル2戦目の1ゲーム目）用の演出を行うための処理を実行する。この場合、V2__1のゲーム用の演出は、上記と同様に、開始操作時演出として補助表示部65やスピーカ64にて実行される。

10

【1758】

また、ステップS10715の処理について、具体的には、継続フラグがセットされている場合には継続用のV2__1演出テーブルをROM182の演出テーブル記憶エリアから取得し、継続フラグがセットされていない場合には非継続用のV2__1演出テーブルを演出テーブル記憶エリアから取得する。これらの演出テーブルは、V1__1の場合と同様に、図222(c)、図222(d)に示すように、いずれの演出テーブルでも複数種類の（演出態様が異なる）対峙演出の演出データが設定されており、両演出テーブルにおいて共通する演出データ（演出態様）と異なる演出データ（演出態様）とがそれぞれ含まれるように設定されている。

20

【1759】

ステップS10715の処理を実行した後は、ステップS10716にてCCカウンタに1を加算する処理を実行してから、本CZ演出設定処理を終了する。

【1760】

ステップS10714にてCCカウンタが1ではなく2であって、バトル2戦目の2ゲーム目である場合、ステップS10717にて、V2__2のゲーム（バトル2戦目の2ゲーム目）用の演出を行うための処理を実行する。この場合、V2__2のゲーム用の演出は、上記と同様に、開始操作時演出として補助表示部65やスピーカ64にて実行される。

30

【1761】

また、ステップS10717の処理について、具体的には、継続フラグがセットされている場合には継続用のV2__2演出テーブルをROM182の演出テーブル記憶エリアから取得し、継続フラグがセットされていない場合には非継続用のV2__2演出テーブルを演出テーブル記憶エリアから取得する。これらの演出テーブルは、V1__2の場合と同様に、図222(c)、図222(d)に示すように、継続用の演出テーブルでは複数種類の（演出態様が異なる）勝ち演出の演出データが設定されており、非継続用の演出テーブルでも複数種類の（演出態様が異なる）負け演出の演出データが設定されている。

【1762】

ステップS10717の処理を実行した後は、ステップS10718にて継続フラグをクリアする処理を実行してから、本CZ演出設定処理を終了する。

40

【1763】

次に、本変形例におけるサブ制御装置180側のCZモード用の演出設定に関する処理として、CZ用処理について、図223のフローチャートを参照しながら説明する。上記のようにCZ用処理は、入賞時演出の設定処理として入賞時に実行される処理である。

【1764】

ステップS10801では、CZモード中のゲームであるか否かを判定する。CZモードではない場合には、そのまま本CZ用処理を終了する。CZモードである場合には、ステップS10802にて復活勝利コマンドを受信しているか否かを判定する。上記のように、復活勝利コマンドは、バトルの2ゲーム目の入賞時勝利抽選にて当選した場合に主制

50

御装置 101 から出力されるコマンドである。復活勝利コマンドを受信している場合、ステップ S10803 にて、今回の入賞時演出として復活勝利演出を実行するための処理を行う。この場合、復活勝利用の演出データを、ROM182 の演出データ記憶エリアから読み出し、その読み出した演出データに従って復活勝利演出が実行されるように補助表示部 65 やスピーカ 64 を制御する。復活勝利演出としては、例えば、負け演出（図 193（b））として倒れている味方キャラクタが立ち上がり、敵キャラクタを撃破する演出が設定されている。

【1765】

ステップ S10802 にて否定判定した場合、又はステップ S10803 の処理を実行した後は、ステップ S10804 にて前兆コマンドを受信しているか否かを判定する。上記のように本変形例では、CZモード中に前兆コマンドを受信する場合とは、CZモードの最終ゲーム（バトル2戦目の2ゲーム目）の入賞時となっており、この場合、ステップ S10805 にて、AT確定演出（図 193（c））が次ゲーム（CZモード後1ゲーム目のAT準備モードのゲーム）の開始操作時演出として実行されるように設定する処理を行ってから、本CZ用処理を終了する。

【1766】

本変形例において、接続異常が生じた場合のCZモード中の演出内容について、図224～図226を参照しながら説明する。

【1767】

ケース1は1戦目負け、ケース2は2戦目負け、ケース3は2戦目勝ちの場合であって、ケース1～3はいずれも、V1__1のゲームの開始操作後であって第1停止ON操作前に接続異常が発生し、V1__2のゲームの開始操作後であって第1停止ON操作前に接続異常が解消された場合を示している。この場合、ケース1～3のいずれにおいても接続異常の解消時に同期異常の特定はなされず、コマンド異常フラグはセットされない。

【1768】

ケース1～3のいずれにおいても、V1__1（1ゲーム目）の開始操作時に開始されるCZ開始演出が、接続異常中も継続して実行される（V1__1用の演出の更新を行うことができない）。また、V1__2（2ゲーム目）において、開始操作後に接続異常が解消されると、第1停止ON操作時の演出更新は可能となり、当該第1停止ON操作に基づいてV1__1のゲーム用の演出（対峙演出）に切り換わる。

【1769】

ケース1は1戦目負けのため、V2__2（3ゲーム目）はCZモードではなく通常モードとなる。そのため、当該V2__1（3ゲーム目）の演出は通常モード用の演出が実行され、V2__2（4ゲーム目）以降も、通常モード用の演出が実行される。

【1770】

ケース2は2戦目負けのため、V2__1（3ゲーム目）はCZモードである。この場合、当該V2__1（3ゲーム目）においては、CZ演出設定処理（図221）にてバトルコマンドに基づくCVカウンタの更新がなされ、またCCカウンタは1のままであるため、当該V2__1の演出は、バトル1戦目ではなくバトル2戦目の演出であって、当該バトル2戦目の1ゲーム目の演出（V2__1用の演出、対峙演出）が実行される。続くV2__2の演出は、V2__2用の演出であって、負け演出が実行され、次ゲームからは通常モード用の演出が実行される。

【1771】

ケース3は2戦目勝ちのため、V2__1（3ゲーム目）はCZモードである。この場合も、当該V2__1（3ゲーム目）においては、CZ演出設定処理（図221）にてバトルコマンドに基づくCVカウンタの更新がなされ、またCCカウンタは1のままであるため、当該V2__1の演出は、バトル1戦目ではなくバトル2戦目の演出であって、当該バトル2戦目の1ゲーム目の演出（V2__1用の演出、対峙演出）が実行される。なお、当該演出は、いずれかの契機で出力される継続用コマンドに基づいて、継続用V2__1演出テーブルに基づく演出となる。また、V2__2の演出は、V2__2用の演出であって、勝ち

10

20

30

40

50

演出が実行され、次ゲーム（C Z 後 1 G）は A T 確定演出が実行され、その次ゲーム（C Z 後 2 G）は、A T 開始演出が実行される。

【1 7 7 2】

ケース 4 は 1 戦目負け、ケース 5 は 2 戦目負け、ケース 6 は 2 戦目勝ちの場合であって、ケース 4 ～ 6 はいずれも、V 1 __ 1 のゲームの開始操作後であって第 1 停止 O N 操作前に接続異常が発生し、V 1 __ 1 のゲームの第 3 停止 O F F 操作後であって V 1 __ 2 のゲームの開始操作前に接続異常が解消された場合を示している。この場合、ケース 4 ～ 6 のいずれにおいても接続異常の解消時に同期異常の特定はなされるものの、V 1 __ 2 の開始操作に基づいてコマンド異常フラグがクリアされて、演出の更新が可能となる。

【1 7 7 3】

ケース 4 ～ 6 のいずれにおいても、V 1 __ 1 （1 ゲーム目）の開始操作時に開始される C Z 開始演出が、接続異常中も継続して実行される（V 1 __ 1 用の演出の更新を行うことができない）。また、V 1 __ 2 の開始操作時にコマンド異常フラグがクリアされて、実行中の C Z 開始演出の終了処理や、設定済みの V 1 __ 1 用の演出データの初期化処理が行われる。

【1 7 7 4】

ケース 4 は 1 戦目負けのため、V 1 __ 2 の演出は V 1 __ 2 用の演出であって、負け演出が実行され、次ゲーム（V 2 __ 1 （3 ゲーム目））以降は、通常モード用の演出が実行される。

【1 7 7 5】

ケース 5 は 2 戦目負けのため、V 1 __ 2 の演出は V 1 __ 2 用の演出であって、勝ち演出が実行され、次ゲーム（V 2 __ 1 （3 ゲーム目））は V 2 __ 1 用の演出、その次のゲーム（V 2 __ 2 （4 ゲーム目））は V 2 __ 2 用の演出であって、負け演出が実行される。その後（C Z 後 1 G、C Z 後 2 G）は、通常モード用の演出が実行される。

【1 7 7 6】

ケース 6 は 2 戦目勝ちのため、V 1 __ 2 の演出は V 1 __ 2 用の演出であって、勝ち演出が実行され、次ゲーム（V 2 __ 1 （3 ゲーム目））は V 2 __ 1 用の演出、その次のゲーム（V 2 __ 2 （4 ゲーム目））は V 2 __ 2 用の演出であって、勝ち演出が実行される。その後（C Z 後 1 G、C Z 後 2 G）は、A T 確定演出、A T 開始演出が実行される。

【1 7 7 7】

ケース 7 は 1 戦目負け、ケース 8 は 2 戦目負け、ケース 9 は 2 戦目勝ちの場合であって、ケース 7 ～ 9 はいずれも、V 1 __ 1 のゲームの開始操作後であって第 1 停止 O N 操作前に接続異常が発生し、V 1 __ 2 のゲームの第 1 停止 O F F 操作後であって V 1 __ 2 のゲームの第 2 停止 O N 操作前に接続異常が解消された場合を示している。この場合、ケース 7 ～ 9 のいずれにおいても接続異常の解消時に同期異常の特定がなされ、V 2 __ 1 の開始操作に基づいてコマンド異常フラグがクリアされて、演出の更新が可能となる。

【1 7 7 8】

ケース 7 ～ 9 のいずれにおいても、V 1 __ 1 （1 ゲーム目）の開始操作時に開始される C Z 開始演出が、接続異常中も継続して実行される（V 1 __ 1 用の演出の更新を行うことができない）。また、V 1 __ 2 のゲーム中に接続異常が解消されても、上記のようにコマンド異常フラグがセットされるため、当該 V 1 __ 2 のゲームにおいて残数表示以外の演出の更新が制限される。そのため、当該 V 1 __ 2 のゲームにおいても C Z 開始演出が継続される。当該コマンド異常フラグは、V 2 __ 1 のゲームの開始操作に基づいてクリアされ、演出の更新が可能となる。

【1 7 7 9】

ケース 7 は 1 戦目負けのため、V 2 __ 1 （3 ゲーム目）は C Z モードではなく通常モードとなる。そのため、当該 V 2 __ 1 （3 ゲーム目）の演出は通常モード用の演出が実行され、V 2 __ 2 （4 ゲーム目）以降も、通常モード用の演出が実行される。

【1 7 8 0】

ケース 8 は 2 戦目負けのため、V 2 __ 1 （3 ゲーム目）は C Z モードである。この場合

10

20

30

40

50

、当該V 2 __ 1（3ゲーム目）においては、ケース2と同様に、バトル1戦目ではなくバトル2戦目の演出であって、当該バトル2戦目の1ゲーム目の演出（V 2 __ 1用の演出、対峙演出）が実行される。続くV 2 __ 2の演出は、V 2 __ 2用の演出であって、負け演出が実行され、次ゲームからは通常モード用の演出が実行される。

【1781】

ケース9は2戦目勝ちのため、V 2 __ 1（3ゲーム目）はC Zモードである。この場合も、当該V 2 __ 1（3ゲーム目）においては、ケース3と同様に、バトル1戦目ではなくバトル2戦目の演出であって、当該バトル2戦目の1ゲーム目の演出（V 2 __ 1用の演出、対峙演出）が実行される。また、V 2 __ 2の演出は、V 2 __ 2用の演出であって、勝ち演出が実行され、次ゲーム（C Z後1 G）はA T確定演出が実行され、その次ゲーム（C Z後2 G）は、A T開始演出が実行される。

10

【1782】

ケース10は1戦目負け、ケース11は2戦目負け、ケース12は2戦目勝ちの場合であって、ケース10～12はいずれも、V 1 __ 1のゲームの開始操作後であって第1停止ON操作前に接続異常が発生し、V 2 __ 1のゲームの開始操作後であって第1停止ON操作前に接続異常が解消された場合を示している。この場合、ケース10～12のいずれにおいても接続異常の解消時に同期異常の特定はなされず、コマンド異常フラグはセットされない。

【1783】

ケース10～12のいずれにおいても、接続異常中のV 1 __ 1（1ゲーム目）及びV 1 __ 2（2ゲーム目）においては、V 1 __ 1の開始操作時に開始されるC Z開始演出が、接続異常中でも継続して実行される（V 1 __ 1用の演出の更新を行うことができない）。また、V 2 __ 1（3ゲーム目）において、開始操作後に接続異常が解消されると、第1停止ON操作時の演出更新は可能となり、当該第1停止ON操作に基づいてV 1 __ 1のゲーム用の演出（対峙演出）に切り換わる。

20

【1784】

ケース10は1戦目負けのため、V 2 __ 2（4ゲーム目）はC Zモードではなく通常モードとなる。そのため、当該V 2 __ 2（4ゲーム目）の演出は通常モード用の演出が実行され、次ゲーム（5ゲーム目）以降も、通常モード用の演出が実行される。

【1785】

ケース11は2戦目負けのため、V 2 __ 2（4ゲーム目）はC Zモードである。この場合、当該V 2 __ 2（4ゲーム目）においては、C Z演出設定処理（図221）にてバトルコマンドに基づくC Vカウンタの更新がなされ、またC Cカウンタは1のままであるため、当該V 2 __ 2の演出は、バトル1戦目ではなくバトル2戦目の演出であって、当該バトル2戦目の2ゲーム目ではなく1ゲーム目の演出（V 2 __ 1用の演出、対峙演出）が実行される。この場合、次のゲーム（5ゲーム目）は、通常モードとなるため、通常モード用の演出が実行される。つまりこの場合、バトル2戦目の2ゲーム目に対応するゲームではバトル2戦目の1ゲーム目の演出が実行され、バトル2戦目の2ゲーム目の負け演出が実行されずに通常モードに切り替わることになる。

30

【1786】

ケース12は2戦目勝ちのため、V 2 __ 2（4ゲーム目）はC Zモードである。この場合も、当該V 2 __ 2（4ゲーム目）においては、C Z演出設定処理（図221）にてバトルコマンドに基づくC Vカウンタの更新がなされ、またC Cカウンタは1のままであるため、当該V 2 __ 2の演出は、バトル1戦目ではなくバトル2戦目の演出であって、当該バトル2戦目の2ゲーム目ではなく1ゲーム目の演出（V 2 __ 1用の演出、対峙演出）が実行される。ただし、当該V 2 __ 2のゲームの入賞時に主制御装置101から前兆コマンドが出力されるため、サブ制御装置180側では次ゲーム用のA T確定演出の設定を行う。そのため、次のゲーム（C Z後1 G、5ゲーム目）にてA T確定演出が実行され、その次ゲーム（C Z後2 G）は、A T開始演出が実行される。つまりこの場合も、バトル2戦目の2ゲーム目に対応するゲームではバトル2戦目の1ゲーム目の演出が実行され、バトル

40

50

2 戦目の 2 ゲーム目の勝ち演出が実行されずに A T 準備モードに切り替わることになる。

【1787】

ケース13は1戦目負け、ケース14は2戦目負け、ケース15は2戦目勝ちの場合であって、ケース13～15はいずれも、V1__1のゲームの開始操作後であって第1停止ON操作前に接続異常が発生し、V1__2のゲームの第3停止OFF操作後であってV2__1のゲームの開始操作前に接続異常が解消された場合を示している。この場合、ケース13～15のいずれにおいても接続異常の解消時に同期異常の特定はなされるものの、V2__1の開始操作に基づいてコマンド異常フラグがクリアされて、演出の更新が可能となる。

【1788】

ケース13～15のいずれにおいても、接続異常中のV1__1（1ゲーム目）及びV1__2（2ゲーム目）においては、V1__1の開始操作時に開始されるCZ開始演出が、接続異常中も継続して実行される（V1__1用の演出の更新を行うことができない）。また、V2__1（3ゲーム目）の開始操作前に接続異常が解消された後、当該開始操作時にコマンド異常フラグがクリアされて、実行中のCZ開始演出の終了処理や、設定済みのV1__1用の演出データの初期化処理が行われる。

【1789】

ケース13は1戦目負けのため、V2__1（3ゲーム目）はCZモードではなく通常モードとなる。そのため、当該V2__1（3ゲーム目）の演出は通常モード用の演出が実行され、次ゲーム（4ゲーム目）以降も、通常モード用の演出が実行される。

【1790】

ケース14は2戦目負けのため、V2__1（3ゲーム目）はCZモードである。この場合、当該V2__1（3ゲーム目）においては、CZ演出設定処理（図221）にてバトルコマンドに基づくCVカウンタの更新がなされ、またCCカウンタは1のままであるため、当該V2__1の演出は、バトル1戦目ではなくバトル2戦目の演出であって、当該バトル2戦目の1ゲーム目の演出（V2__1用の演出、対峙演出）が実行される。そして、次のゲーム（V2__2、4ゲーム目）は、バトル2戦目の2ゲーム目の演出（V2__2用の演出、負け演出）が実行される。その次のゲーム（5ゲーム目）以降は、通常モードとなるため、通常モード用の演出が実行される。

【1791】

ケース15は2戦目勝ちのため、V2__1（3ゲーム目）はCZモードである。この場合も、当該V2__1（3ゲーム目）においては、CZ演出設定処理（図221）にてバトルコマンドに基づくCVカウンタの更新がなされ、またCCカウンタは1のままであるため、当該V2__1の演出は、バトル1戦目ではなくバトル2戦目の演出であって、当該バトル2戦目の1ゲーム目の演出（V2__1用の演出、対峙演出）が実行される。そして、次のゲーム（V2__2、4ゲーム目）は、バトル2戦目の2ゲーム目の演出（V2__2用の演出、勝ち演出）が実行される。その次のゲーム（5ゲーム目）で、AT確定演出が実行され、その次のゲームでAT開始演出が実行される。

【1792】

ケース16は1戦目負け、ケース17は2戦目負け、ケース18は2戦目勝ちの場合であって、ケース16～18はいずれも、V1__1のゲームの開始操作後であって第1停止ON操作前に接続異常が発生し、V2__1のゲームの第1停止OFF操作後であってV2__1のゲームの第2停止ON操作前に接続異常が解消された場合を示している。この場合、ケース16～18のいずれにおいても接続異常の解消時に同期異常の特定はなされ、V2__2の開始操作に基づいてコマンド異常フラグがクリアされて、演出の更新が可能となる。

【1793】

ケース16～18のいずれにおいても、接続異常中のV1__1（1ゲーム目）及びV1__2（2ゲーム目）においては、V1__1（1ゲーム目）の開始操作時に開始されるCZ開始演出が、接続異常中も継続して実行される（V1__1用の演出の更新を行うことがで

10

20

30

40

50

きない)。また、V 2 __ 1 のゲーム中に接続異常が解消されても、上記のようにコマンド異常フラグがセットされるため、当該 V 2 __ 1 のゲームにおいて残数表示以外の演出の更新が制限される。そのため、当該 V 2 __ 1 のゲームにおいても C Z 開始演出が継続される。当該コマンド異常フラグは、V 2 __ 2 のゲームの開始操作に基づいてクリアされ、演出の更新が可能となる。

【1794】

ケース16は1戦目負けのため、V 2 __ 2 (4ゲーム目)はC Zモードではなく通常モードとなる。そのため、当該 V 2 __ 2 (4ゲーム目)の演出は通常モード用の演出が実行され、次ゲーム(5ゲーム目)以降も、通常モード用の演出が実行される。

【1795】

ケース17は2戦目負けのため、V 2 __ 2 (4ゲーム目)はC Zモードである。この場合、当該 V 2 __ 2 (4ゲーム目)においては、C Z 演出設定処理(図221)にてバトルコマンドに基づくC V カウンタの更新がなされ、またC C カウンタは1のままであるため、当該 V 2 __ 2 の演出は、バトル1戦目ではなくバトル2戦目の演出であって、当該バトル2戦目の2ゲーム目ではなく1ゲーム目の演出(V 2 __ 1 用の演出、対峙演出)が実行される。この場合、次のゲーム(5ゲーム目)は、通常モードとなるため、通常モード用の演出が実行される。つまりこの場合、バトル2戦目の2ゲーム目に対応するゲームではバトル2戦目の1ゲーム目の演出が実行され、バトル2戦目の2ゲーム目の負け演出が実行されずに通常モードに切り替わることになる。

【1796】

ケース18は2戦目勝ちのため、V 2 __ 2 (4ゲーム目)はC Zモードである。この場合も、当該 V 2 __ 2 (4ゲーム目)においては、C Z 演出設定処理(図221)にてバトルコマンドに基づくC V カウンタの更新がなされ、またC C カウンタは1のままであるため、当該 V 2 __ 2 の演出は、バトル1戦目ではなくバトル2戦目の演出であって、当該バトル2戦目の2ゲーム目ではなく1ゲーム目の演出(V 2 __ 1 用の演出、対峙演出)が実行される。ただし、当該 V 2 __ 2 のゲームの入賞時に主制御装置101から前兆コマンドが出力されるため、サブ制御装置180側では次ゲーム用のA T 確定演出の設定を行う。そのため、次のゲーム(C Z 後1 G、5ゲーム目)にてA T 確定演出が実行され、その次ゲーム(C Z 後2 G)は、A T 開始演出が実行される。つまりこの場合も、バトル2戦目の2ゲーム目に対応するゲームではバトル2戦目の1ゲーム目の演出が実行され、バトル2戦目の2ゲーム目の勝ち演出が実行されずにA T 準備モードに切り替わることになる。

【1797】

ケース19は1戦目負け、ケース20は2戦目負け、ケース21は2戦目勝ちの場合であって、ケース19～21はいずれも、C Z モード移行2ゲーム前の第3停止OFF操作後であってC Z モード移行1ゲーム前の開始操作前に接続異常が発生し、V 1 __ 2 のゲームの第3停止OFF操作後であってV 2 __ 1 のゲームの開始操作前に接続異常が解消された場合を示している。この場合、ケース19～21のいずれにおいても接続異常の解消時に同期異常の特定はなされず、接続異常の解消後のV 2 __ 1 の開始操作後は演出の更新が可能となる。

【1798】

ケース19～21のいずれにおいても、接続異常中のC Z モード移行1ゲーム前(1ゲーム目)、V 1 __ 1 (2ゲーム目)及びV 1 __ 2 (3ゲーム目)においては、C Z モード移行2ゲーム前から実行されている通常モード用の演出が、接続異常中も継続して実行される。

【1799】

ケース19は1戦目負けのため、V 2 __ 1 (4ゲーム目)はC Zモードではなく通常モードである。この場合、V 2 __ 1 (4ゲーム目)の開始操作に基づいて、新たな(今回のゲームに対応する)演出設定が行われ、通常モード用の演出が実行される。以降のゲーム(5ゲーム目、6ゲーム目)も通常モード用の演出が実行される。

【1800】

ケース20は2戦目負けのため、V2__1(4ゲーム目)は通常モードである。この場合、当該V2__1(4ゲーム目)においては、CZ演出設定処理(図221)にて、主制御装置101からのバトルコマンドに基づいてCVカウンタの更新がなされるものの、CZ開始演出が未実行であることが特定されて、当該CZ開始演出を行うための処理が実行される。また、当該CZ開始演出に続けて、V1__1用の演出を行うための処理が実行される。そのため、当該V2__1(4ゲーム目)の演出は、CZ開始演出とともに、バトル2戦目ではなくバトル1戦目の演出であって、当該バトル1戦目の1ゲーム目の演出(V1__1用の演出、対峙演出)が実行される。続くV2__2(5ゲーム目)では、CVカウンタが2であってCCカウンタは1であることから、当該V2__2の演出は、バトル2戦目の演出であって、当該バトル2戦目の1ゲーム目の演出(V2__1用の演出、対峙演出)が実行される。そして、次のゲーム(CZ後1G、5ゲーム目)では、通常モード用の演出が行われる。つまりこの場合、バトル2戦目の1ゲーム目にバトル1戦目の1ゲーム目の演出が行われ、バトル2戦目の2ゲーム目にバトル2戦目の2ゲーム目の演出が行われ、バトル1戦目の2ゲーム目やバトル2戦目の2ゲーム目の演出が実行されることなくCZモードが終了することになる。

10

20

30

40

50

【1801】

ケース21は2戦目勝ちのため、V2__1(4ゲーム目)はCZモードである。この場合もケース20と同様に、当該V2__1(4ゲーム目)においては、CZ開始演出に続けてバトル1戦目の1ゲーム目の演出(V1__1用の演出、対峙演出)が実行される。続くV2__2(5ゲーム目)では、Cバトル2戦目の1ゲーム目の演出(V2__1用の演出、対峙演出)が実行される。ただし、当該V2__2の入賞時に前兆コマンドを受信することから、次ゲーム(CZ後1G、6ゲーム目)では、AT確定演出が実行される。つまりこの場合も、バトル2戦目の1ゲーム目にバトル1戦目の1ゲーム目の演出が行われ、バトル2戦目の2ゲーム目にバトル2戦目の2ゲーム目の演出が行われ、バトル1戦目の2ゲーム目やバトル2戦目の2ゲーム目の演出が実行されることなくCZモードが終了することになる。

【1802】

ケース22は1戦目負け、ケース23は2戦目負け、ケース24は2戦目勝ちの場合であって、ケース22~24はいずれも、CZモード移行2ゲーム前の第3停止OFF操作後であってCZモード移行1ゲーム前の開始操作前に接続異常が発生し、V2__1のゲームの開始操作後であってV2__1のゲームの第1停止ON操作前に接続異常が解消された場合を示している。この場合、ケース22~24のいずれにおいても接続異常の解消時に同期異常の特定がなされてコマンド異常フラグがセットされ、V2__2の開始操作時に、当該コマンド異常フラグがクリアされて演出の更新が可能となる。

【1803】

ケース22~24のいずれにおいても、接続異常中のCZモード移行1ゲーム前(1ゲーム目)、V1__1(2ゲーム目)及びV1__2(3ゲーム目)においては、CZモード移行2ゲーム前から実行されている通常モード用の演出が、接続異常中でも継続して実行される。また、V2__1のゲーム中に接続異常が解消されても、上記のようにコマンド異常フラグがセットされるため、当該V2__1のゲームにおいて残数表示以外の演出の更新が制限される。そのため、当該V2__1のゲームにおいてもCZモード移行1ゲーム前から実行されている通常モード用の演出が継続される。当該コマンド異常フラグは、V2__2のゲームの開始操作に基づいてクリアされ、演出の更新が可能となる。

【1804】

ケース22は1戦目負けのため、V2__2(5ゲーム目)はCZモードではなく通常モードである。この場合、V2__2(5ゲーム目)の開始操作に基づいて、新たな(今回のゲームに対応する)演出設定が行われ、通常モード用の演出が実行される。以降のゲーム(6ゲーム目)も通常モード用の演出が実行される。

【1805】

ケース23は2戦目負けのため、V2__2(5ゲーム目)は通常モードである。この場

合、当該V2__2（5ゲーム目）においては、CZ演出設定処理（図221）にて、主制御装置101からのバトルコマンドに基づいてCVカウンタの更新がなされるものの、CZ開始演出が未実行であることが特定されて、当該CZ開始演出を行うための処理が実行される。また、当該CZ開始演出に続けて、V1__1用の演出を行うための処理が実行される。そのため、当該V2__2（5ゲーム目）の演出は、CZ開始演出とともに、バトル2戦目ではなくバトル1戦目の演出であって、当該バトル1戦目の1ゲーム目の演出（V1__1用の演出、対峙演出）が実行される。そして、次のゲーム（CZ後1G、6ゲーム目）では、通常モード用の演出が行われる。つまりこの場合、バトル2戦目の2ゲーム目にバトル1戦目の1ゲーム目の演出が行われ、バトル1戦目の2ゲーム目やバトル2戦目の1ゲーム目及び2ゲーム目の演出が実行されることなくCZモードが終了することになる。

10

【1806】

ケース24は2戦目勝ちのため、V2__2（5ゲーム目）はCZモードである。この場合もケース23と同様に、当該V2__2（5ゲーム目）においては、CZ開始演出に続けてバトル1戦目の1ゲーム目の演出（V1__1用の演出、対峙演出）が実行される。そして、当該V2__2の入賞時に前兆コマンドを受信することから、次ゲーム（CZ後1G、6ゲーム目）では、AT確定演出が実行される。つまりこの場合も、バトル2戦目の2ゲーム目にバトル1戦目の1ゲーム目の演出が行われ、バトル1戦目の2ゲーム目やバトル2戦目の1ゲーム目及び2ゲーム目の演出が実行されることなくCZモードが終了することになる。

20

【1807】

以上のように、本変形例では、バトル数と各バトルのゲーム数によって進行するCZモードについて、主制御装置101側ではバトル数をバトルカウンタにて把握し、バトルのゲーム数はCZゲームカウンタにて把握する一方、サブ制御装置180側には、バトルカウンタに対応するバトルコマンドを出力するだけで、CZゲームカウンタに対応するコマンドを出力しないし、バトルコマンドにCZゲームカウンタの情報を入力しない構成とした。このようにすることで、主制御装置101とサブ制御装置180とで情報のやり取り（コマンドの送受信）を行いながらCZモードを進行するうえで、やり取りを行う情報量（コマンド数や1コマンド当たりの情報量）を少なくすることができる。よって、CZモード中の制御を簡略化することができ、処理構成の簡素化を通じて他の処理を設定する余裕を設け、遊技内容や演出内容の重厚化や多様化に大きく貢献することが可能となる。

30

【1808】

この場合、バトルコマンドを毎ゲーム出力する構成としたことにより、サブ制御装置180側ではバトルコマンドを受信した回数によってバトル中のゲーム数を把握することが可能となる。よって、上記のように両制御装置間の情報のやり取りに関する処理を簡素化する効果を得ながらも、サブ制御装置180側で各バトルのゲーム数を明確に把握することが可能となり、バトル中の各ゲームの演出を設定することができるようになる。

【1809】

このような構成において、セットの更新ゲームで接続異常等によってバトルコマンドを把握できなくなった場合、各セットのゲーム数をサブ制御装置180側で正確に把握することができなくなる。そこで、本変形例では、前回受信したバトルコマンドの情報と今回受信したバトルコマンドの情報を比較してバトル数の更新がなされていた場合に、その更新がなされたゲームをバトル1ゲーム目とし、当該ゲームでバトル1ゲーム目の演出を行う構成とした。このようにすることで、上記のようなCZモード中のコマンド制御の簡略化を行いながらも、接続異常等が生じた場合に実行する演出内容が不明となってエラーになってしまう事象を回避することが可能となる。

40

【1810】

上記のように、サブ制御装置180側でバトル数（セット数）が更新されたゲームをバトルの1ゲーム目として判断する構成とすると、接続異常等によってバトルの2ゲーム目であっても1ゲーム目の演出を実行し得る構成となる。この場合であっても、当該バトル

50

の2ゲーム目の次のゲームでは、バトル数（セット数）が更新されたことをバトルコマンドによって把握することが可能となるため、最終的なC Zモードの終了ゲームの両制御装置間の同期を好適に図ることができるようになる。

【1811】

特に、上記のようにバトル数（セット数）が更新されたゲームをバトルの1ゲーム目として判断する構成としたことから、所定数のセットを消化できたらA Tモードの移行が生じるC Zモードにおいて、そのセット数を明確に把握することができる。

【1812】

本変形例では、C Zモードの各ゲームの演出を開始操作時のC Z演出設定処理にて設定する構成としたため、直前までコマンド異常フラグがセットされていて演出データの初期化（消去）がなされたとしても、今回実行するゲームのC Zモード用の演出を設定することが可能となる。つまり、演出データの初期化（消去）が行われたゲームであっても、今回のバトル数やゲーム数に対応するC Zモード用の演出を設定することが可能となり、接続異常や同期異常等が生じた場合であっても、各ゲームに応じた演出を行う機会をより多くすることが可能となる。

【1813】

<変形例6>

上記のように本実施形態では、主にC Zモードへの移行や終了といった状態移行時の演出を説明したが、本変形例では、C Zモードだけでなく、他の状態移行に際して接続異常等によって開始演出が実行されなかった場合の本発明の適用例について説明する。

【1814】

図227は、本発明を別の状態移行に適用する場合の、開始演出の有無や外部出力の切替の有無と、その適用時の挙動を説明するための図である。

【1815】

(A)は、通常モードからC Zモードへ移行したり、C Zモードから通常モードに移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替（LOW状態とHI状態との切替等）がある場合を示している。なお、上記実施形態では、通常モードからC Zモードへ移行する場合にC Z開始演出を実行し、C Zモードから通常モードに移行する場合には通常モードが開始されることの開始演出（通常開始演出）を実行しない構成としていたが、実行する構成としてもよい。通常開始演出の実行態様は、遊技者が通常モードに移行したことを理解できる内容であれば特に限定されないが、例えば、「通常モードに移行しました」といった文字表示を補助表示部65にて行ったり、それに対応する効果音をスピーカ64から出力する構成としてもよい。

【1816】

この場合、(A1)のように状態移行時に開始演出を実行することができなくても演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよく、外部出力との関係で、演出を実行可能となったタイミングが外部出力の切替タイミング（データ表示器での表示タイミング）よりも後であっても開始演出を実行する構成としてもよく（A1-1）、演出を実行可能となったタイミングが外部出力の切替タイミング（データ表示器での表示タイミング）よりも後であれば開始演出を実行する構成としてもよい（A1-2）。また、(A2)のように演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。これらの構成は、例えば、通常モードからC Zモードへ移行する場合には、状態移行時に開始演出を実行していなければ、その後、開始演出を実行する（A1）一方、C Zモードから通常モードへ移行する場合には、状態移行時に開始演出を実行していなくても、その後、開始演出を実行しない（A2）とする構成や、その逆の構成、といったように、移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい。また、上記実施形態等のように、通常モードからC Zモードへ移行する場合には開始演出を行う一方、C Zモードから通常モードへ移行する場合には開始演出を行わない構成としてもよく、その逆の構成としてもよく、この場合、開始演出を実行する側の構成に対して、上記（A1）や（A2）を適用すると

よい。

【1817】

(B)は、通常モードからCZモードへ移行したり、CZモードから通常モードに移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がない場合を示している。

【1818】

この場合も、(B1)のように状態移行時に開始演出を実行することができなくても演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよいし、(B2)のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は(A)の場合と同様である。

10

【1819】

(C)は、通常モードやCZモードからATモードへ移行したり、ATモードから通常モードやCZモードに移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がある場合を示している。ATモードへの移行時の開始演出は、上記のAT開始演出であり、CZモードへの移行時の開始演出は、上記のCZ開始演出である。なお、上記実施形態ではATモードから通常モードに移行する場合のみ説明していたが、ATモードからCZモードに移行する場合もある構成とし、この場合、ATモード終了とともにCZモードへ移行する場合にCZ開始演出が実行される構成とするとよい。また、通常モードへの移行時の開始演出は、(A)で説明した通りである。

20

【1820】

この場合も、(C1)のように状態移行時に開始演出を実行することができなくても演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよく、(C1-1)や(C1-2)のように、外部出力の切替タイミング(データ表示器での表示タイミング)との関係で開始演出の実行の有無を異ならせてもよく、(C2)のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は(A)の場合と同様である。

【1821】

(D)は、通常モードやCZモードからATモードへ移行したり、ATモードから通常モードやCZモードに移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がない場合を示している。

30

【1822】

この場合も、(D1)のように状態移行時に開始演出を実行することができなくても演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよいし、(D2)のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は(A)の場合と同様である。

40

【1823】

(E)は、複数のゲームに亘って関連する演出を実行する連続演出状態を有する構成において、当該連続演出状態ではない通常演出状態から連続演出状態へ移行したり、連続演出状態から通常演出状態へ移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がない場合を示している。なお、連続演出状態についてより詳しくは、例えば、上記CZモード中の1セット中の各ゲームの演出を連続演出として行う構成としてもよく、具体的には、1ゲーム目に第1演出として対峙演出を行い、2ゲーム目に第2演出として味方UP演出を行い、3ゲーム目に第3演出として敵UP演出を行い、4ゲーム目に第4演出として攻撃演出を行い、5ゲーム目に第5演出として勝ち演出や負け演出を行う、といった一連の連続演出

50

出を適用できる。この場合、例えば、A Tモード移行抽選の結果を報知する場合に当該連続演出が実行される構成とするとよく、連続演出の開始時（1ゲーム目）では連続演出が開始されることの開始演出（上記のC Z開始演出に相当する「バトルスタート」という表示等）を行う構成とするとよい。また、連続演出状態から通常演出状態に移行した場合の通常演出状態の開始演出の実行態様は、遊技者が通常演出状態に移行したこと（連続演出状態が終了したこと）を理解できる内容であれば特に限定されないが、例えば、「バトル終了・・・」といった文字表示を補助表示部65にて行ったり、それに対応する効果音をスピーカ64から出力したりする構成としてもよい。

【1824】

なお、連続演出状態は、上記のようにA Tモード移行抽選の結果を報知する状態であり、C ZモードのようにA Tモード移行抽選の当選確率が通常モードよりも高くなる状態ではなく、遊技者にとっての有利度が移行前後で変化しない状態とするとよい。

【1825】

この場合、（E1）のように状態移行時に開始演出を実行することができなくても演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよいし、（E2）のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。例えば、連続演出状態へ移行する際に連続演出状態の開始演出をできず、演出実行可能となってから当該連続演出状態の開始演出を実行する場合、上記C Zモード中の演出のように、開始演出を実行するゲームでは当該ゲームが第1ゲームではなくても（第2ゲーム～第5ゲームであっても）第1演出を実行する構成としてもよいし、上記C Zモード中の演出とは異なり、開始演出を実行するゲームに応じた演出を実行する（第2ゲーム～第5ゲームに対応する第2演出～第5演出を実行する）構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は（A）の場合と同様である。

【1826】

（F）は、通常モードやC Zモード、A TモードからB B状態へ移行したり、B B状態から通常モードやC Zモード、A Tモードに移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がある場合を示している。B B状態への移行時の開始演出は、上記の第1B B開始演出や第2B B開始演出であり、通常モード、C Zモード、A Tモードへの移行時の開始演出は上述の通りである。

【1827】

この場合も、（F1）のように状態移行時に開始演出を実行することができなくても演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよく、（F1-1）や（F1-2）のように、外部出力の切替タイミング（データ表示器での表示タイミング）との関係で開始演出の実行の有無を異ならせてもよく、（F2）のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は（A）の場合と同様である。

【1828】

（G）は、通常モードやC Zモード、A TモードからB B状態へ移行したり、B B状態から通常モードやC Zモード、A Tモードに移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がない場合を示している。

【1829】

この場合も、（G1）のように状態移行時に開始演出を実行することができなくても演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよいし、（G2）のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は（A）の場合と同様である。

【1830】

(H)は、通常区間から有利区間へ移行したり、有利区間から通常区間に移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がある場合を示している。有利区間への移行時の開始演出は、有利区間移行時処理にて設定される天井ゲーム数を示唆する示唆演出を有利区間の開始演出としてもよいし、別途、有利区間が開始されたことを遊技者が把握可能な態様にて補助表示部65やスピーカ64にて開始演出を行う構成としてもよい。また、通常区間への移行時の開始演出は、通常区間が開始されたこと（有利区間が終了したこと）を遊技者が把握可能な態様にて補助表示部65やスピーカ64にて開始演出を行う構成としてもよい。

10

【1831】

この場合も、(H1)のように状態移行時に開始演出を実行することができなくても演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよく、(H1-1)や(H1-2)のように、外部出力の切替タイミング（データ表示器での表示タイミング）との関係で開始演出の実行の有無を異ならせてもよく、(H2)のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は(A)の場合と同様である。

【1832】

(I)は、通常区間から有利区間へ移行したり、有利区間から通常区間に移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がない場合を示している。

20

【1833】

この場合も、(I1)のように状態移行時に開始演出を実行することができなくても演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよく、(I2)のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は(A)の場合と同様である。

【1834】

(J)は、押し順報知や押し順報知演出(ナビ)の低確率状態からナビの高確率状態へ移行したり、ナビの高確率状態からナビの低確率状態に移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がある場合を示している。ナビの低確率状態と高確率状態とは、押し順報知や押し順報知演出(ナビ)の実行率によるものだけでなく、例えば、各種押し順報知のうち、所定の種類の押し順報知(例えば、中第1停止用の押し順報知や右第1停止用の押し順報知)が行われにくい又は行われない状態をナビ低確率状態とし、所定の種類の押し順報知が行われる又は行われ易い状態をナビ高確率状態としてもよい。ナビ高確率状態への移行時の開始演出は、CZ開始演出やAT開始演出、その他、ナビ高確率状態に移行したことを遊技者が把握可能な態様にて補助表示部65やスピーカ64にて行う演出を開始演出としてもよく、ナビ低確率状態への移行時の開始演出は、CZ開始演出や上記の通常開始演出、その他、ナビ低確率状態に移行したことを遊技者が把握可能な態様にて補助表示部65やスピーカ64にて行う演出を開始演出としてもよい。

30

40

【1835】

この場合も、(J1)のように状態移行時に開始演出を実行することができなくても演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよく、(J1-1)や(J1-2)のように、外部出力の切替タイミング（データ表示器での表示タイミング）との関係で開始演出の実行の有無を異ならせてもよく、(J2)のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は(A)の場合と同様である。

50

【1836】

(K)は、押し順報知や押し順報知演出(ナビ)の低確率状態からナビの高確率状態へ移行したり、ナビの高確率状態からナビの低確率状態に移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がない場合を示している。

【1837】

この場合も、(K1)のように状態移行時に開始演出を実行することができなくとも演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよく、(K2)のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は(A)の場合と同様である。

10

【1838】

(L)は、上記(A)～(L)にて具体的に記載した状態移行をまとめたものであり、遊技者にとって不利な状態から遊技者にとって有利な状態へ移行したり、有利な状態から不利な状態に移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がある場合を示している。この状態移行時の開始時演出は、上記(A)～(L)のものを適宜適用するとよい。なお、この(L)の記載は、上記(A)～(L)の状態移行が、必ず遊技者にとっての有利度が異なる状態に移行することを規定するものではなく、上記(A)～(L)のいずれか又はいずれもが、状態は移行するものの遊技者にとっての有利度は変更されない構成であってもよい。また、上記(A)～(L)のいずれか又はいずれもが、状態は移行するものの遊技者にとっての全ての観点での有利度が変更されない構成だけでなく、所定の観点での有利度は変更されるものの別の観点での有利度は変更される構成であってもよい(例えば、通常モードからATモードへ移行することで、押し順報知は実行され易くなるものの、通常時の設定示唆が実行されにくくなる構成等)。

20

い。

【1839】

この場合も、(L1)のように状態移行時に開始演出を実行することができなくとも演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよく、(L1-1)や(L1-2)のように、外部出力の切替タイミング(データ表示器での表示タイミング)との関係で開始演出の実行の有無を異ならせてもよく、(L2)のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は(A)の場合と同様である。

30

【1840】

(M)は、上記(L)において、遊技者にとって不利な状態から遊技者にとって有利な状態へ移行したり、有利な状態から不利な状態に移行したりする場合であって、状態移行時に移行先の状態の開始演出が設定されており、更に状態移行時に外部出力信号の出力状態の切替がない場合を示している。

【1841】

この場合も、(M1)のように状態移行時に開始演出を実行することができなくとも演出実行可能となってから開始演出を実行する構成としてもよく、(M2)のように、演出を実行可能となっても開始演出を実行しない構成としてもよい。移行先が異なる場合にそれぞれ別の構成を適用してもよい点や、移行先によっては開始演出を行わない場合がある構成に対しての適用例は(A)の場合と同様である。

40

【1842】

なお、上記(A)～(M)において、開始演出とともに移行先の状態での1ゲーム目の演出を行う構成としてもよく、開始演出を移行先の状態での1ゲーム目の演出として読み替えて適用してもよい。また、外部出力は主制御装置101から出力する構成とするともよいが、サブ制御装置180から出力する構成としてもよい。更に、遊技機外部に出力する

50

構成に代え、又は加えて、区間表示器のように状態移行に対応する情報表示を出力として適用してもよい。情報表示を行う構成としては主制御装置 101 にて情報表示を行う構成とするとよいが、サブ制御装置 180 にて情報表示を行う構成としてもよい。

【1843】

＜その他の実施形態＞

なお、上述した各実施形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記各実施形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記各実施形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施形態や変形例の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで適用することも可能である。

10

【1844】

(1) 電源投入時に主制御装置 101 側からの立ち上げ時コマンドをサブ制御装置 180 側で受信できなかった場合、接続異常が生じているとしてエラー報知を実行する構成とし、接続異常が解消されても電源が OFF とされるまでそのエラー報知が継続される構成としたが、少なくとも接続異常が解消された場合であってもエラー報知が継続されればよく、例えば、接続異常が解消されるであろう所定期間に亘ってエラー報知を継続させ、当該所定期間の経過に基づいてエラー報知を終了する構成としてもよい。この場合、所定期間の経過が電源 OFF よりも前であってもエラー報知を終了するようにするとよい。

20

【1845】

(2) 電源投入時に主制御装置 101 側からの立ち上げ時コマンドをサブ制御装置 180 側で受信できなかった場合、接続異常が生じているとして接続異常用のエラー報知と、外部出力とが行われるようにした構成において、接続異常用のエラー報知を所定期間経過後に終了させ、外部出力は電源 OFF まで継続させる構成としたが、エラー報知と外部出力のいずれもを所定期間経過後に終了させる構成としてもよく、エラー報知と外部出力のいずれもを電源 OFF まで継続させる構成としてもよい。また、エラー報知を電源 OFF まで継続させる構成とし、外部出力を所定期間経過後に終了させる構成としてもよい。さらに、いずれも所定期間経過後に終了させる構成としたうえで、エラー報知と外部出力とをそれぞれ終了させる所定期間を異ならせる構成としてもよい。さらに、これらエラー報知と外部出力とが別々の終了契機で終了する構成としてもよく、例えば、エラー報知はリセットスイッチ 72 の操作によって終了させることが可能とし、外部出力は所定期間経過で終了させることが可能としてもよい。

30

【1846】

(3) 電源投入時に接続確認を行うことで接続異常の有無を確認する構成としたが、電源投入時は接続確認を行わない構成としてもよい。

【1847】

(4) 主制御装置 101 からの復電コマンド（停電からの復帰時に出力されるコマンド）を、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との接続確認用のコマンドとして用いる構成としてもよい。すなわち、停電からの復帰時に、サブ制御装置 180 において主制御装置 101 からの復電コマンドを受信できないことを接続異常とし、接続異常用のエラー報知を行う構成としてもよい。

40

【1848】

(5) 主制御装置 101 側で特定されたエラー状態中は、主制御装置 101 側の遊技を進行させることができない構成としたが、当該エラー状態中も主制御装置 101 側の遊技を進行させることができる構成としてもよい。この場合、サブ制御装置 180 側で把握する遊技進行状態にエラー状態を追加することなく（コマンドカウンタにて管理することなく）、別のモードとして管理する構成とするとよい（エラー状態であっても、主制御装置 101 側の遊技進行状態を把握する構成とするとよい）。

50

【1849】

(6) 主制御装置101とサブ制御装置180とが、双方向通信可能な構成としてもよい。すなわち、上記実施形態等では、主制御装置101からサブ制御装置180への情報出力は可能であるものの、サブ制御装置180から主制御装置101への情報出力は不可として一方向通信を前提として説明したが、双方向通信が可能であれば、例えば、主制御装置101側からサブ制御装置180にてコマンドを受信した場合に、当該受信したことの情報等を主制御装置101へ出力する等することで、主制御装置101においても接続異常の発生の有無を特定することが可能となる。

【1850】

(7) 主制御装置101とサブ制御装置180との情報のやり取りに異常が生じる（接続異常や同期異常が生じる）等した場合を例として発明の説明を行ったが、他の制御装置間の情報のやり取りに、上記発明を適用してもよい。例えば、サブ制御装置180と表示制御装置81との情報のやり取りに上記発明を適用してもよく、主制御装置101と払出装53との情報のやり取りに上記発明を適用してもよく、主制御装置101と指示モニタとしての払出枚数表示部61等の各種表示部との情報のやり取りに上記発明を適用してもよい。

10

【1851】

(8) 主制御装置101とサブ制御装置180との情報のやり取りに用いられる伝送手段としてのハーネスHと、サブ制御装置180への電源共有用の伝送手段としてのハーネスを別途設ける構成としたが、両ハーネスを共用する、又はケーブル自体は別々であっても、同じコネクタにてサブ制御装置180に接続される構成としたり、両ハーネスが束ねて管理される構成としてもよい。このようにすることで、遊技機内部の配線を簡素化することができ、不正等の目的で別のハーネス等が接続された場合にそれを発見し易くすることができる。ただし、電源供給用のハーネスに隣接させて（束ねる等させて）情報のやり取り用のハーネスHが配置される場合、電源供給時の磁場の影響等によって、ハーネスH内でノイズが発生する可能性が高くなり、そうすると、上記の接続異常や同期異常が生じる可能性も高くなる。

20

【1852】

(9) 電源投入時に接続異常が生じている場合に、特定事象が生じているとしてエラー報知（特定報知）を行う構成としたが、特定事象としては接続異常に限定されず、例えば、主制御装置101側から異常なコマンドを受信した場合を特定事象として、エラー報知を行う構成としてもよい。異常なコマンドとしては、通常の立ち上げ時には受信しないコマンド、例えば、所定の遊技進行コマンドであってもよい。より具体的には、主制御装置101において通常処理が起動される前の状況では、スタートレバー41やストップスイッチ42～44の操作が行われても開始操作時コマンドや停止時コマンドは主制御装置101から出力されない構成であるため、立ち上げ時のタイミングでこれらの遊技進行コマンドを受信した場合に異常が生じているとしてエラー報知を行う構成としてもよい。また、例えば、何らかの遊技機構部品に異常が生じている場合に特定事象が生じているとしてエラー報知を行う構成としても良い。より具体的には、例えば、第1位置と第2位置とに動作可能な役物が設けられている場合には、電源投入時の役物の位置が所定の位置（初期位置）とは異なる場合（主制御装置101に役物が接続されている場合には主制御装置101からの役物位置情報に基づき）にエラー報知を行う構成としてもよく、例えば、閉鎖位置と開放位置に変位可能な前面扉12が開放位置とされている場合（閉鎖位置とされていない場合、主制御装置101からの扉開放情報に基づき）にエラー報知を行う構成としてもよい。これらの構成においても、特定事象が解消されてもエラー報知が継続されるようにするとよい。

30

40

【1853】

(10) サブ制御装置180用のサブ側電源スイッチ185を設けることによって、主制御装置101の電入状態や電断状態を維持しながらサブ制御装置180側を電断状態と電入状態との切替を実行可能な構成としたが、少なくとも主制御装置101の電入状態や

50

電断状態を維持しながらサブ制御装置 180 側において表示メイン処理の再度の立ち上げ（ステップ S 2 1 0 1 から処理が行われるようにすること）が可能であればよく、サブ制御装置 180 において表示メイン処理をステップ S 2 1 0 1 から再起動させるスイッチやリセットさせるスイッチを設けてもよいし、サブ制御装置 180 自体の再起動用（リセット用）のスイッチを設けても良い。また、サブ側電源スイッチ 185 とは異なる構成によってサブ制御装置 180 の電断状態と電入状態との切替や再起動（再立ち上げ、リセット）を実現してもよい。例えば、電源装置 91 からの電源をサブ制御装置 180 へ供給するケーブルや、電源装置 91 からの電源を主制御装置 101 を介してサブ制御装置 180 へ供給するケーブルを、主制御装置 101 又はサブ制御装置 180 のいずれか一方で抜き差し可能な構成としておき、当該ケーブルの抜き差しによってサブ制御装置 180 側の独立した電断状態と電入状態との切替や再起動（再立ち上げ、リセット）を可能としてもよい。

10

【1854】

これらの場合においても、サブ制御装置 180 側の独立した電断状態と電入状態との切替時の立ち上げ処理が、主制御装置 101 もセットで電断状態と電入状態とに切り替える場合の立ち上げ処理と異なる処理構成（処理内容）であるとよい。また、サブ制御装置 180 側の独立した電断状態と電入状態との切替時の立ち上げ時にサブ制御装置 180 を介して補助表示部 65 等にて報知される立ち上げ時の報知内容（報知態様）が、主制御装置 101 もセットで電断状態と電入状態とに切り替える場合の立ち上げ時の報知内容（報知態様）と異なる内容（態様）としてもよく、このようにすることで、主制御装置 101 もセットで再起動等している状況であるか否かを遊技者や遊技ホールの管理者等が明確に把握することが可能となる。

20

【1855】

（11）サブ制御装置 180 において独自の再起動（主制御装置 101 の再起動を伴わない再起動）等を実行可能とする構成において、接続確認を行わない構成としたが、主制御装置 101 の再起動を伴う再起動等の場合と同様に、接続確認を行う構成としてもよい。すなわち、サブ制御装置 180 において独自の再起動等を行った場合でも、主制御装置 101 からの立ち上げ時コマンドを受信しているか否かの判定を行う構成としてもよい。この場合、サブ制御装置 180 において独自の再起動等を行う場合には、立ち上げ時コマンドを受信していないため、接続異常用のエラー報知が必ず発生する構成となる。そこで、このような構成において、接続異常用のエラー報知を所定操作等の所定契機で終了させることが可能な構成とすることで、サブ制御装置 180 独自の再起動等を行う場合の処理を、主制御装置 101 の再起動等も介して行う場合の処理と同じ処理としながらも、必ず発生してしまうエラー報知を終了させることができない不都合を生じさせないようにすることができる。

30

【1856】

なお、サブ制御装置 180 独自の再起動等に伴うエラー報知は終了させることができるものの、主制御装置 101 の再起動等も伴うサブ制御装置 180 の再起動等によるエラー報知は終了させることができない構成としてもよい。

【1857】

（12）サブ制御装置 180 独自の再起動等を行う場合にも接続確認を行う構成としたうえで、主制御装置 101 側の所定操作（例えば、リセットスイッチ 72 の操作）によって、立ち上げ時コマンドが出力される構成としてもよい。つまり、サブ制御装置 180 側で接続確認を行うタイミングで、遊技ホールの管理者等による上記所定操作を契機として接続確認用のコマンド出力が行われる構成としてもよい。

40

【1858】

（13）サブ制御装置 180 が外部集中端子板 121 やそれとは異なる外部集中端子板を介して情報を出力可能な構成としたが、外部集中端子板等を介さずに直接別の制御装置（データ表示部やモニタ等）へ情報を出力可能な構成としてもよい。また、情報の出力先は、遊技機外部の装置に限定されず、例えばデータ表示部が遊技機内部や遊技機に直接接

50

続されている構成においては、当該遊技機内部や直接接続されたデータ表示部に対して情報を出力する構成としてもよく、遊技機に設けられた他の制御装置に情報を出力する構成としてもよい。

【1859】

(14) サブ制御装置180において同期異常を特定し、コマンド異常フラグをセットする場合、外部出力を行う構成としてもよい。この場合、開始操作等に基づいて、コマンド異常フラグをクリアする際に、外部出力を終了する構成としてもよいし、終了しない構成としてもよい。終了しない構成とする場合、別の契機で外部出力を終了する構成とするとしてよく、例えば、外部出力を開始してから複数である特定数の開始操作等が行われた場合に当該外部出力を終了させる構成としてもよい。

10

【1860】

(15) 主側スピーカ110を設け、エラー報知を行う場合に、当該主側スピーカ110から効果音を出力する構成としたが、サブ側スピーカ64からもエラー報知時の効果音を出力する構成としてもよい。

【1861】

(16) エラー等の発生時に主制御装置101から主側スピーカ110を介して当該エラー等の発生に対応する情報を出力する構成としたが、主制御装置101がサブ制御装置180を介することなく情報出力が可能な構成であればよく、主制御装置101に接続されるモニタ等の別の制御装置を介して情報を出力する構成としてもよい。

【1862】

20

(17) 主制御装置101が外部集中端子板121を介して遊技ホールの管理コンピュータやデータ表示器等へ外部出力を可能とし、更に、サブ制御装置180が外部集中端子板121又はそれとは異なる外部集中端子板を介して遊技ホールの管理コンピュータやデータ表示器等へ外部出力を可能な構成としたが、外部出力先が主制御装置101とサブ制御装置180とで異なる構成としてもよい。例えば、主制御装置101は遊技ホールの管理コンピュータへ出力し、サブ制御装置180はデータ表示器へ出力する構成としてもよく、その逆の構成としてもよい。

【1863】

(18) サブ制御装置180側で実行している接続異常用のエラー報知を所定操作等で終了可能とする場合、その終了契機となる所定操作を主制御装置101側に設けられた操作手段の操作とすることで、接続異常用のエラー報知を終了させる際に接続異常が解消していることの確認（主制御装置101からサブ制御装置180へ当該操作手段の操作が行われたことの情報の出力が行われ、その情報を受信できることの確認）を同時に行うことが可能である。これに対して、サブ制御装置180側に設けられた操作手段（例えば演出スイッチ66）の操作とすることで、接続異常が解消されていなくてもそのエラー報知を終了させることが可能である。

30

【1864】

(19) 遊技進行状態を、ベット待ち状態～払出状態、及びエラー状態として規定し、主制御装置101側のこれらの遊技進行状態の移行を、サブ制御装置180側でも把握可能としたが、遊技進行状態の規定は上記のものに限定されず、上記のものよりも詳細に状態移行を規定してもよく、上記の遊技進行状態のうちの複数の遊技進行状態をまとめて一の遊技進行状態として規定してもよく、遊技進行状態の移行契機や移行タイミング（遊技進行状態の区切り）も上記のものと同然とさせてもよい。例えば、上記のベット待ち状態は、前ゲームが終了してから（電源投入後）、開始操作が可能となる規定枚数のベットが行われる前の状態として規定しているが、規定枚数に満たないベットが行われている状態も一の遊技進行状態とし、例えば、規定枚数を3枚とすると、0枚のベットが行われているベットなし状態と、1枚のベットが行われている第1ベット待ち状態と、2枚のベットが行われている第2ベット待ち状態と、を設け、3枚（規定枚数）のベットが行われることで開始操作待ち状態に移行する構成としてもよい。この場合、ベットなし状態において1枚のベットが行われると第1ベット待ち状態に移行し、第1ベット待ち状態において1枚

40

50

のベットが行われると第2ベット待ち状態に移行し、第2ベット待ち状態において1枚のベットが行われると開始操作待ち状態に移行する他、ベットなし状態において第1クレジット投入スイッチ56が操作されると3枚のベットが行われて開始操作待ち状態に移行し、第1ベット待ち状態や第2ベット待ち状態、開始操作待ち状態において、精算スイッチ59が操作されると、ベットされたメダルも含めて払出が行われてベットなし状態に移行する等、状態移行の契機が複数存在したり、状態移行が1つずつ移行するものに加えてまとめて複数状態の移行が生じるものが存在したり、状態の移行が一方向ではなく双方向となるものも存在するようになり、より詳細な遊技進行状態の規定を行うことが可能となる。

【1865】

なお、上記実施形態や変形例においても、払出状態は、払出開始待ち状態から移行する場合だけでなく、精算スイッチ59の操作によっても移行するものである。この構成に代え、又は加えて、小役入賞に基づいてメダルの払い出しやクレジットの加算が行われる状態と、精算スイッチ59の操作によってメダルの払い出しが行われる状態とを、別々の状態として管理（規定）する構成としてもよい。

【1866】

（20）サブ制御装置180側で把握している遊技進行状態を所定期間の経過に基づき移行させる構成において、所定期間の長さは上記のものに限定されない。例えば、開始操作に基づいて設定する停止可能待ち状態の維持期間は上記のものよりも長くてもよいし短くてもよい。停止可能待ち状態の維持期間が予め定められた期間ではなく、その都度設定される期間としてもよい。例えば、停止可能待ち状態の維持期間を開始操作が行われてからストップスイッチ42～44が操作可能となる最短の期間としたが、最長の期間としてもよく、平均的な期間としてもよい。また、サブ制御装置180側でもウェイト期間に相当する期間を把握可能な構成とし、当該ウェイト期間と、各リール32L、32M、32Rの回転が開始されてから定速回転に至るまでの期間と、から、開始操作が行われてからストップスイッチ42～44が操作可能となるまでの期間（停止可能待ち状態の維持期間）を設定する構成としてもよい。

【1867】

（21）第1遅延エラー報知や第2遅延エラー報知を行う場合、すなわち、期間経過で遊技進行状態が移行したものととしてサブ制御装置180側で管理するものの、その遊技進行状態の移行に伴い主制御装置101側からの対応コマンドを受信しない場合、これらの第1遅延エラー報知や第2遅延エラー報知の実行に代えて、又は加えて外部出力を行う構成としてもよい。

【1868】

（22）同期異常が特定されてコマンド異常フラグがセットされた場合、当該同期異常が解消するまで（コマンド異常フラグがクリアされるまで）、コマンド判定処理を実行しない構成としてもよい。

【1869】

（23）押し順報知演出の実行ゲームでは入賞時演出を事前に設定する構成において、押し順報知演出として、ストップスイッチ42～44の第1停止操作の種類だけを指示する押し順報知演出や、第1停止操作と狙うべき図柄を指示する押し順報知演出を行うような構成においては、当該第1停止操作が行われた時点で入賞時演出の設定が可能である。

【1870】

（24）ストップスイッチ42～44の操作態様によらず第1小役入賞～第6小役入賞が成立する共通ベルに当選しているゲームでは、再遊技当選ゲームと同様に、開始操作時に入賞時演出（第1小役入賞～第6小役入賞に対応する入賞時演出）を設定する構成としてもよい。

【1871】

（25）開始操作時に、抽選結果に基づいて入賞可能となる小役等に対応する入賞時演出を設定し、入賞時や、入賞態様が確定する段階で、その事前に設定された入賞時演出を

10

20

30

40

50

実行するか否かの決定を行う構成としてもよい。この場合、開始操作時には、複数種類の入賞時演出を設定し、入賞態様が限定される時点で、当該複数種類の入賞時演出から実行する入賞時演出を選択する構成としてもよい。これらの場合、実行する入賞時演出を決定した後、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止した際に当該決定した入賞時演出が実行されるようにするとよい。

【1872】

(26) 獲得数や消化数の表示に関し、同期異常が生じて正しい獲得数や消化数に修正することなく（同期異常が生じていた間の獲得数や消化数を反映することなく）、同期異常の解消後はそのまま更新する構成としたが、残数表示と同様にこれらの獲得数や消化数に関しても、主制御装置 101 側でカウンタ等を用いて管理する構成としたうえで、同期異常の解消後に修正される（主制御装置 101 からの情報をそのまま表示させる）構成としてもよい。

10

【1873】

(27) 獲得数や消化数の表示に関し、同期異常が生じて、同期異常が解消された場合には、その表示態様を変更する構成としてもよい。すなわち、不確定の内容を含み得ることを遊技者に知らしめるべく、例えば、「0010 枚」との獲得数の表示をはてなマーク等を付与して「0000 枚？」等と表示してもよく、「0010 ゲーム」との消化数の表示をはてなマーク等を付与して「0010 ゲーム？」等と表示してもよい。さらに、同期異常が解消された場合には、その表示を行わない構成としてもよい。

【1874】

20

(28) 主制御装置 101 において入賞判定（払出判定処理）を実行して、今回のメダル払出数等の設定を行う構成としたが、有効ライン ML 上に実際に停止している図柄や図柄の組み合わせ（停止図柄、停止態様）から入賞判定を行う構成に代え、又は加えて、停止させる予定の図柄や図柄の組み合わせから入賞判定を行う構成としてもよい。具体的には、ストップスイッチ 42～44 が停止 ON 操作された場合に設定する停止図柄番号等の情報に基づき、有効ライン ML 上（基準位置の下段）に停止させる図柄を把握し、当該停止させる図柄の組み合わせから、入賞判定を行う構成としてもよい。この場合、主制御装置 101 においても、入賞前（全停止前）に入賞判定を行うことが可能な構成となる。そこで、当該事前の入賞判定に基づいて入賞時コマンドをサブ制御装置 180 へ出力し、サブ制御装置 180 側では当該事前の入賞時コマンドに基づいて、入賞前に入賞時演出を設定する構成としてもよい。

30

【1875】

(29) 2 ベットゲームで当選する第 2 BB を持ち越しながら 3 ベットゲームを行う構成を例として説明したが、各種 BB が当選している状態で遊技を進行させる構成に代え、又は加えて、BB が当選していない状態で遊技を進行させる構成としてもよい。この場合、第 1 BB 状態や第 2 BB 状態へ移行させることでメダル増加が見込める構成とし、AT モードと BB モードとでメダルを増加させる遊技性（いわゆる A + AT）としてもよい。また、AT モードに代えて、又は加えてリプレイ当選確率が変化する RT 状態へ移行可能とする遊技性やその遊技性と BB との組み合わせの遊技性（A + RT）としてもよいし、当該 RT 状態において押し順報知演出や押し順報知を実行する ART 状態へ移行可能とする遊技性やその遊技性と BB との組み合わせの遊技性（A + ART）としてもよい。

40

【1876】

(30) 有利区間移行抽選では、外れ結果を除くすべての抽選結果で有利区間への移行抽選に当選する構成としたが、一部の抽選結果（例えば再遊技）では有利区間への移行抽選に当選しない構成としてもよく、抽選結果に応じて有利区間への移行抽選の当選確率が異なる構成としてもよい。

【1877】

(31) AT モードを設定された枚数のメダル払出が生じた場合に終了する枚数管理型のモードとしたが、設定されたゲーム数を消化することで終了するゲーム数管理型のモードとしてもよく、所定数のゲームを 1 セットとして、各セットで継続抽選を行い、当該継

50

続抽選に非当選となることやセットのストックが0となることでATモードが終了するセット数管理型のモードとしてもよい。

【1878】

(32) 有利区間移行時にATモード移行が確定するゲーム数(天井ゲーム数)を設定する構成としたが、CZモード移行が確定するゲーム数を設定する構成としてもよく、CZモードにおける各セットの継続率の選択率を設定する構成としてもよく、CZモードにおける各セットの継続率に関わらずATモード移行が確定する(特定数のセットが継続することとなる)CZモードの移行回数を設定する構成としてもよい。

【1879】

(33) 有利区間は、1500ゲーム消化、又は2400枚の払出によって強制終了する構成としたが、当該強制終了条件はこれらに限定されない。例えば、1500ゲームではなく3000ゲームとしてもよいし、それよりも多くてもよく少なくてもよい。また、2400枚の払出に関しては、5000枚としてもよく、それよりも多くてもよく少なくてもよい。さらに、有利区間に移行してから投入された枚数を加味して2400枚の増加が生じた場合(差枚数が+2400枚となった場合)に強制終了する構成としてもよい。また、有利区間を設けずに、通常モードとCZモードとATモードとを行き来する構成としてもよい。少なくとも、押し順報知演出や押し順報知による遊技性を実現するうえでは、押し順報知演出や押し順報知が実行され易い状態(ATモード)と、当該状態よりも押し順報知演出や押し順報知が実行されにくい状態(通常モードやCZモード)と、が設定されていればよい。

【1880】

(34) 主制御装置101又はサブ制御装置180にて、ハーネスHが接続されている場合と接続されていない場合との電圧差等を利用して、接続異常の有無を判定可能な構成としてもよい。

【1881】

(35) サブ制御装置180において同期異常が特定されても、受信したコマンド(遊技進行コマンド等)に基づいて演出を行う構成としてもよく、この場合、同期異常の有無に関わらず、同様の演出を行う構成としてもよい。

【1882】

(36) 遊技進行コマンドは、各種演出用のコマンドとして設定したが、遊技進行コマンドに含まれない演出用のコマンドを設けてもよく、遊技進行コマンドであっても演出設定に用いられないコマンドを設けてもよい。

【1883】

(37) エラー等の発生時に、サブ制御装置180側の当該特定事象に対応する情報の出力(エラー報知)を行う構成に加えて、サブ制御装置180を介することなく主制御装置101側(主側スピーカ110)でも当該特定事象に対応する情報の出力(エラー報知)を行う構成としたが、出力(報知)する情報はエラーに限定されず、例えば、遊技進行に伴い生じる事象に関する情報であってもよい。遊技進行に伴い生じる事象としては、スタートレバー41の開始操作に基づく開始情報の出力や、ベット操作に伴うベット情報の出力、各リール32L, 32M, 32Rの回転開始に基づく回転開始情報の出力、各リール32L, 32M, 32Rの停止に基づくリール停止情報の出力、入賞時の入賞情報や払出枚数情報等の出力であってもよい。また、各ゲームの抽選結果や抽選結果に付随する情報(例えば、押し順ベル当選時の第1小役入賞~第6小役入賞となる操作順序に対応する情報)の出力であってもよい。これらの場合において、サブ制御装置180を介することなく主制御装置101からこれらの情報が出力され、サブ制御装置180側でも同様の情報が出力される構成としてもよく、また、サブ制御装置180を介することなく主制御装置101からこれらの情報が出力される一方、サブ制御装置180側からは同様の情報が出力されない構成としてもよい。両制御装置101, 180から出力される場合、それぞれ対応する情報や相当する情報が出力される構成であればよく、完全に同じ情報が出力されるものに限定されない。また、両制御装置101, 180から出力されるタイミングは

10

20

30

40

50

同じタイミングであってもよく、異なるタイミングであってもよい。主制御装置 101 からの情報に基づいてサブ制御装置 180 から情報が出力される場合、主制御装置 101 からの情報出力のタイミングのほうが、サブ制御装置 180 からの情報出力のタイミングよりも早くなる。

【1884】

(38) 同期異常がサブ制御装置 180 側にて特定されている場合（コマンド異常フラグがセットされている場合）、主制御装置 101 側から受信した遊技進行用のコマンドに基づく演出を制限する構成とし、サブ制御装置 180 側で実行している演出等に対応しないコマンドを主制御装置 101 側から受信した場合に、当該受信したコマンドに基づく演出を制限する構成としたが、その演出の制限範囲は上記のものに限定されない。例えば、受信したコマンドに基づく演出設定用の処理自体は行うものの、補助表示部 65 での表示（表示制御装置 81 へのコマンド出力や表示制御装置 81 での表示用の処理）や、スピーカ 64 からの効果音の出力を制限したり、当該演出設定用の処理に基づく補助表示部 65 での表示やスピーカ 64 からの効果音の出力も行うものの、補助表示部 65 での表示態様やスピーカ 64 からの効果音の出力態様を制限する（例えば、通常の表示態様とは異なる表示態様にて表示する、輝度や光度を通常よりも低く設定する、通常とは異なるキャラクタを表示させる、暗転表示させる、効果音の音量を通常よりも小さくする、効果音の音量を通常よりも大きくする、通常とは異なる効果音を出力する等）構成としてもよい。また、サブ制御装置 180 側で実行している演出等に対応しないコマンドは、サブ制御装置 180 側で把握している遊技進行状態に対応しないコマンドに限定されず、サブ制御装置 180 側で把握している遊技進行状態に対応するものの、実行している演出等に対応しないコマンドであればよく、例えば、今回のゲームで入賞予定の役を報知しているのにもかかわらず、その報知している役とは異なる役入賞に対応する入賞結果コマンドを受信した場合や、実行している操作態様に関する報知とは異なる停止時コマンドを受信した場合に当該コマンドに基づく演出を制限する構成としてもよい。

【1885】

(39) 同期異常がサブ制御装置 180 側にて特定されている場合、主制御装置 101 側から受信した遊技進行用のコマンドに基づく演出を制限するうえで、補助表示部 65 での表示演出は実行する一方、スピーカ 64 からの効果音の出力は制限する構成、又はその逆の構成としてもよい。

【1886】

(40) 主制御装置 101 側からのコマンドに基づいてサブ制御装置 180 にて当該コマンドに対応する演出設定を行う構成を利用して、当該演出設定用のコマンドを用いて、サブ制御装置 180 側で、主制御装置 101 側にて管理される遊技進行状態を把握する構成としたが、当該主制御装置 101 側にて管理される遊技進行状態は、1 ゲーム間の遊技進行状態に限定されず、複数のゲームに亘って管理される遊技進行状態（遊技状態）であってもよい。この場合、主制御装置 101 が、遊技状態が移行したことに対応する演出をサブ制御装置 180 にて行わせるためのコマンドに基づいて、サブ制御装置 180 側で当該遊技状態が移行したことに対応する演出を行うとともに、主制御装置 101 側で管理される遊技進行状態を、サブ制御装置 180 側でも把握する構成としてもよい。

【1887】

(41) 主制御装置 101 側を電断状態とすることなくサブ制御装置 180 側を電断状態とした場合、その後、サブ制御装置 180 を電入状態とすると、主制御装置 101 とともに電入状態とした場合と、サブ制御装置 180 側の立ち上げ用の処理を異ならせる（主制御装置 101 からの立ち上げ時コマンドの受信の有無を判定しないようにする）構成としたが、サブ制御装置 180 を主制御装置 101 とともに電入状態とする場合とサブ制御装置 180 だけを電入状態とする場合とでサブ制御装置 180 側の立ち上げ処理が異なればよく、相違する処理の内容は上記のもの（主制御装置 101 からの立ち上げ時コマンドの受信の有無を判定しないようにするか否か）に限定されない。例えば、サブ制御装置 180 単独で電入状態に切り替える場合には、主制御装置 101 とともに電入状態に切り替

える場合の立ち上げ処理に対して所定の処理（例えば、主制御装置１０１側の電源ＯＮ／ＯＦＦを伴っていないことの報知用の処理）が追加される構成としてもよい。また、サブ制御装置１８０単独で電入状態に切り替える場合と、主制御装置１０１とともに電入状態に切り替える場合とで、立ち上げ時や立ち上げ後の報知内容が異なる構成としてもよく、例えば、主制御装置１０１とともに電入状態に切り替えた場合には、「遊技機の電源が投入されました。しばらくお待ちください」といった表示を補助表示部６５等で行い、サブ制御装置１８０単独で電入状態に切り替えた場合には、「サブ側の制御装置の電源が投入されました。しばらくお待ちください」といった表示を補助表示部６５等で行う構成としてもよい。

【１８８８】

（４２）サブ制御装置１８０を介さずに主制御装置１０１に主側スピーカ１１０を直接接続し、サブ制御装置１８０を介さないでエラーの発生情報を出力し、サブ制御装置１８０を介してエラーの発生情報を出力する構成としたが、出力する情報はエラーの発生情報に限定されない。また、出力する情報について、サブ制御装置１８０を介さずに出力する情報と、サブ制御装置１８０を介して出力する情報とが異なる情報としてもよい。さらに、サブ制御装置１８０を介さずに出力する情報と、サブ制御装置１８０を介して出力する情報とが異なる情報とを同じ状況や同じタイミングで出力する構成としてもよく、この場合、これらサブ制御装置１８０を介さずに出力する情報と、サブ制御装置１８０を介して出力する情報とは、完全に同じ情報ではなくても対応する情報であると遊技者の誤解等を生じさせないようにするといった観点で好ましい。

【１８８９】

（４３）サブ制御装置１８０において同期異常が特定されている場合、主制御装置１０１側から演出用のコマンド（遊技進行コマンド）を受信しても、演出設定の実行を制限する構成としたが、受信したコマンドに基づく演出設定自体は行うものの演出の実行を制限する構成としてもよい。また、演出設定を行ったうえで、同期異常が解消された後、その設定した演出を実行可能としてもよい。この場合、例えば、複数の実行タイミング（複数の遊技進行状態に対応する演出用のコマンド）に対応する演出を、複数記憶可能として置き、同期異常が解消された後、所定の操作（例えば演出スイッチ６６の操作）に基づいてこれら複数の演出を順番に実行する構成としてもよいし、期間経過に基づいて複数の演出を順番に実行する構成としてもよく、実行させたい演出を遊技者等が選択可能とし、その選択された演出を実行する構成としてもよい。さらに、複数の実行タイミングに対応する演出を記憶せず、同期異常が特定されてから最初の演出用のコマンドに基づく演出だけを記憶する構成としたり（その後の演出用のコマンドに基づく演出設定は行わない構成としてもよいし、演出設定は行うものの、記憶されている演出の上書きは行わない構成としてもよい）、同期異常が解消される直前の演出用のコマンドに基づく演出だけを記憶する構成としたり（演出用のコマンドに基づく演出設定を行い、その演出を所定領域に記憶させる構成とし、次に受信した演出用のコマンドに基づく演出をその所定領域に記憶されている演出に上書きして記憶する構成とする）とよい）、所定タイミング（例えば入賞時コマンド）での演出だけを記憶する構成としてもよい。

【１８９０】

（４４）主制御装置１０１において進行される遊技内容に応じてサブ制御装置１８０へ順次コマンドを出力し、サブ制御装置１８０側で当該順次出力されるコマンドが順番通り受信していない場合にはコマンドの抜け等があると判定する構成としたが、かかる思想は１ゲーム間の遊技進行だけでなく、複数のゲームに亘って進行する遊技についても適用可能である。例えば、主制御装置１０１側のリセットや、有利区間の終了後、通常区間から有利区間へ移行することが通常とすると、サブ制御装置１８０側で、通常区間での遊技に対応するコマンドを受信した後、有利区間での遊技に対応するコマンドを受信することが正常のルートであり、仮にサブ制御装置１８０側で通常区間での遊技に対応するコマンドを受信することなく有利区間での遊技に対応するコマンドを受信した場合にはコマンドの抜け等があると判定することが可能である。この場合、その抜け等を特定したことに対応

10

20

30

40

50

する処理や報知を行う構成としてもよい。また、主制御装置１０１側で進行する遊技において、例えば、通常であれば第１の状態から第２の状態を経て第３の状態に移行するものの、所定の確率で（例えば抽選等に当選した場合に）第１の状態から第２の状態を経ずに第３の状態に移行する場合がある構成とし、それぞれの状態移行が生じる場合にサブ制御装置１８０へコマンド出力する構成とし、サブ制御装置１８０側では、第１の状態から第２の状態への移行に対応するコマンドを受信した後で、第２の状態から第３の状態への移行に対応するコマンドを受信した場合と、第１の状態から第３の状態への移行に対応するコマンドを受信した場合とで、処理や報知の内容を異ならせる構成としてもよい。

【１８９１】

（４５）接続異常が生じていたことを接続異常が解消された後で特定可能となる構成としたが、接続異常が生じていることをリアルタイムで特定可能な構成としてもよい。例えば、主制御装置１０１とサブ制御装置１８０との接続用のハーネスＨの通電状況や通信状況を監視可能な回路等の装置を設け、その装置にて通電状況や通信状況に異常が発生したことが特定された場合に、主制御装置１０１又はサブ制御装置１８０側にその特定された情報の出力が行われ、当該情報に基づいて接続異常の特定が行われる構成としてもよい。なお、上記の装置は主制御装置１０１又はサブ制御装置１８０が有する構成としてもよい。また、異常等の特定事象が発生していたことを事後的に特定可能な構成という思想に関しては、当該特定事象は接続異常に限定されず、他の異常であってもよいし、異常ではなく通常の遊技進行に際して発生し得る事象であってもよい。さらに、特定事象が発生していたことを事後的に特定可能とする思想は、特定事象が発生していることや発生したことを特定可能な構成も有することを排除するものではない。例えば、前面扉１２が開放されていたことを前面扉１２が閉鎖された場合に事後的に特定可能な構成において、前面扉１２が開放されたことをも特定可能な構成としてもよい。

【１８９２】

（４６）入賞時演出を事前に設定可能な構成において、その入賞時演出の設定タイミングは上記のものに限定されない。例えば、開始操作時に受信する抽選結果コマンドに基づいて、その抽選結果に対応する入賞時演出を設定する構成としてもよい。また、複数の結果のいずれかが入賞する結果であったり、取りこぼしが発生し得る結果である場合、それぞれの入賞時演出（複数の結果に対応するそれぞれの入賞時演出や、取りこぼしなし時の入賞時演出と取りこぼし時の入賞時演出）を設定する構成としてもよいし、いずれの入賞時演出が発生させるべき状況となるかの可能性（いずれの結果が入賞するかの可能性や取りこぼし無しなる可能性と取りこぼしありとなる可能性）等に応じて、可能性が高いものの入賞時演出を事前に設定し、可能性が低いものの入賞時演出は入賞時に設定する等の構成としてもよい。このいずれの入賞時演出が発生させるべき状況となるかの可能性は、遊技状態や状況（押し順報知の有無や、今回のゲームの抽選結果が取りこぼしありの結果である旨の報知の有無等）に応じて異なり得るため、同じ結果であっても遊技状態や状況に応じて事前に設定する入賞時演出の種類を異ならせてもよい。なお、遊技状態や状況に関わらず、同じ結果であれば同じ入賞時演出を事前設定する構成としてもよく、このようにすることで事前設定時に遊技状態や状況を把握する処理を省略することが可能であり、構成の簡素化に寄与することができる。

【１８９３】

（４７）入賞時演出や払出演出が発生させるタイミングよりも前に入賞時演出や払出演出を設定する構成としたが、事前に設定する演出はこれらの演出に限定されず他の演出であってもよい。例えば、停止時演出を事前に設定する構成としてもよいし、回転開始時演出を事前に設定する構成としてもよい。さらに、事前に設定する演出の実行タイミングと設定タイミングは同じゲームではなくてもよく、例えば、所定のゲームで事前に設定した演出が当該所定のゲームよりも後の特定のゲームにて実行される構成としてもよい。また、遊技進行用コマンドに基づいて演出を設定する構成において、先の遊技進行用コマンドに基づく演出設定時に、その後の遊技進行用コマンドを受信した場合に実行する演出をも設定する構成としたが、先の遊技進行用コマンドに基づく演出の事前設定と、当該事前設

10

20

30

40

50

定された演出の実行タイミングとは、同じゲームではなくてもよい。

【1894】

(48) 押し順報知演出のように操作態様を指示する演出を実行している状況で、当該演出の示す操作態様に対応する操作が行われた場合に、入賞結果に関わらず操作態様に対応する操作が行われた場合の演出（入賞時演出）を実行する構成としたが、当該操作態様を指示する演出は押し順報知演出に限定されず、他の演出であってもよい。例えば、取りこぼしが生じ得る結果に対応する演出（取りこぼしを行わないように操作すべき状況であることに対応する演出、レア役当選時のチャンス演出等）である場合に、取りこぼしを生じさせないタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、当該演出の発生ゲームと当該演出に対応する操作態様にて操作が行われたゲームとが異なるゲームである等して、実際には取りこぼしが生じていても、当該演出に対応する操作態様にて操作されたことの演出（取りこぼし無しの入賞時演出）を実行する構成としてもよい。また、例えば、所定の絵柄や所定の絵柄組み合わせを所定位置に狙う旨の演出が実行された場合において、当該所定の絵柄や所定の絵柄組み合わせを狙う操作を遊技者が行った場合であっても、ストップスイッチ42～44の操作タイミングや操作順序によって所定の絵柄や所定の絵柄組み合わせが所定位置に停止しなかった場合、所定の絵柄や所定の絵柄組み合わせが所定位置に停止したことに対応する演出や、所定の絵柄や所定の絵柄組み合わせが所定位置に停止することによって報知される事象に対応する演出を実行する構成としてもよい。より詳しくは、右から7を狙え等の、操作順序と狙うべき絵柄を指示する演出が実行された場合において、操作順序はあっているものの、狙うべき絵柄を停止させることができないタイミングで操作してしまった場合（狙うべき絵柄が停止した場合に入賞となる結果とは異なる結果が入賞した場合等）であっても、操作順序と狙うべき絵柄が停止した場合の演出や、当該絵柄が停止することにより報知される事象（例えば上乗せの発生等）に対応する演出を実行する構成としてもよい。

【1895】

(49) 押し順報知演出のように操作態様を指示する演出を実行している状況で、当該演出の示す操作態様に対応する操作が行われなかった場合に、入賞結果に関わらず操作態様に対応する操作が行われた場合の演出（入賞時演出）の実行を制限する構成としたが、当該操作態様を指示する演出は押し順報知演出に限定されず、他の演出であってもよい。例えば、取りこぼしが生じ得る結果に対応する演出（取りこぼしを行わないように操作すべき状況であることに対応する演出、レア役当選時のチャンス演出等）である場合に、取りこぼしを生じさせるタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、当該演出の発生ゲームと当該演出に対応する操作態様にて操作が行われたゲームとが異なるゲームである等して、取りこぼしが生じていなくても、当該演出に対応する操作態様にて操作されたことの演出（取りこぼし無しの入賞時演出）の実行を制限する構成としてもよい。また、例えば、所定の絵柄や所定の絵柄組み合わせを所定位置に狙う旨の演出が実行された場合において、当該所定の絵柄や所定の絵柄組み合わせを狙う操作を遊技者が行った場合であっても、ストップスイッチ42～44の操作タイミングや操作順序によって所定の絵柄や所定の絵柄組み合わせが所定位置に停止しなかった場合、所定の絵柄や所定の絵柄組み合わせが所定位置に停止したことに対応する演出や、所定の絵柄や所定の絵柄組み合わせが所定位置に停止することによって報知される事象に対応する演出実行を制限する構成としてもよい。より詳しくは、右から7を狙え等の、操作順序と狙うべき絵柄を指示する演出が実行された場合において、操作順序はあっているものの、狙うべき絵柄を停止させることができないタイミングで操作してしまった場合（狙うべき絵柄が停止した場合に入賞となる結果とは異なる結果が入賞した場合等）、操作順序と狙うべき絵柄が停止した場合の演出や、当該絵柄が停止することにより報知される事象（例えば上乗せの発生等）に対応する演出の実行を制限する構成としてもよい。

【1896】

(50) 押し順報知演出のように操作態様を指示する演出を実行している状況で、当該演出の示す操作態様に対応する操作が行われた場合に、当該演出の実行ゲームと、当該演

10

20

30

40

50

出の示す操作態様に対応する操作が行われたゲームとが異なるゲームであっても、操作態様に対応する操作が行われた場合の演出（入賞時演出）を実行する構成としたが、当該操作態様を指示する演出は押し順報知演出に限定されず、他の演出であってもよい。例えば、取りこぼしが生じ得る結果に対応する演出（取りこぼしを行わないように操作すべき状況であることに対応する演出、レア役当選時のチャンス演出等）である場合に、取りこぼしを生じさせないタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合、当該演出の発生ゲームと当該演出に対応する操作態様にて操作が行われたゲームとが異なるゲームであっても、当該演出に対応する操作態様にて操作されたことの演出（取りこぼし無しの入賞時演出や取りこぼしありの入賞時演出や取りこぼし用の演出）を実行する構成としてもよい。また、操作態様を指示する演出が開始されてから、当該演出の示す操作態様に対応する操作が行われるゲームまでに、当該操作態様を指示する演出が一旦終了して、同じ内容の演出が再開される（再度同じ演出が実行される）構成であってもよい。例えば、同じ内容の押し順報知演出や押し順報知が複数のゲームに亘って連続して実行された場合において、当該連続するゲームにおける所定のゲームにおいて押し順報知演出や押し順報知が実行され、当該連続するゲームにおける他のゲームにおいて押し順報知演出や押し順報知の示す操作態様に対応する操作が行われた場合の演出（入賞時演出等）が実行される構成であってもよい。

10

【１８９７】

（５１）主制御装置１０１側で管理する第１情報と、主制御装置１０１側で管理する情報を利用してサブ制御装置１８０側で管理する第２情報と、をそれぞれ報知する構成（ＡＴモードやＣＺモードの残数表示と、ＡＴモードの獲得枚数表示や消化ゲーム数表示）としたが、主制御装置１０１側で管理する第１情報についての報知は、当該第１情報をそのまま表示する態様に限定されず、当該第１情報に対応する情報であればよく、サブ制御装置１８０側で所定の演算処理を行った情報を報知する構成としてもよい。例えば、ＡＴモードやＣＺモードの残数表示について、主制御装置１０１側でＡＴ枚数カウンタやＣＺゲームカウンタの値をそのまま表示する構成に代え、又は加えて、ＡＴ枚数カウンタやＣＺゲームカウンタのうちの一部を表示する構成としてもよい。より具体的には、主制御装置１０１側においては、ＡＴ枚数カウンタがＡＴモードの終了に対応する値ではなくても（０ではない値であっても）、サブ制御装置１８０側で表示するＡＴモードの残数表示ではＡＴモードの終了に対応する値となるように表示する構成としてもよい。この場合、所定の演出（後乗せ演出等）を経て、ＡＴモードを終了させない構成としてもよい。

20

30

【１８９８】

（５２）主制御装置１０１側で管理する第１情報と、主制御装置１０１側で管理する情報を利用してサブ制御装置１８０側で管理する第２情報と、をそれぞれ報知する構成（ＡＴモードやＣＺモードの残数表示と、ＡＴモードの獲得枚数表示や消化ゲーム数表示）としたが、第２情報についてサブ制御装置１８０側で主制御装置１０１側の情報を演算等する処理は上記のものに限定されない。

【１８９９】

（５３）第２の実施形態では、特にＡＴモード中の上乗せや残数情報のズレが特定された場合、接続異常や同期異常との関係について説明したが、ＣＺモード中も上乗せが生じる構成としたうえで当該ＣＺモード中の上乗せや残数情報のズレが特定された場合、接続異常や同期異常との関係について本発明を適用してもよい。また、残数情報が所定数（０）となることでＡＴモードやＣＺモードが終了することを前提として説明したが、所定数となることで別の遊技状態に移行したり、特典が付与されたり、何らかの演出が発生したり、上乗せ抽選等の所定の判定が行われるような構成であってもよい。さらに、ＡＴモードやＣＺモードの残数情報が各ゲームで減算されて更新され、所定数（０）となることでＡＴモードやＣＺモードが終了する構成であって、上乗せが生じると残数情報が加算される構成において残数情報のズレが生じた場合について説明したが、ＡＴモードやＣＺモードの残数情報（特定情報）が各ゲームで加算されて更新され、所定数（例えば１００）となることでＡＴモードやＣＺモードが終了する構成であって、上乗せが生じると残数情報

40

50

（特定情報）が減算される構成において残数情報のズレが生じた場合に本発明を適用してもよい。この場合において、所定数となることでＡＴモードやＣＺモードが終了する構成でなくても、例えば所定数となることで別の遊技状態に移行したり、特典が付与されたり、何らかの演出が発生したり、上乗せ抽選等の所定の判定が行われるような構成であってもよい。

【１９００】

また、ＡＴモードやＣＺモードではなく、通常モードにおいて残数情報（特定情報）のズレが特定された場合に本発明を適用してもよい。例えば、通常モードにおいて消化ゲーム数（天井カウンタ）やゲームの消化に際して付与されるポイント数が所定数となることで天井到達として特典（ＡＴモード移行やＡＴモード移行判定の実行、ＣＺモード移行やＣＺモード移行判定の実行、設定示唆の実行やレア画像等の表示）が付与される構成とし、その消化ゲーム数やポイント数の管理を主制御装置１０１にて行う一方、消化ゲーム数やポイント数に対応する報知をサブ制御装置１８０側の補助表示部６５等により行う構成においても本発明を適用することが可能である。すなわち、接続異常や同期異常等の特定事象が生じたことにより、主制御装置１０１側の消化ゲーム数やポイント数と、サブ制御装置１８０側で報知している（把握している）消化ゲーム数やポイント数と、にズレが生じ得る場合があり、このようなズレが生じた場合に、そのズレを修正する処理を行ったり、当該ズレの修正を行ったことの報知を行ったり、ズレが生じていることを報知したりしてもよい。

【１９０１】

（５４）ＡＴモードの残数を払出枚数にて管理する構成としたが、差枚数にて管理する構成としてもよく、ゲーム数にて管理する構成としてもよく、セット数にて管理する構成としてもよく、各ゲームで消化されるポイント数により管理する構成としてもよい。この場合であっても、例えば、差枚数やゲーム数、セット数、ポイント数等の上乗せが生じたものの、それが接続異常や同期異常との関係で上乗せ報知演出の実行が制限される場合に、その差枚数やゲーム数、セット数、ポイント数等の上乗せと接続異常や同期異常中の消化ゲームでの差枚数やゲーム数、セット数、ポイント数等との演算値を後乗せ数に加算したり減算したり、残数表示に反映させたりする構成としてもよく、差分カウンタＬに入力して、後の上乗せに反映させたりする構成としてもよい。

【１９０２】

（５５）ＡＴモード中の上乗せ抽選を開始操作時に実行し、開始操作時コマンドとして上乗せコマンドが出力される構成としたが、他の遊技進行コマンドとして上乗せコマンドが出力される構成としてもよい。例えば、第３停止操作時や入賞時に、又は第３停止操作時や入賞時にも上乗せ抽選を行う構成とし、当該上乗せ抽選に当選した場合に第３停止操作時コマンドや入賞時コマンドとして上乗せコマンドが出力される構成としてもよい。更に、開始操作時やこれらの第３停止操作時、入賞時に上乗せ抽選を行い、その抽選に当選した場合には、その後の遊技進行コマンドとして上乗せコマンドが出力される構成としてもよい。例えば、上記のように開始操作時に上乗せ抽選を行い、その抽選に当選した場合には、第１停止操作時に上乗せコマンドが出力される構成としてもよい。この場合、上乗せ抽選の実行と上乗せコマンドの出力とは同じゲームであってもよいし、異なるゲームであってもよく、異なるゲームである場合、上乗せ抽選が実行されたゲームの次のゲームで上乗せコマンドが出力される構成としてもよく、複数回後のゲームで上乗せコマンドが出力される構成としてもよい。さらに、上乗せ抽選の実行とは異なるゲームで上乗せコマンドが出力される構成においては、上乗せ抽選が実行された遊技進行状態と、上乗せコマンドが出力される遊技進行状態とが同じである構成（例えば、開始操作時に上乗せ抽選を行い、その後のゲームの開始操作時に上乗せコマンドが出力される構成）としてもよく、上乗せ抽選が実行された遊技進行状態と、上乗せコマンドが出力される遊技進行状態とが異なる構成（例えば、開始操作時に上乗せ抽選を行い、その後のゲームの第３停止操作時に上乗せコマンドが出力される構成）としてもよい。

【１９０３】

(56) 上乗せ報知演出設定処理にて上乗せ抽選に当選となった場合、今回のゲームのいずれかの遊技進行状態で上乗せ報知演出を実行する構成としたが、今回のゲームの後のゲームで上乗せ報知演出を実行する構成としてもよい。この場合、例えば、上乗せコマンドを契機として複数のゲームにわたって連続して又は断続的に継続する所謂連続演出を実行するように設定し、その連続演出の最終演出として上乗せ報知演出を行う構成としてもよい。このような構成において、当該連続演出や上乗せ報知演出の設定後に接続異常や同期異常が生じた場合、当該接続異常や同期異常の解消後、設定済みの連続演出や上乗せ報知演出をそのまま実行する構成としてもよいし、実行しない構成としてもよい。例えば、連続演出や上乗せ報知演出の設定後に接続異常が生じたものの同期異常が生じなければ、当該接続異常の解消ゲームでも設定済みの連続演出や上乗せ報知演出を実行可能であり、当該解消ゲームで連続演出や上乗せ報知演出を実行したうえで、その後のゲームで更に設定済みの続きの演出を行う構成としてもよい。また、同期異常が生じている場合、当該接続異常の解消ゲームでは設定済みの連続演出や上乗せ報知演出を実行することはできないものの、その後のゲームで設定済みの連続演出や上乗せ報知演出を実行する構成としてもよい。更に、設定済みの連続演出や上乗せ報知演出を実行するゲームにおいて上乗せに当選した場合（上乗せコマンドを受信した場合）、当該連続演出や上乗せ報知演出中の上乗せコマンドに対応する上乗せ報知演出を、後乗せ報知演出として実行するようにしてもよく、当該連続演出や上乗せ報知演出中の上乗せコマンドに対応する上乗せを、当該連続演出や上乗せ報知演出にて報知する上乗せ数に一部又は全部を加算して当該上乗せ報知演出を実行する構成としてもよい。一部を加算する場合、残りを後乗せ報知演出にまわす構成とするとよい。更に、設定済みの連続演出や上乗せ報知演出を実行するゲームにおいて上乗せに当選した場合（上乗せコマンドを受信した場合）、当該連続演出や上乗せ報知演出中の上乗せコマンドに対応する上乗せ報知演出を、設定済みの連続演出や上乗せ報知演出が終了した後に実行されるように設定する構成としてもよい。

10

20

【1904】

(57) 上乗せ報知演出と後乗せ報知演出との演出態様を少なくとも一部を共通化することで、演出用のデータ記憶量を削減する構成としたが、上乗せ報知演出と後乗せ報知演出との演出態様を異ならせる構成としてもよい。この場合、例えば、補助表示部65での上乗せ報知演出の報知態様と後乗せ報知演出の報知態様とを全て異ならせる構成としてもよく、上乗せ報知演出を実行する報知手段（補助表示部65）と、後乗せ報知演出を実行する報知手段（補助表示部65とは異なる報知手段）とを異ならせる構成としてもよい。これらの場合であっても、上乗せコマンドに基づいて上乗せ報知演出を実行しない場合や上乗せ報知演出を実行できない場合など、特定事象が生じている状況にて上乗せが発生した場合にその上乗せに対応する上乗せ報知演出を、それよりも後で後乗せ報知演出として実行する構成とすることによる遊技進行の好適化や、上乗せ報知演出の実行タイミングが多様化されることによる遊技の興趣向上効果を見込むことが可能である。なお、上乗せ報知演出の報知態様と後乗せ報知演出の報知態様とを少なくとも一部共通化することによって、上記のような効果を期待しながらも演出データの記憶容量を削減することが可能である。

30

【1905】

(58) 主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じていることが特定されている状況下で上乗せコマンドを受信した場合に、当該上乗せコマンドに対応する上乗せ報知演出の上乗せ数にズレ分を加算したうえで上乗せ報知演出を行う構成としたが、受信している上乗せコマンドに対応する上乗せ報知演出と、ズレ分に対応する上乗せ報知演出とをそれぞれ実行する構成としてもよい。例えば、補助表示部65の表示領域を分割し、一の領域では上乗せコマンドに対応する上乗せ報知演出を実行し、他の領域ではズレ分に対応する上乗せ報知演出を実行する構成としてもよい。また、複数のゲームに亘って上乗せ報知演出を連続的に又は断続的に行う構成とし、一のゲームでは上乗せコマンドに対応する上乗せ報知演出を実行し、別のゲームではズレ分に対応する上乗せ報知演出を実行する構成としてもよい。これらの場合、当該表示領域を分割して複数の上乗せ報

40

50

知演出を行うパターンや、複数のゲームに亘って上乗せ報知演出を連続的に又は断続的に
行うパターンを、ズレが生じていない場合の上乗せ報知演出の演出パターンとしても設定
しておくことで、そのパターンの上乗せ報知演出がズレに起因しているのかそうではない
のかを遊技者に悟られにくくすることが可能となる。これらの場合、上乗せコマンドに対
応する上乗せ報知演出と、ズレ分に対応する上乗せ報知演出との報知態様の一部又は全部
が異なるものであってもよいし、両上乗せ報知演出の報知態様が共通化されているもので
あってもよい。

【1906】

(59) 主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じていることが
特定されている状況下で上乗せコマンドを受信した場合に、当該上乗せコマンドに対応
する上乗せ報知演出の上乗せ数にズレ分を加算したうえで上乗せ報知演出を行う構成とし
たが、ズレが生じていることが特定されている状況下において、上乗せコマンドとは異なる
コマンドに基づいて上乗せ報知演出を実行する構成としてもよい。例えば、当該ズレが
生じている場合に、上乗せコマンドとは異なるベット時コマンドや開始操作時コマンドを
受信した場合に当該ズレに対応する（例えば差分カウンタLに対応する）上乗せ報知演出
を実行する構成としてもよい。更に、ズレが生じていることが特定されている状況下で、
上乗せコマンドやそれとは異なるコマンドに基づいてズレに対応する上乗せ報知演出を実
行可能な構成としたが、ズレが生じていない状況下であっても、もしくはズレが生じてい
ない状況下において上乗せコマンドやそれとは異なるコマンドに基づいて上乗せ報知演出
を実行可能な構成としてもよい。例えば、上乗せコマンドに基づいて上乗せ報知演出を設
定したものの、未だその上乗せ報知演出が実行されていない状況下において、ベット時コ
マンドや開始操作時コマンドを受信した場合に上乗せ報知演出を実行する構成としてもよ
い。

【1907】

(60) 上乗せ報知演出の実行中は、残数や獲得枚数、消化数の表示を行わない構成と
したが、上乗せ報知演出の実行中も残数や獲得枚数、消化数の少なくともいずれか1又は
全部を表示する構成としてもよい。

【1908】

(61) 上乗せ報知演出や後乗せ報知演出の報知態様は上記のものに限定されず、適宜
変更することが可能である。例えば、上乗せされる枚数やゲーム数に応じて報知態様を異
ならせてもよく、上乗せされる枚数やゲーム数が所定数以上であれば第1報知態様による
上乗せ報知演出や後乗せ報知演出を実行し、所定数未満であれば第1報知態様とは異なる
第2報知態様による上乗せ報知演出や後乗せ報知演出を実行する構成としてもよい。この
ような構成において、上乗せ報知演出や後乗せ報知演出によって、主制御装置101とサ
ブ制御装置180との残数情報のズレの全部または一部を解消しようとする場合、その解
消しようとするズレ量に応じて、又はズレ量と実際の上乗せ数とを加算した数に応じて、
上乗せ報知演出や後乗せ報知演出の報知態様を決定する構成とするとよい。

【1909】

(62) 第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2の残数表示に示さ
れる残数は、各ゲームを消化することで（払出が発生することで）減算されて更新され、
上乗せ報知演出が実行されることで加算されて更新される構成を前提として説明し、主制
御装置101とサブ制御装置180との残数情報にズレが生じた場合に当該契機に関わら
ず残数表示の更新が行われ得る構成としたが、これらの契機とは別の契機で減算や加算の
更新が行われる構成としてもよい。例えば、遊技時間の経過に応じて残数が減算されたり
加算されたりする構成としてもよく、所定演出が発生する場合に残数が減算されたり加算
されたりする構成としてもよい。

【1910】

(63) 主制御装置101側の残数情報よりもサブ制御装置180側の残数情報のほう
が多いとするズレが生じている場合、そのズレが後乗せ数Dよりも大きければ、まずは後
乗せ数Dを利用してズレを解消するようにしたが、後乗せ数Dを利用せずにズレを解消す

るようにしてもよく、当該ズレとゲーム情報 E を残数表示 B から減算してズレを解消する構成としてもよい。

【1911】

(64) 主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との残数情報にズレが生じていることが特定された場合であっても、設定済みの上乗せ報知演出は実行するし、設定済みの上乗せ報知演出の上乗せ数は変更しないようにしてズレの修正を行う構成としたが、設定済みの上乗せ報知演出の上乗せ数を利用してズレの修正を行って、設定済みの上乗せ報知演出を実行しないようにしたり、設定済みの上乗せ報知演出の上乗せ報知演出の上乗せ数を変更してズレの修正を行う構成としてもよい。この場合、ズレの修正に際して上乗せ報知演出が中止されたり、設定されていた上乗せ数とは異なる上乗せ数の上乗せ報知演出が実行されたりするものの、ズレの修正をより早期に行うことが可能となる。

10

【1912】

(65) 同期異常が特定されている場合、他の演出と同様に、上乗せ報知演出の設定も行わない構成としたが、同期異常が特定されている場合であっても上乗せコマンドに基づく上乗せ報知演出の設定を行う構成としてもよい。

【1913】

(66) 主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との残数情報のズレが特定された状況や、その特定されたズレの量に応じて、当該特定されたズレの修正方法を異ならせる構成としたが、ズレが特定された状況やズレの量に応じて修正の有無を異ならせてもよく、修正時の報知態様を異ならせてもよい。

20

【1914】

(67) 主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との残数情報のズレが特定された状況に応じて、当該特定されたズレの修正方法を異ならせる構成において、その修正方法や修正の有無、修正時の報知態様が状況に応じて異なればよく、修正方法や修正の有無、修正時の報知態様は上記のものに限定されない。例えば、残数が所定数以上であれば残数表示を利用してズレを修正し、所定数未満であれば後乗せ数等を利用してズレを修正する構成としていたところを、残数が所定数以上であれば後乗せ数等を利用してズレを修正し、所定数未満であれば残数表示を利用してズレを修正する構成としてもよい。このようにすることで、ズレが生じていたことやそのズレの修正が行われたことを、遊技者や遊技ホールの管理者等に明確に把握させることが可能となり、そのズレの発生の対処（今後、ズレが生じないようにすることの対処等）を行うことも可能である。更に、残数が所定数以上であればズレの修正を行うものの、所定数未満であればズレの修正を行わない構成や、残数が所定数以上であればズレの修正を行わず、所定数未満であればズレの修正を行う構成としてもよい。ズレの修正を行わない場合、ズレが生じていることの第 1 特別報知や第 2 特別報知を行う構成としてもよい。また、残数が所定数以上であれば、ズレの修正に際して修正を行ったことの特定期報知を行ったり、上乗せ報知演出や後乗せ報知演出の報知態様を第 1 態様とし、残数が所定数未満であれば、ズレの修正に際して修正を行ったことの特定期報知を行わなかったり、上乗せ報知演出や後乗せ報知演出の報知態様を第 2 態様とする構成としてもよい。これらの場合であっても、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との残数情報のズレがいずれの状況にて特定されたかによって、そのズレの修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせる構成であればよく、一の状況でズレが特定された場合には、後乗せ報知演出を利用してズレの修正を行い、別の状況でズレが特定された場合には、上乗せ報知演出を利用してズレの修正を行う構成としてもよく、一の状況でズレが特定された場合と、別の状況でズレが特定された場合とで、修正に際して報知される上乗せ報知演出や後乗せ報知演出の報知態様が異なる構成としてもよい。

30

40

【1915】

(68) 主制御装置 101 とサブ制御装置 180 との残数情報のズレが特定された（ズレが生じた）状況に応じて、当該特定されたズレ（生じたズレ）の修正方法を異ならせる構成において、その修正方法や修正の有無、修正時の報知態様が状況に応じて異なればよく、状況は上記のものに限定されない。例えば、第 1 A T モード中にズレが特定された場

50

合の修正方法や修正の有無、修正時の報知態様と、第2 A Tモード中にズレが特定された場合の修正方法や修正の有無、修正時の報知態様とを異ならせる構成としてもよく、第1 A Tモード中にズレが特定された場合にはズレの修正を行うものの、第2 A Tモード中にズレが特定された場合にはズレの修正を行わない構成としてもよく、その逆の構成としてもよい。また、第1 B B状態や第2 B B状態中にズレが特定された場合と、第1 B B状態や第2 B B状態以外の状態（非内部状態、内部状態）中にズレが特定された場合とのズレの修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせてもよく、第1 B Bや第2 B Bの非内部状態と内部状態とでズレが特定された場合のズレの修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせてもよく、2ベットゲームと3ベットゲームとでズレが特定された場合のズレの修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせてもよい。これらの場合、第1 B B状態や第2 B B状態でズレが特定された場合にズレの修正は行わないものの、第1 B B状態や第2 B B状態が終了した後で（第1 B B状態や第2 B B状態以外の状態に移行した後で）ズレの修正を行う構成としてもよく、第1 B Bや第2 B Bの非内部状態でズレが特定された場合にズレの修正は行わないものの、内部状態に移行した後でズレの修正を行う構成としてもよく、2ベットゲームでズレの特定が行われた場合にズレの修正は行わないものの、3ベットゲームとされてからズレの修正を行う構成としてもよく、これらの構成の逆の構成としてもよい。いずれにしても、ズレが特定された状況に応じて修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせる構成において、ズレが特定された状況でズレを修正しなかった場合やズレを修正しきれなかった場合に、その後、状況が変化してから残りのズレの修正を行う構成としてもよい。また、これらの場合においても、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報のズレがいずれの状況にて特定されたかによって、そのズレの修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせる構成であればよく、一の状況でズレが特定された場合には、後乗せ報知演出を利用してズレの修正を行い、別の状況でズレが特定された場合には、上乗せ報知演出を利用してズレの修正を行う構成としてもよく、一の状況でズレが特定された場合と、別の状況でズレが特定された場合とで、修正に際して報知される上乗せ報知演出や後乗せ報知演出の報知態様が異なる構成としてもよい。

10

20

30

40

50

【1916】

（69）残数情報のズレの特定がなされた（ズレが生じた）ゲームの抽選結果や入賞結果、上乗せ抽選の当選の有無や上乗せ数、後乗せ数の有無や後乗せ数等に応じて、特定されたズレの修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせてもよい。例えば、上乗せ当選ゲームでズレの特定がなされた場合には、ズレの修正を行わず、上乗せ当選ゲームではないゲームでズレの特定がなされた場合には、ズレの修正を行う構成としたり、その逆の構成としたりしてもよい。また、上乗せ当選ゲームでズレの特定がなされた場合には、その上乗せ当選に基づく上乗せ報知演出を利用してズレの修正を行う（上乗せ数にズレを加算したり、上乗せ数からズレを減算したりする）構成とし、上乗せ当選ゲームではないゲームでズレの特定がなされた場合には、残数表示や後乗せ数を利用してズレの修正を行う構成としてもよい。また、ゲームの抽選結果が所謂レア役と称される上乗せ抽選に当選し易い特定役に当選したとする結果であって、そのゲームでズレの特定がなされた場合には、当該ゲームではズレの修正を行わない又は修正を第1態様にて行う一方、特定役ではない役に当選したとする結果であって、そのゲームでズレの特定がなされた場合には、当該ゲームでズレの修正を行う又は修正を第2態様にて行う構成としてもよい。これらの場合であっても、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報のズレがいずれのゲームにて特定されたかによって、そのズレの修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせる構成であればよく、一のゲームでズレが特定された場合には、後乗せ報知演出を利用してズレの修正を行い、別のゲームでズレが特定された場合には、上乗せ報知演出を利用してズレの修正を行う構成としてもよく、一のゲームでズレが特定された場合と、別のゲームでズレが特定された場合とで、修正に際して報知される上乗せ報知演出や後乗せ報知演出の報知態様が異なる構成としてもよい。これらの場合、ズレの特定がなされたゲーム（ズレが生じたゲーム）に代えて又は加えて、ズレの修正等の対処処理を行うゲ

ームの抽選結果や入賞結果、上乘せ抽選の当選の有無や上乘せ数、後乗せ数の有無や後乗せ数等に応じて、特定されたズレの修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせてもよい。

【1917】

(70) 主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報のズレが特定された(ズレが生じた)状況に応じて、当該特定されたズレ(生じたズレ)の修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせる構成において、主制御装置101側の残数情報が所定数以上であれば残数表示Bを利用してズレの修正を行い、主制御装置101側の残数情報が所定数未満であれば後乗せ数等を利用してズレの修正を行う構成としたが、サブ制御装置180側で表示している残数表示Bが所定数以上であれば当該残数表示Bを利用してズレの修正を行い、サブ制御装置180側で表示している残数表示Bが所定数未満であれば後乗せ数等を利用してズレの修正を行う構成としてもよい。

10

【1918】

(71) 主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報のズレの特定を、入賞時演出設定処理における残数表示の更新処理にて行う構成としたが、当該ズレの特定を別の処理(別のタイミングで実行される処理等)で行う構成や、別の処理でも行う構成としてもよい。例えば、開始操作時演出設定処理にて、又は開始操作時演出設定処理でもズレの特定を行う構成としてもよい。また、ベット操作時演出設定処理にて、又はベット操作時演出設定処理でもズレの特定を行う構成としてもよい。これらの場合において、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報のズレがいずれの処理にて特定されたかによって、そのズレの修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせる構成としてもよく、一の処理でズレが特定された場合には、後乗せ報知演出を利用してズレの修正を行い、別の処理でズレが特定された場合には、上乘せ報知演出を利用してズレの修正を行う構成としてもよく、一の処理でズレが特定された場合と、別の処理でズレが特定された場合とで、修正に際して報知される上乘せ報知演出や後乗せ報知演出の報知態様が異なる構成としてもよい。

20

【1919】

(72) 主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報のズレが特定された(ズレが生じた)場合において、そのズレ量に応じて修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせる思想は、ズレがマイナスの場合とプラスの場合とで修正方法や修正の有無、修正時の報知態様を異ならせる構成を含むものである。

30

【1920】

(73) 上乘せ報知演出の設定後に主制御装置101とサブ制御装置180とのコネクタが抜ける等して接続異常や同期異常が生じた場合を特定事象の発生として、当該設定済みの上乘せ報知演出を実行しないようにする(後乗せ数等にまわしたり、残数表示で修正したりする等)構成としたが、接続異常や同期異常の原因は上記のものに限定されない。例えば、ノイズ等によりサブ制御装置180側で把握している遊技進行状態が主制御装置101側のものとズレることによって同期異常が生じた場合であってもよい。また、特定事象は、接続異常や同期異常ではなく別の異常であってもよく、例えば、第1位置と第2位置とに動作可能な役物が設けられている場合には、制御している位置とは異なる位置に役物が配置されている異常や、閉鎖位置と開放位置に変位可能な前面扉12が開放位置とされている場合の異常を特定事象としてもよい。さらに、遊技機側で指示した操作方法とは異なる操作方法がなされたこと(例えば、押し順報知や押し順報知演出の示す操作順序とは異なる操作順序にてストップスイッチ42~44が操作されたこと)を特定事象としてもよいし、遊技状態が移行したことを特定事象としてもよいし、演出状態が移行したことを特定事象としてもよいし、所定の結果に当選したことや所定の結果の入賞が成立したことを特定事象としてもよいし、有利区間の上限に到達することが確定したことを特定事象としてもよいし、一日の最大払出枚数や最大差枚数(例えば19000枚)に達することもしくは最大払出枚数や最大差枚数に近くなったことを特定事象としてもよく、これらが事後的に生じることが把握されていることを特定事象としてもよい。

40

50

【1921】

(74) 主制御装置101とサブ制御装置180とのコネクタが抜ける等して接続異常や同期異常が生じている場合を特定事象が生じているとして、当該特定事象が生じている状況下で上乗せコマンドが主制御装置101から出力されても、サブ制御装置180側で上乗せ報知演出の設定を行わず、その後、当該特定事象が解消した後に残数情報のズレが生じていることに基づいてそのズレの修正（後乗せ数にズレを反映させたり差分カウンタLにズレを記憶して、後の上乗せ報知演出に反映させる等の修正）を行う構成としたが、上記の特定事象についても、(73)と同様に別の事象に本発明を適用してもよい。

【1922】

(75) 主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報のズレが、接続異常や同期異常によって生じることを前提として説明したが、他の原因によってもズレが生じるものであれば、本発明を適用することが可能である。例えば、サブ制御装置180側の残数情報用の各種情報（上乗せカウンタや後乗せカウンタ等）がノイズ等によって別の数値情報に書き換えられてしまった場合であってもよい。また、主制御装置101側で残数情報の更新が行われたものの、その更新した情報をサブ制御装置180側で受信できていない状況であれば、ズレが生じているものとして本発明を適用することが可能であり、例えば、主制御装置101側でAT枚数カウンタやCZゲームカウンタの更新が行われ、それに対応する各コマンドを出力しているのにもかかわらず、当該コマンドをサブ制御装置180側で受信できなかった状況だけでなく、主制御装置101側でAT枚数カウンタやCZゲームカウンタの更新が行われたものの、それに対応する各コマンドの出力が行えなかった状況や、それに対応する各コマンドの出力前の状況も、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とにズレが生じているとして本発明を適用することが可能である。これらの場合、残数表示の更新処理にて設定される後乗せ数や差分カウンタLに基づく上乗せ報知演出や後乗せ報知演出、残数表示の更新演出の他、ズレが生じている状況で出力される上乗せコマンドに基づく上乗せ報知演出や後乗せ報知演出等を行うことで当該ズレを解消することが可能である。また、主制御装置101側の残数情報とサブ制御装置180側の残数情報とのズレだけでなく、主制御装置101側の残数情報と、サブ制御装置180側において主制御装置101側の残数情報に対応する残数報知の示す残数と、にズレが生じている状況においても本発明を適用することが可能であり、サブ制御装置180側において報知している残数報知（残数表示B）に上乗せ数Cや後乗せ数Dが反映されていない状況をズレが生じているとして本発明を適用することができる。この場合、当該上乗せ数Cや後乗せ数Dに対応する上乗せ報知演出や後乗せ報知演出を行うことでズレを解消することが可能である。

【1923】

(76) 上乗せ報知演出の実行中は残数表示が表示されないようにしたところ、当該上乗せ報知演出が設定されている状況下（上乗せ数Cが0ではない状況下）で、残数情報のズレが特定された場合、上乗せ報知演出の実行中に残数表示Bの値にズレを反映させて修正する構成としてもよい。例えば、残数表示Bが40、上乗せ数Cが20、後乗せ数Dが0、ゲーム情報Eが10であるゲームで主制御装置101からの残数情報Aが30である場合（ $A \neq B + C + D - E$ ）、そのズレ量（ -20 ）を、上乗せ報知演出の実行時に残数表示Bに反映させる構成（残数表示B：40→20）としてもよい。この場合、上乗せ報知演出の実行前（残数表示Bが未だ表示されている状況）はズレの修正前であり、残数表示Bは40と表示され、もしくはゲーム情報Eが反映された30と表示され、上乗せ報知演出の実行後（残数表示Bが再表示される状況）はズレの修正後であり、残数表示Bは20と表示され、もしくはゲーム情報Eが反映された10と表示された後、上乗せ数Cの20がその残数表示Bの20や10に加算されて残数表示Bが更新される（40又は30）構成としてもよい。つまり、残数表示Bが一時的に非表示とされる状況を利用して、残数情報のズレの修正を行う構成としてもよく、このようにすることで、表示されている状況下でズレの修正を行う構成と比較して、遊技者に違和感を与えにくくすることが可能である。ただし、このような構成においては、特定されたズレ量によっては、修正後の残数表

10

20

30

40

50

示Bが所定数（例えば0）を下回る場合も生じ得る（上記例であれば、ズレ量が-40以上）。そこで、このような場合にはズレの修正を当該残数表示Bが所定数を下回らない範囲にとどめる構成としてもよく、具体的には、上記例においてズレ量が-50であった場合には、そのズレ量のうち-40（ゲーム情報Eの反映前に所定数となる）や-30（ゲーム情報Eの反映後に所定数となる）だけを残数表示Bに反映させる構成とし、残りは別の修正方法（差分カウンタLに入力したり、後乗せ数Dを利用して修正する等）により修正する構成としてもよい。なお、この場合の所定数は0に限定されず、10や20といった、残数表示BがATモード等の終了を示す0となるよりも前の情報に対応する数であってもよい。

【1924】

（77）残数情報のズレを残数表示Bを用いて修正を行う場合、第1特別報知等の表示される残数を不明確とする報知を一時的に、又は継続的に行う構成としてもよい。例えば、残数情報のズレが特定された場合、当該残数表示Bを不明確な報知に切り換えたうえで残数表示Bに示す残数を修正し、その修正が終わった後で不明確な報知から残数表示Bに切り換える構成としてもよい。この場合、不明確な報知を維持する期間は、少なくとも修正に要する期間であればよいが、当該不明確な報知を所定期間（数ゲーム、数分等）に亘って行うようにすることで、それよりも前に報知されていた残数を遊技者が忘れる可能性が高く、その所定期間に残数の更新契機（ベット、入賞）が含まれるようにすることで、仮にそれよりも前に報知されていた残数を記憶していたとしても、その不明確な報知を実行中に更新されたものも含めると、再表示後の残数表示Bがズレの修正がなされたものなのか否かの判断を行わせにくくすることも可能である。また、上記不明確な報知をATモードが終了するまで継続する構成としてもよい。これらの場合においても、ズレの修正を行わない場合にも、第1特別報知等の残数を不明確とする報知を実行する場合がある構成とすることで、当該不明確とする報知が行われたことがズレの修正につながりやすく、遊技性の向上にも寄与することができる。例えば、当該不明確とする報知を、上乘せ報知演出が実行される場合に行うようにすると、当該不明確とする報知が行われることが遊技者にとって有利なものといった印象を与えることも可能となり、ズレの修正ですら遊技性の向上に貢献させることが可能となる。

【1925】

（78）ATモード中のように押し順報知演出が実行され易くなる状態において接続異常や同期異常等の特定事象が生じた場合、主制御装置101側では遊技進行が可能であるものの、サブ制御装置180側での演出は特定事象が解消されるまで実行されなくなる。そのため、仮に当該特定事象が生じている状況下で押し順ベル等の押し順役に当選しても、当該押し順役当選時の有利な操作態様を遊技者が把握できない又は把握しにくい可能性がある。つまり、当該ATモード中であれば押し順ベル当選時に主制御装置101側の指示モニタとしての払出枚数表示部62にて押し順報知が実行されるものの、当該払出枚数表示部62での押し順報知は、補助表示部65等による押し順報知演出と比較して遊技者が直感的に把握しにくいものであるし、表示領域が小さいことから当該押し順報知が実行されていることに気付きにくいものであり、当該押し順ベル当選時の有利な操作態様を遊技者が把握できない又は把握しにくい可能性がある。そこで、例えば、ATモード中等で接続異常や同期異常等の特定事象が生じた場合、それが解消された後において、遊技者に有利となる事象を生じさせる（例えば設定示唆の実行やレア画像の表示）構成としてもよく、その事象を通じて、押し順報知演出が行われなかったことの補填とする構成としてもよい。また、その事象による有利度や、その事象の発生率、その事象が発生し得るゲーム数等を、ズレ量やズレがマイナスかプラスかに応じて決定する構成としてもよく、ズレ量が多いほど有利となる事象を生じさせたり、その事象を発生し易くしたり、その事象が発生し得るゲーム数等を多く設定したりする構成としてもよく、ズレがマイナス（表示よりも早くATモードが終了する、主制御装置101側の残数情報のほうがサブ制御装置180側の残数情報よりも少ないとするズレ）である場合のほうがズレがプラス（表示よりも遅くATモードが終了する、主制御装置101側の残数情報のほうがサブ制御装置180

10

20

30

40

50

側の残数情報よりも多いとするズレ)である場合よりも有利となる事象を生じさせたり、その事象が発生し易くしたり、その事象が発生し得るゲーム数等を多く設定したりする構成としてもよい。なお、当該事象が発生させるゲームや、当該事象が発生し得るゲームは、ズレの特定がなされた(接続異常や同期異常が解消された)ゲームに限定されず、それよりも後のゲームとして設定してもよいし、A Tモード等が終了した後のゲーム等に設定してもよい。

【1926】

更に、上記のような主制御装置101側の押し順報知は実行されるものの、サブ制御装置180側の押し順報知演出が実行されない場合があることの不都合を解消すべく、主制御装置101側の押し順報知を払出枚数表示部62ではなく別の報知手段にて実行する構成としてもよく、払出枚数表示部62とともに別の報知手段でも実行する構成としてもよい。別の報知手段による押し順報知としては、例えば、各リール32L, 32M, 32Rやストップスイッチ42~44に対してそれぞれ設けられるランプ等の状態変化(点灯の有無、点灯色や光量の変更等)を用いる構成としてもよく、具体的には、今回操作すべきストップスイッチ42~44に対応するランプ等の状態を第1状態とし、今回操作すべきではないストップスイッチ42~44に対応するランプ等の状態を第2状態とする等とするとよい。なお、当該ランプ等は主制御装置101に接続し、主制御装置101のCPU102が当該ランプ等の状態変化を制御する構成とするとよい。また、当該ランプ等は、バックライトやフロントライトであってもよい。更に、当該ランプ等を主制御装置101とサブ制御装置180の両方で制御可能な構成としてもよく、ランプ等として主制御装置101に接続されたものとサブ制御装置180に接続されたものとを有する構成とし、接続異常や同期異常等の特定事象が生じていない場合には、主制御装置101とサブ制御装置180とのいずれによっても状態変化が生じるように制御され、接続異常や同期異常等の特定事象が生じている場合には、主制御装置101によって状態変化が生じるように制御される構成としてもよい。

【1927】

(79)主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報の比較を行い、そのズレが生じていることの特定制がなされた場合、そのズレに対処する処理(修正や報知等)を行う構成としたが、接続異常や同期異常等の特定事象が生じていたことの特定制がなされた場合、ズレの発生の有無に関わらず、もしくはズレ量に関わらず、残数表示を所定数(例えば20)減算して更新したうえで、その後、主制御装置101からの残数情報と、更新後の残数表示等との関係で、ズレ量を特定してそのズレに対処する処理を行う構成としてもよい。または、接続異常や同期異常等の特定事象が生じていたことの特定制がなされた場合、ズレの発生の有無に関わらず、もしくはズレ量に関わらず、残数表示を一旦、0に更新したうえで、その後、主制御装置101からの残数情報Aに基づいて、残数表示を行う構成としてもよい。この場合、残数表示だけでなく、上乗せ数や後乗せ数も一旦、0に更新したうえで、その後、主制御装置101からの残数情報Aに対応する残数表示を行う構成としてもよい。さらにこの場合、接続異常や同期異常等の特定事象が生じていたことの特定制がなされた場合、再度、A T開始時演出等を行って、新たなA Tモードが開始される演出を行う構成としてもよく、当該新たなA Tモードの残数を上記主制御装置101からの残数情報Aに基づいて設定する構成としてもよい。この場合のA Tモードの開始時演出は、主制御装置101からのコマンドに基づく開始時演出ではなく、サブ制御装置180側の処理に基づく開始時演出となる。

【1928】

(80)主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報の比較を行い、そのズレが生じていることの特定制がなされた場合、そのズレに対処する処理(修正や報知等)を行う構成としたが、接続異常や同期異常等の特定事象が生じていたことの特定制がなされた場合、ズレの発生の有無に関わらず、もしくはズレ量に関わらず、残数表示を所定数(例えば20)加算して更新したうえで、その後、主制御装置101からの残数情報と、更新後の残数表示等との関係で、ズレ量を特定してそのズレに対処する処理を行う構成としても

よい。

【1929】

(81) 残数表示の更新処理にて主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報の比較を行う構成としたが、接続異常や同期異常等の特定事象が生じていたことの特定制がなされたことに基づいて、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報の比較を行う構成としてもよい。この場合、当該特定事象が生じていたことの特定制がなされたことを契機とする残数情報の比較処理の結果に基づいて、ズレに対処する処理を行う構成としてもよい。このようにすることで、入賞時演出設定処理を待たずに、比較的早期にズレに対処することが可能となる。

【1930】

(82) 主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報の比較を行い、その比較処理の結果に基づいてズレに対処する処理を行う構成としたが、その比較対象は残数情報に限定されない。例えば、主制御装置101側でも消化数や獲得枚数を把握する構成とし、その主制御装置101側で把握する消化数や獲得枚数と、サブ制御装置180側で報知する消化数や獲得枚数とを比較して、その比較処理の結果に基づいてズレに対処する処理を行う構成としてもよい。

【1931】

(83) 主制御装置101側でATモード等の上乗せが行われた場合、当該上乗せ分をAT枚数カウンタに加算したうえで、加算後のAT枚数コマンドと上乗せコマンドとをサブ制御装置180へ出力する構成としたが、上乗せ分をAT枚数カウンタに加算せず、AT枚数コマンドと上乗せコマンドとをサブ制御装置180へ出力する構成としてもよい。そして、上乗せ分をAT枚数カウンタに加算する処理は、上乗せ報知演出が実行されるタイミングや上乗せ報知演出が実行された後のタイミングで行う構成としてもよい。上乗せ報知演出が実行されるタイミングは、遊技結果や上乗せ数に応じて一対一で対応付け可能なように上乗せ報知演出のタイミングを設定するようにすると、主制御装置101側でも当該上乗せ報知演出の実行タイミングを把握することができ、そのタイミングで又はそのタイミング以後で、AT枚数カウンタへの加算処理を行うことが可能である。更に、上乗せ報知演出の実行タイミングを主制御装置101側で設定する構成としてもよい。このようにすることで、主制御装置101側で設定した上乗せ報知演出を実行するタイミングで又はそのタイミング以後でAT枚数カウンタへの加算処理を行うことが可能であるし、主制御装置101のCPU102にて制御される報知手段や駆動部をも用いた上乗せ報知演出とすることも可能であり、遊技性の向上にも貢献することができる。CPU102にて制御される報知手段や駆動部としては、例えば各リール32L, 32M, 32Rのステップモードが挙げられ、このようにすることで、例えば、上乗せ報知演出に対応させて各リール32L, 32M, 32Rを回転や停止(疑似停止)させる所謂疑似遊技や回転演出、フリーズ演出等を行うことも可能である。

【1932】

(84) 主制御装置101側に接続された報知手段や駆動部も用いて上乗せ報知演出を実行する構成においては、接続異常や同期異常等の特定事象が生じている状況で上乗せが発生したことを遊技者は把握可能となる。すなわち、接続異常や同期異常等の特定事象が生じている状況で上乗せが発生した場合、サブ制御装置180側の上乗せ報知演出は実行されないものの、主制御装置101側に接続された報知手段や駆動部での上乗せ報知演出は実行されるため、その上乗せ報知演出を通じて、遊技者は上乗せが行われたことを把握可能である。そこで、主制御装置101側に接続された報知手段や駆動部を用いた上乗せ報知演出が実行された場合や実行される構成においては、上乗せ数を用いたズレの修正を行わない、又は上乗せ数を用いたズレの修正が制限される構成とする。このようにすることで、上乗せが行われたことを遊技者が把握しているにもかかわらず、その上乗せがなかったことにされる(ズレの修正に用いられる)ことによって、遊技者に不信感を与えないようにすることが可能となる。

【1933】

(85) 第1特別報知を行う状況のように、残数表示Bが0となった後もATモードやCZモード等が終了しない状況が、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報のズレに基づかずに生じるようにし、この場合も第1特別報知を行うようにしてもよい。少なくともいずれか一方の状況で第1特別報知を行う構成としてもよく、残数情報のズレに基づかずに第1特別報知を行う一方、残数情報のズレの基づく第1特別報知は実行しない構成としてもよい。つまり、すくなくとも残数表示Bが0となった後もATモードやCZモード等が終了しない状況で第1特別報知を実行可能であれば、ATモードやCZモードの残数表示Bが0となっているのにもかかわらずATモード等が終了しないことの違和感を与えないようにすることが可能である。例えば、後乗せ数Dに基づく後乗せ報知演出の一部として第1特別報知を行うようにしてもよい。具体的には、残数表示Bが0となった場合に後乗せ数Dが0よりも大きければ後乗せ報知演出を実行するところ、そのうち一部で後乗せ報知演出を行わずに第1特別報知を行う構成としてもよく、この場合、当該第1特別報知を後乗せ数Dの示すゲーム数に亘って実行する構成としてもよい。また、ATモードの残り払出枚数やCZモードの残りゲーム数が0となった後、所定の条件(終了条件)の成立に基づいてATモードやCZモードを終了する構成とし、残数表示Bが0となった後、所定の条件(例えば終了契機役の当選や入賞等)が成立するまでは第1特別報知を実行する構成としてもよい。このようにすることで、残数情報のズレに基づいて第1特別報知が行われることが、ズレの発生に直結しにくく、演出として実行されているものとも遊技者に解釈させることが可能となり、より違和感を与えにくくすることが可能である。

10

20

【1934】

(86) 第2特別報知を行う状況のように、残数表示Bが0となるよりも前にATモードやCZモード等が終了する状況が、主制御装置101とサブ制御装置180との残数情報のズレに基づかずに生じるようにし、この場合も第2特別報知を行うようにしてもよい。少なくともいずれか一方の状況で第2特別報知を行う構成としてもよく、残数情報のズレに基づかずに第2特別報知を行う一方、残数情報のズレの基づく第2特別報知は実行しない構成としてもよい。つまり、すくなくとも残数表示Bが0となるよりも前にATモードやCZモード等が終了する状況で第2特別報知を実行可能であれば、ATモードやCZモードの残数表示Bが0となるよりも前にATモード等が終了してしまうことを遊技者に事前に把握させることができ、遊技者に違和感を与えないようにすることが可能である。例えば、ATモードやCZモード中に有利区間の強制終了条件が成立することを事前に特定した場合のように、ATモードやCZモードの残数に関わらずATモードやCZモードを終了することを事前に特定している場合、第2特別報知を行うようにする構成としてもよい。このようにすることで、残数情報のズレに基づいて第2特別報知が行われることが、ズレの発生に直結しにくく、演出や遊技機の仕様として実行されているものとも遊技者に解釈させることが可能となり、より違和感を与えにくくすることが可能である。

30

【1935】

(87) 第2特別報知を、残数情報のズレが特定されたことに基づいて実行する構成としたが、当該ズレの特定がなされた後で第2特別報知を実行する構成としてもよい。この場合、例えば、ATモードやCZモード等の実際の残数(主制御装置101側の残数情報、第2特別報知にて残数を表示する場合にはその残数)が所定数(例えば100枚や30ゲーム)以下となった場合に、第2特別報知を実行する(第2特別報知を開始する)構成としてもよい。

40

【1936】

(88) 残数情報のズレの特定がなされた場合に、すぐにそのズレに対処する処理を行う構成としたが、その後のゲームで当該ズレに対処する処理を行う構成としてもよい。例えば、ATモードやCZモード等の実際の残数(主制御装置101側の残数情報)が所定数(例えば100枚や30ゲーム)以下となった場合に、当該ズレに対処する処理を行う構成としてもよく、ズレの特定がなされた時点で実際の残数が所定数以下であれば、その時点でズレに対処する処理を行う一方、ズレの特定がなされた時点で実際の残数が所定数

50

以下ではなければ、所定数以下となるのを待ってそのズレに対処する処理を行う構成としてもよい。

【1937】

(89) エンディングに移行することが確定している場合には、残数情報のズレが特定された場合であっても当該ズレの対処用の処理を行わない構成としたが、エンディングに移行することが確定しなくても、残数と、平均上乗せ率から算出される予想上乗せ数とからしてエンディングに移行するであろう状況であれば、残数情報のズレが特定された場合であっても当該ズレの対処用の処理を行わない構成としてもよい。

【1938】

(90) エンディングに移行することが確定している場合には、残数情報のズレが特定された場合であっても当該ズレの対処用の処理を行わない構成としたが、例えば、遊技ホールの閉店時間が迫っており、そのままATモードやCZモードを遊技しても閉店時間内にATモードやCZモードが終了しない（実際の残数が0とならない）場合には、残数情報のズレが特定された場合であっても当該ズレの対処用の処理を行わない構成としてもよい。この場合、ズレが特定されたタイミング（時間）と、実際の残数とから、ズレの対処用の処理の実行の有無を決定するとよく、より好ましくは、ズレが特定されたタイミング（時間）と、実際の残数と、1ゲームに要する平均時間や最短時間と、からズレの対処用の処理の実行の有無を決定するとよい。すなわち、残数情報のズレが特定された場合であっても、そのズレが顕在化されないような状況であれば、当該ズレの対処用の処理を行わない構成としてもよい。

【1939】

(91) エンディングに移行することが確定している場合には、残数情報のズレが特定された場合であっても当該ズレの対処用の処理を行わない構成とし、残数情報のズレが特定された場合であっても、そのズレが顕在化されないような状況であれば、当該ズレの対処用の処理を行わない構成としたが、残数情報のズレが特定された場合には、そのズレが顕在化されないようにする構成としてもよく、例えば、当該ズレが特定された場合には、エンディングへの移行が確定していない状況であってもエンディングへの移行を確定させる構成としてもよく、ATモードを強制終了する（例えばそのゲームで、又はその後のゲームで）構成としてもよく、遊技機の電源をOFFとする構成としてもよく、電源をOFFとしなくても遊技停止処理を行う構成としてもよい。

【1940】

(92) エンディングに移行することが確定している等、そのズレが顕在化されないような状況であれば、残数情報のズレが特定された場合であっても当該ズレの対処用の処理を行わない構成としたが、そのような状況であっても、残数情報のズレが特定された場合には当該ズレの対処用の処理を行う構成としてもよい。このようにすることで、当該ズレが生じたこと自体を遊技者や遊技ホールの管理者等に明確に知らせることが可能となり、そのズレの発生原因を突き詰めて更なるズレが生じないようにする対処（コネクタを挿し直したり交換したりする等）を行うことも可能となる。

【1941】

(93) 主にATモードの上乗せが行われた場合、AT枚数カウンタに上乗せ数を加算する構成とし、ATモードが終了する（所定事象が生じる）まで（AT枚数カウンタが0となるまで）の差分が変更される構成としたが、例えば、AT枚数カウンタが所定数（例えば10）となることでATモードが終了するように設定されていた場合に、上乗せが生じると、当該所定数から上乗せ数（例えば5）を減算することで（例えば10→5）、ATモードが終了するまでの差分が変更される構成としてもよい。また、上記構成において、AT枚数カウンタとATモード終了に対応する所定数とのいずれをも変更してその差分が変更される構成としてもよい。更に、例えば、通常モードにおけるゲーム数やポイントが天井に対応する所定数（例えば1000）に到達すると天井の特典が付与される（所定事象が生じる）ような構成において、所定契機に基づいて通常モードのゲーム数やポイントが加算されて天井に対応する所定数までの差分が変更される構成だけでなく、所定契機

10

20

30

40

50

に基づいて天井に対応する所定数の値が減算されて天井までの差分が変更される構成であってもよい。また、上記構成において、ゲーム数やポイントと天井に対応する所定数とのいずれをも変更してその差分が変更される構成としてもよい。いずれにしても、例えばＡＴモードの上乗せや天井減算といった特定処理は、所定事象としてのＡＴモード終了や天井特典の付与までの差分が変更されるものであればよい。

【１９４２】

（９２）主制御装置１０１側で管理する残数情報と、サブ制御装置１８０側で報知等する残数情報との比較や、当該残数情報にズレが生じている場合の対処用の処理について説明したが、複数の制御装置（制御手段）にて同じ意味を持つ情報を管理する構成において本発明を適用可能である。例えば、サブ制御装置１８０と表示制御装置８１との情報の管理について本発明を適用してもよく、より具体的には、サブ制御装置１８０側の各種カウンタ（例えば上乗せカウンタ）と、当該各種カウンタの値に応じた画像データをＲＯＭから取得するための表示制御装置８１側のカウンタ等の情報とを比較したり、その比較結果に基づいて両情報（両カウンタの値）にズレが生じていればその対処処理を行う等の構成としてもよい。また、クレジット機能を主制御装置１０１とは別の制御装置にて担保させる構成とし、当該別の制御装置（クレジット制御装置、メダル数制御装置）と主制御装置１０１との情報の管理について本発明を適用してもよく、より具体的には、主制御装置１０１側でベット操作に基づくベット処理を行うベット数と、クレジット制御装置やメダル数制御装置で管理するクレジット数や当該クレジット数から減算するベット数、クレジット数から減算可能なベット数等を比較したり、その比較結果に基づいて両情報のズレが生じていたりした場合に、その対処処理を行う等の構成としてもよい。

【１９４３】

（９３）接続異常や同期異常といった特定事象が生じている状況で主制御装置１０１から上乗せコマンドが出力されても、サブ制御装置１８０側で上乗せ報知演出を実行しないようにしたが、残数情報のズレが特定されているといった特定事象が生じている状況でも、主制御装置１０１からの上乗せコマンドが出力されても上乗せ報知演出を実行しないようにしてもよい。

【１９４４】

（９４）有利区間のゲーム数が上限ゲーム数に達した場合や、有利区間の増加枚数が上限増加枚数に達した場合に有利区間を強制終了して通常区間に移行させる構成としたが、少なくともこれらの条件の成立に基づいて、有利区間が一旦リセット（初期化）される構成であればよく、通常区間への移行は必須ではない。この場合、有利区間をリセットした後、次ゲームから次の有利区間が開始される構成としてもよい。なお、上記の上限ゲーム数や上限増加枚数はリセット条件の一例であり、上限ゲーム数は１５００ゲームではなく、３０００ゲームであってもよいし、４０００ゲームであってもよい。また、上限増加枚数は２４００枚ではなく、３０００枚であってもよく、５０００枚であってもよい。更に、上限増加枚数は有利区間においてメダル数の増加が生じてからの増加数の上限数を示していたが、メダル数の増加が生じる前の減少数を含む差枚数の上限数を示すものであってもよい。更に、上限ゲーム数及び上限増加枚数のいずれかの条件を含まない構成としてもよく、他の条件を含む構成としてもよい。

【１９４５】

（９５）有利区間とは別に、又は加えて、所定期間内の上限増加枚数を定めてもよい。所定期間としては、例えば、１日であってもよく、１週間（複数の営業日）であってもよく、電源をＯＮしてから電源がＯＦＦされるまでの期間としてもよく、ＲＡＭクリア処理が行われてから次のＲＡＭクリア処理が行われるまでの期間としてもよく、設定変更が行われてから次の設定変更が行われるまでの期間としてもよく、これらの組み合わせであってもよい。組み合わせに際しては、電源ＯＮとされてから設定変更が行われるまで、といったように、所定期間の開始契機と終了契機との組み合わせをそれぞれ別々の契機となるように組み合わせてもよい。上限増加枚数としては、例えば１９０００枚が挙げられるが、それよりも多い枚数であってもよいし、それよりも少ない枚数であってもよい。上限

増加枚数の算出は、例えば、所定期間の開始時点からの増加枚数として算出してもよく、所定期間内で最も獲得枚数が減少した時点からの増加枚数としてもよい。当該上限増加枚数に到達した場合には、その増減増加枚数のカウントをリセットする構成としてもよく、遊技を停止させる構成としてもよく、遊技を停止させないものの上限増加枚数に到達した旨の報知が行われる構成としてもよい。また、所定期間内の上限増加枚数を定める場合、上限増加枚数に到達するよりも前から、その後、到達することの事前告知を行う構成とするとよく、上限増加枚数に到達した場合にはその旨の報知を行う構成とするとよい。

【1946】

本発明との関係では、当該上限増加枚数に到達することが把握されている場合には、残数情報のズレが特定されている場合であってもそのズレの対処用の処理を行わないようにしたり、ズレの特定（両残数情報の比較）を行わないようにしてもよい。

10

【1947】

（97）状態移行が生じた場合に、当該状態移行が生じたことの報知を事後的に行う場合がある構成において、当該事後的に行った場合であっても、その状態の終了ゲームは変わらない構成としたが、事後的に状態移行が生じたことの報知を行った場合、その状態の終了ゲームが事後的に行わない場合（状態移行時に行った場合）と異なる構成としてもよい。例えば、状態移行が生じてから所定数のゲームで当該状態が終了する構成において、状態移行が生じた際に当該状態移行が生じたことの報知を行うと、当該状態移行が生じたことの報知を行ってから所定数のゲームで当該状態が終了することになるが、状態移行が生じたことの報知を状態移行後に事後的に行った場合であっても、当該状態移行が生じたことの報知を行ってから所定数のゲームで当該状態が終了するようにしてもよい。このようにすることで、状態移行が生じてから状態が終了するまでの各ゲームの報知内容を、状態移行が生じたことの報知を行うタイミングにかかわらず共通化することが可能となり、報知内容をより理解させ易くすることができる。この場合、主制御装置101側の状態としては状態移行が生じたことの報知を実行するタイミングにかかわらず、状態移行が生じてから所定数のゲームで当該状態を終了するようにし、サブ制御装置180側の報知だけ、状態移行が生じたことの報知を行ってから、所定数のゲームで当該状態に対応する報知を終了する構成としてもよい。

20

【1948】

この場合、実際には当該状態は終了しているものの、報知側は継続している状況が生じ得るが、少なくとも上記のように報知内容の共通化を図ることが可能であるし、CZモード用の演出のように複数のゲームに亘って関連する演出を行う連続演出のような構成においては、その連続演出の途中で演出が終了してしまうことの残念さを拐取することが可能である。なお、この場合、移行先の状態に応じて、状態移行が生じたことの報知を行ってから当該状態が実際には（主制御装置101側の管理では）終了した後もその状態に対応する報知を継続させるか否かを異ならせてもよく、例えば、遊技者にとって不利な状態に移行する場合（例えば、CZモードから通常モードに移行する場合）には、実際には状態が終了した後もその状態の報知を継続させる一方、遊技者にとって有利な状態に移行する場合（例えば、CZモードから前兆モードやAT準備モード、ATモードに移行する場合）には、実際に状態が終了した際にその状態の報知を終了させる構成としてもよく、その逆の構成としてもよい。

30

40

【1949】

（98）CZモード等の所定遊技状態（第2遊技状態、所定演出状態）への移行が生じた状況が接続異常や同期異常が生じているとする状況であった場合はCZ開始演出等を行わず、CZ開始演出等を実行可能な状況となってから、当該CZ開始演出等を実行する構成としたが、状態移行時に当該状態移行に対応する報知を行うか否かを定める状況としては接続異常や同期異常に限定されない。例えば、前面扉12が開放されながら消化されたゲームで状態移行が生じたら、その状態移行が生じたゲームでは状態移行に対応する報知を行わず、前面扉12が閉鎖されてゲームが消化された場合に当該ゲームにて状態移行に対応する報知を行う構成としてもよく、サブ制御装置180側の電源がOFFとなってい

50

る状況で状態移行が生じた場合にはその状況では状態移行に対応する報知を行わず、サブ制御装置180側の電源がONとされてから状態移行に対応する報知を行う構成としてもよく、少なくとも、いずれの状況であっても、主制御装置101側の遊技進行（通常処理）が可能な構成であればよい。

【1950】

この場合、状態移行に対応する報知を事後的に行う状況としては、接続異常や同期異常、前面扉12の開放等の異常に限定されず、サブ制御装置180側の電源がOFFとなっている事象が生じている状況であってもよいし、サブ制御装置180側の電源がONとなっている状況であっても、状態移行時の状況によって状態移行に対応する報知の実行タイミングを異ならせることによって、その状態移行時の状況を遊技者に知らせる（示唆する）こととの関係では、状態移行時に別の演出を行うべき状況や別の演出を行っている状況、有利区間のゲーム数や払出枚数が上限に近い状況、通常区間である状況、有利区間である状況、何らかの抽選に当選している状況や非当選となっている状況、通常モード中の連続演出状態中にCZモードへの移行が生じた状況などに適用してもよい。

【1951】

（99）状態移行が生じた状況で接続異常や同期異常が生じている場合には、状態移行が生じたことの報知を実行せずに、事後的に（接続異常や同期異常が解消されてから）実行可能としたが、状態移行が生じたことの報知を状態移行時に実行したうえで、更に当該移行した状態中に状態移行が生じたことの報知を行う構成としてもよい。このような構成とすることで、事後的に状態移行が生じたことの報知を行う場面が多くなり、当該事後的な報知が異常によるものではなく演出上のものである印象を強く与えることが可能となる。よって、事後的に状態移行が生じたことの報知が行われることへの違和感を低減することが可能となる。

【1952】

（100）状態移行が生じたことの報知を、事後的に行う構成において、移行した状態中に当該状態移行が生じたことの報知を行うことを前提として説明したが、移行した状態が終了してから状態移行が生じたことの報知を行う構成としてもよい。具体的には、例えば、CZモード移行時にCZ開始演出を実行していない場合に、当該CZ開始演出を行うことが可能となったゲームではCZモードではなく前兆モードに移行していたとしても（CZモードが終了していたとしても）、当該前兆モードのゲームでCZ開始演出を行う構成としてもよい。また、CZモード移行時にCZ開始演出を実行していない場合に、当該CZ開始演出を行うことが可能となったゲームではCZモードではなく通常モードやATモードに移行していたとしても（CZモードが終了していたとしても）、当該通常モードやATモードのゲームでCZ開始演出を行う構成としてもよい。

【1953】

これらの場合のうち、特に、CZモードからの移行先のモードが前兆モードであれば、CZ開始演出を行うことにより、その後のゲームの演出内容を理解させる手助けとすることが可能となり、それ以外の通常モードやATモードであれば、少なくともCZモードを消化したことを遊技者に知らせる機能は担保することができる。なお、通常モードやATモードにおいてCZ開始演出を行う場合、当該CZ開始演出を行ったゲームの次のゲームでは通常モードやATモードに対応する演出を行うとよく、また、CZ開始演出を第1停止ON操作時に別の演出に更新可能とする場合、当該第1停止ON操作時に通常モードやATモードに対応する演出に更新する構成とするとよい。また、当該CZ開始演出を行うゲームがATモードである場合、CZ開始演出とともに押し順報知演出を実行可能な構成（例えば、CZ開始演出の表示データに対して押し順報知演出用の表示データを重ね合わせて表示して、押し順報知用の表示データが前面となり、CZ開始演出の表示データが後面となるように表示する構成）とするとよい。

【1954】

（101）同期異常中のゲームで（コマンド異常フラグがセットされているゲームで）状態移行が生じた場合、当該ゲームでは演出の更新を行うことはできないが、移行先の状

10

20

30

40

50

態がC ZモードやA Tモードのように残数表示の対象となる状態である場合、当該ゲームで残数表示は行う構成としてもよい。具体的には、例えば、同期異常中のゲームで通常モードからC Zモードへの移行が生じた場合、通常モード用の演出が当該C Zモードへの移行が生じたゲームで継続されることになるものの、当該通常モード用の演出を実行しなげらも、C Zモードの残数表示（バトル数や残りゲーム数の表示）を行う構成としてもよい。また、コマンド異常フラグがセットされている状況であっても、C Zゲーム数コマンドやA T枚数コマンド等のC ZモードやA Tモード用のコマンドを受信することで、C ZモードやA Tモードへの状態移行が生じたことをサブ制御装置180で把握できた場合、コマンド異常フラグがセットされていても、その把握できたゲームで状態移行が生じたことの報知（C Z開始演出やA T開始演出）を行う構成としてもよい。

10

【1955】

（102）接続異常や同期異常等が生じている状況で状態移行が生じた場合に、当該状態移行が生じたことの報知を行わないものの、別の報知は実行可能な構成とし、その別の報知として、例えば、主制御装置101側の押し順報知やサブ制御装置180側の残数表示のように、実行されないと遊技者にとって不利となったり、実行されることで遊技者にとって有利となったりするような報知を主に説明したが、接続異常や同期異常等に関わらず主制御装置101側で管理するベット数の報知やクレジット数の報知、再遊技状態の報知、払出枚数の報知等は、有利／不利に関係ない報知であり、これらの報知を上記の別の報知の一例とすることも可能である。これらの報知が行われることを通じて、少なくともゲームの進行が許容されていることを遊技者は把握可能となる。

20

【1956】

（103）状態移行が生じたことの報知を、状態移行が生じたタイミングよりも後で事後的に行う場合がある構成において、当該状態移行が生じたことの報知を実行するゲームは、状態移行が生じたゲームや、接続異常や同期異常等が解消されて演出更新が可能となったゲームに限定されず、それらのゲームよりも後のゲームやそれらのゲームの前のゲームであってもよい。例えば、状態移行が生じたゲームではなく、状態移行が生じたゲームの次のゲームで当該状態移行が生じたことの報知を行う構成としてもよく、その状態移行が生じたことの報知を行うゲームで当該報知を行えなかった場合に、その後、行えるようになってから（演出更新が可能となってから）その行えるようになったゲームの次のゲームで状態移行が生じたことの報知を行う構成としてもよい。また、状態移行が生じるゲームよりも前のゲームにて状態移行が生じることの報知を行う構成としてもよく、その状態移行が生じることの報知を行うゲームで当該報知を行えなかった場合に、その後、行えるようになる（演出更新が可能となる）ゲームの前のゲームで状態移行が生じることの報知を行う構成としてもよい。報知を行えるようになるゲームの前のゲームとは、例えば、コマンド異常フラグがセットされているゲームである。

30

【1957】

状態移行が生じたゲームよりも後のゲームで状態移行が生じたことの報知を行う場合、状態移行が生じたゲームでは、状態移行が生じたことの報知とは異なる報知（例えば状態移行が生じることが確定したことの報知や状態移行が生じることを示唆する報知、複数の移行先の状態を示す報知の他、全く別の報知であってもよい）を行う構成とするとよく、その状態移行が生じたことの報知を行うゲームで当該報知を行えなかった場合に、その後、行えるようになってから（演出更新が可能となってから）その行えるようになったゲームにて、状態移行が生じたことの報知とは異なる報知を行う構成としてもよく、この場合、状態移行が生じたゲームで行う報知と、報知を行える状況になったゲームにて行う報知とが異なる報知であってもよい。更に、状態移行が生じたことの報知を、状態移行時に行うゲームと、その後に行うゲームとが異なる構成としてもよく、具体的には、例えば、状態移行が生じたゲームではなく、状態移行が生じたゲームの次のゲームで当該状態移行が生じたことの報知を行う構成とした場合、その状態移行が生じたことの報知を行うゲームで当該報知を行えなかった場合に、その後、行えるようになってから（演出更新が可能となってから）その行えるようになったゲームの次の次のゲームで状態移行が生じたことの

40

50

報知を行う構成としてもよい。

【1958】

(104) 状態移行が生じたことの報知を主制御装置101側で行う構成としてもよい。このようにすることで、状態移行に際して状態移行が生じたことの報知をより確実に行うことが可能となる。なお、区間表示器としての第8表示用セグメントNa8をその移行先の状態で点灯させる構成においては、当該状態移行が生じたことの報知は、区間表示器による表示として解釈することが可能であるし、当該区間表示器による表示に加えて又は代えて別の報知によって状態移行が生じたことの報知を主制御装置101側で行う構成としてもよい。

【1959】

(105) 状態移行が生じたことの報知をサブ制御装置180側の報知と、主制御装置101による報知とによって行う構成としてもよい。主制御装置101側の報知としては、例えば、開始操作（スタートレバー41の操作）に基づいて各リール32L, 32M, 32Rの回転を開始させる回転開始駆動制御を行う際、所定期間に亘って各リール32L, 32M, 32Rの回転開始を遅らせる所謂開始時フリーズやリールロックにて、状態移行が生じたことの報知を行う構成としてもよく、サブ制御装置180側では、そのリールロック等が行われる所定期間に状態移行が生じたことの報知を補助表示部65やスピーカ64にて行う構成とするとよい。

【1960】

このような構成においては、接続異常や同期異常等によって、主制御装置101側の遊技進行は可能であるものの、サブ制御装置180側の演出更新が不可となる状況が生じると、主制御装置101側のリールロック等が行われるものの、サブ制御装置180側の報知は行われないこととなるし、状態移行が生じたことの報知を事後的に行おうとすると、その事後的な実行時にはリールロック等が行われないため、サブ制御装置180側の報知を実行する期間が確保しにくくなる。そこで、主制御装置101側の報知とサブ制御装置180側の報知とによって、状態移行が生じたことの報知を行うような構成において、事後的にその状態移行を行う際に、その報知の報知態様を異ならせてもよいし、事後的な報知を行わないようにしてもよい。報知態様を異ならせる場合とは、例えば、リールロック等を伴う場合（通常時）は第1期間に亘ってその報知を行う一方、リールロック等を伴わない場合（事後的に行う場合）は第1期間よりも短い第2期間に亘ってその報知を行う構成としてもよく、リールロック等を伴う場合（通常時）はその報知を開始した後の所定の（例えば次の）遊技進行処理が行われるまでその報知を行う（例えば開始操作時に開始し、第1停止ON操作時に終了する構成とする）一方、リールロック等を伴わない場合（事後的に行う場合）はその報知を開始した後の所定の遊技進行処理よりも後である特定の（例えば次の次）遊技進行処理が行われるまでその報知を行う構成としてもよい（例えば開始操作時に開始し、第2停止ON操作時に終了する構成としてもよい）。

【1961】

(106) 状態移行が生じたことの報知を事後的に行う構成として、特に主制御装置101側で管理する状態との関係で説明したが、連続演出状態のようにサブ制御装置180側で管理する（主制御装置101側では管理しない）状態との関係で本発明を適用してもよい。

【1962】

(107) 状態移行が生じたことの報知が、その状態用の報知の最初に行われる構成としたが、その状態用の報知が行われた後で当該状態移行が生じたことの報知を行う構成であってもよい。

【1963】

(108) 状態移行が生じたことの報知を、補助表示部65やスピーカ64にて行う構成としたが、別の報知手段にて行う構成としてもよいし、その報知態様は上記のものに限定されない。

【1964】

10

20

30

40

50

(109) C Z 開始 1 ゲーム目で C Z 開始 1 ゲーム目の演出 (C V 1 __ 1 の演出) を実行していない場合に、それよりも後のゲームでその C Z 開始 1 ゲーム目の演出を実行可能な構成としたが、C Z 開始 1 ゲーム目で C Z 開始 1 ゲーム目の演出を実行している場合にも、それよりも後のゲームで C Z 開始 1 ゲーム目の演出を実行可能な構成としてもよい。また、C Z 開始 1 ゲーム目に接続異常や同期異常等が生じていた場合に、その後のゲームで C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行う構成としたが、接続異常や同期異常等が生じていなくても、C Z 開始 1 ゲーム目に C Z 開始 1 ゲーム目の演出が実行されない場合があり、その場合、その後のゲームで C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行う構成としてもよい。これらの構成において、C Z 開始 1 ゲーム目の演出を C Z 開始 1 ゲーム目に実行するか否かを定める状況や、C Z 開始 1 ゲーム目の演出をその後に実行するゲームやその実行するゲームの状況、実行するゲームが C Z モードであるか否か等については、上記の状態移行が生じたことの報知についての別例の構成を適宜適用することが可能である。

10

【1965】

具体的には、状態移行が生じた状況で接続異常や同期異常が生じている場合には、C Z 開始 1 ゲーム目で C Z 開始 1 ゲーム目の演出を実行せずに、事後的に（接続異常や同期異常が解消されてから）実行可能としたが、C Z 開始 1 ゲーム目の演出を C Z 開始 1 ゲーム目に実行したうえで、更に開始された C Z モード中に C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行う構成としてもよい。また、C Z 開始 1 ゲーム目の演出を、事後的に行う構成において、C Z モード中に C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行うことを前提として説明したが、C Z モードが終了してから C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行う構成としてもよい。この場合、特に、C Z モードからの移行先のモードが前兆モードであれば、C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行うことにより、その後のゲームの演出内容を理解させる手助けとすることが可能となり、それ以外の通常モードや A T モードであれば、少なくとも C Z モードを消化したことを遊技者に知らせる機能は担保することができる。なお、通常モードや A T モードにおいて C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行う場合、当該 C Z 開始演出を行ったゲームの次のゲームでは通常モードや A T モードに対応する演出を行うとよく、また、C Z 開始 1 ゲーム目の演出を第 1 停止 O N 操作時に別の演出に更新可能とする場合、当該第 1 停止 O N 操作時に通常モードや A T モードに対応する演出に更新する構成とするともよい。また、C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行うゲームが A T モードである場合、C Z 開始 1 ゲーム目の演出とともに押し順報知演出を実行可能な構成（例えば、C Z 開始 1 ゲーム目の演出の表示データに対して押し順報知演出用の表示データを重ね合わせて表示して、押し順報知用の表示データが前面となり、C Z 開始 1 ゲーム目の演出の表示データが後面となるように表示する構成）とするともよい。更に、接続異常や同期異常等が生じている状況で C Z モードが開始された場合に、当該 C Z モードが開始されたことの報知を行わないものの、別の報知は実行可能な構成とし、その別の報知として、主制御装置 101 側の押し順報知やサブ制御装置 180 側の残数表示だけでなく、ベット数の報知やクレジット数の報知、再遊技状態の報知、払出枚数の報知等を適用することも可能である。また、C Z 開始 1 ゲーム目の演出を、C Z モード開始後 1 ゲーム目よりも後のゲームで行う場合がある構成において、当該 C Z 開始 1 ゲーム目の演出を実行するゲームは、C Z 開始 1 ゲーム目や、接続異常や同期異常等が解消されて演出更新が可能となったゲームに限定されず、それらのゲームよりも後のゲームやそれらのゲームの前のゲームであってもよい。C Z 開始 1 ゲーム目よりも後のゲームで C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行う場合、C Z 開始 1 ゲーム目では、C Z 開始 1 ゲーム目の演出とは異なる演出（例えば C Z 開始演出等）を行う構成とするともよく、その C Z 開始 1 ゲーム目で C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行えなかった場合に、その後、行えるようになってから（演出更新が可能となってから）その行えるようになったゲームにて、C Z 開始 1 ゲーム目の演出とは異なる演出を行う構成としてもよく、この場合、C Z 開始 1 ゲーム目で行う演出と、演出を行える状況になったゲームにて行う演出とが異なる演出であってもよい。更に、C Z 開始 1 ゲーム目の演出を主制御装置 101 側で行う構成としてもよいし、主制御装置 101 とサブ制御装置 180 とで行う構成としてもよく、主制御装置 101 側でリールロック等を行い、その期間において C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行う構成とし

20

30

40

50

、C Z 開始 1 ゲーム目ではないゲームで C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行う場合（主制御装置 1 0 1 のリールロック等を伴わない場合）には、その C Z 開始 1 ゲーム目の演出の演出態様や演出期間、更新タイミング等を異ならせてもよい。C Z 開始 1 ゲーム目の演出を、補助表示部 6 5 やスピーカ 6 4 にて行う構成としたが、別の報知手段にて行う構成としてもよいし、その報知態様は上記のものに限定されない。そして、これらの構成において、C Z 開始 1 ゲーム目の演出や C Z 開始 1 ゲーム目との記載は、C Z モード等の所定演出状態にて、第 1 のゲームで実行する演出（例えば V 1 __ 1 にて実行する C V 1 __ 1 の演出）を、第 1 のゲームよりも後の第 2 のゲームで実行する（例えば、V 1 __ 2 にて本来ならば C V 1 __ 2 の演出を実行するところ、C V 1 __ 1 の演出を実行する）構成において、C Z 開始 1 ゲーム目を第 1 のゲーム、C Z 開始 1 ゲーム目の演出を第 1 のゲームで実行する演出として規定することも可能であり、すなわち、C Z 開始 1 ゲーム目ではなくそれ以降のゲームで行う演出について適用してもよいし、C Z モードではなくそれとは異なる状態に適用してもよく、主制御装置 1 0 1 にて管理する状態だけでなく、サブ制御装置 1 8 0 側で管理する（主制御装置 1 0 1 で管理しない）状態に適用してもよい。

10

【1 9 6 6】

（1 1 0）C Z モード中に記憶している演出データが消去された場合には、C Z 開始後 2 ゲーム目の演出（C V 1 __ 2 の演出）を行う構成としたが、この場合も C Z 開始 1 ゲーム目の演出を行う構成としてもよく、C Z 開始後 3 ゲーム目以降の所定ゲーム目の演出を行う構成としてもよい。これらの場合、演出データの消去に際して、又はそれ以前に受信している主制御装置 1 0 1 からのコマンドに基づいて、今回のゲームの C Z モード中のセット数や当該セットのゲーム数を把握し、そのセット数やゲームに対応する演出を行う構成としてもよい。

20

【1 9 6 7】

（1 1 1）C Z モード等の所定演出状態にて、第 1 のゲームで実行する演出（例えば V 1 __ 1 にて実行する C V 1 __ 1 の演出）を、第 1 のゲームよりも後の第 2 のゲームで実行する（例えば、V 1 __ 2 にて本来ならば C V 1 __ 2 の演出を実行するところ、C V 1 __ 1 の演出を実行する）構成において、所定演出状態に移行したことの特定演出（C Z 開始演出）が実行されていない場合に、当該第 1 のゲームで実行する演出を、第 2 のゲームで実行する構成としたが、例えば、C Z 開始後 2 ゲーム目の演出をそれ以降のゲームで行う構成は、所定演出状態に移行したことの特定演出を実行している場合であっても、第 1 のゲーム（例えば V 1 __ 2 のゲーム）よりも後の第 2 のゲーム（例えば V 1 __ 3 以降のゲーム）で第 1 のゲームで実行する演出（例えば V 1 __ 2 で実行する C V 1 __ 2 の演出）を実行する構成と規定することが可能である。

30

【1 9 6 8】

（1 1 2）C Z モード等の所定演出状態にて、第 1 のゲームで実行する演出を、第 1 のゲームよりも後の第 2 のゲームで実行する構成において、第 1 のゲームで実行する演出を予め定められた一の演出パターン（C V 1 __ 1 __ 1 の演出パターンや C V 1 __ 2 __ 1 の演出パターン）としたが、この演出パターンは別の演出パターンであってもよく、勝ちバトル及び負けバトルのいずれか一方でのみ選択される演出パターンであってもよい。勝ちバトルや負けバトルのいずれか一方でのみ選択される演出パターンとすることで、実行した演出パターンとその後の演出内容に齟齬が生じることになり、負け確定かと思いきや勝ちバトルとなったり、勝ち確定かと思いきや負けバトルとなったりする等、かえって演出パターンの多様化に貢献することも可能である。ただし、勝ちを確信した後で負けバトルとなった場合に、勝ちが意図的に抹消されたと勘違いさせてしまうことを回避するためには、勝ちバトル及び負けバトルのいずれか一方でのみ選択される演出パターンとして負けバトルでのみ選択される演出パターンとするとよい。また、当該一の演出パターンを定めずに、通常時と同じように、複数の演出パターンから今回の演出パターンを選択する構成としてもよい。更に、今回のゲームやそれ以前のゲームで主制御装置 1 0 1 から出力されるコマンドに基づいて、勝ちバトルか負けバトルかを判断したうえで、今回の演出パターンを選択する構成としてもよい。

40

50

【1969】

(113) CZモード等の所定演出状態にて、第1のゲームで実行する演出を、第1のゲームよりも後の第2のゲームで実行する構成において、第2のゲームで第1のゲーム用の演出を実行した場合、第2のゲームの後の第3のゲームでは、当該第3のゲームに対応する演出を行う構成としたが、当該第3のゲームでは第2のゲームで実行する演出を行う構成としてもよい。この場合、実行する演出がそれぞれズレてゆく構成となるが、所定演出状態の終了に際して、当該所定演出としてのCZモード用の演出等の実行を終了する構成としてもよいし、所定演出状態が終了した後も、当該所定演出としてのCZモード用の演出等を上記ズレた分だけ実行する構成としてもよい。また、CZモードのように、所定演出状態が、所定数のゲームを1セットとして複数のセットを実行可能な構成においては、第2のゲームで第1のゲーム用の演出を実行した場合、第2のゲームの後の第3のゲームで第2のゲームで実行する演出を行う構成としたうえで、セットの更新に際して、そのズレを解消する構成としてもよい。具体的には、例えば、1セット目の1ゲーム目の演出を1セット目の2ゲーム目に実行した場合、当該1セット目の3ゲーム目では2ゲーム目の演出を行い、4ゲーム目では3ゲーム目の演出を行い、5ゲーム目では4ゲーム目の演出を行う構成とし、当該5ゲーム目で1セット目が終了し、次ゲームが2セット目の1ゲーム目となる場合には、当該2セット目の1ゲーム目では1セット目の5ゲーム目の演出ではなく2セット目の1ゲーム目の演出を行う構成としてもよい。

10

【1970】

(114) 接続異常や同期異常等が生じている第1状況にて状態移行が生じた場合に、第2状況となっていから予め定められた所定報知として、状態移行が生じたことの報知(CZ開始演出)や、状態移行後1ゲーム目の報知(CV1__1__1の演出)の他、第1状況にて状態移行が生じたことの報知(特定演出)を行う構成としたが、この第1状況にて状態移行が生じたことの報知(特定演出)の報知態様は上記のものに限定されない。例えば、異常移行画像EEPや現モード画像GMPのうちのいずれか一方を表示しない態様としてもよいし、これら異常移行画像EEPや現モード画像GMPとは異なる表示を行う態様としてもよいし、異常移行画像EEPや現モード画像GMPに加えて異なる表示も行う構成としてもよいし、異常移行画像EEPや現モード画像GMPのいずれか一方と異なる表示を行う構成としてもよい。異常移行画像EEPや現モード画像GMPの表示態様についても、上記のものに限定されず、別の表示態様であってもよく、異常移行画像EEPについては少なくとも第1状況にて状態移行が生じたことを遊技者が把握可能であればよく、現モード画像GMPについては少なくとも移行後の状態を遊技者が把握可能であればよい。更に、異常移行画像EEPと現モード画像GMPとを別々のゲームや別々のタイミングで実行する構成としてもよく、例えば、異常移行画像EEPを第1のゲームで行い、現モード画像GMPを第1のゲームとは異なる(例えば第1のゲームよりも後の、又は第1のゲームよりも前の)第2のゲームにて行う構成としてもよく、異常移行画像EEPを所定のゲームの第1タイミングにて行い、現モード画像GMPを当該所定のゲームにおける第1タイミングとは異なる(例えば第1タイミングよりも後の、又は第1タイミングよりも前の)第2タイミングにて行う構成としてもよい。実行タイミングが異なれば、遊技者はそれぞれ表示される内容を段階的に理解することができるようになり、別々の意味の表示を一度に表示する構成と比較して、表示内容を遊技者に理解させ易くすることができる。

20

30

40

【1971】

(115) 第1状況にて状態移行が生じたことの報知(特定演出)を第2状況にて行う構成において、第1状況や第2状況は上記のものに限定されない。例えば、第1状況を接続異常が生じている状況とし、第2状況は同期異常が生じている状況としてもよく、このようにすることで、より早期に第1状況にて状態移行が生じたことの報知を行うことが可能となるし、演出の実質的な更新が行えない期間(同期異常中の期間)を利用して、第1状況にて状態移行が生じたことの報知(特定演出)を行うことが可能となり、同期異常が解消されてからより早期に状態中の演出を開始させることが可能となる。この場合、例え

50

ば、接続異常中に状態移行が生じ、その後、接続異常が解消されて同期異常が特定された場合には上記のように接続異常中に状態移行が生じたことの報知（特定演出）を行い、同期異常が解消された際に（コマンド異常フラグをクリアしたゲームで）、状態移行が生じたことの報知（C Z 開始演出）や、状態移行後 1 ゲーム目の報知（C V 1 __ 1 __ 1 の演出）を行う構成としてもよい。

【1972】

また、例えば、第 1 状況を前面扉 1 2 が開放されている状況とし、第 2 状況は前面扉 1 2 が閉鎖されている状況としてもよく、更に、第 2 状況を前面扉 1 2 が閉鎖されてから、通常の演出を実行可能となる状況に復帰するまでの状況としてもよい。つまり、例えば、前面扉 1 2 が開放された場合、当該前面扉 1 2 が開放されたことの報知を補助表示部 6 5 やスピーカ 6 4、主側スピーカ 1 1 0 等で行うところ、この前面扉 1 2 が開放されたことの報知を、前面扉 1 2 が閉鎖された後も所定期間に亘って継続させる構成としてもよく、この前面扉 1 2 の閉鎖後、所定期間が経過するまでの期間を第 2 状況としてもよい。この場合、当該所定期間中に前面扉 1 2 が開放されている状況で状態移行が生じたことの報知（特定演出）を行うとよく、前面扉 1 2 が開放されたことの報知とともに前面扉 1 2 が開放されている状況で状態移行が生じたことの報知（特定演出）を行ってもよく、所定期間においては前面扉 1 2 が開放されたことの報知を行わないようにしたうえで前面扉 1 2 が開放されている状況で状態移行が生じたことの報知（特定演出）を行う構成としてもよく、所定期間のうちの一部の期間（例えば前半の第 1 期間）では前面扉 1 2 が開放されたことの報知を行い、所定期間のうちの他の期間（例えば後半の第 2 期間）では前面扉 1 2 が開放されている状況で状態移行が生じたことの報知（特定演出）を行う構成としてもよく、前面扉 1 2 が開放されたことの報知と前面扉 1 2 が開放されている状況で状態移行が生じたことの報知（特定演出）とを所定期間中、交互に行う構成としてもよい。この場合、第 2 状況となってから予め定められた報知を実行する、という観点からすると、前面扉 1 2 が開放されている状況で状態移行が生じたことの報知だけでなく、前面扉 1 2 が閉鎖された後も実行する前面扉 1 2 が開放されたことの報知についても第 2 状況となってから実行する予め定められた報知と解釈することが可能である。これらの場合において、当該所定期間が経過した後、状態移行が生じたことの報知（C Z 開始演出）や、状態移行後 1 ゲーム目の報知（C V 1 __ 1 __ 1 の演出）を行う構成としてもよい。

【1973】

更に、第 1 状況は、少なくとも主制御装置 1 0 1 側の遊技進行が可能な状況であればよく、サブ制御装置 1 8 0 側の電源が OFF となっている状況としてもよく、サブ制御装置 1 8 0 の電源が OFF から ON とされた状況を第 2 状況としてもよい。この場合も、サブ制御装置 1 8 0 の電源が OFF から ON とされた場合に立ち上げ中の表示を行う期間を所定期間とし、上記前面扉 1 2 が開放されたことの報知のように、立ち上げ中の表示を行わないようにして所定期間中に電源が OFF 中に状態移行が生じたことの報知を行ったりする構成としてもよく、所定期間のうちの一部を立ち上げ中の表示とし、他の一部を電源が OFF 中に状態移行が生じたことの報知を行ったりする構成としてもよく、立ち上げ中の表示と電源が OFF 中に状態移行が生じたことの報知を交互に行う構成としてもよい。この場合、第 2 状況となってから予め定められた報知を実行する、という観点からすると、電源が OFF 中に状態移行が生じたことの報知だけでなく、立ち上げ中の表示についても第 2 状況となってから実行する予め定められた報知と解釈することが可能である。これらの場合も、当該所定期間が経過した後、状態移行が生じたことの報知（C Z 開始演出）や、状態移行後 1 ゲーム目の報知（C V 1 __ 1 __ 1 の演出）を行う構成としてもよい。

【1974】

（116）第 1 状況にて状態移行が生じたことの報知（特定演出）を第 2 状況にて行う構成において、第 1 状況にて状態移行が生じたことの報知（特定演出）を第 2 状況となってから複数のゲームに亘って実行する構成としてもよい。このようにすることで、第 1 状況にて状態移行が生じたことを遊技者により理解させ易くなる。この場合、第 1 状況にて状態移行が生じたことの報知（特定演出）を、移行した状態が終了するまで行う構成とし

てもよいし、複数のゲームに亘って行うものの移行した状態が終了するよりも前に当該報知が終了し得る構成としてもよく、予め定められた所定数のゲームに亘って行う構成としてもよく、所定の抽選に当選するまで（もしくは継続抽選に非当選となるまで）行う構成としてもよく、移行した状態で所定事象が生じるまで行う構成としてもよい。所定事象としては、例えば、当該状態がCZモードのようにセット継続管理の状態であれば、セットの更新が行われたことを所定事象としてもよく、セットの所定のゲーム（例えば最終ゲーム）を消化したことや所定のゲームを開始することを所定事象としてもよく、当該状態において所定の抽選に当選したこと（CZモードであれば、ATモード移行抽選に当選したことや、継続抽選に当選したことなど）を所定事象としてもよい。このように移行した状態中の所定事象との関係で、第1状況にて状態移行が生じたことの報知を終了する構成とすることで、当該第1状況にて状態移行が生じたことの緊急的な報知ですら、移行先の状態の遊技と関連付けて行う構成となり、当該報知が終了することを通じて移行先の状態で所定事象が生じることを遊技者に知らせることができる、といったように遊技の興趣向上に役立てることも可能となる。

10

【1975】

（117）第1状況にて状態移行が生じたことの報知（特定演出）を第2状況にて行う構成において、第1状況を主制御装置101側の遊技進行が可能だけでなくサブ制御装置180側の演出の更新（実行）も可能な状況としてもよく、例えば、BB状態中にCZモードの移行が生じたことを第1状況にて状態移行が生じたとして、その報知を行う構成としてもよく、BBの持ち越し状態中にCZモードの移行が生じたことを第1状況にて状態移行が生じたとして、その報知を行う構成としてもよい。例えば、状態移行が生じた状況が当該移行した状態中に変化した場合に、その報知を行う構成とするとよい。

20

【1976】

（118）CZモードへ移行した場合に区間表示器としての右第8表示用セグメントNa8を点灯させる構成とし、右第8表示用セグメントNa8の点灯前であれば、CZモードへの移行が生じたことの報知（CZ開始演出）を行う一方、右第8表示用セグメントNa8の点灯後であれば、CZモードへの移行が生じたことの報知を行わない構成としたが、右第8表示用セグメントNa8の点灯前後で、CZモードの報知の報知態様が異なればよく、例えば、点灯前であればCZ開始演出を実行せず、点灯後であればCZ開始演出を実行する構成としてもよく、点灯前であればCZ開始演出を通常通り実行し、点灯後であれば、CZモードへの移行が生じたことの表示を補助表示部65の表示画面における片隅で（小さく）行う構成としてもよく、点灯前であればCZ開始演出を補助表示部65とスピーカ64にて行う一方、点灯後であればCZ開始演出を補助表示部65とスピーカ64とのいずれか一方だけで行う構成としてもよく、これらの逆の構成であってもよい。

30

【1977】

（119）CZモードへ移行した場合にCZモードへの移行が生じたことの情報出力として区間表示器としての右第8表示用セグメントNa8を点灯させたり、外部出力を行ったりする構成とし、右第8表示用セグメントNa8の点灯や外部出力の前後で、CZモードの報知の報知態様を異ならせる構成において、CZモードへ移行したことの情報の出力態様（表示態様）は右第8表示用セグメントNa8の点灯や外部出力によるものに限定されず、例えばスピーカ64から所定の効果音が出力されることをCZモードへの移行が生じたことの情報出力としてもよいし、補助表示部65に所定の表示を行うことをCZモードへの移行が生じたことの情報出力としてもよい。その情報出力によって、遊技者がCZモードへの移行が生じたことを把握可能となるものであれば、その情報出力前後でCZモードの報知の報知態様を異ならせることの意義を高めることが可能である。

40

【1978】

（120）予め定められた所定事象としてCZモードへ移行した場合にCZモードへの移行が生じたことの情報出力として区間表示器としての右第8表示用セグメントNa8を点灯させたり、外部出力を行ったりする構成とし、右第8表示用セグメントNa8の点灯や外部出力の前後で、CZモードの報知の報知態様を異ならせる構成としたが、所定事象

50

はC Zモードへの移行が生じたことに限定されず、例えば、A Tモードへの移行を所定事象としてもよく、通常モードへの移行を所定事象としてもよく、C Zモードにおいてセットが更新されたことを所定事象としてもよく、C Zモードへの移行抽選に当選したことを所定事象としてもよく、A Tモードへの移行抽選に当選したことを所定事象としてもよい。このように何らかの状態が移行したこと（C Zモード移行抽選やA Tモード移行抽選に当選したことを所定事象とする場合は、C Zモード移行抽選やA Tモード移行抽選に当選する前の状態から当選した後の状態に移行したこと）を所定事象とする構成において、その状態移行に対応する情報出力の前後で、その状態の報知（所定報知）の報知態様を異ならせる構成とすることで、遊技者が、状態移行が生じていることを情報出力によって（情報出力の出力先の報知によって）把握している場合に、既知の報知を行ってしまうといった事象を回避することが可能である。

10

【1979】

（121）予め定められた所定事象としてC Zモードへ移行した場合にC Zモードへの移行が生じたことの情報出力として区間表示器としての右第8表示用セグメントNa8を点灯させたり、外部出力を行ったりする構成とし、右第8表示用セグメントNa8の点灯や外部出力の前後で、C Zモードの報知の報知態様を異ならせる構成において、所定事象が生じたことの情報出力のタイミングは、上記のように、所定事象が生じたゲームやその所定事象が生じたゲームから所定数のゲームを消化したタイミングに限定されない。例えば、所定事象が生じてから何らかの抽選に当選したタイミング（例えば出力抽選に当選した場合や、C Zモードのようにセット継続抽選に当選した場合、A Tモード移行抽選に当選した場合等）であってもよいし、当該何らかの抽選に当選した後所定数のゲームを消化したタイミングであってもよい。また、所定事象が生じたことの情報出力の前後で、所定事象に対応する所定報知の報知態様を異ならせる構成は、一のゲーム内のものであってもよく、具体的には、所定のゲームの所定タイミングで所定事象が生じたことの情報出力を行う構成とし、当該所定のゲームにおける所定タイミングよりも前のタイミングでは所定事象に対応する所定報知を第1所定報知とし、当該所定ゲームにおける所定タイミングよりも後のタイミングでは所定事象に対応する所定報知を第2所定報知とする構成としてもよい。

20

【1980】

（122）予め定められた所定事象としてC Zモードへ移行した場合にC Zモードへの移行が生じたことの情報出力として区間表示器としての右第8表示用セグメントNa8を点灯させたり、外部出力を行ったりする構成とし、右第8表示用セグメントNa8の点灯や外部出力の前後で、C Zモードの報知の報知態様を異ならせる構成において、少なくとも所定事象が生じたことの情報出力前後で所定事象に対応する報知としての所定報知の報知態様が異なっていて、所定報知が所定事象に対応する報知であればよい。例えば、その所定報知として、C Zモードに移行したことの報知と、C Zモードのゲーム数を示す報知とを、それぞれ第1所定報知と第2所定報知としたり、C Zモードのゲーム数を示す報知と、C Zモードの継続率を示す報知とを、それぞれ第1所定報知と第2所定報知とする等、所定事象のうちの第1事象に対応する報知を第1所定報知とし、第2事象に対応する報知を第2所定報知としてもよい。また、所定事象が生じたことの情報出力前に所定報知（第1所定報知）を行っていても、所定事象が生じたことの情報出力後にも所定報知（第2所定報知）を行う構成としてもよい。

30

40

【1981】

（123）予め定められた所定事象が生じた場合に当該所定事象が生じたことの情報出力として区間表示器としての右第8表示用セグメントNa8を点灯させる他、遊技ホールのデータ表示器やホールコンピュータに対して外部出力を行う構成としたが、当該情報の出力先は遊技ホールのデータ表示器やホールコンピュータに限定されず、例えば、イヤホンジャック等の音声データを外部出力可能な遊技機においては、そのイヤホンジャック等へ所定事象が生じたことの情報としてその音声データを出力する構成としてもよいし、遊技機にメダル貸しユニットが接続されている場合には当該メダル貸しユニットに対して所

50

定事象が生じたことの情報を出力する構成としてもよい。なお、遊技媒体としてメダルや球を用いないメダルレス、球レスの遊技機（スマスロ、スマパチ）においては、貸し出された遊技媒体（遊技価値）を遊技機に投入し、遊技機で獲得した遊技媒体をＩＣカード等に記憶させる専用ユニットに対して所定事象が生じたことの情報を出力する構成としてもよい。また、主制御装置１０１とは別途、クレジット数を記憶したり管理したりするメダル数制御基板を設け、そのメダル数制御基板に対して所定事象が生じたことの情報を出力する構成としてもよい。

【１９８２】

（１２４）予め定められた所定事象が生じた場合に当該所定事象が生じたことの情報出力を行う構成としたが、当該情報出力前に所定事象に対応する所定報知が行われた場合には、当該情報出力を行わない構成としてもよい。また、所定事象が生じた場合に所定報知の実行前に所定事象が生じたことの情報を出力する場合と、当該所定報知の実行後に所定事象が生じたことの情報を出力する場合とで、所定事象が生じたいことの情報出力の出力態様が異なる構成としてもよい。例えば、所定事象をＣＺモード移行とすると、ＣＺモード移行に対応する所定報知としてのＣＺ開始演出やＣＺ用の演出を実行する前に、ＣＺモード移行が生じたことの情報出力を行う場合には右第８表示用セグメントＮａ８を点灯するとともにＣＺ用の外部出力を行う一方、ＣＺモード移行に対応する所定報知としてのＣＺ開始演出やＣＺ用の演出を実行した後（開始した後）に、ＣＺモード移行が生じたことの情報出力を行う場合には右第８表示用セグメントＮａ８を点灯せずにＣＺ用の外部出力を行う構成としてもよい。

【１９８３】

（１２５）予め定められた所定事象としてＣＺモードへ移行した場合にＣＺモードへの移行が生じたことの情報出力として区間表示器としての右第８表示用セグメントＮａ８を点灯させたり、外部出力を行ったりする構成とし、右第８表示用セグメントＮａ８の点灯や外部出力の前後で、所定事象に対応する所定報知としてのＣＺモードの報知の報知態様を異ならせる構成において、所定事象が生じたことの情報出力を所定事象が生じた後のゲームで行うことを前提として、その情報出力の前後で所定事象に対応する所定報知の報知態様を異ならせる構成を説明したが、所定事象が生じたことの情報出力を所定事象が生じたゲームで行うようにして、その情報出力の前後で所定事象に対応する所定報知の報知態様を異ならせる構成としてもよい。

【１９８４】

（１２６）所定演出状態としてのＣＺモードではそれぞれのゲームに対応付けられたＣＺモード用の演出を行うようにし、ＣＺモードの第１のゲームで所定演出としてのＣＺモード用の第１のゲーム用の演出（第１所定演出）を行い、ＣＺモードの第２のゲームでは所定演出としてのＣＺモード用の第２のゲーム用の演出（第２所定演出）を行う構成としたが、このように各ゲームに対してそれぞれ対応付けられた演出が行われる状態であれば、所定演出状態はＣＺモードに限定されず、他の状態であってもよい。例えば、ＡＴモードをＣＺモードのように各ゲームでそれぞれの演出を行うように設定して当該ＡＴモードを所定演出状態としてもよいし、ＡＴモードの一部の状態（例えば、ＡＴモードの開始後５ゲームやラスト５ゲーム）をその各ゲームに対してそれぞれ演出が対応付けられている構成として、その状態を所定演出状態としてもよい。また、通常モードにおいて複数のゲームに亘って連続する演出を行う連続演出状態を所定演出状態としてもよいし、前兆モード全体や前兆モードの一部の状態を所定演出状態としてもよい。更に、ＣＺモードとＡＴモード、ＣＺモードと通常モード、ＡＴモードと通常モード、有利区間と通常区間といったように、複数の状態に跨って所定演出を行う状態を所定演出状態としてもよい。この場合、例えば、ＣＺモード→通常モード→ＣＺモード、ＡＴモード→通常モード→ＡＴモード、ＡＴモードの所定の状態→ＡＴモードの特定の状態→ＡＴモードの所定の状態、有利区間→通常区間→有利区間、といったように跨る状態は２つに限定されず３つ以上であってもよく、３種類以上であってもよい。

【１９８５】

(127) CZモード等の所定演出状態では、当該所定演出状態の各ゲームで必ず所定演出が実行されることを前提とし、異常等によってその所定演出が実行されないゲームが生じた場合の対処として、所定演出状態の終了ゲームを所定演出が実行されないゲームがない場合と同じゲームとなるようにする構成としたが、抽選等によって所定演出が実行されない場合があるような構成に対して、本発明を適用してもよい。例えば、CZモード中の各ゲームで、CZモード用の演出の実行抽選を行い、当該実行抽選に当選した場合に、当該ゲームに対応するCZモード用の演出を行う構成とし、その実行抽選に当選しなかったゲームがあっても、CZモードの終了ゲームが、実行抽選に全て当選した場合と同じゲームとなるようにするとよい。また、所定演出状態において接続異常や同期異常とは異なる異常が生じた場合に当該異常が生じたゲームでは所定演出が実行されない構成としてもよいし、異常ではなく通常時にも発生し得る事象（例えば、押し順報知にて示す操作順序とは異なる操作順序でストップスイッチ42～44の操作が行われた場合や、ゲームの抽選結果が所定結果であった場合や、ATモード移行抽選に当選した場合や、セットの継続抽選に当選した場合等）が生じた場合に当該事象が生じたゲームでは所定演出が実行されない構成としてもよい。これらの場合であっても、少なくとも所定演出状態の終了ゲームを共通化することによる、演出状態と遊技状態との矛盾を生じさせないようにする効果を期待することができる。

10

【1986】

(128) 所定演出状態にて所定演出を実行しないゲームが存在した場合、最終ゲーム（第2のゲーム）用の演出（第2所定演出）とは異なるゲーム（第1のゲーム）用の演出（第1所定演出）を最終ゲームにて実行したうえで当該所定演出状態を終了可能としたが、最終ゲームでは必ず最終ゲーム用の演出を実行する構成としてもよい。少なくとも最終ゲームで演出を実行可能な状況（サブ制御装置180側の演出更新、演出実行が可能な状況、接続異常や同期異常が解消されている状況等）であれば、当該最終ゲームが所定演出状態の終了ゲームであることをサブ制御装置180側で把握可能と考えられるところ、当該最終ゲームであることをサブ制御装置180側で把握していれば、その最終ゲーム用の演出（CZモードであれば、CV3__5の演出やCV2__2の演出）を行う構成としてもよい。このようにすることで、所定演出状態が終了することを、遊技者に明確に把握させることが可能となる。この場合、最終ゲーム前に所定演出状態の演出を実行しているか否かにかかわらず、最終ゲーム用の演出を行う構成としてもよい。

20

30

【1987】

(129) 所定演出状態にて所定演出を実行しないゲームが存在した場合、最終ゲーム（第2のゲーム）で所定演出を行うことができない場合には、そのまま所定演出状態を終了する（CZモードであれば、CZモードの最終ゲームで接続異常や同期異常等が生じていけば、接続異常や同期異常が解消された後のゲームでは通常モードやATモード用の演出等を行う）構成としたが、所定演出状態が終了した後であっても、最終ゲームに対応する演出を行う構成としてもよい。例えば、CZモードであれば、CZモードの最終ゲームで接続異常や同期異常が生じていた場合、当該最終ゲームではCZモード用の演出（所定演出）を実行できないし、最終ゲーム用の演出も実行できないが、その後のゲームで接続異常や同期異常が解消された場合に、CZモード用の演出を行うことで、CZモードであったことを遊技者に示す構成としてもよい。この場合、接続異常や同期異常が解消された後で行うCZモード用の演出は、CZモードの最終ゲーム用の演出であるとよい。また、このように事後的にCZモード用の演出を行う場合、当該演出を行うゲームの状態（ATモードや通常モード）によって、そのCZモード用の演出の演出態様を異ならせてもよい。例えば、ATモード中に（ATモードに移行してから）CZモード用の演出を行う場合には第1演出態様とし、通常モード中に（通常モードに移行してから）CZモード用の演出を行う場合には第2演出態様としてもよい。

40

【1988】

(130) 所定遊技状態としてのCZモードをバトルカウンタでセット数を管理し、CZゲームカウンタでセットのゲーム数を管理する構成とし、サブ制御装置180へはCZ

50

ゲーム数コマンドにバトルカウンタの情報及びCZゲームカウンタの情報を入力する構成として、当該CZゲーム数コマンドを毎ゲーム出力する構成としたが、バトルコマンドにバトルカウンタの情報及びCZゲームカウンタの情報を入力する構成としてもよい。この場合、バトルコマンドを毎ゲーム出力しない構成としてもよく、セットの更新ゲームで出力する構成としてもよい。

【1989】

(131) CZモード中の各ゲームで主制御装置101側からバトルコマンドを出力する構成として、サブ制御装置180側ではそのバトルコマンドに基づいてセットが更新されたことを把握した場合に、そのセットの更新ゲームからのバトルコマンドの受信数にてセットのゲーム数を把握する構成としたが、セットの更新ゲームからのゲーム数をバトルコマンドとは別の情報によって把握する構成としてもよい。具体的には、各ゲームの開始操作時に出力される開始操作時コマンド（スタートレバー41が操作されたことに対応するコマンド）を受信した回数によって、セット更新ゲームからのゲーム数を把握する構成としてもよい。このようにすることで、主制御装置101からはバトルコマンドを毎ゲーム出力する必要が生じず、更なるコマンド数の削減を図ることが可能となる。

10

【1990】

(132) バトルコマンドにはバトルカウンタの情報を入力するものの、CZゲームカウンタの情報は入力しない構成としたが、バトルカウンタの情報及びCZゲームカウンタの情報を入力する構成としてもよい。この場合、サブ制御装置180側でバトルコマンドからバトルカウンタの情報を読み取るものの、CZゲームカウンタの情報を読み取らない構成としてもよい。このようにしても、少なくともサブ制御装置180側での読み取り処理の処理負荷を低減することが可能である。

20

【1991】

(133) CZモードの各セットが更新されたことを、セットの開始時にバトルコマンドに入力する（セットの開始ゲームでバトルカウンタの値が更新される）構成としたが、セットの終了時にバトルコマンドに入力する（セットの終了ゲームでバトルカウンタの値が更新される）構成としてもよい。

【1992】

(134) セット数とセットのゲーム数とによって進行するCZモードを所定遊技状態とし、そのセット数を第1情報、セットのゲーム数を第2情報として、これらの第1情報や第2情報がゲームの進行に伴って更新される構成を説明したが、第1情報や第2情報はセット数やセットのゲーム数に限定されない。例えば、各ゲームで所定結果（例えば押し順ベルに含まれる第1小役～第6小役当選）となった回数を第1情報、その所定結果当選ゲームで所定結果入賞（例えば第1小役～第6小役入賞）が成立した情報を第2情報として、所定結果の当選回数と、入賞回数とによって継続性を管理するATモード等を所定遊技状態としてもよい。この場合、所定結果に当選した回数と所定結果入賞が成立した回数のうち第1情報としての当選回数をサブ制御装置180側に出力し、入賞回数としての第2情報を出力しない構成としたうえで、サブ制御装置180側では別の情報（例えば払出枚数コマンドや、各ストップスイッチ42～44の操作順序の情報と抽選結果コマンド）に基づいて所定結果の入賞回数を把握する構成としてもよい。また、例えば、各ゲームの実行回数を第1情報、各ゲームで所定の操作順序でストップスイッチ42～44が操作された回数（例えばストップスイッチ42～44の操作順序によってペナルティを有する構成においては、ペナルティとなる操作順序で操作が行われた回数やペナルティとならない操作順序で操作が行われた回数）を第2情報として、ゲームの実行回数とストップスイッチ42～44が所定の操作順序で操作された回数との関係で到達する（例えば有利区間の）ゲーム数天井までの状態を所定遊技状態としてもよい。この場合、ゲームの実行回数を第1情報としてサブ制御装置180側に出力し、ストップスイッチ42～44が所定の操作順序で操作された回数の第2情報を出力しない構成としたうえで、サブ制御装置180側では別の情報（例えば、各ゲームでの各ストップスイッチ42～44の操作順序の情報や、第1小役～第6小役の入賞回数の情報等）に基づいてストップスイッチ42～44が

30

40

50

所定の操作順序で操作された回数を把握する構成としてもよい。これらの場合、把握した情報に基づいて所定遊技状態の各ゲームの演出内容を決定可能とするとよい。

【1993】

(135) バトルコマンドを主制御装置101からサブ制御装置180へ出力し、そのバトルコマンドに入力されたバトルカウンタの情報を読み出すことでセット数を把握可能とし、そのセット数が更新されていた場合にセットが更新されたことを把握する構成としたが、セットが更新されたことの情報を主制御装置101からサブ制御装置180へ別途出力する構成としてもよい。例えば、セットが更新された場合にそのセットが更新されたことに対応するコマンドを主制御装置101からサブ制御装置180へ出力する構成としてもよいし、セットの更新条件が成立した場合に（継続条件が成立した場合に）出力する継続用コマンドによってセットが更新されたことを把握する構成としてもよい。この場合、セットが更新されたことを把握可能とするうえで、セットの更新時にその情報を出力する構成だけでなく、セットの更新よりも前の更新条件が成立した場合にその情報を出力する（セットの途中で継続条件が成立した場合に継続用コマンドを出力する）構成であってもよく、このようにセットの更新前に更新条件が成立したことの情報をサブ制御装置180側で受信する場合、その更新条件が成立したことの情報と、各ゲームの更新情報（毎ゲーム出力されるバトルコマンドの他、開始操作時のコマンド等）によって、セットの更新タイミングを把握する構成としてもよい。

10

【1994】

また、CZモードのように、セットの更新条件が成立しなければ、所定遊技状態が終了するような構成においては、セットの更新条件が成立したこと（成立しなかったこと）を、遊技状態を示すコマンド（CZモード中のコマンドか通常モード中のコマンド、ATモード中のコマンド）等によっても把握可能である。つまり、セット（第1情報）の更新タイミングにおいて所定遊技状態を示す情報を受信している場合には、セットの更新条件が成立したと把握することが可能であり、当該更新タイミングにおいて所定遊技状態とは異なる状態を示す情報を受信している場合には、セットの更新条件が成立しなかったり、最終セットの更新条件が成立したことを把握することが可能である。

20

【1995】

(136) 主制御装置101側でセット数とセットのゲーム数とによって進行するCZモードを所定遊技状態とし、サブ制御装置180側では主制御装置101からの情報によってセット数が更新されたゲームをセットの1ゲーム目として把握する構成としたが、主制御装置101側でセット数の更新をセットの最終ゲームで行う場合には、そのセット数が更新されたゲームをセットの最終ゲーム目として把握する構成としてもよい。この場合、サブ制御装置180側でセットの最終ゲーム目として把握したゲームが、主制御装置101側では（実際には）セットの最終ゲーム目ではなくても、最終ゲーム目の演出を行う構成としてもよい。

30

【1996】

(137) 主制御装置101側でセット数とセットのゲーム数とによって進行するCZモードを所定遊技状態とし、サブ制御装置180側では主制御装置101からの情報によってセット数が更新されたゲームをセットの1ゲーム目や最終ゲーム目として把握し、その把握した1ゲーム目や最終ゲーム目の情報が、実際には異なっている（主制御装置101側の管理では1ゲーム目や最終ゲーム目ではなくても）その1ゲーム目や最終ゲーム目に対応する演出を行う構成としたが、これらの演出を行う構成に代え、又は加えて、サブ制御装置180側で把握した1ゲーム目や最終ゲーム目であることの情報を外部出力する構成としてもよい。つまり、サブ制御装置180を中継器として機能させる構成としてもよく、このようにすることで、サブ制御装置180を介して主制御装置101と外部の装置との情報のやり取りを行ううえで、主制御装置101とサブ制御装置180との間の情報のやり取りに関する制御を簡素化することが可能となり、当該主制御装置101と外部の装置との情報のやり取りも簡素な構成にて行うことが可能となる。サブ制御装置180に接続される外部の装置としては、例えばイヤホンジャック等を介する外部スピーカや

40

50

イヤホンであってもよいし、外部の装置ではなく表示制御装置 8 1 であって補助表示部 6 5 の表示画面を介する情報出力（遊技データ等を読み取らせるコード情報等の出力や、演出用の画像の表示等）であってもよい。

【1997】

（138）CZモード中に前兆モードに移行した場合に勝ちバトル用の演出シナリオを作成し、各ゲームではその演出シナリオに応じた演出データに従って演出を行う構成としたが、演出シナリオは予め定められているものであってもよい。すなわち、演出シナリオとして演出を行うゲーム数ごとに複数種類のシナリオデータをあらかじめ記憶しておき、演出シナリオの設定時に、その複数種類のシナリオデータから一のシナリオデータを取得して設定する構成としてもよい。

10

【1998】

（139）CZモード中に前兆モードに移行した場合に勝ちバトル用の演出シナリオを作成する構成としたが、CZモード中ではなく通常モード中に移行した前兆モードでも演出シナリオを作成する構成としてもよい。この場合、通常モード中の各ゲームで行う演出を前兆ゲーム数分設定することで演出シナリオを作成する構成とするとよい。また、CZモード移行時に負けバトル用の演出シナリオを作成する構成としてもよい。この場合、継続条件が成立した場合や前兆モードに移行した場合には、勝ちバトル用の演出シナリオを作成し直してその勝ちバトル用の演出シナリオに切り換えるようにするとよい。

【1999】

（140）演出シナリオでは各ゲームで必ず演出（例えばCZモード用の演出）を設定することを前提として説明したが、演出を行わないゲームが含まれていてもよい。

20

【2000】

（141）CZモード中の各ゲームの演出データの設定について、事前に設定する場合とゲームの開始時に設定する場合とを説明したが、かかる構成をATモードや通常モードに適用してもよい。

【2001】

（142）設定済みの演出データを初期化（消去）する契機はコマンド異常フラグがセットされている場合の表示情報修正処理に限定されず、例えば、サブ制御装置 180 の電源をOFFとした場合に設定済みの演出データが初期化（消去）される構成としてもよく、異常が生じた場合に設定済みの演出データが初期化（消去）される構成としてもよく、ゲームを消化した場合に設定済みの演出データが初期化（消去）される構成としてもよい。これらの場合に、演出データは初期化（消去）するものの、当該演出データを設定する際に用いるゲーム情報（ゲーム数の情報、CVカウンタやCCカウンタ等の情報）は初期化（消去）しない構成とすることで、演出データの初期化（消去）後も引き続き当該ゲーム情報を用いて演出データを設定することが可能となる。

30

【2002】

（143）設定済みの演出データを初期化（消去）した場合、当該初期化（消去）したゲームで新たに演出データの設定を行う場合に、初期化（消去）されなかったゲーム情報を用いて演出データを設定する場合と、ゲーム情報を用いずに演出データを設定する場合とを説明したが、ゲーム情報を用いて演出データを設定する場合と用いずに演出データを設定する場合とを場合によって使い分ける構成としてもよい。例えば、設定済みの演出データを初期化（消去）する契機を複数種類設け、その契機によってゲーム情報を用いて演出データを設定する場合と用いずに演出データを設定する場合とを場合によって使い分ける構成としてもよいし、設定済みの演出データを初期化（消去）するゲームの状況に応じて、ゲーム情報を用いて演出データを設定する場合と用いずに演出データを設定する場合とを場合によって使い分ける構成としてもよい。

40

【2003】

（144）契機が生じた場合に初期化（消去）される設定済みの演出データは、各ゲームで実行される演出データを前提として説明したが、演出シナリオのように複数のゲーム分の演出データを初期化（消去）する構成としてもよい。この場合も、複数のゲーム分の

50

演出データを初期化（消去）する一方、ゲーム情報（ゲーム数の情報）については初期化（消去）しない構成とすることで、引き続きそのゲーム情報を用いて新たな演出データの設定（複数のゲーム分の演出データの設定でもよいし、1のゲーム分の演出データの設定でもよい）を行うことが可能である。

【2004】

（146）CZモードを押し順報知や押し順報知演出が実行され得る状態とする例を示したが、その押し順報知や押し順報知演出の実行態様（押し順報知等の対象とする押し順役の種類や、押し順報知等の実行回数の上限の有無や頻度、押し順報知演出の演出態様等）をATモードとCZモードとで異ならせる構成としてもよく、ATモードのほうがCZモードよりも遊技者にとって有利な態様にて押し順報知等が実行される構成とすることでATモードの優位性を担保するようにしてもよい。

10

【2005】

（147）CZモードを押し順報知や押し順報知演出が実行され得る状態とする構成においてCZモードに移行した場合に区間表示器の表示や外部出力を行うようにし、その区間表示器の表示や外部出力の前後でCZモードへの移行に対応する演出の演出態様を異ならせる構成としたが、区間表示器の表示や外部出力の前後でCZモード用の演出を異ならせる構成としてもよい。また、CZモード移行後、押し順報知や押し順報知演出の実行の前後でCZモードへの移行に対応する演出の演出態様やCZモード用の演出を異ならせる構成としてもよい。

【2006】

20

（148）CZ開始演出が実行されるゲームでCZモード1ゲーム目の演出が実行されるものとし、両演出をセットで実行するようにしたが、CZ開始演出を実行するゲームとCZモード1ゲーム目の演出（CV1__1の演出）を実行するゲームとが異なる場合がある構成としてもよいし、両演出を実行するゲームが異なる構成としてもよい。また、CZモード移行時にCZ開始演出やCZモード1ゲーム目の演出を実行していない場合に、事後的にCZ開始演出やCZモード1ゲーム目の演出を実行する構成において、その事後的に行う演出をCZ開始演出やCZモード1ゲーム目の演出のいずれか一方とすることも可能であるし、両演出の実行ゲームを異ならせる構成とすることも可能である。例えば、接続異常等でCZモード移行時にCZ開始演出やCZモード1ゲーム目の演出が実行されていない場合であって、当該接続異常等が解消された場合、演出更新が可能となったゲームでCZ開始演出を行い、その後のゲームで（その次のゲームで）CZモード1ゲーム目の演出を実行する構成としてもよいし、演出更新が可能となったゲームでCZ開始演出を行い、その後のゲームで（その次のゲームで）CZモード1ゲーム目の演出を行わずに当該ゲームに対応する演出を行う構成としてもよい。

30

【2007】

（149）接続異常や同期異常等が生じている状況ではサブ制御装置180側の演出を実行乃至更新することができない構成としながらも、一部の演出（残数表示の更新や、押し順報知、区間表示器による表示、クレジット数やベット数の表示等）は実行乃至更新可能となしたが、その一部の演出のうちサブ制御装置180側で実行していた演出（残数表示の更新）を主制御装置101側で実行するようにしてもよい。

40

【2008】

（150）CZモードやATモードにおいて同期異常が生じていても、CZゲーム数コマンドやバトルコマンド、AT枚数コマンドを受信した場合には残数表示を更新可能としたが、これら残数表示用のコマンドを受信した場合には、その時点で演出の修正を行う構成としてもよい。例えば、CZゲーム数コマンドやバトルコマンド等に基づいて、CZモードが開始されてからのゲーム数やCZモード終了までのゲーム数等を把握可能な構成においては、そのCZゲーム数コマンドやバトルコマンドに基づいて残数表示の更新だけでなく、CZモードにおいて何ゲーム目用の演出を実行すべきかを把握可能であるため、当該CZゲーム数コマンドやバトルコマンドに基づいてCZモード用の演出を修正乃至更新する構成としてもよい。

50

【2009】

(151) CZモード等の所定遊技状態（所定演出状態）への移行時や所定遊技状態中に接続異常や同期異常等が生じている場合、その所定遊技状態への移行に対応する演出（CZ開始演出やCZモード1ゲーム目の演出等）や所定遊技状態での演出が実行できない一方、一部の演出は実行乃至更新可能な構成において、その一部の演出以外は実行乃至更新できないことを前提として説明したが、その一部の演出以外であって、所定遊技状態への移行に対応する演出や所定遊技状態での演出以外の演出も実行乃至更新可能な構成としてもよい。例えば、CZ開始演出やCZモード用の演出を実行乃至更新できない状況でも、サブ制御装置180側の押し順報知演出を実行可能な構成としてもよいし、チャンス演出を実行可能な構成としてもよい。

10

【2010】

(152) CZモード等の所定遊技状態（所定演出状態）への移行時や所定遊技状態中に接続異常や同期異常等が生じている場合、その所定遊技状態への移行に対応する演出（CZ開始演出やCZモード1ゲーム目の演出等）や所定遊技状態での演出が実行できない構成としたが、これらの演出が制限される構成であればよい。例えば、同期異常が特定された場合、更新不可とされた演出における効果音の音量や表示の光量を小さくするように実行態様を制限する構成としてもよい。この場合、同期異常が特定されている状況で演出の実行態様を制限しながらも当該演出の更新を行う構成としてもよい。この構成は、所定遊技状態への移行時や所定遊技状態中の接続異常や同期異常中の演出の制限態様に限定されず、他の状況で接続異常や同期異常（特に同期異常）が生じた場合に実行中の演出（例えば押し順報知演出等）の演出態様を制限する場合の一態様として適用することが可能である。

20

【2011】

(153) 上記各実施形態や変形例において示したCZモード中の構成やCZモード移行時の構成、CZモード終了時の構成は、いずれもATモード中の構成やATモード移行時の構成、ATモード終了時の構成として適用することが可能であり、有利区間中の構成や有利区間移行時の構成、有利区間終了時の構成として適用することが可能である。また、上記各実施形態や変形例にて示したATモード中の構成やATモード移行時の構成、ATモード終了時の構成は、いずれもCZモード中の構成やCZモード移行時の構成、CZモード終了時の構成として適用することが可能であり、有利区間中の構成や有利区間移行時の構成、有利区間終了時の構成として適用することが可能である。更に、上記各実施形態や変形例にて示した有利区間中の構成や有利区間移行時の構成、有利区間終了時の構成は、いずれもCZモード中の構成やCZモード移行時の構成、CZモード終了時の構成として適用することが可能であり、ATモード中の構成やATモード移行時の構成、ATモード終了時の構成として適用することが可能である。その他、各実施形態や変形例にて示した構成は、発明の技術的意義を有する範囲で、各実施形態や変形例にて示した別の構成に適用することが可能である。

30

【2012】

(154) 主制御装置101にて遊技進行用の処理を行い、当該遊技進行用の処理の情報が主制御装置101からサブ制御装置180へ出力されてサブ制御装置180にて報知を行う構成としたが、主制御装置101が遊技進行用の処理の情報を出力する対象はサブ制御装置180に限定されず、他の制御装置であってもよい。例えば、表示制御装置81に対して主制御装置101から情報が出力される構成であってもよいし、クレジット数を管理乃至更新するメダル数制御基板を別途設け、そのメダル数制御基板に対して主制御装置101から遊技進行用の処理の情報を出力する構成としてもよい。これらの場合、サブ制御装置180を介さずに当該情報を出力する構成としてもよいし、サブ制御装置180を介して出力する構成としてもよい。

40

【2013】

(155) 本明細書で、所定報知や特定報知、所定事象や特定事象、所定判定や特定判定、所定遊技状態や特定遊技状態等、各実施形態や変形例で記載した事項を別の（抽象的

50

な)表現にて記載乃至限定する場合があるが、各実施形態や変形例における各事項と上記のような抽象的な表現との適用関係の言及の有無に関わらず、各実施形態や変形例で記載した各事項を上記のような表現にて言い換えることが可能である。

【2014】

(156)本明細書で、各実施形態や変形例で示した処理や報知等の各種構成は、各発明との関係で技術的意義を生じさせることが可能な範囲で一部の構成を省略乃至削除することが可能である。

【2015】

(157)スロットマシン10について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機(所謂、球使用胴式遊技機)としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【2016】

また、パチンコ機のようなハンドル操作を開始することで遊技球の発射が開始されて遊技が開始され、ハンドル操作を終了することで遊技球の発射が停止されて遊技が終了され、発射された遊技球の入球先や入球した場合の抽選内容等によって特典が付与される遊技機や、上記の球使用胴式遊技機においても、上記の音量設定に関する発明を適用可能である。

【2017】

(158)上記実施形態では遊技媒体としてのメダルを投入することベット数を設定して遊技が開始可能となり、当該遊技の入賞に対応する特典として所定数のメダルが払い出されるタイプの遊技機について例示したが、メダルを使用しないメダルレスタイプの遊技機を否定するものではない。このようなメダルレスタイプの遊技機においては、例えば、仮想遊技媒体(所定の遊技価値)を用いてゲームのベット数を設定して遊技を開始可能とし、当該遊技の入賞に対応する特典として上記所定数のメダルに応じた仮想遊技媒体(所定の遊技価値)を付与する構成とするとよい。この場合、当該仮想遊技媒体数を所定の表示部にて表示する構成としてもよいし、当該仮想遊技媒体数に対応する情報を本遊技機外部に出力する構成としてもよい。

【2018】

また、上記のパチンコ機においては、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機だけでなく、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機であってもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、例えば賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【2019】

<上記各実施の形態から抽出される発明群について>

以下、上述した各実施の形態から抽出される特徴的な構成について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【2020】

<特徴a A群>

特徴a A 1. 所定の開始操作に基づき遊技が開始され、所定の終了操作に基づき遊技が終了される遊技機であって、

第1状況(電源投入時等)において特定事象(接続異常等)が生じている場合に、当該特定事象に対応する特定報知(接続異常用のエラー報知等)を実行することが可能な第1手段(サブ制御装置180によるステップS2112の処理を実行する機能等)と、

前記特定報知が開始された後、前記特定事象が生じていない第２状況となった場合に、当該特定報知が継続されるようにすることが可能な第２手段（サブ制御装置１８０によるステップＳ２１１２の処理を実行した後、ループ処理を実行する機能等）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【２０２１】

上記構成によれば、遊技者による操作によって遊技が進行される遊技機において、特定事象が生じた場合に特定報知が行われるため、当該特定事象が生じていることを遊技者や遊技ホールの管理者等が明確に把握することが可能となる。しかも、本遊技機では、特定報知を開始した後、特定事象が生じていない状況となった場合であっても、特定報知が継続されるようにしていることから、遊技者の操作によって遊技が進行する遊技機において、遊技進行に伴い特定報知が終了してしまうような事象を回避することが可能となる。これにより、例えば、特定事象として遊技機に何らかの異常が生じているような場合に、その異常が一旦は解消されたとしても、その異常が発生していたことを報知し続けることが可能となり、エラー（特定事象）が再度生じないような対処を講じることが可能となる。また、例えば、不正な利益を享受しようとして特定事象を生じさせ、その後、特定事象を生じさせない状態とされた場合であっても、上記構成のようにすることで、特定事象が生じさせられたことを好適に特定することが可能となる。

10

【２０２２】

特徴 a A ２．所定の操作手段（電源スイッチ ７１ 等）と、

前記第２状況において当該所定の操作手段が操作された場合に、前記特定報知の報知態様が変更されるようにすることが可能な手段（サブ制御装置１８０において電源 OFF に伴いエラー報知を終了する機能等）と、を備えていることを特徴とする特徴 a A １ に記載の遊技機。

20

【２０２３】

上記構成によれば、所定の操作手段を操作することで特定事象解消後も継続されている特定報知を終了させる等とすることが可能となる。このようにすることで、基本的には遊技進行に伴い特定報知が終了されないようにしながらも、特定報知が延々と継続されてしまう不都合を解消することができる。

【２０２４】

特徴 a A ３．前記開始操作が行われる開始操作手段（スタートレバー ４１ 等）と、

前記終了操作が行われる終了操作手段（ストップスイッチ ４２ ～ ４４ 等）と、を備え、

30

前記所定の操作手段は、前記開始操作手段及び前記終了操作手段とは異なる操作手段であることを特徴とする特徴 a A ２ に記載の遊技機。

【２０２５】

上記構成によれば、特徴 a A ２ の構成において、遊技進行用の操作手段を操作しても特定報知が継続されることが明確化される。このようにすることで、遊技進行に伴い特定報知が終了されてしまう事象を回避可能であることをより明確化することが可能である。

【２０２６】

なお、上記構成は、「遊技者による前記開始操作及び前記終了操作を含む遊技進行操作に基づき一の遊技の遊技進行処理を実行する遊技進行手段（主制御装置 １０１）を備え、

40

前記所定の操作手段を操作することは、前記遊技進行操作に含まれないことを特徴とする特徴 a A ２ に記載の遊技機」等と表現してもよい。

【２０２７】

特徴 a A ４．遊技機前方に向けて開放される開放状態と閉鎖される閉鎖状態とに変位可能な扉手段（前面扉 １２ 等）と、

前記扉手段を前記閉鎖状態として施錠可能な施錠手段（施錠装置 ２０ 等）と、を備え、

前記所定の操作手段は、前記扉手段が前記開放状態とされることで操作可能とされることを特徴とする特徴 a A ２ 又は特徴 a A ３ に記載の遊技機。

50

【2028】

上記構成によれば、遊技者は、所定の操作手段を操作して特定報知を終了させることができず、扉手段の施錠を解錠可能な遊技ホールの管理者等が特定報知を終了させることができる構成となる。このようにすることで、例えば特定事象を生じさせることで不正な利益を享受しようとする不正行為が行われた場合に、当該特定事象の発生に対応する特定報知が簡単に終了されてしまい、遊技ホールの管理者等がその不正行為を特定しにくくなることを好適に回避することが可能となる。

【2029】

特徴 a A 5 . 前記特定報知が行われている状況で前記所定の操作手段が操作され、前記特定事象が生じている場合、前記特定報知が実行されることを特徴とする特徴 a A 2 乃至特徴 a A 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【2030】

上記構成によれば、所定の操作手段が操作されたからといって、特定事象が解消されていなければ、その所定の操作手段の操作後も特定報知が実行される。このようにすることで、特定事象が生じているのにも関わらず、特定報知が実行されない場面を少なくすることができ、特定報知の実効性を高めることが可能である。

【2031】

特徴 a A 6 . 前記特定報知として、前記特定事象が生じていることの第 1 報知を実行することが可能な手段（サブ制御装置 180 による接続エラー第 1 キャラクタ S E P 1 による報知を行う機能等）と、

20

前記特定報知として、前記所定の操作手段の操作に関する第 2 報知を実行することが可能な手段（サブ制御装置 180 による接続エラー第 2 キャラクタ S E P 2 による報知を行う機能等）と、

を備えていることを特徴とする特徴 a A 2 乃至特徴 a A 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2032】

上記構成によれば、特定報知が行われることで、特定事象が生じていること（第 1 報知）に加えて、所定の操作手段の操作を行うべきこと（第 2 報知）を明確に把握することができ、特定事象を解消させ特定報知を終了させる対処を好適に行うことが可能となるし、特定事象が解消された第 2 状況としても特定報知が継続されてしまうことが、遊技機の故障等と勘違いさせないようにすることもできる。

30

【2033】

特徴 a A 7 . 前記第 1 状況において前記特定事象が生じている場合に、他の制御手段（遊技ホールのホールコンピュータやデータ表示器等）に対して特定情報を出力することが可能な第 3 手段（サブ制御装置 180 によるステップ S 4 7 0 5 の処理を実行する機能等）を備え、

前記第 2 状況において前記第 3 手段による前記特定情報の出力を継続させることが可能な第 4 手段（サブ制御装置 180 によるステップ S 4 7 0 8 の処理の後ループ処理を行う機能等）と、

を備えていることを特徴とする特徴 a A 1 乃至特徴 a A 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2034】

40

上記構成によれば、外部の制御手段に対する特定情報の出力も、特定事象が生じない第 2 状況となった後も継続される。このようにすることで、仮に、遊技ホールの管理者等が、特定報知が継続されることを通じて特定事象が発生していたことを発見できなかったとしても、外部の制御手段に対する特定情報の出力を通じて、その特定事象が発生していたことを把握することが可能となる。よって、当該特定事象が発生していたことをより把握させ易くすることができる。

【2035】

特徴 a A 8 . 前記第 2 手段により継続される前記特定報知と、前記第 4 手段により継続される前記特定情報の出力と、の終了契機が異なっていることを特徴とする特徴 a A 7 に記載の遊技機。

50

【2036】

上記構成によれば、特定報知と特定情報の出力とが行われる構成において、終了契機が異なるため、いずれか一方が終了しても、他方が継続されることになる。これにより、何らかの事情によって一方が終了しても、他方によって特定事象が生じていたことを好適に把握することが可能となる。よって、特定事象が生じていたことをより把握させ易くすることが可能となる。

【2037】

特徴 a A 9 . 前記開始操作が行われた場合に遊技の開始処理を実行し、前記終了操作が行われた場合に遊技の終了処理を実行する第1制御手段（主制御装置101等）と、前記第1制御手段からの情報（コマンド等）に基づき、当該情報に対応する報知が行われるようにする第2制御手段（サブ制御装置180等）と、を備え、

10

前記第2制御手段は、前記第1手段を有し、

前記第1制御手段から所定の情報を受信することの判定結果を利用して前記特定報知を実行することが可能とされている（サブ制御装置180によるステップS2102の処理等）ことを特徴とする特徴 a A 1乃至特徴 a A 8のいずれか1に記載の遊技機。

【2038】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第1制御手段と、当該第1制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第2制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

20

【2039】

そのうえで、特定事象が生じていることの特定報知は、第1制御手段からの情報に基づく判定によってその特定報知の実行の有無が決定されるようにしていることから、特定事象が生じていることを、第2制御手段側で直接把握する必要がなく、第2制御手段側では、あくまで第1制御手段側からの指示に従って特定報知を行えばよくなる。このようにすることで、第2制御手段側の処理負荷を好適に低減することができ、その分の処理容量を遊技演出へ費やすことが可能となる。

【2040】

特徴 a A 10 . 前記第2手段は、前記第1制御手段から前記所定の情報を受信しない場合に前記特定報知を実行することの判定が可能であることを特徴とする特徴 a A 9に記載の遊技機。

30

【2041】

上記構成によれば、第1制御手段から所定の情報を受信している場合に特定事象が発生していないことになり、所定の情報を受信していない場合に特定事象が発生していることになる。よって、例えば、特定事象を、第1制御手段と第2制御手段との接続関係の異常として情報のやり取りができない場合の事象とすると、第2制御手段側で当該特定事象の発生を好適に把握することが可能となる。

【2042】

特徴 a A 11 . 前記第1制御手段は、前記所定の情報を前記特定事象が生じていることの判定を行うことなく出力する構成であることを特徴とする特徴 a A 9又は特徴 a A 10に記載の遊技機。

40

【2043】

上記構成によれば、第1制御手段側では特定事象が生じていることの判定を行わずに所定の情報を出力し、第2制御手段側でその所定の情報を受信することの判定結果を利用して特定事象が発生していることに対応する特定報知を実行する構成となる。このようにすることで、両制御手段で特定事象の判定を直接行うのではなく、所定の情報のやり取りを通じて特定事象の判定を行う構成となる。よって、特定事象を、第1制御手段と第2制御手段とで情報のやり取りが行われていることや行われていないことの接続関係の事象として、このような情報のやり取りに関する特定報知を好適に行うことが可能となる。

【2044】

50

特徴 a A 1 2 . 前記第 1 状況は、少なくとも前記開始操作が可能となるよりも前の状況であることを特徴とする特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2045】

上記構成では、特定事象が発生して特定報知が開始される第 1 状況は、開始操作が可能となって遊技者により遊技が行われる状況よりも前の状況となる。このような状況は、未だ遊技者による操作によって遊技が開始されていないのであるから、仮にエラー等の特定事象が発生している場合に特定報知が行われ、その特定事象を解消しても特定報知が継続される構成としたとしても、遊技進行に影響を及ぼしにくいものと考えられる。また、遊技機の電源を再投入（一旦電源を OFF と）しなくては特定報知を終了させることができない構成等としても、遊技進行に影響を及ぼしにくく、いずれにしても遊技進行の妨げとならないようにしながら、遊技者の操作によって遊技が進行する遊技機において、特定事象の発生を好適に知らしめることが可能となる。

10

【2046】

なお、上記構成についてより具体的に記載するならば、「前記第 1 状況は、遊技機の電源が投入され、少なくとも前記開始操作が可能となるよりも前の状況である」と記載してもよい。

【2047】

特徴 a A 1 3 . 前記第 1 状況とは異なる第 3 状況（立ち上げ後）において、前記特定事象が生じた場合、前記特定報知が行われないようにすることが可能とされていることを特徴とする特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【2048】

上記構成によれば、特定事象が生じた場合に第 1 状況であれば特定報知が実行されるものの、第 3 状況であれば特定報知は実行されないため、特定報知を行うべきタイミングをより詳細に設定することが可能となる。また、特定事象の発生の有無を、第 1 状況だけ把握していればよく、第 3 状況においては特定事象の発生を把握する必要がなくなるため、構成の簡素化に大いに貢献できる。

【2049】

特徴 a A 1 4 . 前記第 3 状況は、少なくとも前記開始操作が可能とされる状況を含むことを特徴とする特徴 a A 1 3 に記載の遊技機。

【2050】

上記構成によれば、特定事象が発生しても特定報知が実行されない第 3 状況は、開始操作が可能となって遊技者により遊技が行われる状況となる。仮にエラー等の特定事象が発生している場合に特定報知が行われ、その特定事象を解消しても特定報知が継続される構成とした場合、遊技進行に及ぼす影響が大きくなるものと考えられる。また、遊技機の電源を再投入（一旦電源を OFF と）しなくては特定報知を終了させることができない構成等とする場合にも、遊技進行に及ぼす影響が大きくなり、いずれにしても特定報知を行うことによって遊技進行の妨げとなる可能性がある。その点、上記構成のようにすることで、遊技者の操作によって遊技が進行する遊技機において、遊技進行に影響を及ぼさない範囲で、特定事象の発生を好適に知らしめることが可能となる。

30

【2051】

特徴 a A 1 5 . 前記第 1 状況とは異なる第 3 状況において前記特定事象が生じた場合、前記特定報知を開始可能な手段（サブ制御装置 180 によるステップ S 5 2 0 4 の処理を実行する機能等）と、

40

前記第 3 状況において前記特定報知が開始された後、前記特定事象が生じていない状況となった場合に終了させることが可能な手段（サブ制御装置 180 によるステップ S 5 1 0 2 の処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2052】

例えば特徴 a A 1 4 のように開始操作が可能となった状況で、特徴 a A 1 のような特定

50

事象が解消されても継続される特定報知を実行するようにしてしまうと、遊技進行の妨げとなり得ると考えられるところ、上記構成のようにすることで、特定事象が発生した状況に応じて特定報知を終了させることが可能とすることで、遊技進行の妨げとならないようにしながら、特定事象の発生を好適に知らしめることが可能となる。

【2053】

特徴 a A 1 6 . 前記特定事象は、所定の異常であることを特徴とする特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2054】

上記構成は、特徴 a A 1 の作用効果をより明確化するための構成であり、上記のような異常が生じている場合に特定報知を開始し、当該異常が解消された場合であっても、特定報知を継続するようにしておけば、例えば、不正な利益を受けるべく一時的に異常を生じさせる不正行為が行われたことを、遊技ホールの管理者等が好適に特定することが可能となる。

【2055】

なお、上記特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 6 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2 0 0 8 - 2 9 5 7 0 7 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2056】

なお、上記特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 6 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 6、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 2、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 1 1、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 1、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 2、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 0、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 1 2、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 1 0、特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 1 0、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 1 0、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2057】

<特徴 a B 群>

特徴 a B 1 . 所定の開始操作に基づき遊技が開始され、所定の終了操作に基づき遊技が終了される遊技機であって、

第 1 状況（電源投入時等）において特定事象（接続異常等）が生じている場合に、当該第 1 状況において特定事象が生じていることに対応する特定報知（接続異常用のエラー報知等）を実行することが可能な第 1 手段（サブ制御装置 1 8 0 によるステップ S 2 1 1 2 の処理を実行する機能等）を備え、

前記第 1 状況とは異なる第 2 状況（立ち上げ後の遊技可能な状態等）において特定事象が生じている場合、前記第 2 状況において特定事象が生じていることに対応する報知が実行されないようにする又は前記第 1 状況で特定事象が生じた場合よりも前記第 2 状況において特定事象が生じていることに対応する報知が実行されにくくなるようにすることが可能とされている（立ち上げ後に接続異常が生じていてもエラー報知が行われない構成や、前面扉 1 2 を開放している最中に当該接続異常が生じた場合にエラー報知を行うものの、閉鎖

10

20

30

40

50

中に接続異常が生じた場合にはエラー報知を行わない構成)ことを特徴とする遊技機。

【2058】

上記構成によれば、遊技者による操作によって遊技が進行される遊技機において、第1状況において特定事象が生じた場合に特定報知が行われるため、当該特定事象が生じていることを遊技者や遊技ホールの管理者等が明確に把握することが可能となる。ただし、当該特定事象が第1状況とは異なる第2状況で生じた場合にはその報知は実行されないようにしたりその報知が実行されにくいようにしていることから、遊技機としては、特定事象の発生を第1状況だけ把握すればよく、第2状況ではその特定事象の発生を把握する必要がなくなったり、把握の頻度やタイミングを減らすことができる。このように、特定事象の発生を把握するタイミングを必要に応じて限定することで、構成の圧倒的な簡素化を図ることが可能となり、かかる構成の簡素化を通じて、他の遊技進行用の構成や演出用の構成の充実化を図ることができるようになる。

10

【2059】

なお、「第1状況において特定事象が生じていることに対応する特定報知」と、「第2状況において特定事象が生じていることに対応する報知」とは、同じ報知である必要はなく、異なる報知であることを含むものである(前面扉12を開放している最中に接続異常が生じた場合の接続異常用のエラー報知は、電源再投入を促す報知を行わない場合もある)。その点からすると、「第1状況において特定事象が生じていることに対応する特定報知」と、「第2状況において特定事象が生じていることに対応する報知」とを、「第1状況において特定事象が生じていることに対応する第1特定報知」と、「第2状況において特定事象が生じていることに対応する第2特定報知」といった表現を適用してもよい。

20

【2060】

また、「第1状況」において生じた「特定事象」と、「第2状況」において生じた「特定事象」とは、同じ事象である必要はなく、異なる事象であることを含むものである(立ち上げ時はサブ制御装置180側で立ち上げ時コマンドを受信しないことであり、立ち上げ後は前面扉12の開放から所定期間が経過しても扉閉鎖コマンドを受信しないことである)。その点からすると、「第1状況」において生じた「特定事象」と、「第2状況」において生じた「特定事象」とは、「第1特定事象」と「第2特定事象」といった表現を適用してもよい。

【2061】

特徴aB2. 所定の開始操作に基づき遊技が開始され、所定の終了操作に基づき遊技が終了される遊技機であって、

30

第1状況(電源投入時等)において第1特定事象(接続異常等)が生じている場合に、前記第1特定事象が生じていることに対応する第1特定報知(接続異常用のエラー報知等)を実行することが可能な第1手段(サブ制御装置180によるステップS2112の処理を実行する機能等)を備え、

前記第1状況とは異なる第2状況(立ち上げ後の遊技可能な状態等)において前記第1特定事象又はそれとは異なる第2特定事象が生じている場合、当該第1特定事象若しくは前記第2特定事象のいずれかが生じていることに対応する前記第1特定報知若しくは前記第2特定報知が実行されないようにする又は前記第1状況で前記第1特定事象が生じた場合よりも前記第1特定報知若しくは前記第2特定報知が実行されにくくなるようにすることが可能とされている(立ち上げ後に接続異常が生じてエラー報知が行われない構成や、前面扉12を開放している最中に当該接続異常が生じた場合にエラー報知を行うものの、閉鎖中に接続異常が生じた場合にはエラー報知を行わない構成)ことを特徴とする遊技機。

40

【2062】

上記構成は、特徴aB1の表現を変更したものであり、その技術的意義は特徴aB1と同じである。なお、以下の構成においては、特徴aB1の表現を用いて各構成を記載しているが、本特徴aB2を引用する場合、「第1特定事象」や「第2特定事象」、「第1特定報知」、「第2特定報知」を適宜用いて表現を修正するとよい。

50

【2063】

特徴 a B 3 . 前記第 2 状況は前記第 1 状況よりも後の状況であることを特徴とする特徴 a B 1 又は特徴 a B 2 に記載の遊技機。

【2064】

上記構成によれば、第 1 状況で特定事象が生じていれば特定報知が行われるのであるから、例えば、特定事象を何らかのエラーとすると、第 1 状況よりも後の第 2 状況においては、当該エラーの対処が行われた後である可能性が高く、そうすると、第 2 状況において特定事象の発生を把握しなくても大きな影響はないと考えられる。よって、上記構成のように、効率的に特定事象の発生を把握するようにすれば、構成の簡素化に大いに貢献することが可能となる。

10

【2065】

特徴 a B 4 . 前記第 1 状況において前記特定事象が生じていると、前記第 2 状況とならないようにされていることを特徴とする特徴 a B 3 に記載の遊技機。

【2066】

上記構成は、特徴 a B 3 の作用効果をより明確化するための構成であり、このような構成であれば、基本的には第 1 状況では特定事象が発生していないことを前提として、第 2 状況においては特定事象の発生を把握しないようにしても大きな影響がないことがより明確化される。

【2067】

特徴 a B 5 . 前記特定事象が生じていることの判定を実行可能な判定手段（サブ制御装置 180 によるステップ S 2102 の処理を実行する機能等）を備え、

20

前記判定手段は、前記第 1 状況において前記判定を実行可能であり、前記第 2 状況において前記判定を実行不可又は前記第 1 状況よりも前記判定を実行しにくい構成であることを特徴とする特徴 a B 1 乃至特徴 a B 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2068】

上記構成によれば、特徴 a B 1 や特徴 a B 2 の作用効果をより明確化するための構成であり、上記構成のようにすることで、特定事象の発生を第 1 状況だけ把握している構成としたり、第 2 状況では第 1 状況よりも把握の頻度を低くする構成等とすることが可能となり、構成の簡素化に大いに貢献することが可能となる。

【2069】

特徴 a B 6 . 前記第 2 状況において、前記特定事象が生じた後、当該特定事象が生じていない状況となった場合に当該特定事象が生じていたことを把握可能な手段（サブ制御装置 180 によるコマンド異常フラグをセットする処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 a B 1 乃至特徴 a B 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【2070】

上記構成によれば、第 2 状況では特定事象の発生を特定しないものの、特定事象が発生していたことを事後的にはあるものの把握することが可能となる。このような構成であれば、第 2 状況において特定事象の発生をリアルタイムで把握しようとする構成が必要なくなるため、構成の簡素化は図られ、そのうえで、特定事象が発生したことの対処を特定事象の解消後に適切に行うことが可能となる。

40

【2071】

特徴 a B 7 . 前記第 2 状況において、前記特定事象が生じていない状況となった場合に前記特定事象が生じていたことが把握された場合、当該特定事象が生じていたことに対応する報知が実行されないことを特徴とする特徴 a B 6 に記載の遊技機。

【2072】

上記構成によれば、特定事象が生じていたことが事後的に把握された場合には、それに対応する報知は実行されないため、既に解消済みの特定事象を後から報知することの無駄を省くことが可能となる。

【2073】

特徴 a B 8 . 前記第 2 状況において、前記特定事象が生じていない状況となった場合に

50

前記特定事象が生じていたことが把握された場合、特定処理を実行可能な手段（サブ制御装置 180 による開始操作時コマンドに基づくコマンド異常フラグがセットされている場合の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 a B 6 又は特徴 a B 7 に記載の遊技機。

【2074】

上記構成によれば、特定事象が生じていたことを事後的に特定した場合、当該特定事象が解消されたからといってそのままとせずに、特定処理を実行するため、例えば、特定事象が生じていた間に生じた別の事象（例えば、報知上の矛盾等の別のエラー）への対処を好適に行うことが可能となる。

【2075】

特徴 a B 9 . 前記特定処理は、前記特定事象が生じてから前記特定事象が生じなくなるまでの間に生じた事象を解消するための処理であることを特徴とする特徴 a B 8 に記載の遊技機。

【2076】

上記構成は、特徴 a B 8 の具体的構成である。

【2077】

特徴 a B 10 . 前記特定事象が生じていることの判定を実行可能な判定手段（サブ制御装置 180 による遊技進行状態に対応しない遊技進行コマンドを受信していることの判定を行う機能等）を備え、

前記判定手段は、前記第 2 状況において前記判定を実行可能とされていることを特徴とする特徴 a B 1 乃至特徴 a B 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2078】

上記構成によれば、第 2 状況においても特定事象が生じていること自体は把握することが可能となる。このような構成であっても、特徴 a B 1 や特徴 a B 2 において、第 2 状況では特定報知が実行されないようにすることが可能であるのであるから、その分の処理構成の簡素化は期待できる。

【2079】

特徴 a B 11 . 前記第 2 状況において特定事象が発生していることに対応する報知を実行可能な手段（サブ制御装置 180 によるステップ S 5204 の処理を実行する機能等）を備え、

第 1 事象（電源 OFF）が生じた場合に、前記第 1 状況にて実行された前記特定報知が終了され、

前記第 1 事象とは異なる第 2 事象（前面扉 12 の閉鎖）が生じた場合に、前記第 2 状況において実行された特定事象に対応する報知が終了されることを特徴とする特徴 a B 1 乃至特徴 a B 10 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2080】

上記構成によれば、第 2 状況でも特定事象が発生すると報知が実行される構成において、第 1 状況にて実行された特定報知の終了契機（第 1 事象）と、第 2 状況にて実行された報知の終了契機（第 2 事象）とが異なっていることから、状況に応じて、報知の終了契機を、適宜設定することが可能となり、特定事象が発生している状況での遊技ホールの管理者等の作業性を向上させることが可能となる。

【2081】

なお、「第 1 事象」や「第 2 事象」は、「第 1 契機」や「第 2 契機」と表現してもよく、「第 1 操作が行われたこと」や、「第 2 操作が行われたこと」と表現してもよい。

【2082】

特徴 a B 12 . 前記第 2 事象は、前記第 2 状況において特定事象が生じていない状況となったことであることを特徴とする特徴 a B 11 に記載の遊技機。

【2083】

上記構成によれば、実行頻度が低い第 2 状況での報知は、特定事象が解消されたことに基づいて終了することになる。また、第 1 事象は第 2 事象とは異なる事象であることから

10

20

30

40

50

、第1状況での特定報知は、特定事象が解消されても終了しないことになる。そうすると、第1状況では、特定報知を終了させるために特定事象を解消させるだけでは足りず、別の事象を生じさせる必要がある構成となる。

【2084】

このようにすることで、第2状況においては、特定事象が発生している状況ではその報知が行われ、特定事象が生じなくなったら報知が終了する、というわかり易い報知となり、特定事象が生じた場合の対処用の作業性を向上させることができる。また、逆に第1状況においては、特定事象を解消しても特定報知が継続されるため、例えば、不正な利益を得ようとして一時的に特定事象を発生させられた場合であっても、その特定事象を解消しても特定報知が終了されないため、このような不正行為を特定し易くすることが可能となる。

10

【2085】

なお、上記特徴a B 1乃至特徴a B 1 2に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

【2086】

なお、上記特徴a B 1乃至特徴a B 1 2の各構成に対して、特徴a A 1乃至特徴a A 1 6、特徴a B 1乃至特徴a B 1 2、特徴a C 1乃至特徴a C 1 1、特徴a D 1乃至特徴a D 8、特徴a E 1乃至特徴a E 7、特徴a F 1乃至特徴a F 1 1、特徴a G 1乃至特徴a G 1 2、特徴a H 1乃至特徴a H 1 0、特徴a I 1乃至特徴a I 1 2、特徴a J 1乃至特徴a J 1 2、特徴a K 1乃至特徴a K 9、特徴a L 1乃至特徴a L 1 0、特徴a M 1乃至特徴a M 9、特徴a N 1乃至特徴a N 1 0、特徴a O 1乃至特徴a O 1 0、特徴a P 1乃至特徴a P 8、特徴a Q 1乃至特徴a Q 6のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【2087】

<特徴a C群>

特徴a C 1. 所定の開始操作に基づき遊技が開始され、所定の終了操作に基づき遊技が終了される遊技機であって、

前記開始操作が行われた場合に遊技の開始処理を実行し、前記終了操作が行われた場合に遊技の終了処理を実行する第1制御手段（主制御装置101等）と、前記第1制御手段からの情報（コマンド等）に基づき、当該情報に対応する報知が行われるようにする第2制御手段（サブ制御装置180等）と、を備え、

40

前記第2制御手段は、

前記第1制御手段から第1情報（エラーコマンド等）を受信した場合に第1特定報知（エラーコマンドに対応するエラー報知等）を実行することが可能となる手段（サブ制御装置180によるエラー報知設定処理を実行する機能等）と、

前記第1制御手段から第2情報（立ち上げ時コマンド等）を受信しない場合に第2特定報知（接続異常用のエラー報知等）を実行することが可能な手段（サブ制御装置180によるステップS2112の処理を実行する機能等）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

50

【2088】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第1制御手段と、当該第1制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第2制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【2089】

そのうえで、本遊技機は、第1制御手段と第2制御手段との情報のやり取りが正常に行われている状況で第1情報のやり取りが行われた場合に第1特定報知が実行されることを前提として、第1制御手段と第2制御手段との情報のやり取りが正常に行われていない状況で第2情報のやり取りが行われない場合に第2特定報知が実行されるため、両制御手段の情報のやり取りが正常に行われないことを第2特定報知によって遊技者や遊技ホールの管理者等に知らしめることが可能となる。よって、両制御手段の接続等に異常が生じていることを好適に特定することができ、遊技進行の好適化を図ることが可能となる。

10

【2090】

特徴a C 2．前記第1制御手段は、

第1事象（各種エラー）が生じた場合に前記第1情報を前記第2制御手段へ出力可能する手段（主制御装置101による各種エラー発生時に対応するエラーコマンドを出力する機能）と、

前記第1事象とは異なる第2事象（電源の投入）が生じた場合に前記第2情報を前記第2制御手段へ出力可能する手段（主制御装置101による電源投入時の立ち上げ時コマンドを出力する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴a C 1に記載の遊技機。

20

【2091】

上記構成によれば、第1情報と第2情報とが異なる事象を示す情報であることが明確化される。つまり、第1特定報知については第1事象が生じた場合に第1情報を正常に受信できた場合に実行されるものであり、第2特定報知については第2事象が生じた場合であっても第2情報を正常に受信できなかった場合に実行されるものである、といった内容であることがより明確化される。

【2092】

特徴a C 3．前記第2制御手段は、前記第2事象が生じたことを、前記第2情報を使用することなく把握可能とされていることを特徴とする特徴a C 2に記載の遊技機。

30

【2093】

上記構成によれば、第2制御手段において、第2事象が生じたことを第2情報を用いなくても把握可能とされていることから、第2事象が生じているのにも関わらず、第1制御手段から第2情報を正常に受信できていないことを明確に把握することが可能となる。

【2094】

特徴a C 4．前記第2事象は、前記第1制御手段及び前記第2制御手段の電源が投入されたことであることを特徴とする特徴a C 2又は特徴a C 3に記載の遊技機。

【2095】

上記構成によれば、両制御手段の電源投入がされた場合には、情報（コマンド等）のやり取りを介することなく、第2制御手段は電源が投入されたことを当然にして把握可能であり、このような構成であれば、電源が投入されたのにも関わらず、電源が投入された場合に第1制御手段から出力されるはずの第2情報を正常に受信していないことを特定することが可能となる。

40

【2096】

特徴a C 5．前記第2制御手段は、

前記第1制御手段又はそれとは異なる手段（電源装置91）から第1伝送手段（駆動電力供給用のハーネス）を介して電力の供給が行われる構成であり、

前記第1制御手段から前記第1伝送手段とは異なる第2伝送手段（ハーネスH）を介して情報を受信する構成であることを特徴とする特徴a C 4に記載の遊技機。

50

【2097】

上記構成によれば、第1制御手段と第2制御手段との電力供給用の伝送手段（第1伝送手段）と、情報のやり取り用の伝送手段（第2伝送手段）とが別々のものであることが明確化される。このような構成である場合、第2伝送手段にだけ異常が生じていると、第2制御手段への電力供給は正常にされているものの、第1制御手段からの情報を受けることができない、という接続関係の異常が生じ得るようになる。よって、このような構成において、特徴aC1の構成を適用することで、接続関係の異常を好適に特定するとともに、その異常を遊技ホールの関係者等に把握させることが可能となる。

【2098】

特徴aC6．前記第1制御手段が電断状態から電入状態とされる場合には、前記第2制御手段も電断状態から電入状態とされ、

10

前記第1制御手段が電入状態から電断状態とされる場合には、前記第2制御手段も電入状態から電断状態とされることを特徴とする特徴aC4又は特徴aC5に記載の遊技機。

【2099】

上記構成によれば、第1制御手段及び第2制御手段の電源が投入される第2事象が両制御手段で同期して生じるようになる。このような構成であれば、第2事象が生じたのにも関わらず、第2制御手段側で第2情報を受信しないことの判定を、両制御手段でタイミングを合わせて行うことが可能となる。つまり、第2事象としての電入状態に切り替わるタイミングが同期していれば、第2制御手段側で、いつ第1制御手段から第2情報の出力が行われるかが明確に把握することができ、情報を受信できないことの判定を好適に行うことが可能となる。

20

【2100】

特徴aC7．予め定められた第1特定事象（前面扉12の開放、開始操作等）が生じた後、当該第1特定事象とは異なる第2特定事象（前面扉12の閉鎖、回転開始等）が生じる構成であり、

前記第1制御手段は、

前記第1特定事象が生じた場合に当該第1特定事象に対応する情報を前記第2制御手段へ出力可能な手段（主制御装置101による扉開放コマンドや開始操作時コマンドを出力する機能等）と、

前記第2特定事象が生じた場合に当該第2特定事象に対応する情報を前記第2制御手段へ出力可能な手段（主制御装置101による扉閉鎖コマンドや回転開始時コマンドを出力する機能等）と、
を備え、

30

前記第2制御手段は、前記第1特定事象に対応する情報を受信した後、予め定められた所定期間が経過しても前記第2特定事象に対応する情報を受信しない場合に、前記第2特定報知を実行可能となる構成であることを特徴とする特徴aC1乃至特徴aC6のいずれか1に記載の遊技機。

【2101】

上記構成によれば、遊技の進行や遊技機の管理において第1特定事象が生じた後、第2特定事象が生じる構成であって、これら第1特定事象が生じたことの情報や、第2特定事象が生じたことの情報は、第1制御手段と第2制御手段との情報のやり取りによって共有される。この場合において、第2制御手段は、第1特定事象が生じた後、所定期間待っても第2特定事象が生じたことの情報を第1制御手段から受信しない場合、何らかの異常が生じているとして第2特定報知を実行する。このように、通常であれば第1特定事象に続いて第2特定事象が生じることを前提とすれば、第2特定事象が生じたことの情報を第2情報として、当該第2情報を受信しないことの判定を好適に行うことができ、第1制御手段との接続に異常が生じていることの第2特定報知を行うことが可能となる。

40

【2102】

特徴aC8．前記第2特定事象が生じた後、当該第2特定事象とは異なる第3特定事象（停止可能等）が生じる構成であり、

50

前記第 1 制御手段は、前記第 3 特定事象が生じた場合に当該第 3 特定事象に対応する情報を前記第 2 制御手段へ出力可能な手段（主制御装置 101 による停止可能時コマンドを出力する機能等）を備え、

前記第 2 制御手段は、前記第 1 特定事象に対応する情報を受信した後、前記第 2 特定事象に対応する情報を受信することなく、前記第 3 特定事象に対応する情報を受信した場合に、前記第 2 特定報知又はそれとは異なる報知を実行可能となる構成であることを特徴とする特徴 a C 7 に記載の遊技機。

【2103】

上記構成によれば、第 1 特定事象、第 2 特定事象、第 3 特定事象が順番に生じることを前提として、第 1 特定事象が生じたことの情報を第 2 制御手段にて受信した後、第 2 特定事象が生じたことの情報を受信することなく、第 3 特定事象が生じたことの情報を第 2 制御手段にて受信してしまった場合、第 2 特定事象に対応する情報を正常に受信することができなかつたとして、第 2 情報を受信しないことに対応する第 2 特定報知やそれとは異なる報知を行う。このように、事象の生じる順番と、対応する情報を受信する順番とが相違する場合に、情報の受信漏れがある可能性が高いと判断することで、第 2 制御手段側で第 2 情報を受信できないことの判定を好適に実行することが可能となる。

【2104】

なお、上記構成は、第 1 特定事象→第 2 特定事象→第 3 特定事象といった順番で 1 つずつ特定事象が生じる構成に限定されず、少なくとも第 1 特定事象の後で第 2 特定事象が生じ、第 2 特定事象の後で第 3 特定事象が生じればよく、第 1 特定事象と第 2 特定事象との間に別の事象が生じてもよいし、第 2 特定事象と第 3 特定事象との間に別の事象が生じてもよく、これら別の事象は単数であってもよいし複数であってもよい。そして、これら別の事象が生じた場合に、第 1 制御手段から第 2 制御手段へ対応する情報が出力される構成とするといふ。

【2105】

特徴 a C 9 . 遊技機前方に向けて開放される開放状態と閉鎖される閉鎖状態とに変位可能な扉手段（前面扉 12 等）と、

前記扉手段を前記閉鎖状態として施錠可能な施錠手段（施錠装置 20 等）と、を備え、

前記第 1 制御手段は、

前記扉手段が前記閉鎖状態から前記開放状態とされた場合に、当該開放状態とされたことに対応する開放情報を前記第 2 制御手段へ出力可能な手段（主制御装置 101 による扉開放コマンドを出力する処理を実行する機能等）と、

前記扉手段が前記開放状態から前記閉鎖状態とされた場合に、当該閉鎖状態とされたことに対応する閉鎖情報を前記第 2 制御手段へ出力する手段（主制御装置 101 による扉閉鎖コマンドを出力する処理を実行する機能等）と、を備え、

前記第 2 制御手段は、前記扉手段が前記閉鎖状態から前記開放状態とされた後、前記閉鎖情報を受信しない場合に、前記第 2 特定報知又はそれとは異なる報知を実行可能であることを特徴とする特徴 a C 1 乃至特徴 a C 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2106】

上記構成のように、扉手段が施錠されていることを前提とすると、扉手段が開放状態とされる場合とは、遊技ホールの管理者等が、内部の点検等の作業を行う場面であって、その作業が終了した後は、本来ならば扉手段は閉鎖状態とされるものと考えられる。そこで、上記構成のように、扉手段が開放状態とされた後、閉鎖状態とされたことに対応する閉鎖情報を受信できない場合には、実際には閉鎖状態としているのにも関わらず、接続関係の異常等によってその閉鎖情報を受信できなかった可能性があり、第 2 特定報知を実行する構成としている。このように、本来あるべき状態（閉鎖状態）からそうではない状態（開放状態）とされた後、本来あるべき状態に復帰することを前提とすると、当該本来あるべき状態に復帰したことの情報を第 2 制御手段にて受信することを正常とすれば、当該復

帰したことの情報を第2情報としてとらえて、当該第2情報を受信しないことの判定を行うことが可能となる。

【2107】

特に、遊技機内部の作業等を行う場合に、当該作業を行っている作業者の手が意図しない箇所に触れる等して、第1制御手段と第2制御手段との接続に異常が生じる可能性もあり、上記のようにすることで、より適切なタイミングで第2情報を受信しないことの判定を行うことが可能となる。

【2108】

特徴aC10．前記第2制御手段は、前記開放情報を受信した場合に、前記第1特定報知を実行可能であることを特徴とする特徴aC9に記載の遊技機。

10

【2109】

上記構成によれば、開放情報は第1情報とされ、当該第1情報としての開放情報を受信した場合に、第1特定報知が行われる。よって、第2情報としての閉鎖情報を受信しないことに対応する第2特定報知と、扉手段が開放状態とされた場合の報知との区別を明確化することが可能となる。

【2110】

特徴aC11．前記第2特定報知が開始された後、前記閉鎖情報を受信した場合に、当該第2特定報知が終了されるようにすることが可能とされていることを特徴とする特徴aC9又は特徴aC10に記載の遊技機。

【2111】

上記構成のように、閉鎖情報を受信できたということは、接続関係の異常ではなく、作業が長引いた等の理由であると考えられる。そこで、上記のように閉鎖情報を受信したことに基づいて第2特定報知を終了させることで、報知を実態に沿ったものとすることが可能となる。

20

【2112】

なお、上記特徴aC1乃至特徴aC11に記載された発明は、「遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

30

【2113】

なお、上記特徴aC1乃至特徴aC11の各構成に対して、特徴aA1乃至特徴aA16、特徴aB1乃至特徴aB12、特徴aC1乃至特徴aC11、特徴aD1乃至特徴aD8、特徴aE1乃至特徴aE7、特徴aF1乃至特徴aF11、特徴aG1乃至特徴aG12、特徴aH1乃至特徴aH10、特徴aI1乃至特徴aI12、特徴aJ1乃至特徴aJ12、特徴aK1乃至特徴aK9、特徴aL1乃至特徴aL10、特徴aM1乃至特徴aM9、特徴aN1乃至特徴aN10、特徴aO1乃至特徴aO10、特徴aP1乃至特徴aP8、特徴aQ1乃至特徴aQ6のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

40

【2114】

<特徴aD群>

特徴aD1．所定の開始操作に基づき遊技が開始され、所定の終了操作に基づき遊技が

50

終了される遊技機であって、

前記開始操作が行われた場合に遊技の開始処理を実行し、前記終了操作が行われた場合に遊技の終了処理を実行する第1制御手段（主制御装置101等）と、前記第1制御手段からの情報（コマンド等）に基づき、当該情報に対応する報知が行われるようにする第2制御手段（サブ制御装置180等）と、を備え、

前記第1制御手段及び前記第2制御手段の電断状態と電入状態との切替を実行可能な第1手段（電源スイッチ71等）と、

前記第1制御手段が電入状態である状況を維持したまま、前記第2制御手段を電断状態と電入状態との切替を実行可能な第2手段（サブ側電源スイッチ185等）と、を備え、

10

前記第2制御手段は、

前記第1手段により前記第1制御手段及び前記第2制御手段が電断状態から電入状態に切り替えられた場合、第1処理（ステップS4803、ステップS4804、ステップS4806、ステップS4807等）を実行可能な手段（サブ制御装置180によるステップS4802にて否定判定する処理を実行する機能等）と、

前記第2手段により前記第2制御手段が電断状態から電入状態に切り替えられた場合、前記第1処理とは異なる第2処理（ステップS4803及びステップS4802をスキップする処理）を実行可能又は前記第1処理を実行しないようにすることが可能な手段（サブ制御装置180によるステップS4802にて肯定判定する処理を実行する機能等）と、

20

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2115】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第1制御手段と、当該第1制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第2制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【2116】

そのうえで、本遊技機は、第1制御手段と第2制御手段とが連動して電断状態と電入状態との切替が行われた場合には、第2制御手段において第1処理が行われるのに対して、第2制御手段だけが独立して電断状態と電入状態との切替が行われた場合には、当該第1処理が実行されなかったり、第1処理とは異なる第2処理が実行される。このようにすることで、遊技機全体の立ち上げなのか、報知制御を担う第2制御手段のみの立ち上げなのかを処理構成として明確に区別することが可能となるし、第1制御手段の立ち上げ処理と第2制御手段の立ち上げ処理とが同時に実行される場合に、その同時に実行されることを利用した所定の処理（接続確認用の処理等）を行う構成とし、同時に立ち上げ処理が行われない場合に当該所定の処理を行うことができないことによる処理落ちやエラー等を回避することが可能となる。

30

【2117】

特徴aD2．前記第1処理及び前記第2処理は、前記第2手段により前記第2制御手段が電断状態から電入状態に切り替えられたことの判定を行う処理を含むことを特徴とする特徴aD1に記載の遊技機。

40

【2118】

上記構成によれば、第2手段により第2制御手段の電源投入が行われたことの判定を行う処理を第1処理及び第2処理に設定しておけば、当該判定の結果に応じて以降の処理を異ならせればよく、第1手段による電源投入か第2手段による電源投入かによってそれぞれ全体が異なる別々の処理を行う必要がなくなる。よって、第1処理及び第2処理のプログラム全体をそれぞれ記憶しておく構成と比較して処理構成の簡素化を図ることができる。

【2119】

特徴aD3．前記第1処理よりも前記第2処理のほうが、処理数が少ないことを特徴と

50

する特徴 a D 1 又は特徴 a D 2 に記載の遊技機。

【2120】

上記構成によれば、第2制御手段側だけの電源を再投入しようとする場合には、第1制御手段側も含めて電源再投入するよりも処理数が少なく、早期に第2制御手段の立ち上げ処理が完了することになる。よって、作業効率の向上を図ることができる。

【2121】

特徴 a D 4 . 前記第1処理よりも前記第2処理のほうが、短い期間で完了することが可能とされていることを特徴とする特徴 a D 1 乃至特徴 a D 3 のいずれか1に記載の遊技機。

【2122】

上記構成によれば、第2制御手段側だけを電源再投入しようとする場合には、第1制御手段側も含めて電源再投入するよりも早期に第2制御手段の立ち上げ処理が完了することになる。よって、作業効率の向上を図ることができる。

【2123】

特徴 a D 5 . 前記第1処理は、所定期間に亘って待機又はループする特別処理（ステップ S 4 8 0 6 にて否定判定する処理）を含み、

前記第2処理は、前記特別処理を含まないことを特徴とする特徴 a D 4 に記載の遊技機。

【2124】

上記構成は、特徴 a D 4 の具体的構成であり、第1制御手段側も含めて電源再投入を行う場合には、第1制御手段側の立ち上げ処理の進行待ちの場面も生じ易く、その結果、第1処理ではその完了までに比較的長時間を要することも考えられる。その点、第2処理では、そのような進行待ちを行う必要がないため、早期に処理を完了させることが可能となり、作業性の向上に大いに貢献することが可能となる。

【2125】

特徴 a D 6 . 前記第1制御手段は、前記電断状態から前記電入状態に切り替えられた場合に、前記第2制御手段へ特定情報（立ち上げ時コマンド）を出力する手段（主制御装置 1 0 1 による立ち上げ時コマンドを出力する処理を実行する機能等）を備え、

前記第1処理は、前記特定情報を受信しない場合の特定処理（接続異常用のエラー報知を行う処理）を含み、

前記第2処理は、前記特定処理を含まないことを特徴とする特徴 a D 1 乃至特徴 a D 5 のいずれか1に記載の遊技機。

【2126】

例えば、両制御手段を電入状態に切り替えた場合、両制御手段の接続が正常に行われているかの確認等を行うべく、第1制御手段から第2制御手段へ特定情報の出力が行われる場合があり、上記構成においては、第1処理は当該特定情報を受信しない場合の特定処理を含み、第2処理は当該特定処理を含まないようにしていることから、第1制御手段側は電断状態から電入状態への切り替えが行われておらず、特定情報の出力が行われていないのにも関わらず、当該特定情報を受信できないことを接続の異常と判定してしまうことを回避することができる。

【2127】

特徴 a D 7 . 前記特定処理に基づいて特定報知を実行可能な手段（サブ制御装置 1 8 0 によるステップ S 4 8 0 7 の処理を実行する機能等）を備え、

前記特定報知は、前記第2制御手段が前記電断状態とされるまで継続可能とされていることを特徴とする特徴 a D 6 に記載の遊技機。

【2128】

上記構成のように、特定情報を受信しない異常用の特定処理が行われた場合に、特定報知が実行されるところ、仮に、特徴 a D 6 のように、第2処理側は特定処理を含まないようにしなければ、第2手段による電源再投入を契機として特定報知が毎行われ、その特定報知を終了させるためには第1手段による電源再投入を要する（第2手段による再投入

10

20

30

40

50

では再度の特定報知の発生につながる）という構成となってしまう。その点、特徴 a D 7 のようにしておけば、両制御手段の電源再投入時の接続関係の確認を行いながらも、特定報知が行われることを好適に回避することが可能となる。

【2129】

特徴 a D 8 . 所定の開始操作に基づき遊技が開始され、所定の終了操作に基づき遊技が終了される遊技機であって、

前記開始操作が行われた場合に遊技の開始処理を実行し、前記終了操作が行われた場合に遊技の終了処理を実行する第 1 制御手段（主制御装置 101 等）と、前記第 1 制御手段から出力される情報（コマンド等）に基づき、当該情報に対応する報知が行われるようにする第 2 制御手段（サブ制御装置 180 等）と、を備え、

10

前記第 1 制御手段及び前記第 2 制御手段の電断状態と電入状態との切替を実行可能とする第 1 手段（電源スイッチ 71 等）と、

前記第 1 制御手段が電入状態である状況を維持したまま、前記第 2 制御手段を電断状態と電入状態との切替を実行可能とする第 2 手段（サブ側電源スイッチ 185 等）と、

前記第 1 手段により前記第 1 制御手段及び前記第 2 制御手段が電断状態から電入状態に切り替えられた場合、特定報知（接続異常用のエラー報知等）が実行されるようにすることが可能な手段（サブ制御装置 180 によるステップ S 2112 の処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記第 2 手段により前記第 2 制御手段が電断状態から電入状態に切り替えられた場合、前記特定報知が実行されないようにすることが可能とされている（サブ制御装置 180 によるステップ S 4802 の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。

20

【2130】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第 1 制御手段と、当該第 1 制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第 2 制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【2131】

そのうえで、本遊技機は、第 1 制御手段と第 2 制御手段とが連動して電断状態と電入状態との切替が行われた場合には、第 2 制御手段において特定報知が行われるのに対して、第 2 制御手段だけが独立して電断状態と電入状態との切替が行われた場合には、当該特定報知が行われないようになっている。このようにすることで、遊技機全体の立ち上げ（電源の再投入）なのか、報知制御を担う第 2 制御手段のみの立ち上げなのかを明確に区別することが可能となる。また、例えば、遊技機全体の立ち上げ時に実行するチェックでエラーとなった場合に特定報知を行う構成とし、第 2 制御手段のみの立ち上げ時にはそのチェックを省略する等の構成とすることも可能となり、処理構成の簡素化にも貢献することが可能となる。よって、これらの作用効果を通じて、遊技進行の好適化に寄与することができる。

30

【2132】

なお、上記特徴 a D 8 に対して、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 7 にて限定した構成の全部又は一部を適用してもよく、これら特徴 a D 1 乃至特徴 a D 7 にて限定した構成の全部又は一部を組み合わせ適用してもよい。

40

【2133】

なお、上記特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8 に記載された発明は、「遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応

50

したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2134】

なお、上記特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 6、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 2、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 1 1、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 1、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 2、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 0、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 1 2、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 1 0、特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 1 0、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 1 0、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【2135】

<特徴 a E 群>

特徴 a E 1. 遊技の進行処理を実行可能な第 1 制御手段（主制御装置 101 等）と、前記第 1 制御手段により進行される遊技に応じた情報を出力可能な第 2 制御手段（表示制御装置 81 等）とを備える遊技機であって、

20

前記第 1 制御手段は、

特定事象が生じたことを特定可能な手段（主制御装置 101 による扉開放検知処理を行う機能等）と、

前記特定事象が生じたことの特定が行われた場合に、前記第 2 制御手段に当該特定事象が生じたことを把握させることが可能な手段（主制御装置 101 による扉開放コマンドを出力する処理を実行する機能等）と、

前記特定事象が生じたことの特定が行われた場合に、第 1 特定情報（主側のエラー報知）を出力可能な手段（主制御装置 101 による扉開放用のエラー報知を実行する機能等）と、

を備え、

30

前記第 2 制御手段は、前記特定事象が生じたことが把握された場合に第 2 特定情報（サブ側のエラー報知）を出力可能な手段（サブ制御装置 180 によるエラー報知設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【2136】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第 1 制御手段と、当該第 1 制御手段にて進行される遊技に応じた情報の出力（演出等）が行われるようにする第 2 制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【2137】

そのうえで、本遊技機では、特定事象が生じた場合に第 1 制御手段により第 2 制御手段は当該特定事象が生じたことが把握可能とされて、第 2 制御手段にて第 2 特定情報の出力が行われる構成としながら、更に第 1 制御手段側でも第 1 特定情報の出力が行われるため、仮に第 1 特定情報及び第 2 特定情報のいずれかの出力がエラー等で行われなかったとしても、いずれかの特定情報によって特定事象が生じていることを遊技者乃至遊技ホールの管理者等に把握させることが可能となる。

40

【2138】

また、例えば、第 1 制御手段側から第 2 制御手段への情報経路等に異常が生じている場合、特定事象が生じて第 2 制御手段へその旨を把握させることができないため、生じた特定事象に対応する特定情報は第 1 特定情報のみが出力されることになる。言い換えると、第 1 制御手段と第 2 制御手段との情報経路等に異常が生じていても、第 1 特定情報の出

50

力によって特定事象が生じていることを遊技者や遊技ホールの管理者等は把握することが可能となる。また、このような事象を通じて、第1制御手段と第2制御手段との情報経路等に異常が生じていることも、遊技者や遊技ホールの管理者等は把握することが可能となる。

【2139】

以上を通じて、両制御手段により遊技の進行や情報出力が行われる遊技をより好適に実施させることが可能となる。

【2140】

特徴aE2．前記第2制御手段は、前記第1制御手段を介して前記特定事象が生じたことを把握可能となる構成であることを特徴とする特徴aE1に記載の遊技機。

10

【2141】

上記構成は、特徴aE1において第2制御手段独自で特定事象が生じたことを把握できない構成を限定するものである。このような構成だからこそ、第1特定情報は出力されるものの第2特定情報の出力が行われないことが、第1制御手段と第2制御手段との情報経路等の異常であると判断可能となる。

【2142】

なお、上記構成は、「前記第2制御手段は、前記第1制御手段を介することなく前記特定事象が生じたことの把握ができない構成とされている」等と表現してもよい。

【2143】

特徴aE3．前記第1特定情報は、前記第1制御手段及び前記第2制御手段とは異なる他の制御手段（遊技ホールのホールコンピュータやデータ表示器）に対して出力されるものであり、

20

前記第2特定情報は、前記他の制御手段又はそれとは異なる制御手段（遊技ホールのホールコンピュータやデータ表示器）に対して出力されるものであることを特徴とする特徴aE1又は特徴aE2に記載の遊技機。

【2144】

上記構成によれば、特定事象が生じたことを遊技機に接続されている他の制御手段側で特定することが可能となる。これにより、第1特定情報又は第2特定情報を受信できない場合の異常を当該他の制御手段側で好適に特定することができるようになる。

【2145】

特徴aE4．前記第1特定情報は、第1手段（主側スピーカ110等）を介して出力されるものであり、

30

前記第2特定情報は、前記第1手段とは異なる第2手段（サブ側スピーカ64等）を介して出力されるものであることを特徴とする特徴aE1乃至特徴aE3のいずれか1に記載の遊技機。

【2146】

上記構成によれば、例えば、両特定情報の出力が同じ手段を介して出力されるような構成と比較して、当該出力用の手段の故障等によって両特定情報の出力が行われない、といった事象を回避することが可能となる。つまり、出力用の手段をそれぞれ分けることによって、リスク分散を行い、両制御手段からそれぞれ特定情報を出力することの意義を担保することが可能となる。

40

【2147】

特徴aE5．前記第2制御手段は、前記第2特定情報とは異なる情報を、前記第2手段を介して出力可能であることを特徴とする特徴aE4に記載の遊技機。

【2148】

上記構成によれば、第2手段は他の情報出力にも用いられるものとなり、機能の集約化を通じて、遊技機の構成の簡素化や構成部品の単純化を図ることが可能となる。

【2149】

特徴aE6．前記第1制御手段は、前記第2制御手段により前記異なる情報の出力が前記第2手段を介して行われる場合に、前記第1手段を介する情報の出力を行わない構成で

50

あることを特徴とする特徴 a E 5 に記載の遊技機。

【2150】

上記構成によれば、第1制御手段側の第1手段は、第1特定情報の出力専用のものである。このようにすることで、遊技の進行処理を担う第1制御手段は、特定事象が生じた場合の第1特定情報の出力だけを行えばよく、他の情報出力については第2制御手段に任せられる構成となり、複数の制御手段による処理負荷の分散化を図ることの意義を担保しながら、特定事象が生じた場合の特徴 a E 1 の優れた効果を奏することが可能となる。

【2151】

特徴 a E 7 . 前記第1制御手段と前記第2制御手段とを接続し、前記第1制御手段からの情報を前記第2制御手段へ出力可能とする伝送手段（ハーネス H）を備え、

前記伝送手段の異常が生じた場合、前記第1特定情報は出力可能であるものの、前記第2特定情報は出力不可とされることを特徴とする特徴 a E 1 乃至特徴 a E 6 のいずれか1に記載の遊技機。

【2152】

上記構成によれば、伝送手段を介して第1制御手段からの情報が第2制御手段に出力される構成において、両特定情報を両制御手段から別々に出力する構成としておくことの意義をより担保することが可能となる。つまり、伝送手段に異常が生じた場合には、第1特定情報しか出力されないものであるから、第2特定情報とは別途第1特定情報を出力するようにしておくことの効果を好適に奏することが可能となるし、第1特定情報の出力のみされることを通じて伝送手段に異常が生じていることを好適に特定することが可能となる。

【2153】

なお、上記特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2154】

なお、上記特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 6、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 2、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 1 1、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 1、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 2、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 0、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 1 2、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 1 0、特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 1 0、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 1 0、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2155】

<特徴 a F 群>

特徴 a F 1 . 遊技の進行処理を実行可能な第1制御手段（主制御装置101等）と、前記第1制御手段からの情報（各種コマンド等）に基づき遊技の進行に応じた報知を実行可能な第2制御手段（表示制御装置81等）とを備える遊技機であって、

前記第2制御手段は、

実行している報知の内容に対応する情報を前記第1制御手段から受信した場合、当該受

信した情報に基づく報知を実行するようにすることが可能な第1手段（サブ制御装置180による各種演出設定処理においてコマンド異常フラグがセットされていない場合の演出設定処理を実行する機能）と、

実行している報知の内容に対応しない情報を前記第1制御手段から受信した場合、当該受信した情報に基づく報知が実行されないようにすることが可能な第2手段（サブ制御装置180による各種演出設定処理においてコマンド異常フラグがセットされている場合の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2156】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第1制御手段と、当該第1制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第2制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【2157】

そのうえで、本遊技機では、報知や演出を担う第2制御手段において、実行中の報知に対応する情報を第1制御手段から受信した場合には、当該受信した情報に基づく報知を行う一方、実行中の報知に対応しない情報を受信した場合には、当該受信した情報に基づく報知が実行されないようにしている。このようにすることで、実行中の報知に対応しない情報を受信した場合に、当該受信した情報に基づく報知を行うことによって、実行中の報知との関係で矛盾が生じてしまうことの不都合や、当該矛盾が生じないようにするために処理負荷が増大するといった不都合を生じさせないようにすることができる。

【2158】

なお、上記構成は以下のように表現することも可能である。以下の表現を他の特徴や他の特徴群に適用してもよく、当該表現を用いる場合には対応する各種構成の表現も適宜修正するとよい。

【2159】

「遊技の進行処理を実行可能な第1制御手段（主制御装置101等）と、前記第1制御手段からの特定情報（各種コマンド等）に基づき遊技の進行に応じた報知を実行可能な第2制御手段（表示制御装置81等）とを備える遊技機であって、

前記第2制御手段は、実行中の報知内容に対応しない情報を受信した場合、特定処理を実行可能な特定手段（表示制御装置81による各種演出設定処理においてコマンド異常フラグがセットされている場合の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機」。

【2160】

特徴a F 2．前記第2制御手段は、前記第1制御手段から受信した情報に基づく報知を行うための報知用処理を実行することにより、当該受信した情報に基づく報知が行われるようにすることが可能な構成であり、

前記第1手段は、実行している報知の内容に対応する情報を前記第1制御手段から受信した場合、前記報知用処理を実行することにより、当該受信した情報に基づく報知が行われるようにすることが可能であり、

前記第2手段は、実行している報知の内容に対応しない情報を前記第1制御手段から受信した場合、前記報知用処理を実行しないことにより、当該受信した情報に基づく報知が行われないようにすることが可能であることを特徴とする特徴a F 1に記載の遊技機。

【2161】

上記構成によれば、受信した情報に基づく報知を行う場合、報知用処理を実行することで当該報知が行われることを前提とし、実行している内容に対応しない情報を受信した場合には、報知用処理自体が行われないようになる。このようにすることで、報知用処理を行ったうえで、その報知が行われないようにしたり、報知内容を修正したりするような構成と比較して、簡素な構成にて上記特徴a F 1の効果を期待することが可能となる。

【2162】

特徴 a F 3 . 前記第 2 制御手段は、受信した情報が実行している報知の内容に対応する情報であることの判定を、今回受信した情報の前に、前記第 1 制御手段から受信した情報に基づいて実行可能であることを特徴とする特徴 a F 1 又は特徴 a F 2 に記載の遊技機。

【 2 1 6 3 】

上記構成によれば、直前に受信している情報に基づいて、今回の情報が実行している報知の内容に対応する情報であることの判定が行われることから、複数分の情報を記憶しておく必要がないし、膨大な種類の報知を行う第 2 制御手段において、報知の内容自体と今回受信した情報とを見比べる処理を設ける必要がなく、処理構成の簡素化にも貢献することができる。

【 2 1 6 4 】

特徴 a F 4 . 前記受信した情報が実行している報知の内容に対応する情報であることの判定の対象となる情報に基づいて、前記実行している報知の設定が行われる構成であることを特徴とする特徴 a F 3 に記載の遊技機。

【 2 1 6 5 】

上記構成によれば、直前に受信した情報は、報知の設定に用いられるとともに、その後に受信する情報が報知の内容に対応しているか否かの判定にも用いられることになる。このようにすることで、報知を行うための情報が第 1 制御手段から第 2 制御手段へ出力される、という既存の構成をうまく利用して特徴 a F 1 乃至特徴 a F 3 の優れた効果を期待することが可能となる。

【 2 1 6 6 】

特徴 a F 5 . 前記受信した情報が実行している報知の内容に対応する情報であることの判定の対象となる情報の後であって、前記受信した情報よりも前に、前記第 1 制御手段から情報の出力が行われている場合、前記受信した情報が実行している報知の内容に対応する情報であることの判定において、前記報知の内容に対応しない情報であると判定されることを特徴とする特徴 a F 3 又は特徴 a F 4 に記載の遊技機。

【 2 1 6 7 】

上記構成によれば、第 1 制御手段からの情報に基づいて第 2 制御手段にて報知を行う構成を前提とし、第 2 制御手段で受信している情報の抜けがある場合に、今回受信した情報が報知の内容に対応しない情報であると判定され、当該情報に基づく報知の実行が制限される。つまり、本来であれば、直前に受信した情報と、今回受信した情報との間に、第 1 制御手段から情報が出力されており、当該情報に基づく報知が行われているはずであり、そうすると、当該抜けの情報に基づく報知を行っていない分だけ、実行中の報知を、今回受信した情報に基づく内容に更新しようとする、報知内容に矛盾や違和感が生じることとなる。そこで、このような場合には、受信した情報に基づく報知の実行を制限してしまえば、少なくとも報知内容の矛盾や違和感を生じさせないようにすることができるようになる。

【 2 1 6 8 】

特徴 a F 6 . 前記受信した情報が実行している報知の内容に対応する情報であることの判定の対象となる情報の後であって、前記受信した情報よりも前に、前記第 1 制御手段から出力された情報を受信していた場合、当該情報に基づく報知が実行される構成であることを特徴とする特徴 a F 5 に記載の遊技機。

【 2 1 6 9 】

上記構成を限定することにより、特徴 a F 5 の作用効果をより明確化することが可能である。

【 2 1 7 0 】

特徴 a F 7 . 前記第 2 手段により前記受信した情報に基づく報知が実行されないようにされた後、前記第 1 制御手段から受信する情報に基づく報知が実行されないようにすることが可能であることを特徴とする特徴 a F 1 乃至特徴 a F 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 1 7 1 】

上記構成によれば、一旦、報知内容に対応しない情報を受信して、当該情報に基づく報知を行わないようにした後は、その後に受信した情報に基づいても報知が行われなくなる。これは、受信した情報が報知中の内容とギャップがあり、当該受信した情報に基づく報知を実行しないようにしたことを通じて、次に受信する情報と実行中の報知の内容とのギャップは累積的に大きくなるものと考えられることによるものであり、上記構成のようにすることで、当該累積的に大きくなるギャップを埋める報知を行おうとする処理負荷の増大化を回避することが可能となる。

【2172】

特徴a F 8．前記第2手段により、前記受信した情報に基づく報知が実行されないようにされた後、前記第1制御手段から特定情報（開始操作時コマンド）を受信した場合、前記第1制御手段から受信した情報に基づく報知が実行されるようにすることが可能な手段（サブ制御装置180によるステップS2401～ステップS2403の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴a F 1乃至特徴a F 7のいずれか1に記載の遊技機。

10

【2173】

上記構成によれば、報知内容に対応しない情報を受信して、当該情報に基づく報知を行わないようにした後、特定情報を受信すると、対応する報知が行われるようになる。そのため、特徴a F 7のように、その後も報知が行われなくなる構成において、いつでも報知が実行されない不都合を解消することが可能となる。

【2174】

特徴a F 9．前記特定情報は、一の遊技の開始操作が行われたことに基づいて前記第1制御手段から出力される情報であることを特徴とする特徴a F 8に記載の遊技機。

20

【2175】

一の遊技の開始操作が行われると、その遊技の抽選結果の情報やその抽選結果に基づく演出用の情報等が第2制御手段に出力され、第2制御手段では、当該遊技の開始に際して、当該遊技の報知内容を設定する処理が行われる。このような遊技機を想定すると、一の遊技の開始操作が行われた場合の報知内容の更新は、その遊技における途中の更新と比較すると大幅な更新となり、仮に、更新後の報知内容が実行中の報知内容とのギャップがあっても、比較的違和感を与えにくいものと考えられる。そこで、上記構成のように開始操作に基づく特定情報を受信した場合に、報知が行われるようにすることで、実行中の報知と更新後の報知とのギャップを違和感なく埋め合わせることが可能となる。

30

【2176】

特徴a F 10．実行している報知の内容に対応しない情報を前記第1制御手段から受信した場合、当該受信した情報に基づく報知として、第1報知（入賞時演出）が実行されないようにし、当該受信した情報に基づく報知として、前記第1報知とは異なる第2報知（残数表示の更新演出）は実行されるようにすることが可能な手段（サブ制御装置180による入賞時演出設定処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴a F 1乃至特徴a F 9のいずれか1に記載の遊技機。

【2177】

上記構成によれば、更新を行うことによって違和感が大きい場合等の報知についてはその更新を行わないようにし、更新を行っても違和感が小さい場合等の報知についてはその更新を行う等、報知の種類や必要に応じて更新の有無を設定することが可能となる。

40

【2178】

また、例えば、更新しなければ遊技者に不利益を与える場合がある報知も考えられ、更新契機となる情報を受信しているのにも関わらず、更新することで違和感が生じる等の理由だけで全体の更新を制限してしまうと、かえって遊技者に不利益を与えてしまう可能性もあり、上記のようにすることで、かかる不都合を解消することも可能となる。

【2179】

特徴a F 11．前記第1手段は、実行している報知の内容に対応する情報を前記第1制御手段から受信した場合、当該実行している報知の内容を使用して、当該受信した情報に

50

基づく報知を実行するようにすることが可能であることを特徴とする特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2180】

上記構成によれば、実行している報知の内容を使用して、受信した情報に基づく報知を実行することを前提とすると、実行している報知の内容に対応しない情報を受信した場合、実行している報知の内容を使用することができず、そのギャップを補おうとすると、実行していない報知も含めて今回の情報に基づいて実行（開始）する必要があることが明らかとなる。よって、特徴 a F 1 のように、対応しない情報を受信した場合には、その情報に基づく報知が行われないようにすることで、上記のギャップを補うための処理負担の増大化を回避することが可能となるし、そのギャップがいきなり補われることを通じて、遊技者に違和感を与えてしまうことも回避することが可能となる。

10

【2181】

なお、上記特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 1 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

【2182】

なお、上記特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 1 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 6、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 2、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 1 1、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 1、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 2、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 0、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 1 2、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 1 0、特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 1 0、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 1 0、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【2183】

<特徴 a G 群>

特徴 a G 1. 遊技の進行処理を実行可能な第 1 制御手段（主制御装置 101 等）と、前記第 1 制御手段からの情報（各種コマンド等）に基づき遊技の進行に応じた報知を実行可能な第 2 制御手段（表示制御装置 81 等）とを備える遊技機であって、

前記第 2 制御手段は、

40

前記第 1 制御手段からの所定の報知用の情報（各種遊技進行コマンド、開始操作時コマンド等）に基づいて、当該所定の報知を実行可能な所定報知手段（サブ制御装置 180 による演出設定処理を実行する機能）と、

前記第 1 制御手段にて実行している遊技進行の状況を把握することが可能な把握手段（サブ制御装置 180 によるコマンド判定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記把握手段は、前記所定の報知用の情報に基づいて前記第 1 制御手段による遊技進行の状況を把握可能とされていることを特徴とする遊技機。

【2184】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第 1 制御手段と、当該第 1 制御手段からの

50

情報に対応する報知が行われるようにする第2制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【2185】

そのうえで、本遊技機では、報知や演出を担う第2制御手段では、第1制御手段側の遊技進行の状態を、所定の報知用の情報に基づいて把握することが可能とされている。そのため、第2制御手段側で第1制御手段側の遊技進行の状態を把握するために、別途、第1制御手段側から遊技進行の状態の情報を出力する必要が生じず、機能の集約化を通じて処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【2186】

特徴a G 2．前記把握手段は、前記所定の報知用の情報に基づいて、前記第1制御手段による遊技進行の状況が、所定の状況から次の状況に移行したことを把握可能であることを特徴とする特徴a G 1に記載の遊技機。

【2187】

上記構成によれば、所定の報知用の情報は、現状の状況を把握するだけでなく、次の状況に移行したことを把握するために用いられる構成となり、当該次の状況に移行した後、更に報知用の情報を受信した場合には、当該次の状況であることが把握されるとともに、更に次の状況に移行したことが把握される。このようにすることで、第1制御手段側での進行に応じて出力される報知用の情報を利用して、第2制御手段側でも遊技進行の状況をリアルタイムで把握することが可能となり、複数の制御手段の同期を好適に図ることが可能となる。

【2188】

特徴a G 3．前記把握手段は、前記所定の報知用の情報（開始操作時コマンド等）として、第1報知用の情報（抽選結果コマンド等）に基づいて、前記第1制御手段による遊技進行の状況を第1状況（回転開始待ち状態等）であると把握可能であり、前記第1報知用の情報とは異なる第2報知用の情報（押し順報知コマンド等）に基づいて、前記第1制御手段による遊技進行の状況を前記第1状況であると把握可能であることを特徴とする特徴a G 1又は特徴a G 2に記載の遊技機。

【2189】

上記構成によれば、第1報知や第2報知といった複数種類の報知用の情報が、遊技進行の状況のうち第1状況として把握するために用いられる。つまり、一の遊技進行の状況を把握するために複数種類の報知用の情報が設定されている構成となる。このようにすることで、一の遊技進行状況を把握するために単一の報知用の情報を設定する構成と比較して、遊技によってその報知用の情報が出力されない場合があるなど、遊技進行状況を把握する際の抜けの発生を回避することが可能となる。

【2190】

特徴a G 4．前記把握手段は、前記第1報知用の情報と前記第2報知用の情報とを受信している場合、これら前記第1報知用の情報と前記第2報知用の情報とにより前記第1状況であることの把握処理をまとめて行う構成であることを特徴とする特徴a G 3に記載の遊技機。

【2191】

上記構成によれば、第1報知用の情報に基づいて第1状況であると把握するとともに、次の遊技進行の状況に移行したことを把握した後、第2報知用の情報に基づいて遊技進行の状況を把握しようとする、本来であれば第1状況であると把握すべきであるのにも関わらず、次の遊技進行の状況であると把握してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

【2192】

なお、上記「把握処理をまとめて行う構成」は、「把握処理を1回行う構成」と表現してもよい。

【2193】

10

20

30

40

50

特徴 a G 5 . 前記第 1 制御手段は、前記所定の報知用の情報を出力する場合、前記第 1 制御手段にて実行している遊技進行の状況に対応する第 1 情報と、実行させる報知に対応する第 2 情報とを含むように前記所定の報知用の情報を出力可能であり、

前記把握手段は、前記第 1 情報に基づいて、前記第 1 制御手段にて実行している遊技進行の状況を把握することが可能であることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 1 9 4 】

上記構成によれば、第 1 制御手段から出力される情報に、遊技進行の状況に対応する第 1 情報と、実行すべき報知の内容に対応する第 2 情報とが含まれているため、第 2 制御手段側では、第 1 情報を読み出して、実行中の遊技進行の状況を把握することが可能となる。このようにすることで、例えば、上記特徴 a G 2 のように複数種類の報知用の情報が一の遊技進行の状況にて出力されるような構成において、第 1 情報の読み出し処理の処理負荷を増大化させることなく、一の遊技進行の状況にて出力する情報の種類数を多くすることが可能となり、演出の多様化に寄与することができる。

【 2 1 9 5 】

特徴 a G 6 . 前記第 2 制御手段は、前記把握手段による把握結果（コマンドカウンタ等）を使用して、特定事象の特定を行うことが可能な特定手段（サブ制御装置 1 8 0 によるコマンド異常フラグをセットする処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 1 9 6 】

上記構成によれば、第 1 制御手段にて進行される遊技進行の情報に基づいて第 2 制御手段にて報知を行う構成を前提としながらも、第 2 制御手段側でその遊技進行の情報に基づいて特定事象が生じていることの特定が行われる。つまり、第 2 制御手段を、第 1 制御手段からの指示待ち手段とせず、第 2 制御手段側においても特定事象が生じていることの特定が可能な構成としていることから、複数の制御手段によって処理負荷の分散化を図る効果をより高めることができる。

【 2 1 9 7 】

特に、遊技の進行は第 1 制御手段が担うため、当該遊技の進行中に何らかの事象（例えばエラー）が生じた場合、当該事象は、第 1 制御手段側で特定可能である。そのため、例えば、当該事象が生じたことの報知を行うのであれば、第 1 制御手段からその情報を出力して、第 2 制御手段でその情報に基づいて報知を行えばよいものと考えられる。これに対して、例えば、第 1 制御手段と第 2 制御手段との情報のやり取りが正常に行えなかった等の事象が生じた場合、出力側の第 1 制御手段はその事象の発生を特定することができない可能性が高い。そこで、上記構成のように、第 2 制御手段側で特定事象の発生を特定可能な構成としておけば、第 1 制御手段側で特定し得ない事象が生じていることを特定し、遊技者や遊技ホールの管理者等に知らせることが可能となる。

【 2 1 9 8 】

特徴 a G 7 . 前記第 1 制御手段は、前記特定事象が生じていることを特定できない構成であることを特徴とする特徴 a G 6 に記載の遊技機。

【 2 1 9 9 】

上記構成を限定することにより、特徴 a G 6 の作用効果をより明確化することができる。

【 2 2 0 0 】

なお、上記構成は、「前記第 1 制御手段は、前記特定事象を特定することが可能な手段を備えていない」や、「前記第 1 制御手段にて実行される前記特定事象が生じていない場合の遊技進行用の処理と、前記特定事象が生じている場合の遊技進行用の処理とが共通している」といった表現を用いた構成とすることも可能である。

【 2 2 0 1 】

特徴 a G 8 . 前記特定手段は、前記把握手段による把握結果と、前記所定の報知用の情報を使用して、前記特定事象の特定を行うことが可能であることを特徴とする特徴 a G 6

10

20

30

40

50

又は特徴 a G 7 に記載の遊技機。

【2202】

上記構成によれば、把握手段にて把握している遊技進行の状況と、受信している報知用の情報とから、特定事象の特定が行われる構成となる。例えば、把握している遊技進行の状況に対応しないような報知用の情報を受信している場合、第1制御手段からの情報に抜け（正常に受信できていない場合や、第1制御手段側で情報出力が行われなかった場合等）があると考えられ、かかる事象を特定事象とすると、第2制御手段側で当該情報の抜きの発生時の処理（報知内容の修正等）を好適に行うことが可能となる。

【2203】

特徴 a G 9 . 前記特定手段は、前回受信した前記所定の報知用の情報に基づく前記把握手段による把握結果と、今回受信した前記所定の報知用の情報に基づく前記把握手段による把握結果と、を使用して前記特定事象の特定を行うことが可能であることを特徴とする特徴 a G 8 に記載の遊技機。

【2204】

上記構成によれば、既に把握している遊技進行の状況と、受信している報知用の情報から把握される遊技進行の状況と、を利用して特定事象の特定が行われる構成となる。このようにすることで、前回把握した遊技進行の状況と今回把握した遊技進行の状況とに矛盾がある（遊技進行の状況に抜けがある）等の特定事象を好適に把握することができ、その把握結果を遊技ホールの管理者等に知らせることが可能となる。

【2205】

特徴 a G 10 . 前記第2制御手段は、前記所定の報知用の情報を受信した場合、前記特定手段による前記特定事象の特定を行う処理が行われた後で、前記所定の報知用の情報に基づく前記所定の報知を行うための処理を実行する構成であることを特徴とする特徴 a G 6 乃至特徴 a G 9 のいずれか1に記載の遊技機。

【2206】

上記構成によれば、特定事象の特定用の処理の後で、報知用の処理が行われるようにしていることから、特定事象が生じている場合の報知や、特定事象が生じていない場合の報知を、受信している報知用の情報に基づいて行うことが可能となる。よって、受信している報知用の情報に基づく報知を行った後で、事後的に特定事象に対応する報知を行う等の無駄を排除し、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【2207】

特徴 a G 11 . 前記第2制御手段は、前記所定の報知用の情報を受信した場合に、特定情報の更新を行う手段（サブ制御装置180によるコマンドカウンタの更新を行う処理を実行する機能等）を備え、

前記把握手段は、前記特定情報に基づいて、前記第1制御手段にて実行している遊技進行の状況を把握することが可能であることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 10 のいずれか1に記載の遊技機。

【2208】

上記構成のように、第1制御手段にて遊技が進行されるたびに所定の報知用の情報が第2制御手段へ出力される構成を前提とし、第2制御手段側で所定の報知用の情報を受信するたびに特定情報を更新する構成とすることで、第1制御手段にて事項される遊技進行の状況を特定情報から容易に把握することが可能となる。よって、例えば、受信している報知用の情報やその種類を記憶しておき、その都度読み出すような構成と比較して、把握手段の構成を圧倒的に簡素なものとすることが可能となる。

【2209】

特徴 a G 12 . 前記特定情報は数値情報であることを特徴とする特徴 a G 11 に記載の遊技機。

【2210】

上記構成によれば、数値情報として遊技進行の状況を把握しておけば、遊技進行の状況に応じて記憶領域を設ける等の構成と比較して、記憶容量の圧倒的な軽減を図ることが可

10

20

30

40

50

能となる。

【2211】

なお、上記特徴a G 1乃至特徴a G 1 2に記載された発明は、「遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

【2212】

なお、上記特徴a G 1乃至特徴a G 1 2の各構成に対して、特徴a A 1乃至特徴a A 1 6、特徴a B 1乃至特徴a B 1 2、特徴a C 1乃至特徴a C 1 1、特徴a D 1乃至特徴a D 8、特徴a E 1乃至特徴a E 7、特徴a F 1乃至特徴a F 1 1、特徴a G 1乃至特徴a G 1 2、特徴a H 1乃至特徴a H 1 0、特徴a I 1乃至特徴a I 1 2、特徴a J 1乃至特徴a J 1 2、特徴a K 1乃至特徴a K 9、特徴a L 1乃至特徴a L 1 0、特徴a M 1乃至特徴a M 9、特徴a N 1乃至特徴a N 1 0、特徴a O 1乃至特徴a O 1 0、特徴a P 1乃至特徴a P 8、特徴a Q 1乃至特徴a Q 6のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【2213】

<特徴a H群>

特徴a H 1. 遊技の進行処理を実行可能な第1制御手段（主制御装置101等）と、前記第1制御手段からの情報（各種コマンド等）に基づき遊技の進行に応じた報知を実行可能な第2制御手段（表示制御装置81等）とを備える遊技機であって、

前記第1制御手段は、

30

遊技の進行処理に対応する処理として第1処理（主制御装置101による通常処理におけるステップS305の処理を実行する機能等）を実行した場合に第1情報（ベット時コマンド等）を出力する手段（主制御装置101によるステップS306の処理を実行する機能等）と、

遊技の進行処理に対応する処理であって前記第1処理の後で実行され得る処理として、第2処理（主制御装置101による抽選処理を実行する機能等）を実行した場合に第2情報（開始操作時コマンドとしての抽選結果コマンド等）を出力する手段（主制御装置101による抽選結果コマンドを出力する機能等）と、

を備え、

前記第2制御手段は、

40

前記第1情報を受信した後で前記第2情報を受信したことを判定する第1判定手段（サブ制御装置180による開始操作時判定処理においてステップS3801～ステップS3803の処理を実行する機能等）と、

前記第1情報を受信するよりも前に前記第2情報を受信したことを判定する第2判定手段（サブ制御装置180による開始操作時判定処理においてステップS3804～ステップS3811の処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2214】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第1制御手段と、当該第1制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第2制御手段といった複数の制御手段を有する

50

ことにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【2215】

そのうえで、本遊技機では、第1制御手段側で第1処理が行われると第1情報が出力され、第1処理の後で実行される処理として第2処理が行われると第2情報が出力される構成としたうえで、第2制御手段側で第1情報の後で第2情報を受信したことの判定と、第1情報の前に第2情報を受信したことの判定を行うことが可能としていることから、第1情報を受信していないことの特定を好適に行うことができるようになる。また、第1制御手段側の処理の順序が、正規のルート（第1処理が行われた後で第2処理が行われるルート）であることと、正規ではないルート（第1処理を経ることなく第2処理が行われるルート）であることと、を第2制御手段側で特定することも可能となり、第1制御手段側の異常の発生等を第2制御手段側で特定することも可能となる。以上の結果、遊技を好適に進行させることが可能な遊技機を提供することができるようになる。

10

【2216】

特徴aH2．前記第2制御手段は、前記第1判定手段による判定結果が、前記第1情報を受信した後で前記第2情報を受信したことに対応する結果であった場合、前記第2情報に基づく報知を行うことが可能な手段（サブ制御装置180による各種演出設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴aH1に記載の遊技機。

【2217】

上記構成によれば、第2情報を受信した場合に、第1制御手段から受信している情報の抜けがないことや、第1制御手段の処理の順序が正規のルートであることの確認が行われてから、当該第2情報に基づく報知が行われるようになる。このようにすることで、第2情報に基づく報知用の処理や報知と、上記確認の結果に基づく報知用の処理や報知とを別々に実行するような構成と比較して、処理の無駄を排除することができ、処理構成の簡素化を通じて、その分、他の報知（演出）用の処理に記憶容量を割くことが可能となる。

20

【2218】

特徴aH3．前記第2制御手段は、前記第2判定手段による判定結果が、前記第1情報を受信するよりも前に前記第2情報を受信したことに対応する結果であった場合、前記第2情報に基づく報知が行われないようにすることが可能な手段（サブ制御装置180によるコマンド異常フラグがセットされている場合に演出設定を行わないようにする処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴aH1又は特徴aH2に記載の遊技機。

30

【2219】

上記構成によれば、第2情報を受信した場合に、第1制御手段から受信している情報の抜けがあったり、第1制御手段の処理の順序が正規のルートではないことの確認が行われた場合、第2情報に基づく報知が行われないようになる。このようにすることで、何らかの異常が生じているのにも関わらず、第2情報に基づく報知をそのまま実行することによる不都合が生じないようにすることができる。より具体的には、第1情報を受信していないため、受信した第2情報に基づく報知を行うと、第1情報に基づく報知が行われていないまま第2情報に基づく報知を行うこととなり、演出上の矛盾が生じ易く、遊技者に違和感を与えかねない。また、その演出上の矛盾を生じさせないようにするために演出の修正等を行うようにすると、処理構成の複雑化が懸念される。その点、上記構成のようすることで、これらの不都合を生じさせないようにすることが可能となる。

40

【2220】

特徴aH4．前記第2制御手段は、前記第2判定手段による判定結果が、前記第1情報を受信するよりも前に前記第2情報を受信したことに対応する結果であった場合、前記第2情報に基づく報知が行われるようにすることが可能な手段（サブ制御装置180による開始操作時演出設定処理や、残数表示更新処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴aH1乃至特徴aH3のいずれか1に記載の遊技機。

【2221】

50

上記構成によれば、第2情報を受信した場合に、第1制御手段から受信している情報の抜けがあったり、第1制御手段の処理の順序が正規のルートではないことの確認が行われた場合であっても、第2情報に基づく報知が行われるようになる。このように、何らかの異常が生じていることが特定された場合であっても、第2情報を受信できているのであるから、その第2情報に基づく報知を実行するようにすれば、当該第2情報が無駄となることはないし、少なくとも、第2処理が行われたことを第2情報に基づく報知によって、遊技者は明確に把握することが可能となる。

【2222】

特徴aH5．前記第1制御手段は、所定の第1操作が行われた場合に前記第1処理を実行可能となり、所定の第2操作が行われた場合に前記第2処理を実行可能となることを特徴とする特徴aH1乃至特徴aH4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【2223】

上記構成によれば、遊技者による操作に基づいて第1処理や第2処理が行われ、それらの処理に基づいて、第1情報や第2情報が出力される構成となる。この場合、第1操作と第2操作との順序は、遊技者自身が明確に把握しており、つまり、第1操作を行った後で第2操作を行ったか、第1操作を行うことなく第2操作を行ったかを、遊技者自身が理解している。そのため、特徴aH1のように第2制御手段において、第1情報の後で第2情報を受信したことの判定や、第1情報を受信することなく第2情報を受信したことの判定を行うことにより、遊技者の操作の順序と、処理の順序や情報受信の順序との照合を取ることが可能となり、遊技者の操作によって遊技が進行する遊技機において、その操作が正

20

【2224】

なお、上記構成は、「所定の第1操作」が行われることを契機として「第1処理」が行われ、「所定の第2操作」が行われることを契機として「第2処理」が行われる構成であればよく、「所定の第1操作」や「所定の第2操作」が行われた後、所定期間が経過してから「第1処理」や「第2処理」が実行される構成であってもよいし、「所定の第1操作」や「所定の第2操作」が行われた後、所定の処理が実行されてから「第1処理」や「第2処理」が実行される等の構成であってもよい。これらの場合、「所定の第1操作」や「所定の第2操作」が行われた後、「第1処理」や「第2処理」が実行されるまでの「所定期間」の長さは、「第1処理」と「第2処理」とで同じ長さであってもよく、異なってもよく、「所定の第1操作」や「所定の第2操作」が行われた後、「第1処理」や「第2処理」が実行されるまでの「所定の処理」の種類や内容は、「第1処理」と「第2処理」とで同じであってもよく、異なってもよい。同じ長さや同じ種類・内容であれば処理構成の簡素化が図られ、異なる長さや異なる種類・内容であれば処理構成の自由度の向上が図られる。

30

【2225】

特徴aH6．前記所定の第1操作が行われることによって、前記所定の第2操作が可能となる構成であることを特徴とする特徴aH5に記載の遊技機。

【2226】

上記構成によれば、第1操作が行われないと第2操作が可能とならないことから、第1操作を行うことなく第2操作が行われる、という事象が排除される。このようにすることで、第2制御手段において1情報を受信することなく第2情報を受信したことの判定が行われた場合を、第1操作が実行されていなかったり第1操作が受け付けられていなかったりする可能性を排除でき、第1処理を行ったのにも関わらず第2制御手段側で第1情報を受信できていないものとして判断することが可能となる。

40

【2227】

特徴aH7．前記第2制御手段は、前記第1情報を受信した後、第2情報を受信するよりも前に前記第1情報を受信したことを判定する第3判定手段（サブ制御装置180による同じ遊技進行コマンドを続けて受信した場合の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴aH1乃至特徴aH6のいずれか1に記載の遊技機。

50

【2228】

上記構成によれば、第1情報を受信した後、本来ならば第2情報を受信するはずであるところ、当該第2情報を受信することなく、第1情報を受信してしまったことを判定することが可能となる。この場合、既に第1情報を受信済みであるから、第1制御手段側の第1処理が重複して実行されている異常の可能性や、第2制御装置側で第2情報を正規に受信することできなかった異常の可能性があり、上記構成のように第3判定処理を有することによって、これらの異常を好適に特定することが可能となる。

【2229】

特徴a H 8．前記第1処理と前記第2処理とは、一の遊技内で実行される処理であることを特徴とする特徴a H 1乃至特徴a H 7のいずれか1に記載の遊技機。

10

【2230】

上記構成によれば、第1処理と第2処理とは同じ遊技内（同じゲーム内）で実行される処理であることが明確化される。このような構成とすることで、遊技者による開始操作に基づき遊技が開始され、遊技者による終了操作に基づき遊技が終了する遊技機において、第1情報を受信することなく第2情報を受信する場合とは、当該ゲーム内の処理が正常に実行されていない（第1処理が実行されていない）可能性や、当該ゲーム内で情報の抜けがある可能性に限定されることになり、異常の特定を好適に行うことが可能となる。

【2231】

特徴a H 9．前記第1判定手段による判定結果が、前記第1情報を受信した後で前記第2情報を受信したことに対応する結果であった場合、当該第1情報が出力された遊技と、当該第2情報が出力された遊技とが異なる場合を含むことを特徴とする特徴a H 1乃至特徴a H 8のいずれか1に記載の遊技機。

20

【2232】

上記構成によれば、第1情報を受信した後、第2情報を受信した場合であっても、一の遊技において第1情報を受信し、当該一の遊技において第2情報を受信することができず、次の遊技において第1情報を受信することができず、当該次の遊技において第2情報を受信することができた可能性もある。このように、第1判定手段による判定結果が、前記第1情報を受信した後で前記第2情報を受信したことに対応する結果であった場合であっても、何らかの異常（情報の抜け等）が生じている可能性があり、第1情報の後で第2情報を受信することを当たり前の事象ととらえて判定すらしめないような構成とせず、第1判定手段によって判定することの意義を好適に担保することが可能となる。

30

【2233】

特徴a H 10．前記第1判定手段による判定結果が、前記第1情報を受信した後で前記第2情報を受信したことに対応する結果であった場合、当該第1情報が出力された遊技と、当該第2情報が出力された遊技とが異なるか否かに関わらず、前記第2情報に基づく報知を実行する手段（サブ制御装置180による停止時演出設定処理を実行する機能等）を備えることを特徴とする特徴a H 1乃至特徴a H 9のいずれか1に記載の遊技機。

【2234】

上記構成によれば、特徴a H 9のように、情報の抜けがあっても、複数のゲームに跨ることで正規な順序で情報を受信した場合には、その受信した情報（第2情報）に基づく報知を実行するようにしているため、複数のゲームに跨った情報の受信であるか否かを判定するための処理を設ける構成と比較して処理構成の圧倒的な簡素化を図ることが可能となる。

40

【2235】

なお、上記特徴a H 1乃至特徴a H 10に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作され

50

た場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2236】

なお、上記特徴 a H 1 乃至特徴 a H 10 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 16、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 12、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 11、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 11、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 12、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 10、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 12、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 12、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 10、特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 10、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 10、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【2237】

＜特徴 a I 群＞

特徴 a I 1．予め定められた特定事象（接続異常等）が生じている第 1 状況（接続異常が生じている状況等）から、当該特定事象が生じていない第 2 状況（接続異常が生じていない状況等）となった場合に、前記第 1 状況であったことを特定可能な手段（サブ制御装置 180 によるコマンド異常フラグをセットする処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

20

【2238】

上記構成によれば、特定事象が生じている第 1 状況から特定事象が生じていない第 2 状況となつてから、特定事象が生じていたことの特定を行うため、特定事象の発生を事後的に特定する構成となり、特定事象が生じている場合に特定事象を特定することができなくても、少なくとも後追いではあるものの特定事象が生じていたことを遊技機として把握することができ、その対処を行うことができるし、遊技者や遊技ホールの管理者等にもそれを報知するようにすることも可能である。よって、特定事象が生じている場合にそれを特定することができなくても、特定事象の対処を好適に実施することができるようになる。

30

【2239】

特徴 a I 2．前記特定事象が生じたことを特定することができない構成であることを特徴とする特徴 a I 1 に記載の遊技機。

【2240】

上記構成のように、特定事象が発生してもそれを特定できないのであれば、事後的にはあっても、特定事象が解消された場合に特定事象が発生していたことを特定することの意義が担保される。

【2241】

特徴 a I 3．前記第 1 状況であることを特定することができない構成であることを特徴とする特徴 a I 1 又は特徴 a I 2 に記載の遊技機。

40

【2242】

上記構成のように、特定事象が発生している第 1 状況であることを特定できないのであれば、事後的にはあっても、特定事象が解消された場合に特定事象が発生していたことを特定することの意義が担保される。

【2243】

特徴 a I 4．前記第 1 状況であることを遊技者は特定可能であることを特徴とする特徴 a I 1 乃至特徴 a I 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2244】

例えば、特徴 a I 3 のように、遊技機自身は特定事象が発生している第 1 状況であるこ

50

とを特定できなくとも、遊技者は特定可能であることから、事後的にはであっても、当該特定事象が発生していたことを遊技機が特定することの意義（特定事象が発生したことによる事象の対処等）はある。

【2245】

特徴a I 5．前記第1状況である状況において、所定の処理を実行可能であることを特徴とする特徴a I 1乃至特徴a I 4のいずれか1に記載の遊技機。

【2246】

上記構成によれば、特定事象が発生している第1状況においても、所定の処理は実行可能であり、第1状況は遊技機が動作可能な状況であることになる。つまり、遊技機自体は、特定事象が生じていても動作可能であるため、通常通り処理等が行われ、特徴a I 2や特徴a I 3のように、特定事象が生じていてもそれを特定することができないことも考えられる。ただし、特定事象が生じることによって、何らかの異常やその異常の蓄積が生じるものと考えられるところ、特定事象が解消されてからであっても、それを特定し、蓄積した異常への対処を行うようにすれば、当該蓄積した異常によって遊技進行に不都合が生じてしまうことを好適に回避することができる。

【2247】

特徴a I 6．前記所定の処理は、遊技進行用の処理であることを特徴とする特徴a I 5に記載の遊技機。

【2248】

上記構成は、特徴a I 5の作用効果をより明確化するための構成であり、上記構成を限定することにより、第1状況で遊技機自体が通常の遊技進行用の処理が可能であることがより明確化される。

【2249】

特徴a I 7．前記所定の処理が行われた場合に、所定の報知を実行することが可能な手段（サブ制御装置180による演出設定処理を実行する機能等）を備え、

前記第1状況において前記所定の処理が行われた場合、前記所定の報知が実行されないことを特徴とする特徴a I 5又は特徴a I 6に記載の遊技機。

【2250】

上記構成によれば、特定事象が生じている第1状況においては、所定の処理は実行されるものの、その所定の処理に基づく所定の報知は実行されないようになる。つまり、特定事象は、少なくとも、所定の報知が実行されない異常であることになる。この場合、所定の処理が行われているのにも関わらず所定の報知が行われていないことを通じて、その後、所定の報知が行われ得るようになったとしても、それよりも以前の所定の報知が行われていなかったこととの関係で、報知内容に矛盾が生じ得ると考えられる。また、所定の処理は実行されるものの、所定の報知が実行されないことを通じて、遊技者自身は特定事象を生じている第1状況であることを特定できることも考えられる（特徴a I 4）。よって、特定事象が生じていたことを事後的にはあるものの、遊技機自身が特定可能としておけば、その矛盾への対処を好適に行うことが可能となる。

【2251】

特徴a I 8．少なくとも前記所定の処理を実行可能な第1制御手段（主制御装置101）と、

前記第1制御手段からの情報に基づいて、前記所定の報知を実行可能となる第2制御手段（サブ制御装置180）と、
を備えていることを特徴とする特徴a I 7に記載の遊技機。

【2252】

上記構成によれば、特定事象が生じている第1状況で所定の報知が行われないことは、第2制御手段側の異常か、第1制御手段と第2制御手段との接続関係の異常であるかの絞り込みを行うことができる。これにより、特定事象への対処を好適に行うことができる。

【2253】

特徴a I 9．前記第2制御手段は、前記第1状況において前記所定の報知とは異なる報

知（接続異常発生前から実行している報知等）を実行可能であることを特徴とする特徴 a I 8 に記載の遊技機。

【2254】

上記構成によれば、特定事象が生じている第1状況で所定の報知が行われないことは、第1制御手段と第2制御手段との接続関係の異常であるとの絞り込みを行うことができる。これにより、特定事象への対処を好適に行うことができる。

【2255】

特徴 a I 10．前記所定の処理が行われた場合に、前記所定の報知とは異なる特定の報知（主制御装置101側の表示）を実行することが可能な手段（主制御装置101による対応する表示用の処理を実行する機能）を備え、

10

前記第1状況において前記所定の処理が行われた場合、前記特定の報知が実行されることを特徴とする特徴 a I 7 乃至特徴 a I 9 のいずれか1に記載の遊技機。

【2256】

上記構成によれば、特定事象が生じている第1状況においては、所定の処理に伴う所定の報知は実行されないものの、特定の報知は実行されるようになる。仮に所定の報知が行われないことによって、所定の処理の内容がわからずに遊技者に不利益が生じ得るような場合であっても、特定の報知によってその不利益の発生を回避させることが可能となる。

【2257】

特徴 a I 11．少なくとも前記所定の処理を実行可能な第1制御手段（主制御装置101）と、

20

前記第1制御手段からの情報に基づいて、前記所定の報知を実行可能となる第2制御手段（サブ制御装置180）と、
を備え、

前記特定の報知は、前記第1制御手段にて実行されることを特徴とする特徴 a I 10 に記載の遊技機。

【2258】

上記構成によれば、特定事象が生じている第1状況において、第1制御手段側は正常に動作している確認を特定の報知から行うことが可能となる。これにより、所定の報知は行われないものの、遊技機が動作可能な状態であって、所定の処理自体は行われていること（第1制御手段側は正常に動作していること）を遊技者や遊技ホールの管理者等は理解できるようになり、特定事象への対処を行い易くすることができる。

30

【2259】

特徴 a I 12．遊技の進行用の処理を実行可能な第1制御手段（主制御装置101）と、

前記第1制御手段からの情報に基づいて所定の報知を実行可能となる第2制御手段（サブ制御装置180）と、
を備え、

前記特定事象は、前記第1制御手段からの情報を前記第2制御手段にて受信できない又は受信困難となる事象であることを特徴とする特徴 a I 1 乃至特徴 a I 11 のいずれか1に記載の遊技機。

40

【2260】

上記構成によれば、遊技の進行用の処理を行う第1制御手段と、その第1制御手段からの情報に基づいて報知が可能となる第2制御手段とを備える構成において、第1制御手段からの情報が第2制御手段にて正規に受け付けられない場合に特定事象が生じて、それが解消されると特定事象の特定が行われる。

【2261】

なお、上記構成は、以下のように表現してもよい。

【2262】

「遊技の進行用の処理を実行可能な第1制御手段（主制御装置101）と、

前記第1制御手段からの情報に基づいて所定の報知を実行可能となる第2制御手段（サ

50

ブ制御装置 180) と、
を備え、

前記特定事象は、前記第 1 制御手段と前記第 2 制御手段とを接続する接続手段の異常を含むことを特徴とする特徴 a I 1 乃至特徴 a I 11 のいずれか 1 に記載の遊技機」。

【2263】

なお、上記特徴 a I 1 乃至特徴 a I 12 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施され
とともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

【2264】

なお、上記特徴 a I 1 乃至特徴 a I 12 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 16、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 12、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 11、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 11、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 12、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 10、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 12、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 12、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 10、特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 10、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 10、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【2265】

<特徴 a J 群>

特徴 a J 1. 所定の開始操作が行われた場合に遊技を開始させ、所定の終了操作が行われた場合に遊技を終了させる遊技進行手段（主制御装置 101 による通常処理を実行する機能等）と、

30

前記遊技進行手段により進行される遊技の結果が所定の表示手段（各リール 32L, 32M, 32R）にて表示された後、当該遊技の結果に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 101 によるメダル払出処理を実行する機能等）と、
を備える遊技機であって、

前記所定の表示手段にて前記遊技の結果が表示され、前記特典付与手段により特典が付与される場合、当該特典が付与されることに対応する特定報知（入賞時演出）を実行可能な特定手段（サブ制御装置 180 による入賞時演出設定処理を実行する機能等）と、

前記所定の表示手段にて前記遊技の結果が表示されるよりも前に、前記特定報知を設定することが可能な特定手段（サブ制御装置 180 による停止時演出設定処理にて入賞時演出を設定する処理を実行する機能等）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【2266】

上記構成によれば、遊技者による開始操作に基づいて遊技が開始され、終了操作に基づいて遊技が終了し、その遊技の結果に応じた特典が、遊技の結果が所定の表示手段にて表示されてから付与される、といういわゆるスロットマシン等の遊技機において、遊技の結果に応じた特典が付与される場合、特定報知が行われるため、当該特典が付与されることを遊技者に明確に把握させることができるし、その特典が付与されることを演出によって盛り上げることで遊技の興趣向上が図られる。

50

【2267】

しかも、本遊技機では、上記の特典が付与されることに対応する特定報知が、所定の表示手段にて遊技の結果が表示されるよりも前に設定される。このようにすることで、処理の分散化が図られ、特典付与に際し、特典付与用の処理と、特定報知用の処理とを同時並行で実行する構成と比較して、特典付与時の処理負荷を圧倒的に軽減することが可能となる。

【2268】

特徴a J 2. 前記所定の表示手段に前記遊技の結果が表示された場合、前記特定手段により設定されている前記特定報知が実行されることを特徴とする特徴a J 1に記載の遊技機。

10

【2269】

上記構成によれば、特定報知を事前に設定しておき、結果が表示される際に当該事前設定された特定報知が行われる構成であることが明確化される。つまり、例えば、事前に設定してその設定した段階で特典が付与されることを報知するような予告報知とは全く異なる構成であることが明確化され、事前設定しておくことの意義をより明らかとすることが可能となる。

【2270】

特徴a J 3. 前記開始操作が行われた場合に前記所定の表示手段による絵柄の変動表示を開始させ、前記終了操作が行われた場合に前記所定の表示手段による絵柄の変動表示を終了させる変動手段（主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能等）を備え、

20

前記変動手段により前記絵柄の変動表示が終了される場合に、前記遊技の結果が表示されることを特徴とする特徴a J 1又は特徴a J 2に記載の遊技機。

【2271】

上記構成によれば、遊技者による終了操作が行われるまで絵柄の変動表示は終了されないため、所定の表示手段に遊技の結果が表示されるタイミングは遊技機側で管理することができず、ランダムなものといえる。つまり、基本的にはいつ所定の表示手段にて遊技の結果を表示するかが遊技機側で管理できず、終了操作が行われたタイミングで特定報知を行うとともに特典を付与する必要性が生じる。このような遊技機に、上記特徴a J 1の構成を適用することで、当該終了操作が行われたタイミングで、慌てて特定報知を設定する必要がないため、当該タイミングでの処理負荷の増大化を解消することが可能となる。

30

【2272】

特徴a J 4. 前記終了操作として、少なくとも第1終了操作（第2停止操作等）と、当該第1終了操作の後で実行される第2終了操作（第3停止操作等）とを含み、

前記第2終了操作が行われることで、前記遊技の結果が表示される構成であり、

前記特定手段は、少なくとも前記第2終了操作が行われるよりも前に前記特定報知の設定を行うことが可能とされていることを特徴とする特徴a J 3に記載の遊技機。

【2273】

上記構成のように、第1終了操作の後で第2終了操作を行うことで遊技の結果が表示されて特典が付与されるとともに特定報知が行われる構成において、第2終了操作が行われるよりも前に特定報知の設定を行うようにしておけば、第2終了操作が行われた場合に特定報知を設定し且つ実行する構成と比較して処理負荷の増大化が解消することが可能となる。

40

【2274】

特徴a J 5. 前記第2終了操作が行われるよりも前に、当該第2終了操作が行われた場合の前記遊技の結果の内容が特定可能とされていることを特徴とする特徴a J 4に記載の遊技機。

【2275】

上記構成によれば、第2終了操作が行われるよりも前に、遊技の結果の内容が特定可能であることから、上記特徴a J 4のように第2終了操作前に特定報知の設定を行っても、

50

その内容に齟齬が生じることがなく、特徴 a J 1 の効果をより好適に奏することが可能となる。

【2276】

特徴 a J 6 . 前記特定手段は、前記第 1 終了操作に基づいて前記特定報知の設定を行うことが可能とされていることを特徴とする特徴 a J 4 又は特徴 a J 5 に記載の遊技機。

【2277】

上記構成によれば、第 2 終了操作が行われるよりも前であって、第 1 終了操作が行われた時点で特定報知の設定が行われるため、その設定処理のタイミングが明確化され、時間管理で特定報知の設定を行うような構成と比較して、設定処理の抜けやエラーの発生を抑えることが可能となる。

【2278】

特徴 a J 7 . 前記第 1 終了操作が行われる前に、前記第 2 終了操作が行われた場合の前記遊技の結果の内容が特定不可であり、

前記第 1 終了操作が行われることで、前記第 2 終了操作が行われた場合の前記遊技の結果の内容が特定可能とされることを特徴とする特徴 a J 6 に記載の遊技機。

【2279】

上記構成によれば、第 1 終了操作の前は特定報知の設定を行うと、その内容に齟齬が生じてしまうが、第 1 終了操作が行われてから特定報知の設定を行うと、齟齬が生じなくなる。つまり、第 1 終了操作が、遊技の結果の内容を特定可能となる分岐点となり、当該分岐点で特定報知を設定しておくことで、より迅速に、且つ確実に特定報知を設定することが可能となる。

【2280】

特徴 a J 8 . 遊技者に特典を付与することの抽選を実行する手段（主制御装置 101 による抽選処理を実行する機能等）を備え、

前記遊技の結果が特定結果（押し順ベル等）である場合、前記終了操作が第 1 操作態様にて行われた場合には前記所定の表示手段に第 1 表示（第 1 小役入賞～第 6 小役入賞の表示等）が行われて前記特定結果に対応する特定特典（13 枚のメダル払出等）が付与され、前記終了操作が前記第 1 操作態様とは異なる第 2 操作態様にて行われた場合には前記所定の表示手段に前記第 1 表示とは異なる第 2 表示が行われて前記特定特典が付与されない又は前記特定特典とは異なる特典が付与されることを特徴とする特徴 a J 1 乃至特徴 a J 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2281】

上記構成によれば、終了操作の態様が第 1 操作態様である場合と第 2 操作態様である場合とで、遊技の結果としての表示が異なり、付与される特典も異なる構成であることが明確化される。このような構成において、事前に特典付与に対応する特定報知の設定を行うようにしておけば、遊技の結果を表示する際に操作態様がいずれであったかの判定を行いながらも特定報知の設定を行う必要がなくなり、処理負荷の局所的な増大化を回避することが可能となる。

【2282】

特徴 a J 9 . 前記特定手段は、前記遊技の結果が第 1 結果（第 1 小役入賞～第 6 小役入賞等）となる場合に、当該遊技の結果が表示されるより前に前記特定報知の設定を行い、

前記遊技の結果が前記第 1 結果とは異なる第 2 結果（第 7 小役入賞～第 8 小役入賞等）となる場合には、当該遊技の結果が表示されるよりも前に前記特定報知の設定を行わないようにすることが可能であることを特徴とする特徴 a J 1 乃至特徴 a J 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2283】

上記構成によれば、遊技の結果が第 1 結果となる場合には特定報知の事前設定を行うものの、第 2 結果となる場合には当該事前設定を行わない。このように結果に応じて事前設定の可否を調節可能とすれば、特徴 a I 7 のような操作態様によって結果が異なるような構成であっても、事前設定する特定報知と結果とに齟齬が生じてしまう不都合を生じにく

10

20

30

40

50

くすることが可能となる。

【2284】

特徴a J 10．遊技者に特典を付与することの抽選を実行する手段（主制御装置101による抽選処理を実行する機能等）を備え、

前記遊技の結果が特定結果（押し順ベル等）である場合、前記終了操作が第1操作態様にて行われた場合には前記所定の表示手段に第1表示（第1小役入賞～第6小役入賞の表示等）が行われて前記特定結果に対応する特定特典（13枚のメダル払出等）が付与され、前記終了操作が前記第1操作態様とは異なる第2操作態様にて行われた場合には前記所定の表示手段に前記第1表示とは異なる第2表示が行われて前記特定特典が付与されない又は前記特定特典とは異なる特典が付与される構成であり、

10

所定の報知手段にて前記終了操作の操作態様についての態様報知を実行可能な手段（サブ制御装置180による押し順報知演出を行うための処理を実行する機能等）を備え、

通常状態と、前記態様報知が実行され易くなる特定状態（ATモード）とが設定されており、

前記特定手段は、前記特定状態において前記遊技の結果が前記特定結果である場合に、前記遊技の結果が表示される前に前記特定報知の設定を行うことが可能な構成であることを特徴とする特徴a J 1乃至特徴a J 9のいずれか1に記載の遊技機。

【2285】

上記構成によれば、終了操作の操作態様によって表示される結果や付与される特典が異なる特定結果が設けられており、操作態様についての態様報知が実行され易くなる特定状態において、特定報知の事前設定が行われる構成となる。このようにすることで、態様報知を行うなど、比較的、報知の実行頻度やその報知のための処理負荷が増大化し得る特定状態において、特定報知の事前設定が行われる分、処理負荷の局所的な増大化を解消することが可能となる。

20

【2286】

特徴a J 11．前記所定の終了操作が行われた場合、前記所定の表示手段に前記遊技の結果を表示させるよりも前に、当該表示させる遊技の結果を把握可能な先把握手段（主制御装置101による停止ON時操作に基づく停止図柄番号の把握処理を行う機能、サブ制御装置180による停止ON時コマンドに基づく停止図柄番号の把握処理を行う機能等）を備え、

30

前記先把握手段による把握結果に基づいて、前記特定報知を設定することが可能とされていることを特徴とする特徴a J 1乃至特徴a J 10のいずれか1に記載の遊技機。

【2287】

上記構成によれば、所定の終了操作に基づいて所定の表示手段に表示させる遊技の結果を、その表示前に把握し、その把握結果に基づいて特典が付与される場合の特定報知の事前設定が行われる。このようにすることで、所定の表示手段に表示される遊技の結果と、特定報知とに齟齬が生じにくくしながらも、特定報知の事前設定による優れた効果を期待することが可能となる。

【2288】

特徴a J 12．前記所定の表示手段にて前記遊技の結果が表示される場合、前記特定報知とは異なる特別報知（残数表示の更新等）が実行されることを特徴とする特徴a J 1乃至特徴a J 11のいずれか1に記載の遊技機。

40

【2289】

上記構成のように、遊技の結果が表示されるタイミングで、特定報知だけでなく特別報知も実行される構成とすることで、当該遊技の結果が表示されるタイミングよりも前に、少なくとも特定報知の事前設定を行うことで、当該タイミングにて特別報知を行う上での処理に影響を及ぼしにくくなる。このように、当該タイミングで複数の報知が行われる場合の処理の集中を、特定報知の事前設定により解消することが可能となる。

【2290】

なお、上記特徴a J 1乃至特徴a J 12に記載された発明は、「遊技機的一种として、

50

パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2 0 0 8 - 2 9 5 7 0 7 号公報参照）。という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

【2 2 9 1】

なお、上記特徴 a J 1 乃至特徴 a J 1 2 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 6、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 2、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 1 1、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 1、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 2、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 0、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 1 2、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 1 0、特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 1 0、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 1 0、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ合わせて適用する場合、特徴群

20

【2 2 9 2】

＜特徴 a K 群＞

特徴 a K 1. 遊技の進行用の処理を実行可能な第 1 制御手段（主制御装置 1 0 1）と、前記第 1 制御手段からの情報に基づいて所定の報知を実行可能となる第 2 制御手段（サブ制御装置 1 8 0）と、を備え、

前記遊技の進行用の処理として、第 1 処理（ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の停止操作に基づいて各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を停止させる処理等）と、当該第 1 処理の後で実行される第 2 処理（入賞結果に基づくメダル払出処理等）とを含み、

30

前記第 1 制御手段は、

前記第 1 処理を実行した場合に、前記第 2 制御手段に対して第 1 情報（停止時コマンド）を出力する第 1 出力手段（主制御装置 1 0 1 による各停止時コマンドを出力するための処理を実行する機能等）と、

前記第 2 処理を実行した場合に、前記第 2 制御手段に対して第 2 情報（入賞時コマンド）を出力する第 2 出力手段（主制御装置 1 0 1 による入賞時コマンドを出力するための処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記第 2 制御手段は、

前記第 1 情報に基づいて、前記第 1 処理に対応する第 1 報知（各停止時演出）を行うための第 1 報知用手段（サブ制御装置 1 8 0 による停止時演出設定処理にて各停止時演出を行うための処理を実行する機能等）と、

40

前記第 1 情報に基づいて、前記第 2 処理に対応する第 2 報知（入賞時演出）を行うための第 2 報知用手段（サブ制御装置 1 8 0 による停止時演出設定処理にて入賞時演出を設定するための処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2 2 9 3】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第 1 制御手段と、当該第 1 制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第 2 制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可

50

能となる。

【2294】

そのうえで、本遊技機では、第1制御手段側で第1処理が行われると第1情報が出力され、第1処理の後で実行される処理として第2処理が行われると第2情報が出力される構成としたうえで、第2制御手段側で第1情報に基づいて第1処理に対応する第1報知を実行し、更に第1情報に基づいて第2処理に対応する第2報知を実行するようにすることが可能とされていることから、第2制御手段側で第2情報を受信した場合に、第2報知用の処理を新たに行う必要が生じず、当該第2情報受信時の処理負荷を圧倒的に軽減することが可能となる。つまり、第2情報を受信した場合の第2報知用の処理を、第1情報の受信時に前倒しで行うようにしていることから、第2情報の受信時に事前に行った処理の分だけ処理容量に空きが生じ、当該空きの容量を利用して、第2報知の充実化等を行うことが可能となる。このように、第1制御手段側からの情報に基づいて報知を行う第2制御手段側の報知用の処理の実行タイミングを調節することで、第2制御手段側の報知による遊技進行の好適化を図ることが可能となる。

10

【2295】

なお、上記「第1報知用手段」や「第2報知用手段」は、「前記第1情報に基づいて、前記第1処理に対応する第1報知を行うための第1報知用処理（停止時演出設定処理）を実行可能な第1報知用手段」、「前記第1情報に基づいて、前記第2処理に対応する第2報知を行うための第2報知用処理（対応入賞フラグをセットする処理や、入賞時演出や払出処理の事前設定を行う処理）を実行可能な第2報知用手段」と表現することも可能である。

20

【2296】

特徴a K 2．前記第2制御手段は、前記第2情報を受信した場合に、前記第2報知用手段により設定された前記第2報知を実行することが可能な手段（サブ制御装置180による事前設定された入賞時演出を入賞時コマンドに基づいて実行する処理や、事前設定された払出演出を払出開始時コマンドに基づいて開始する処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴a K 1に記載の遊技機。

【2297】

上記構成によれば、第2情報は、第1情報に基づいて第2報知用手段によって事前に設定された第2報知の実行契機とされる。このようにすることで、第2情報受信時には、第2報知に関して、設定済みのものを開始するだけでよくなり、第2情報受信時の処理負荷を軽減することができる。また、第2制御手段側で事前設定した第2報知の実行タイミングを第2情報により判断することが可能となり、第2処理の実行前に第2報知が実行されてしまったり、第2処理から遅れて（別の遊技進行処理が行われる状況に進行してから）第2報知が実行されてしまったりする不都合を好適に回避することができるようになる。

30

【2298】

特徴a K 3．前記第2制御手段は、前記第1制御手段により前記第2処理が実行された場合であっても、前記第2情報を受信するまで前記第2報知用手段により設定された前記第2報知の実行を待機させることが可能であることを特徴とする特徴a K 2に記載の遊技機。

40

【2299】

上記構成のようにすることで、第2制御手段側は、第2情報待ちで第2報知を行うことがより明確化されるし、更に、第1制御手段側で第2処理が行われても第2報知が行われないことを通じて、第1制御手段と第2制御手段との接続関係に異常が生じている可能性を示唆することも可能となる。よって、このような異常への対処をより早期に行うことが可能となる。

【2300】

特徴a K 4．前記第2制御手段は、前記第1報知を実行した場合も、前記第2情報を受信するまで前記第2報知用手段により設定された前記第2報知の実行を待機させることが可能であることを特徴とする特徴a K 3に記載の遊技機。

50

【2301】

上記構成のようにすることで、第1情報に基づいて第1報知は実行されたものの、当該第1情報に基づいて事前に設定された第2報知が第2処理の実行時に行われなかったことを通じて、第1処理と第2処理との間で第1制御手段と第2制御手段との接続関係に異常が生じたことを特定することが可能となる。

【2302】

特徴a K 5．前記第1処理の結果が第1結果である場合、前記第2処理の内容が第1内容となり、

前記第1処理の結果が前記第1結果とは異なる第2結果である場合、前記第2処理の内容が前記第1内容とは異なる第2内容となる構成であり、

前記第1出力手段は、前記第1処理の結果が含まれるように前記第1情報を出力可能であることを特徴とする特徴a K 1乃至特徴a K 4のいずれか1に記載の遊技機。

【2303】

上記構成によれば、第1処理の結果によって第2処理の内容が異なる構成において、第1処理の結果が第1情報に含まれていることから、第2制御手段側で第1情報に基づいて第2報知用の処理を行う場合に、その後の第2処理の内容と齟齬が生じてしまう事象を回避することが可能となる。

【2304】

特徴a K 6．前記第2制御手段は、前記第2情報を受信した場合に、前記第2処理に対応する第2報知（入賞時演出）を行うための特定第2報知用手段（サブ制御装置180による入賞時演出設定処理にて入賞時演出を設定するための処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴a K 1乃至特徴a K 5のいずれか1に記載の遊技機。

【2305】

上記構成によれば、第2制御手段では、第1情報を受信した場合に第2処理に対応する第2報知を行うための事前処理を実行する場合と、第2情報を受信してから第2報知を行うための処理を実行する場合とがあるようになる。このようにすることで、全ての状況において、第1情報に基づいて第2処理の実行前に第2報知の設定処理等を行う必要がなくなり、第1情報に基づいて第2処理の内容が決定できない場面等であっても、好適に第2報知を行うことが可能となる。

【2306】

なお、「特定第2報知用手段」は、「前記第2情報を受信した場合に、前記第2処理に対応する第2報知を行うための特定第2報知用処理（入賞時演出設定処理）を実行可能な特定第2報知用手段」と表現してもよい。

【2307】

特徴a K 7．前記第2制御手段は、

第1状況（押し順報知演出の実行ゲーム）では、前記第2報知用手段により前記第2報知を実行するようにし、

前記第1状況とは異なる第2状況（押し順報知演出の非実行ゲーム）では、前記特定第2報知用手段により前記第2報知を実行するようにすることが可能とされていることを特徴とする特徴a K 6に記載の遊技機。

【2308】

上記構成は、特徴a K 6の作用効果をより明確化するための構成であり、このように状況に応じて第2報知を行うための手段を使い分ければ、第2報知の内容に齟齬が生じる事象を生じないようにすることができる。

【2309】

特徴a K 8．前記第1処理の結果が第1結果である場合、前記第2処理の内容が第1内容となり、

前記第1処理の結果が前記第1結果とは異なる第2結果である場合、前記第2処理の内容が前記第1内容とは異なる第2内容となる構成であり、

前記第1状況において、前記第1処理の内容が前記第1結果となるようにするための、

又は前記第 1 結果となり易くするための特定処理（押し順報知演出を行うための処理）を実行することが可能な手段（サブ制御装置 180 による押し順報知演出を行うための処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 a K 7 に記載の遊技機。

【2310】

上記構成によれば、第 1 処理の結果によって第 2 処理の内容が異なる構成において、第 1 情報に基づく第 2 報知の事前設定が行われる第 1 状況では、第 1 処理の結果が第 1 結果となるようにするための特定処理が行われる場合があるため、第 2 処理の内容は第 1 内容となり易くなり、その結果、事前設定を行う第 2 報知の内容が第 2 処理の内容と合致し易くなる。

【2311】

特徴 a K 9．前記第 1 状況において、遊技者が第 1 操作を行うと前記第 1 処理の結果が前記第 1 結果となり、遊技者が前記第 1 操作とは異なる第 2 操作を行うと前記第 1 処理の結果が前記第 2 結果となる構成であり、

前記特定処理は、前記第 1 操作を行わせるための特定報知を実行するための処理を含むことを特徴とする特徴 a K 8 に記載の遊技機。

【2312】

上記構成によれば、第 1 状況における遊技者の遊技操作によって、第 1 処理の結果が第 1 結果となったり第 2 結果となったりする構成において、第 1 処理の結果が第 1 結果となるような操作を遊技者に行わせるための特定報知が特定処理により実行されるようになる。これにより、遊技者の操作に基づき遊技を開始させ、遊技者の操作に基づき遊技を終了させる、といった遊技者自らの操作によって遊技を進行させるスロットマシン等の遊技性の醍醐味を抹殺しないようにしながら、遊技者が第 1 操作を行うように促して、第 1 処理の結果が第 1 結果となり易くすることが可能となる。

【2313】

なお、上記特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2314】

なお、上記特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 16、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 12、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 11、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 11、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 12、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 10、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 12、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 12、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 10、特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 10、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 10、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2315】

＜特徴 a L 群＞

特徴 a L 1．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（リール 32L, 32M, 32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓 2 6 L，2 6 M，2 6 R）と、

各前記周回体の周回を開始するための開始操作が行われる始動操作手段（スタートレバー 4 1）と、

各前記周回体の周回を停止するための停止操作が行われる停止操作手段（ストップスイッチ 4 2～4 4）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させる開始駆動制御を実行し、前記停止操作手段が操作された場合に対応する前記周回体の周回を停止させる停止駆動制御を実行する駆動制御手段（主制御装置 1 0 1 によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与することの抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に、前記表示部を介して視認可能な特定位置に当該所定の結果に対応する絵柄組み合わせが停止した後で、当該所定の結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 0 1 によるメダル払出処理や再遊技設定用処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第 1 操作態様にて操作された場合に前記特定位置に第 1 の絵柄組み合わせが停止可能となり、前記停止操作手段が前記第 1 操作態様とは異なる第 2 操作態様にて操作された場合に前記特定位置に前記第 1 の絵柄組み合わせとは異なる第 2 の絵柄組み合わせが停止可能となる特定結果（押し順ベル）が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、前記停止操作手段による操作態様についての態様報知を実行可能な態様報知手段（サブ制御装置 1 8 0 による押し順報知演出を実行する機能等）と、

前記態様報知手段による前記第 1 操作態様についての前記態様報知が実行されている特定状況（押し順報知演出が実行されている状況）において、前記特定位置に前記第 1 の絵柄組み合わせが停止する場合に、当該第 1 の絵柄組み合わせが停止することに対応する対応報知を実行可能な第 1 手段（サブ制御装置 1 8 0 による入賞時演出を行うための処理を実行する機能等）と、

前記特定状況において、前記特定位置に前記第 1 の絵柄組み合わせが停止しない場合に、前記対応報知を実行可能な第 2 手段（サブ制御装置 1 8 0 による接続異常解消ゲームにおいて入賞時演出を行うための処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2 3 1 6】

上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき遊技が開始されて当該遊技の抽選が行われ、停止操作手段の操作に基づき当該抽選の結果に対応する特典が付与される所謂スロットマシンの遊技機において、停止操作手段を第 1 操作態様にて操作した場合には第 1 の絵柄組み合わせが停止可能となり、停止操作手段を第 2 操作態様にて操作した場合には第 2 の絵柄組み合わせが停止可能となる特定結果が設定されており、更に、停止操作手段の操作態様についての態様報知が行われる場合があるため、態様報知の有無によって、遊技者の操作態様によって異なる結果の入賞を成立させるという遊技性を創出される。

【2 3 1 7】

そのうえで、上記構成では、特定結果当選時に第 1 操作態様についての態様報知が行われている特定状況において、第 1 の絵柄組み合わせが停止する場合に、当該第 1 の絵柄組み合わせが停止することに対応する対応報知が行われることを前提としながらも、当該特定状況において、第 2 の絵柄組み合わせが停止する場合にも、対応報知が行われる場合があるようにしている。つまり、例えば、第 1 操作態様についての態様報知が次ゲームに持ち越された場合等において、当該次のゲームが特定結果ではなく、当該態様報知に従って第 1 操作態様にて操作しても第 1 の絵柄組み合わせが停止しない場合であっても、その態

10

20

30

40

50

様報知に従った操作を行ったことを尊重して対応報知を行うようにしている。このようにすることで、せっかく態様報知に従った操作を行ったのにも関わらず、第1の絵柄組み合わせも停止しないだけでなく、対応報知すら実行されないといった不条理を解消することができ、遊技者の遊技意欲の低下を回避することが可能となる。

【2318】

特徴aL2．前記第1手段は、前記停止操作手段が前記第1操作態様にて操作された場合に前記対応報知を実行する構成であり、

前記第2手段は、前記停止操作手段が前記第1操作態様にて操作された場合に前記対応報知を実行する構成であることを特徴とする特徴aL1に記載の遊技機。

【2319】

上記構成は、特徴aL1の作用効果をより明確に奏するための構成であり、このようにすることで、態様報知に従って第1操作態様にて操作したのにも関わらず第1の絵柄組み合わせが停止しなかった場合に、対応報知すら実行されない不条理を解消することが可能となる。

【2320】

特徴aL3．前記第1手段は、前記停止操作手段が前記第2操作態様にて操作された場合には前記対応報知を実行しない構成であり、

前記第2手段は、前記停止操作手段が前記第2操作態様にて操作された場合には前記対応報知を実行しない構成であることを特徴とする特徴aL1又は特徴aL2に記載の遊技機。

【2321】

上記構成によれば、態様報知に従わずに第2操作態様にて操作された場合には、第2の絵柄組み合わせが停止するはずであるため、このような場合には対応報知は実行されない。このようにすることで、対応報知が第1の絵柄組み合わせが停止することに対応する報知であるとともに、第1操作態様にて操作されたことに対応する報知である印象をより強めることができ、第1の絵柄組み合わせが停止しない場合であっても対応報知を行うことが、第1操作態様にて操作したことによるものであることを理解させ易くすることが可能となる。

【2322】

特徴aL4．前記第2手段は、前記特定状況において実行されている前記態様報知に対応させて前記第1手段による前記対応報知が実行されていない場合に前記対応報知を実行可能であることを特徴とする特徴aL1乃至特徴aL3のいずれか1に記載の遊技機。

【2323】

上記構成によれば、既に第1の絵柄組み合わせが停止して対応報知が実行されている場合には、別途、対応報知が行われないようになる。これにより、一の態様報知に対して一の対応報知が実行される、といった遊技者も理解し易い構成とすることが可能となる。

【2324】

特徴aL5．前記第2手段は、前記特定位置に前記第2の絵柄組み合わせが停止する場合に前記対応報知を実行可能であることを特徴とする特徴aL1乃至特徴aL4のいずれか1に記載の遊技機。

【2325】

上記構成によれば、本来ならば、第2操作態様にて操作すると停止するはずの第2の絵柄組み合わせが、第1操作態様に対応する態様報知が行われている状況で停止した場合には、第1の絵柄組み合わせが停止することに対応する対応報知が行われる。つまり、仮に、第2操作態様の態様報知を実行すべきであるのにも関わらず、エラー等によって第1操作態様の態様報知が行われている特定状況では、その態様報知の内容を尊重して、第1の絵柄組み合わせに対応する対応報知を行うようにすることで、演出上の矛盾を生じさせないようすることができる。

【2326】

特徴aL6．前記第2手段は、前記特定位置に前記第2の絵柄組み合わせとは異なる絵

10

20

30

40

50

柄組み合わせが停止する場合に前記対応報知を実行可能であることを特徴とする特徴 a L 1 乃至特徴 a L 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2327】

上記構成によれば、第 1 の絵柄組み合わせも第 2 の絵柄組み合わせも停止しない場合に、第 1 の絵柄組み合わせに対応する対応報知が実行され得る構成となる。このようにすることで、対応報知を、態様報知の示す内容に対応する報知である印象をより強めることができ、演出上の矛盾を生じさせないようにすることができるし、停止する絵柄組み合わせとの関係で報知内容を設定する必用も生じないため、処理構成の簡素化にも貢献することが可能となる。

【2328】

特徴 a L 7 . 前記異なる絵柄組み合わせは、前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果とは異なる結果である場合に停止可能となるものであることを特徴とする特徴 a L 6 に記載の遊技機。

【2329】

上記構成によれば、抽選結果が特定結果とは異なる結果であるのにも関わらず、特定結果の場合の態様報知が実行されている特定状況であれば、当該態様報知の示す内容に沿って、対応報知まで実行する構成となる。つまり、既に停止結果と報知内容とに矛盾が生じ得るような状況であり、このような状況において、停止結果に関わらず、対応報知を実行するようにすることで、停止結果と報知内容との矛盾はあっても、少なくとも態様報知の示す内容と対応報知との矛盾は生じないようになり、遊技者に与える不信感を軽減することが可能となる。

【2330】

特徴 a L 8 . 前記第 2 手段は、前記態様報知手段による前記態様報知が開始された遊技とは異なる遊技にて、前記対応報知を実行可能であることを特徴とする特徴 a L 1 乃至特徴 a L 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2331】

上記構成によれば、何らかの事情によって、開始された態様報知が実行されたまま別の遊技が開始されてしまったような場合、当該態様報知の内容に対応させて対応報知が行われるようになる。よって、このような状況であれば、停止結果とは異なる内容の対応報知が実行されたとしても、少なくとも態様報知の内容とは矛盾がないのであるから、遊技者にその報知の内容を受け入れ易くすることが可能となる。

【2332】

特徴 a L 9 . 前記第 2 手段は、前記態様報知手段による前記態様報知が開始された特定遊技とは異なる遊技にて、当該特定遊技にて開始された前記態様報知が実行されている場合に、当該異なる遊技にて前記対応報知を実行可能であることを特徴とする特徴 a L 8 に記載の遊技機。

【2333】

上記構成は、特徴 a L 8 の具体的構成である。

【2334】

特徴 a L 10 . 前記特定遊技にて操作された前記停止操作手段の操作態様の情報又は前記周回体の停止絵柄の情報に基づく報知を実行することができず、前記異なる遊技にて操作された前記停止操作手段の操作態様の情報又は前記周回体の停止絵柄の情報に基づく報知を実行することができる場合に、前記第 2 手段による前記対応報知が実行され得ることを特徴とする特徴 a L 9 に記載の遊技機。

【2335】

上記構成のように、態様報知を開始した特定遊技では操作態様や停止絵柄の情報に基づく報知を実行できない場合、対応報知を実行することができない場合があり、その後、異なる遊技にて操作態様や停止絵柄の情報に基づく報知が実行可能となった場合に、特定遊技にて開始された態様報知に対応する対応報知が実行されることが明確化される。

【2336】

なお、上記特徴 a L 1 乃至特徴 a L 1 0 に記載された発明は、「遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状態でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2 0 0 8 - 2 9 5 7 0 7 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

【2 3 3 7】

なお、上記特徴 a L 1 乃至特徴 a L 1 0 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 6、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 2、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 1 1、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 1、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 2、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 0、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 1 2、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 1 0、特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 1 0、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 1 0、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【2 3 3 8】

<特徴 a M 群>

特徴 a M 1 . 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R ）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R ）と、

各前記周回体の周回を開始するための開始操作が行われる始動操作手段（スタートレバー 4 1 ）と、

30

各前記周回体の周回を停止するための停止操作が行われる停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 ）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させる開始駆動制御を実行し、前記停止操作手段が操作された場合に対応する前記周回体の周回を停止させる停止駆動制御を実行する駆動制御手段（主制御装置 1 0 1 によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与することの抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に、前記所定の結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 0 1 によるメダル払出処理や再遊技設定用処理を実行する機能）と、

40

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第 1 操作態様にて操作された場合に前記表示部を介して視認可能とされる特定位置に第 1 の絵柄組み合わせが停止可能となり、前記停止操作手段が前記第 1 操作態様とは異なる第 2 操作態様にて操作された場合に前記特定位置に前記第 1 の絵柄組み合わせとは異なる第 2 の絵柄組み合わせが停止可能となる特定結果（押し順ベル）が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、前記停止操作手段による操作態様についての態様報知を実行可能な態様報知手段（主制御装置 1 0 1 による押し順報知を実行する機能等）と、

50

前記態様報知手段による前記第1操作態様についての前記態様報知が実行されている特定状況（押し順報知が実行されている状況）において、前記第1操作態様にて前記停止操作手段が操作された場合、前記態様報知の操作態様に対応する操作が行われたことに対応する対応報知（指示対応演出、入賞時演出）を実行可能な第1手段（サブ制御装置180による指示対応演出や入賞時演出を行うための処理を実行する機能等）と、

前記特定状況において、前記第1操作態様にて前記停止操作手段が操作された場合、前記第1手段による前記対応報知の実行を制限可能な第2手段（サブ制御装置180による指示対応演出を実行しないようにするための処理を実行する機能等）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【2339】

上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき遊技が開始されて当該遊技の抽選が行われ、停止操作手段の操作に基づき当該抽選の結果に対応する特典が付与される所謂スロットマシンの遊技機において、停止操作手段を第1操作態様にて操作した場合には第1の絵柄組み合わせが停止可能となり、停止操作手段を第2操作態様にて操作した場合には第2の絵柄組み合わせが停止可能となる特定結果が設定されており、更に、停止操作手段の操作態様についての態様報知が行われる場合があるため、態様報知の有無によって、遊技者の操作態様によって異なる結果の入賞を成立させるという遊技性を創出される。

【2340】

そのうえで、上記構成においては、第1操作態様に対応する態様報知が行われている特定状況で当該態様報知の示す操作態様に対応する第1操作態様による操作が遊技者により行われた場合には、対応報知が行われることを前提としながらも、態様報知の示す操作態様に対応する第1操作態様による操作が行われた場合であっても、態様報知が行われることが制限される場合があるようにしている。このようにすることで、例えば、本来であれば第2操作態様の態様報知を実行すべき状況であるのにも関わらず、第1操作態様の態様報知が実行されている場合等、第1の絵柄組み合わせが停止しないのにも関わらず、対応報知が行われることの不自然さを解消することが可能となる。

【2341】

特徴aM2．前記対応報知は、前記態様報知が実行されている報知手段とは異なる報知手段にて実行されることを特徴とする特徴aM1に記載の遊技機。

【2342】

上記構成によれば、態様報知と対応報知とは別々の報知手段にて実行されるものであることから、態様報知に従って操作したのにも関わらず対応報知が実行されないことの報知上の矛盾が生じて、遊技者はその矛盾に気付きにくくなる。このような構成においては、遊技の結果が報知される絵柄の組み合わせのほうが、遊技者の目を引き易いものと考えられ、そうすると、第1の絵柄組み合わせが停止しないことと、対応報知が実行されてしまうこととの矛盾のほうが優先して解消すべきと考えられ、特徴aM1のような構成とすることの効果により好適に奏することが可能となる。

【2343】

特徴aM3．前記態様報知手段とは別途設けられ、前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、前記停止操作手段による操作態様についての第2態様報知を実行可能な第2態様報知手段（サブ制御装置180による押し順報知演出を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴aM1又は特徴aM2に記載の遊技機。

【2344】

上記構成によれば、態様報知手段とは別途、第2態様報知手段が設けられているため、遊技者は複数の手段によって停止操作手段による操作態様を把握することが可能となり、特定結果時の遊技性を向上させることが可能となる。ただし、上記のように複数の手段により操作態様の報知が行われる構成においては、例えば異常等の発生によって、両手段の報知内容が異なってしまう場面も生じ得る。そこで、上記特徴aM1のように、態様報知手段の内容に対応する操作態様にて操作された場合であっても、対応報知が実行されないようにすることが可能な構成としておけば、両手段の報知内容の相違等によるエラーの発

10

20

30

40

50

生時に好適に対処することが可能となる。

【2345】

特徴a M 4．前記第2手段は、前記態様報知手段による前記態様報知の示す操作態様と、前記第2態様報知手段による前記第2態様報知の示す操作態様とが、異なる場合に前記第1手段による前記対応報知の実行を制限可能であることを特徴とする特徴a M 3に記載の遊技機。

【2346】

上記構成は、特徴a M 3の作用効果をより明確に奏するための具体的構成である。

【2347】

特徴a M 5．前記第2手段は、前記第2態様報知手段による前記第2態様報知の示す操作態様とは異なる操作態様で前記停止操作手段が操作された場合に、前記第1手段による前記対応報知の実行を制限可能であることを特徴とする特徴a M 4に記載の遊技機。

10

【2348】

上記構成によれば、第2態様報知の示す操作態様とは異なる操作態様で操作すると対応報知が実行されないようになる。つまり、第1態様報知と第2態様報知との示す操作態様が同じものであることが前提ではあるものの、対応報知自体は第1態様報知よりも第2態様報知に対応するものとなる。よって、第1態様報知の示す操作態様にて操作したのにも関わらず対応報知が行われないことの矛盾を解消することが可能となる。

【2349】

特徴a M 6．前記第1手段は、前記第2態様報知手段による前記第2態様報知の示す操作態様にて前記停止操作手段が操作された場合に、前記対応報知を実行可能であることを特徴とする特徴a M 5に記載の遊技機。

20

【2350】

上記構成は、特徴a M 5の作用効果をより明確に奏するための補足的な構成であり、このような構成であれば、対応報知が第2態様報知側に対応させているものであることがより明確に理解可能となる。

【2351】

特徴a M 7．前記態様報知は、前記第2態様報知が行われる報知手段にて実行されるものであることを特徴とする特徴a M 3乃至特徴a M 6のいずれか1に記載の遊技機。

【2352】

上記構成によれば、特徴a M 5や特徴a M 6のように対応報知が第2態様報知に対応しているものである印象をより強めることが可能となるし、第1態様報知の内容と対応報知とが合致しなくても違和感を与えにくくすることが可能となる。

30

【2353】

特徴a M 8．前記第2手段により前記対応報知の実行が制限された場合であっても、前記第1操作態様による前記停止操作手段の操作に基づき、前記第1の絵柄組み合わせが停止可能となることを特徴とする特徴a M 1乃至特徴a M 7のいずれか1に記載の遊技機。

【2354】

上記構成によれば、対応報知は実行されないものの、第1の絵柄組み合わせは停止することが明確化される。このような構成であれば、遊技者が第1操作態様にて操作したのにも関わらず、第1の絵柄組み合わせを停止させることができない、といった不利益を生じさせないようにすることが可能となる。

40

【2355】

特徴a M 9．前記停止操作手段が操作された場合に、当該操作に基づき停止させる絵柄又は停止した絵柄を把握可能な把握手段（主制御装置101による停止図柄番号を把握する処理や入賞結果を把握する処理を実行する機能等）を備え、

前記第2手段は、前記把握手段による把握結果に基づいて前記対応報知の実行を制限可能であることを特徴とする特徴a M 1乃至特徴a M 8のいずれか1に記載の遊技機。

【2356】

上記構成のように、停止操作手段の操作態様だけでなく、実際に停止する絵柄を把握し

50

て対応報知の実行の可否を決定するようにすれば、報知内容の矛盾だけでなく停止結果との矛盾も解消することが可能となる。

【2357】

なお、上記特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

【2358】

なお、上記特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 16、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 12、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 11、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 11、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 12、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 10、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 12、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 12、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 10、特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 10、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 10、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【2359】

<特徴 a N 群>

特徴 a N 1. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（リール 32L, 32M, 32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓 26L, 26M, 26R）と、

30

各前記周回体の周回を開始するための開始操作が行われる始動操作手段（スタートレバー 41）と、

各前記周回体の周回を停止するための停止操作が行われる停止操作手段（ストップスイッチ 42~44）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させる開始駆動制御を実行し、前記停止操作手段が操作された場合に対応する前記周回体の周回を停止させる停止駆動制御を実行する駆動制御手段（主制御装置 101 によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与することの抽選を行う抽選手段（主制御装置 101 による抽選処理を実行する機能）と、

40

前記抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に、前記所定の結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 101 によるメダル払出処理や再遊技設定用処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第 1 操作態様にて操作された場合に前記表示部を介して視認可能となる特定位置に第 1 の絵柄組み合わせが停止可能となり、前記停止操作手段が前記第 1 操作態様とは異なる第 2 操作態様にて操作された場合に前記特定位置に前記第 1 の絵柄組み合わせとは異なる第 2 の絵柄組み合わせが停止可能となる特定結果（押し順ベル）が設定されており、

50

前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、前記停止操作手段による操作態様についての態様報知を実行可能な態様報知手段（サブ制御装置１８０による押し順報知演出を実行する機能等）と、

前記態様報知手段による前記態様報知が所定遊技（接続異常の発生ゲーム）にて実行され、前記態様報知が当該所定遊技よりも後の特定遊技（接続異常の解消ゲーム）にて実行されている特定状況（接続異常の解消ゲームにて発生ゲームの押し順報知演出が実行されている状況）において、当該態様報知に対応する対応報知（指示対応演出、指示非対応演出、入賞時演出）を実行可能な対応報知手段（サブ制御装置１８０による指示対応演出、指示非対応演出や入賞時演出を行うための処理を実行する機能等）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【２３６０】

上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき遊技が開始されて当該遊技の抽選が行われ、停止操作手段の操作に基づき当該抽選の結果に対応する特典が付与される所謂スロットマシンの遊技機において、停止操作手段を第１操作態様にて操作した場合には第１の絵柄組み合わせが停止可能となり、停止操作手段を第２操作態様にて操作した場合には第２の絵柄組み合わせが停止可能となる特定結果が設定されており、更に、停止操作手段の操作態様についての態様報知が行われる場合があるため、態様報知の有無によって、遊技者の操作態様によって異なる結果の入賞を成立させるという遊技性を創出される。

【２３６１】

そのうえで、上記構成においては、態様報知が所定遊技にて開始され、その態様報知が所定遊技よりも後の特定遊技でも実行されている特定状況で当該態様報知に対応する対応報知が行われる場合があるようにしている。このように、態様報知が開始された後、異常等で当該態様報知が継続されているような状況で、その態様報知をなかったことにせず、その後に、態様報知に対応する対応報知を行うようにすることで、態様報知が複数の遊技に亘って継続してしまうような異常が発生したとはいえ、突然、態様報知が終了してしまわないようにして、違和感なく対応報知によって完了させることが可能となる。

20

【２３６２】

特徴 a N 2 . 前記対応報知手段は、予め定められた特定条件（接続異常の解消時の遊技進行状態が、接続異常発生ゲームの状態と同期していること、押し順報知演出に対応する操作順序で操作されたこと）が成立している場合に、前記特定遊技にて前記対応報知を実行可能とされ、前記特定条件が成立していない場合には、前記特定遊技にて前記対応報知を実行不可とされていることを特徴とする特徴 a N 1 に記載の遊技機。

30

【２３６３】

上記構成によれば、態様報知が何らかの異常によって継続してしまっている場合に、無条件に対応報知を行うのではなく、特定条件の成否によって対応報知を実行するようにしていることから、例えば、態様報知に対応する操作が行われていないかたり、異常が解消していないのにも関わらず、対応報知が行われる不自然な演出としないようにすることができる。

【２３６４】

特徴 a N 3 . 前記特定条件は、前記特定遊技における前記停止操作手段の操作態様以外の条件を含むことを特徴とする特徴 a N 2 に記載の遊技機。

40

【２３６５】

上記構成によれば、所定遊技にて開始された態様報知が実行されている特定遊技において停止操作手段をどのように操作しても、対応報知が行われない場合があるようになる。このようにしておけば、例えば、特定遊技において未だ異常が解消していなかったり、その解消時の条件が満たされていなかったりする場合に、無理に対応報知を実行しなくてもよく、処理負荷の増大化を解消しながら、実行されている態様報知を違和感なく完了させることが可能となる。

【２３６６】

特徴 a N 4 . 前記特定条件は、前記所定遊技において特定事象が生じている状態となり

50

、前記特定遊技において前記特定事象が生じていない状態となったことを含むことを特徴とする特徴 a N 2 又は特徴 a N 3 に記載の遊技機。

【2367】

上記構成によれば、異常等の特定事象が所定遊技において発生し、その特定事象が特定遊技において解消したことが特定条件に含まれるため、そもそも態様報知が特定遊技まで実行されていること自体が特定事象に起因するものであることも明確化されるし、その特定事象が解消されていないのに、態様報知に対応する対応報知を実行してしまう不自然な構成とせず、特定事象が解消されてから対応報知を実行する、という自然な構成とすることができるようになる。よって、遊技者に違和感を与えないようにしながら、態様報知を完了させることが可能となる。

10

【2368】

特徴 a N 5 . 前記特定条件は、前記所定遊技において前記特定事象が生じている状態となった状況と、前記特定遊技において前記特定事象が生じていない状態となった状況とが対応していることを含むことを特徴とする特徴 a N 4 に記載の遊技機。

【2369】

上記構成によれば、単に特定事象が解消すればよいだけでなく、特定事象の発生時と解消時の状況が対応している場合に、対応報知が実行されるようになる。このようにすることで、例えば、所定遊技において対応報知を途中まで実行しているような状況で、特定遊技にて、再度、対応報知を最初から実行するような構成としないようにすることができ、所定遊技にて開始された態様報知を特定遊技での対応報知によって順序通りに完了させること等が可能となる。

20

【2370】

特徴 a N 6 . 少なくとも前記抽選手段及び前記駆動制御手段を有する第 1 制御手段（主制御装置 101）と、少なくとも前記態様報知手段及び対応報知手段を有する第 2 制御手段（サブ制御装置 180）と、を有し、

前記第 2 制御手段は、前記第 1 制御手段からの情報に基づいて報知を実行するものであり、

前記特定事象は、前記第 1 制御手段からの情報を前記第 2 制御手段にて受け付けることができない又は正規に受け付けることが困難となる事象であることを特徴とする特徴 a N 4 又は特徴 a N 5 に記載の遊技機。

30

【2371】

上記構成のように、態様報知を開始した所定遊技において、遊技の抽選や停止操作手段の操作に基づく周回体の駆動制御を行う第 1 制御手段と、態様報知や対応報知を行う第 2 制御手段との情報のやり取りができなくなった場合、第 2 制御手段においては第 1 制御手段からの指示に基づく態様報知の更新（対応報知の実行）を行えなくなる。そこで、上記構成のように、特定遊技においてそのやり取りができるようになってから、態様報知の更新を行うようにすることで、開始済みの態様報知を対応報知にて完了させることが可能となる。

【2372】

特徴 a N 7 . 前記特定条件が成立していなくても、前記特定遊技において特定報知（残数表示の更新）の実行が可能とされていることを特徴とする特徴 a N 2 乃至特徴 a N 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【2373】

上記構成によれば、特定遊技において対応報知は実行されなくても特定報知は実行されるようになる。このようにすることで、例えば特徴 a N 4 のような構成において、特定遊技において特定事象が生じていない状態となったことを遊技者や遊技ホールの管理者等が把握することが可能となる。

【2374】

特徴 a N 8 . 前記対応報知手段は、前記特定遊技における前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果とは異なる結果であっても、前記対応報知を実行可能であることを特徴と

50

する特徴 a N 1 乃至特徴 a N 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2375】

上記構成によれば、所定遊技で開始された態様報知を特定遊技にて対応報知にて完了させるにあたって、特定遊技の抽選結果は問わない構成となる。このようにすることで、特定遊技の抽選結果が特定結果ではないことを理由として態様報知を完了させることができない不都合を生じさせないようにすることができる。

【2376】

特徴 a N 9 . 前記停止操作手段が操作された場合に、当該操作に基づき停止させる絵柄又は停止した絵柄を把握可能な把握手段（主制御装置 101 による停止図柄番号を把握する処理や入賞結果を把握する処理を実行する機能等）を備え、

前記対応報知手段は、前記把握手段による把握結果に基づいて前記対応報知の実行を実行可能であることを特徴とする特徴 a N 1 乃至特徴 a N 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2377】

上記構成のように、停止操作手段の操作に基づいて実際に停止する絵柄を把握して対応報知を実行するようにすれば、態様報知を対応報知によって完了させる場合に停止する絵柄と報知内容との矛盾についても解消することが可能となる。

【2378】

特徴 a N 10 . 前記対応報知手段は、前記所定遊技に開始した前記態様報知が終了した後、前記所定遊技にて開始した前記態様報知に対応する前記態様報知を前記特定遊技にて実行する場合、前記所定遊技にて開始した前記態様報知に対応する対応報知を前記特定遊技にて実行可能であることを特徴とする特徴 a N 9 に記載の遊技機。

【2379】

上記構成によれば、所定遊技と特定遊技との間で、態様報知が一旦終了した場合であっても、特定遊技において同じ内容の態様報知が行われる場合には、所定遊技にて開始した態様報知に対応する対応報知を特定遊技にて実行可能となり、このようにすることで、未完了の態様報知を対応報知によって改めて完了させることが可能となる。

【2380】

なお、上記特徴 a N 1 乃至特徴 a N 10 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2381】

なお、上記特徴 a N 1 乃至特徴 a N 10 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 16、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 12、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 11、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 11、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 12、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 10、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 12、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 12、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 10、特徴 a M 1 乃至特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 10、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 10、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2382】

<特徴 a O 群>

特徴 a O 1. 遊技の進行用の処理を実行可能な第 1 制御手段（主制御装置 1 0 1）と、前記第 1 制御手段からの情報に基づいて所定の報知を実行可能となる第 2 制御手段（サブ制御装置 1 8 0）と、を備え、

前記第 2 制御手段は、

前記第 1 制御手段からの情報（例えばベット時コマンドのベット数や、入賞時コマンドの払出枚数の情報等）と、前記第 2 制御手段にて記憶している情報（獲得枚数カウンタ等）とを使用した第 1 報知を実行可能な第 1 手段（サブ制御装置 1 8 0 による獲得数や消化数の表示を行うための処理を実行する機能等）と、

前記第 1 制御手段からの情報（C Z ゲーム数コマンドや A T 枚数コマンド等）を使用した第 2 報知を実行可能な第 2 手段（サブ制御装置 1 8 0 による残数の表示を行うための処理を実行する機能等）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【2 3 8 3】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第 1 制御手段と、当該第 1 制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第 2 制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【2 3 8 4】

そのうえで、本遊技機では、第 1 制御手段から受信する情報と第 2 制御手段にて記憶している情報とを使用した第 1 報知を行う場合と、第 1 制御手段から受信する情報だけを使用した第 2 報知を行う場合とがあるため、第 1 報知を行ううえでの第 1 制御手段側の負担を第 2 制御手段側で担うことになり、上記の処理負荷の分散化に貢献することができるし、更に、仮に、第 2 制御手段側で記憶している情報が何らかの事情によって異常が生じた場合であっても、第 1 制御手段側からの情報のみで第 2 報知を行うことも可能であることから、より遊技進行の内容に沿った正確な報知を行うことが可能となる。よって、遊技を好適に進行させることが可能となる。

【2 3 8 5】

特徴 a O 2. 前記第 2 制御手段にて記憶している情報を、前記第 1 制御手段からの情報に基づいて更新することが可能な手段（サブ制御装置 1 8 0 による獲得数や消化数の更新を行う処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 a O 1 に記載の遊技機。

【2 3 8 6】

上記構成によれば、第 1 報知に使用される第 2 制御手段にて記憶している情報は、第 1 制御手段からの情報に基づいて更新されるものであることから、仮に、第 1 制御手段からの情報を受信できない期間があった場合には、その間の情報は反映されていない情報となる。そうすると、当該受信できない期間の分だけ、第 1 報知の内容は実際の遊技の進行とは異なる内容となり得る。その点、第 1 制御手段側からの情報だけで第 2 報知も行われるようにしていることから、このような受信できない期間が生じて、遊技進行の内容に沿った報知を行うことが可能となる。

【2 3 8 7】

特徴 a O 3. 前記第 1 手段は、前記第 1 制御手段から受信する情報から把握される数値情報と、前記第 2 制御手段にて記憶している数値情報と、を使用して所定の演算処理を実行し、その演算処理の結果に対応する報知を前記第 1 報知として実行可能とされており、

前記第 2 手段は、前記第 2 制御手段にて記憶している数値情報との所定の演算処理を行うことなく、前記第 1 制御手段から受信する情報から把握される数値情報に対応する報知を前記第 2 報知として実行可能とされていることを特徴とする特徴 a O 1 又は特徴 a O 2 に記載の遊技機。

【2 3 8 8】

上記構成は、特徴 a O 1 をより具体的な表現にて限定するものであり、このような表現であれば、第 2 報知が、第 2 制御手段にて記憶している情報（数値情報）を使用しないことがより明確化され、情報のやり取りを行うことができない期間があっても、第 1 制御手段側の遊技進行の内容に沿ったものであることが明らかとなる。

【2389】

特徴 a O 4 . 遊技状態として、所定の移行条件が成立した場合に移行し、所定の終了条件が成立した場合に終了する特定状態（A T モード等）が設定されており、

前記第 1 報知及び前記第 2 報知は、前記特定状態の進行状況についての報知を行うものであることを特徴とする特徴 a O 1 乃至特徴 a O 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2390】

上記構成によれば、遊技者は、特定状態の進行状況を第 1 報知や第 2 報知によって把握することができるようになり、第 1 制御手段と第 2 制御手段との情報のやり取りができない期間が生じて、そのやり取りができるようになってからは、少なくとも第 2 報知によってその進行状況を把握することが可能となる。よって、情報のやり取りができない期間が生じることに起因して特定状態の進行状況が把握できなくなってしまうこと、言い換えると、特定状態の進行状態を誤って把握してしまうこと、を好適に回避させることが可能となる。

【2391】

特徴 a O 5 . 前記第 2 報知は、前記所定の終了条件に関する報知であることを特徴とする特徴 a O 4 に記載の遊技機。

【2392】

上記構成によれば、情報のやり取りができない期間が生じた場合であっても、少なくとも第 2 報知によって、遊技者は所定の終了条件を正確に把握することが可能となる。よって、誤って報知されている内容を鵜呑みにして、意図しないタイミングで特定状態が終了してしまうような事象を生じさせないようにすることができる。

【2393】

特徴 a O 6 . 前記特定状態は、前記第 2 報知の示す情報が前記所定の終了条件の成立に対応する情報となった場合に終了することを特徴とする特徴 a O 5 に記載の遊技機。

【2394】

上記構成は、特徴 a O 5 の具体的構成である。

【2395】

特徴 a O 7 . 前記第 1 制御手段は、

前記所定の移行条件が成立した場合に前記特定状態に移行させる手段（主制御装置 1 0 1 による A T モードへ移行させる処理を実行する機能等）と、

所定情報（A T 枚数カウンタ）が特定情報（0）に対応する情報となる場合に、前記所定の終了条件が成立するとして前記特定状態を終了させる手段（主制御装置 1 0 1 による A T モードを終了させる処理を実行する機能等）と、
を備え、

前記第 2 手段は、前記第 1 制御手段からの前記所定情報に基づいて又は前記所定情報に対応する情報に基づいて、前記第 2 報知を実行可能であることを特徴とする特徴 a O 6 に記載の遊技機。

【2396】

上記構成によれば、所定の終了条件を示す第 2 報知用の情報は、第 1 制御手段側で特定状態を終了させるために管理している所定情報となる。このようにすることで、第 2 報知を行うにあたって、第 1 制御手段側で新たに情報の管理を行う必要がなく、両制御手段によって処理負荷の分散化を図る意図に反しないようにしながら、第 1 制御手段側で管理する遊技進行の内容に沿った報知を行うことが可能となる。

【2397】

特徴 a O 8 . 前記第 1 報知は、前記特定状態の実行数又は前記特定状態において遊技者が獲得した利益に関する報知であることを特徴とする特徴 a O 4 乃至特徴 a O 7 のいずれ

10

20

30

40

50

か 1 に記載の遊技機。

【2398】

上記構成によれば、特定状態の実行数や獲得した利益については、その報知の内容に多少誤差があっても、実際に実行した数や実際に獲得した利益であるから、遊技者に不利益を与えることにはならない。むしろ、このような利益に直接関与しない報知こそ、第1制御手段とは別管理で第2制御手段にて実行すべきものであり、このようにすることで、両制御手段によって処理負荷の分散化を図ることが可能となる。

【2399】

特徴 a O 9 . 予め定められた特定状況（接続異常中や、コマンド異常フラグがセットされている状況）において、前記第1報知の実行を制限し、前記第2報知の実行を許容することが可能な手段（サブ制御装置 180 によるコマンド異常フラグがセットされている状況で獲得数表示や消化数表示の更新は制限するものの、残数表示の更新は許容する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 a O 1 乃至特徴 a O 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【2400】

上記構成によれば、特定状況では第1報知は制限され、第2報知だけ許容されるようになる。このようにすれば、例えば、第2制御手段側で第1制御手段からの情報を受信できない期間があった場合において、無理に第2制御手段側の情報も使用した第1報知を実行することの処理負荷の増大化等を回避しながら、第1制御手段側の遊技進行の正確な内容を第2報知によって遊技者に把握させることが可能となる。

20

【2401】

特徴 a O 10 . 前記第1報知として、前記第2報知の実行タイミングと同じ又は同様のタイミングで実行される特定第1報知（残数更新第2処理による残数の更新演出等）と、前記第2報知の実行タイミングと異なるタイミングで実行される所定第1報知（残数更新第1処理による残数の更新演出、消化数の更新演出等）と、が設定されており、

前記特定状況において前記特定第1報知の実行を許容し、前記所定第1報知の実行が制限されることを特徴とする特徴 a O 9 に記載の遊技機。

【2402】

上記構成によれば、特定状況であっても第2報知は実行される構成において、当該第2報知と同じタイミングで実行される特定第1報知はその実行が許容される。このようにすることで、誤った情報である可能性がある第1報知であっても、第2報知が実行されるのにも関わらず、第1報知が実行されない、という違和感を解消することが可能となる。

30

【2403】

なお、上記特徴 a O 1 乃至特徴 a O 10 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

40

【2404】

なお、上記特徴 a O 1 乃至特徴 a O 10 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 16、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 12、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 11、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 11、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 12、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 10、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 12、特徴 a J 1 乃至特徴 a J 12、特徴 a K 1 乃至特徴 a K 9、特徴 a L 1 乃至特徴 a L 10、特徴 a M 1 乃至

50

特徴 a M 9、特徴 a N 1 乃至特徴 a N 1 0、特徴 a O 1 乃至特徴 a O 1 0、特徴 a P 1 乃至特徴 a P 8、特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2405】

<特徴 a P 群>

特徴 a P 1. 遊技の進行用の処理を実行可能な第 1 制御手段（主制御装置 101）と、前記第 1 制御手段からの情報に基づいて所定の報知を実行可能となる第 2 制御手段（サブ制御装置 180）と、
を備え、

予め定められた特定事象が生じている特定状況（接続異常や同期異常が生じている状況）において、前記第 1 制御手段による遊技の進行に応じた第 1 報知が実行されないようにする第 1 手段（サブ制御装置 180 によるコマンド異常フラグがセットされている場合に各種演出を行わないようにする処理を実行する機能等）と、

前記特定状況において、前記第 1 制御手段による遊技の進行に応じた第 2 報知が実行されるようにする第 2 手段（サブ制御装置 180 による残数表示更新処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2406】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第 1 制御手段と、当該第 1 制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第 2 制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【2407】

そのうえで、本遊技機では、エラー等の特定事象が生じている特定状況では、遊技の進行に応じた第 1 報知が実行されないようにしながらも、遊技の進行に応じた第 2 報知は実行されるようにしている。つまり、特定状況において、遊技の進行に応じて実行される報知の取捨選択が行われる構成としている。このように、特定状況においては遊技が進行しても実行する報知を限定的なものとすることで、特定状況における報知内容を適正なものとしたり、エラー等の特定事象への対処等を行い易くしたりすることが可能となる。

【2408】

特徴 a P 2. 前記特定事象が生じていない状況において、前記第 1 制御手段による遊技の進行に応じた第 1 報知が実行されるようにする第 3 手段（サブ制御装置 180 によるコマンド異常フラグがセットされていない場合に各種演出を行うようにする処理を実行する機能等）と、

前記特定事象が生じていない状況において、前記第 1 制御手段による遊技の進行に応じた第 2 報知が実行されるようにする第 3 手段（サブ制御装置 180 による残数表示更新処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする特徴 a P 1 に記載の遊技機。

【2409】

上記構成によれば、報知内容の取捨選択が特定状況において実行されるものであって、特定事象が生じていない状況では、報知内容の取捨選択が行われないことが明確化される。つまり、本来であれば第 1 報知も第 2 報知も実行されるものが、特定事象が生じている特定状況において、やむを得ず報知内容の取捨選択を行う構成となり、上記特徴 a P 1 の作用効果をより好適に奏することが可能となる。

【2410】

なお、「第 3 手段」は「第 2 手段」が「特定事象が生じていない状況」でも「第 2 報知」を実行可能であることを明らかにするための構成であり、「第 2 報知」を「第 2 手段」と「第 3 手段」とで別々の手段によって実行することを意図するものではない。そのため

、上記「第3手段」については、「前記第2手段は、前記特定事象が生じていない状況において、前記第2報知が実行されるようにすることが可能とされている」等と表現してもよい。

【2411】

特徴a P 3．前記第2制御手段は、前記第1手段及び前記第2手段を有し、

前記第1手段は、前記第1制御手段から遊技の進行に応じた情報を受信した場合に前記第1報知が実行されないようにする構成であり、

前記第2手段は、前記第1制御手段から遊技の進行に応じた情報を受信した場合に前記第2報知が実行されるようにする構成であることを特徴とする特徴a P 1又は特徴a P 2に記載の遊技機。

10

【2412】

上記構成によれば、第1制御手段からの情報に基づいて第2制御手段にて報知を行う構成において、特定状況では、第1制御手段からの情報を受信しても第1報知が実行されないようになり、且つ、第1制御手段からの情報を受信して第2報知が実行されるようになる。このように、第1報知及び第2報知のいずれについても、第1制御手段からの情報を受信していることを前提とし、一方は実行せず、他方は実行するような構成とすることで、特定状況における報知の取捨選択を第2制御手段側で行う構成となり、その取捨選択に第1制御手段は関与しない構成とすることができる。このようにすることで、遊技進行を担う第1制御手段の処理負荷を増大化させることなく、特定状況における報知内容の適切化や第2制御手段側の処理負荷の低減を行うことが可能となる。

20

【2413】

特徴a P 4．前記第1手段は、前記第1制御手段から遊技の進行に応じた特定情報（入賞時コマンド）を受信した場合に前記第1報知が実行されないようにする構成であり、

前記第2手段は、前記第1制御手段から前記特定情報を受信した場合に前記第2報知が実行されるようにする構成であることを特徴とする特徴a P 3に記載の遊技機。

【2414】

上記構成によれば、特徴a P 3の構成において、第1報知と第2報知との実行契機（不実行契機）となる情報は同じ特定情報となる。つまり、特定情報を受信した場合に、第1報知は実行されないようにし、第2報知は実行されるようになる。このようにすることで、同じ特定情報を受信するタイミングにおいて報知の内容を制限する構成となり、当該タイミングにおける報知内容の適切化や処理負荷を低減することが可能となる。

30

【2415】

特徴a P 5．前記第1手段は、前記第1制御手段から遊技の進行に応じた所定情報（開始操作時コマンド）を受信した場合に前記第1報知が実行されないようにする構成であり、

前記第2手段は、前記第1制御手段から前記所定情報とは異なる情報を受信した場合に前記第2報知が実行されるようにする構成であることを特徴とする特徴a P 3又は特徴a P 4に記載の遊技機。

【2416】

上記構成によれば、特徴a P 3や特徴a P 4の構成において、第1報知と第2報知との実行契機（不実行契機）となる情報は異なる情報ともなる。つまり、所定情報を受信した場合に、第1報知は実行されないようにし、所定情報とは異なる情報を受信した場合に第2報知は実行されるようになる。このようにすることで、異なる情報を受信する別々のタイミングにおいて報知の内容を制限する構成となり、それぞれのタイミングに応じて、報知内容の適切化や処理負荷を低減することが可能となる。

40

【2417】

なお、上記構成を特徴a P 4に適用する場合、「所定情報」を「特定情報」としてもよく、「所定情報とは異なる情報」を「特定情報」としてもよい。

【2418】

特徴a P 6．前記第1制御手段は、一の遊技における遊技進行用の処理のうち第1処理

50

を実行した場合に前記所定情報を出し、前記一の遊技における遊技進行用の処理のうち前記第1処理とは異なる第2処理を実行した場合に前記所定情報とは異なる情報を出し、構成であることを特徴とする特徴a P 5に記載の遊技機。

【2419】

上記構成によれば、報知の取捨選択が行われる状況が一の遊技内の別々のタイミングであることが明らかとされる。つまり、特定状況化の一の遊技内の別々のタイミングにおいて、必要に応じて報知を実行したり実行しないようにしたりする構成となり、比較的短い期間内で報知の実行の有無を異ならせるようにすることが可能となる。よって、特定状況下の報知内容の適切化や処理負荷の低減をより好適に実現することが可能となる。

【2420】

特徴a P 7. 前記第1制御手段は、前記特定状況において遊技の進行が可能とされていることを特徴とする特徴a P 1乃至特徴a P 6のいずれか1に記載の遊技機。

【2421】

上記構成によれば、特定状況であっても、遊技の進行が可能であることが明らかとされる。つまり、特定状況となっても遊技の進行が可能であって、当該状況において第1報知は実行されないようになるけど、第2報知は実行される構成となる。このようにすることで、遊技の進行に伴い、報知内容に矛盾が生じないように適切化を図ったりすることが可能となる。

【2422】

特徴a P 8. 前記特定事象は、前記第2制御手段にて把握している前記第1制御手段の遊技進行の状況が、前記第1制御手段の遊技進行の状況とは異なる状況となる事象であることを特徴とする特徴a P 1乃至特徴a P 7のいずれか1に記載の遊技機。

【2423】

第2制御手段側で把握している遊技進行の状況が、実際の第1制御手段側の遊技進行の状況とは異なる状況となった場合、第1制御手段側からの情報に基づいて報知を行うと、報知内容に矛盾等が生じる可能性が高い。ただし、遊技進行に応じて報知を実行しなければ、遊技者に不利益を与え得るものがある。そこで、上記構成のように、このような状況であっても、報知を行わないものと報知を行うものとを設定することで、報知内容の矛盾を最低限のものとしながら、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能となる。

【2424】

なお、上記特徴a P 1乃至特徴a P 8に記載された発明は、「遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基いて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2425】

なお、上記特徴a P 1乃至特徴a P 8の各構成に対して、特徴a A 1乃至特徴a A 16、特徴a B 1乃至特徴a B 12、特徴a C 1乃至特徴a C 11、特徴a D 1乃至特徴a D 8、特徴a E 1乃至特徴a E 7、特徴a F 1乃至特徴a F 11、特徴a G 1乃至特徴a G 12、特徴a H 1乃至特徴a H 10、特徴a I 1乃至特徴a I 12、特徴a J 1乃至特徴a J 12、特徴a K 1乃至特徴a K 9、特徴a L 1乃至特徴a L 10、特徴a M 1乃至特徴a M 9、特徴a N 1乃至特徴a N 10、特徴a O 1乃至特徴a O 10、特徴a P 1乃至特徴a P 8、特徴a Q 1乃至特徴a Q 6のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合

10

20

30

40

50

わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2426】

＜特徴 a Q 群＞

特徴 a Q 1. 所定の開始操作に基づき遊技を開始させ、所定の終了操作に基づき遊技を終了させ、当該遊技の結果に応じて特典を付与可能な遊技機において、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特定状態が設定されており、

前記特定状態における残数の残数報知を実行可能な第1手段（サブ制御装置180による残数表示更新処理を実行する機能等）と、

前記特定状態における実行数の実行数報知を実行可能な第2手段（サブ制御装置180による消化数更新処理を実行する機能等）と、

特定事象が生じた場合に、前記残数報知の更新は許容することが可能であり、前記実行数報知の更新を制限することが可能な第3手段（サブ制御装置180によるコマンド異常フラグがセットされている状況下で消化数更新処理は実行しないもの残数表示更新処理は実行するようにする機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2427】

上記構成によれば、遊技者による開始操作が行われた場合に遊技が開始され、終了操作が行われた場合に遊技が終了し、その遊技の結果に応じて特典が付与され得るいわゆるスロットマシン等の遊技機において、遊技者にとって有利な特定状態にて特定事象が生じた場合、その特定状態の実行数の報知の更新は制限されるものの、残数の報知の更新は実行されるようになる。このようにすることで、特定状態中に残数の報知が更新されなくなることを通じて、特定状態がいつ終了してしまうかを遊技者が把握できなくなる不都合を生じさせないようにすることができ、そのうえで、実行数の報知の更新を制限することで、特定事象を契機として実行数の報知に誤差が生じた場合等、その誤差があるまま更新されることによる不自然な印象を遊技者に与えないようにすることが可能となる。

【2428】

特徴 a Q 2. 前記特定事象は、前記特定状態における残数と前記第1手段による前記残数報知の内容、及び前記特定状態における実行数と前記第2手段による前記実行数報知の内容、の少なくともいずれか一方が異なる内容となり得る事象であることを特徴とする特徴 a Q 1 に記載の遊技機。

【2429】

上記構成によれば、実際の残数と残数報知の内容と、実際の実行数と実行数報知の内容と、のいずれか一方が異なる事象が生じた場合、残数報知の更新は行われるものの、実行数報知の更新は行われなくなる。このようにすることで、残数報知が更新されないことによる遊技者に与え得る不利益を解消しながら、実際の内容とは異なる場合にまで実行数報知が更新される不自然さを解消することができる。

【2430】

特徴 a Q 3. 前記特定事象は、前記特定状態における残数と前記第1手段による前記残数報知の内容、及び前記特定状態における実行数と前記第2手段による前記実行数報知の内容、のいずれもが同じ内容である事象も含むことを特徴とする特徴 a Q 2 に記載の遊技機。

【2431】

上記構成によれば、いずれかの報知が実際の内容と異なることが必要なわけではなく、いずれかの報知が実際の内容と異なることとなる可能性があることで足りることが明確化される。このような構成であれば、その可能性がある事象が生じた場合に、特徴 a Q 1 のように報知の更新を制限したり許容したりすればよく、実際に異なる内容となっていることの判定等を行う必要がなくなる。よって、処理構成の複雑化を生じさせることなく特徴 a Q 1 の優れた効果を期待することが可能となる。

【2432】

特徴 a Q 4 . 前記特定事象が生じた後、前記特定事象が生じない状況となった場合、前記第 2 手段は、前記実行数報知の更新が許容されることを特徴とする特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 4 3 3 】

上記構成によれば、特定事象が解消されたのにも関わらず、いつまでも実行数報知の更新が行われない、という報知上の矛盾を生じさせないようにすることができる。

【 2 4 3 4 】

特徴 a Q 5 . 前記特定事象が生じた後、前記特定事象が生じない状況となった場合、前記実行数報知の更新が行われなかった数を含めずに前記特定事象が生じない状況となった後の前記実行数報知の更新が行われることを特徴とする特徴 a Q 4 に記載の遊技機。

10

【 2 4 3 5 】

上記構成によれば、実行数報知の更新は再開されるものの、実行数報知の更新が行われなかった数を含めずに、再開後の実行数報知の更新が行われることになる。つまり、再開後の実行数報知は、実際の実行数とは異なる実行数を示すものとなり得る。このような構成であっても、実行数報知は、既に特定遊技において実行した遊技数を示すものであることから、実行数報知に誤差があっても遊技者に与える不利益は小さいものと考えられるし、むしろ、更新が行われなかった数を後追いで更新に反映させたりする構成のほうが、処理構成の複雑化を招きかねず、かかる複雑化を通じてエラー等が発生してしまう可能性があり、遊技者に与える不利益は大きくなり得る。そこで、上記構成のようにすることで、報知上の矛盾と、遊技者に与え得る不利益とのバランスを担保した報知とすることが可能となる。

20

【 2 4 3 6 】

特徴 a Q 6 . 前記特定事象が生じた場合、前記第 1 手段による前記残数報知は前記特定状態における正しい残数に更新可能又は正しい残数に更新し易い構成であり、前記第 2 手段による前記実行数報知は前記特定状態における正しい実行数に更新不可又は正しい実行数に更新しにくい構成であることを特徴とする特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 4 3 7 】

上記構成によれば、特定事象が生じると、残数報知は正しい残数に更新可能であるものの、実行数報知は正しい実行数に更新不可となる。

30

【 2 4 3 8 】

なお、「正しい残数」や「正しい実行数」は、例えば、「実際の残数」や「実際の実行数」、「前記特定状態の終了条件が成立するまでの残数」や「前記特定状態において実行された実行数」等と表現してもよい。

【 2 4 3 9 】

なお、上記特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 に記載された発明は、「遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状態でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2 0 0 8 - 2 9 5 7 0 7 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

40

【 2 4 4 0 】

なお、上記特徴 a Q 1 乃至特徴 a Q 6 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 6、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 2、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 1 1、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 8、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 1、特徴 a G 1 乃至特徴 a G

50

12、特徴a H1乃至特徴a H10、特徴a I1乃至特徴a I12、特徴a J1乃至特徴a J12、特徴a K1乃至特徴a K9、特徴a L1乃至特徴a L10、特徴a M1乃至特徴a M9、特徴a N1乃至特徴a N10、特徴a O1乃至特徴a O10、特徴a P1乃至特徴a P8、特徴a Q1乃至特徴a Q6のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2441】

以上詳述した特徴a A群乃至特徴a Q群の各構成に対して、他の特徴b A群乃至特徴b H群や特徴c A群乃至特徴c H群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【2442】

<特徴b A群>

特徴b A1. 遊技の進行用の処理を実行可能な第1制御手段（例えば、主制御装置101等）と、

前記第1制御手段からの情報に基づいて所定の報知を実行可能な第2制御手段（例えば、サブ制御装置180等）と、

を備え、

20

遊技状態として特定状態（例えばATモードやCZモード等）が設定されており、

前記第1制御手段は、

前記特定状態の遊技進行に応じて特定情報（例えばAT枚数カウンタ、CZゲームカウンタ、バトルカウンタ等）を更新する手段（例えば、主制御装置101におけるCZモード用処理やATモード用処理等を実行する機能等）と、

前記特定情報が所定情報に更新された場合に所定事象（例えば、ATモードやCZモードの終了等）を生じさせる処理を実行する手段（例えば、主制御装置101におけるCZモード用処理やATモード用処理等を実行する機能等）と、

前記特定情報又は当該特定情報に対応する情報（例えば、CZゲーム数コマンドやAT枚数コマンド等）の少なくともいずれか一方を前記第2制御手段へ出力する手段（例えば、主制御装置101におけるCZモード用処理やATモード用処理等を実行する機能等）と、

30

を備え、

前記第2制御手段は、

前記第1制御手段からの前記特定情報又は前記特定情報に対応する情報に基づく特定報知（例えば、第1残数表示エリアNGA1や第2残数表示エリアNGA2に表示される残数表示等）を実行可能な手段（例えば、サブ制御装置180による残数表示更新処理を実行する機能等）と、

前記特定状態の遊技進行に応じて前記特定報知を更新する手段（サブ制御装置180による残数表示の更新処理を実行する機能）と、

40

前記特定情報と、前記特定報知にて報知されている情報に対応する特別情報（残数表示B、上乗せ数C、後乗せ数D、ゲーム情報E）と、を比べる第1処理を実行可能な第1手段（例えば、主制御装置101における残数表示の更新処理中の残数情報の比較処理、ステップS7906等を実行する機能）と、

前記第1処理の結果に基づいて当該第1処理の結果に対応する第2処理を実行可能な第2手段（例えば、主制御装置101における残数表示の更新処理のステップS7906等の結果に基づくステップS7907～ステップS7923等の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【2443】

上記構成によれば、遊技者による操作によって遊技が進行される遊技機において、特定

50

状態中に所定事象が生じるまでの管理と、その所定事象までの情報の報知とを別々の制御手段（制御装置）にて行う構成としているため、一の制御手段にて両者を行う構成と比較して、処理負荷の分散化が図られ、処理の集中等による処理エラー等の発生を未然に防ぐことが可能となるし、処理容量に空きが生じて、その分、高度な処理を行う余裕が出るため、遊技の多様化や演出の重厚化等、遊技の興趣向上にも貢献することができる。

【2444】

しかも、このように複数の制御手段を用いて遊技進行と演出とを行う構成において、特定状態における所定事象の発生を管理する第1制御手段側の特定情報と、その所定事象までの情報を報知する第2制御手段側の特別情報と、にズレが生じていることが第1処理によって特定され、そのズレを解消したり、そのズレがあることを知らしめるための報知等が第2処理によって行われる。これにより、遊技者が把握しているタイミングとは異なるタイミングで特定状態における所定事象が生じることによって、遊技者に不信感を与えないようにすることが可能となる。よって、遊技をより好適に進行させることができる。

10

【2445】

特徴b A 2. 前記第2手段は、前記所定事象が生じる遊技にて前記特定報知が当該所定事象の発生に対応する特定態様（例えば、残り払出枚数が0となる態様等）とされるように、前記特定報知又はそれとは異なる報知の少なくともいずれか一方の報知の設定処理（例えばサブ制御装置180において、上乗せ数や後乗せ数、残数表示を修正することでズレを解消する処理等を実行する機能等）を実行可能であることを特徴とする特徴b A 1に記載の遊技機。

20

【2446】

上記構成によれば、特定情報と特別情報とのズレを修正することで、特定状態において所定事象が発生する遊技で特定報知が特定態様とされるようになる。つまり、特定状態において所定事象の発生前に特定報知等が修正されるようになり、特定報知が特定態様とされない遊技にて所定事象が発生してしまう等の事象を生じさせないようにすることが可能となる。

【2447】

特徴b A 3. 前記第2処理が行われた場合の前記特定報知が前記特定態様とされる遊技のほうが、前記第2処理が行われなかった場合の前記特定報知が前記特定態様とされる遊技よりも後の遊技となることが可能に構成されていることを特徴とする特徴b A 2に記載の遊技機。

30

【2448】

上記構成によれば、特定情報と特別情報とのズレを第2処理によって修正することで、第2処理が行われなかった場合よりも後の遊技で特定報知が特定態様とされるようになる。つまり、仮に第2処理が行われなければ特定報知が特定態様となる遊技よりも前に所定事象が発生してしまうところを、第2処理によってそのような事象を生じさせないようにすることが可能となる。

【2449】

特徴b A 4. 前記第2処理が行われた遊技よりも後の遊技で前記特定報知又はそれとは異なる報知の少なくともいずれか一方の設定処理を実行することで、前記所定事象が生じる遊技で前記特定報知が前記特定態様に更新されるようにすることが可能な手段（例えば、サブ制御装置180による残数表示の更新処理において、ズレを後乗せ数Dにより吸収する処理等を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴b A 3に記載の遊技機。

40

【2450】

上記構成によれば、第2処理を実行する遊技よりも後の遊技で、特定報知等の修正・更新が行われることになる。このようにすることで、上記ズレを修正する際に他の演出等を修正する等、処理負荷が増大化しがちな遊技を避けて特定報知等の修正を行うことが可能となる。よって、処理の集中による処理エラー等の発生を好適に回避しながら、第1制御手段と第2制御手段とのズレを修正することができるようになる。

50

【2451】

特徴b A 5. 前記第2処理が行われた遊技又は当該遊技から連続する遊技にて前記特定報知又はそれとは異なる報知の設定処理を実行することで、前記所定事象が生じる遊技で前記特定報知が前記特定態様に更新されるようにすることが可能な手段（例えば、サブ制御装置180による残数表示の更新処理や上乗せ報知演出設定処理において、ズレを上乗せ数Cにより吸収するための処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴b A 3又は特徴b A 4に記載の遊技機。

【2452】

上記構成によれば、第2処理を実行する遊技にて、特定報知等の修正・更新が行われることになる。このようにすることで、上記ズレをより早期に修正することが可能となり、ズレの修正を後まわしにすることに起因する、更なるズレの発生や演出上の矛盾等を生じさせないようにすることができる。

10

【2453】

なお、本構成を特徴b A 4に適用する場合、「前記第2処理が行われた遊技よりも後の遊技で前記特定報知又はそれとは異なる報知の少なくともいずれか一方の設定処理を実行する」場合（特徴b A 4）と、「前記第2処理が行われた遊技又は当該遊技から連続する遊技にて前記特定報知又はそれとは異なる報知の設定処理を実行する」場合と（特徴b A 5）とをズレが特定された状況やズレ量等に応じて使い分ける構成とするとよい。

【2454】

特徴b A 6. 前記第2制御手段は、前記第2手段による前記第2処理とは異なる契機に基づいて前記特定報知又はそれとは異なる報知の少なくとも一方の設定処理を実行することで、前記所定事象が生じる遊技で前記特定報知が前記特定態様に更新されるようにすることが可能な手段（例えば、サブ制御装置180による上乗せ報知演出の設定処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴b A 3乃至特徴b A 5のいずれか1に記載の遊技機。

20

【2455】

上記構成によれば、第2手段とは異なる契機でも特定報知等の修正・更新が行われることがあるため、両制御手段のズレが生じていた場合の修正が目立ちにくくなる。これにより、特定報知の修正・更新を行うことによって遊技者に違和感を与えることを回避することが可能となる。

30

【2456】

特徴b A 7. 前記異なる契機で実行される設定処理に基づいて行われる前記特定報知又はそれとは異なる報知の少なくともいずれか一方の態様と共通する態様を、前記第2処理に基づく前記特定報知又はそれとは異なる報知の少なくともいずれか一方の態様として設定することが可能に構成されている（例えば、サブ制御装置180による上乗せ報知演出設定処理において抽選結果に対応する上乗せ数となるように今回の上乗せ数に差分カウンタLを加算・減算する処理を実行する構成等）を備えていることを特徴とする特徴b A 6に記載の遊技機。

【2457】

上記構成によれば、第2手段とは異なる契機で実行される特定報知等の修正・更新の態様と共通する態様で、第2手段による特定報知等の修正・更新が行われるようになる。これにより、両制御手段のズレを第2処理にて修正する際に、そのズレの修正をより目立ちにくくすることが可能となる。

40

【2458】

特徴b A 8. 前記第2手段は、前記第2処理を行う場合の遊技の遊技結果に基づいて、前記異なる契機で実行される設定処理に基づいて行われる前記特定報知又はそれとは異なる報知の少なくともいずれか一方の態様と共通する態様を設定することが可能であることを特徴とする特徴b A 7に記載の遊技機。

【2459】

上記構成によれば、今回の遊技の遊技結果を参照して、特定報知等の修正・更新を行う

50

態様を設定するため、例えば、本来ならば発生し得ない態様で特定報知等の修正等が行われてしまうことを好適に回避することが可能となる。具体的には、例えば、遊技結果によって特定報知等の修正等の態様が設定されている場合、第2処理による修正等に際しても、その遊技結果に対応する修正等の態様を参照することで、第2処理による修正と気付かれにくくすることが可能となる。

【2460】

特徴b A 9. 前記第2手段は、前記特定報知又はそれとは異なる報知の設定を複数行うことで、前記所定事象が生じる遊技にて前記特定報知が当該所定事象の発生に対応する特定態様（例えば、残り払出枚数が0となる態様等）とされるようにすることが可能であることを特徴とする特徴b A 2乃至特徴b A 8のいずれか1に記載の遊技機。

10

【2461】

上記構成によれば、1回の修正等でズレを修正しきれない場合であっても、残りのズレを次回以降の遊技に持ち越して再度修正する等、1回ずつの修正を少なくしたり、それぞれの遊技の遊技結果に沿った修正としたりすることが可能となる。これにより、修正をより違和感なく行うことができ、遊技者を遊技に集中させることが可能となる。

【2462】

特徴b A 10. 前記第2手段は、前記第2処理を実行する状況が第1状況（例えば、AT開始からのゲーム数が少ない状況等）である場合と、前記第2処理を実行する状況が前記第1状況とは異なる第2状況（例えば、AT開始からのゲーム数が多い状況等）である場合とで、前記第2処理の処理内容が異なる（例えば、残数表示を用いた修正と後乗せ数を用いた修正との相違等）ようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴b A 1乃至特徴b A 9のいずれか1に記載の遊技機。

20

【2463】

上記構成によれば、特定情報と特別情報とのズレの修正を行うための第2処理の処理内容を、状況に応じて異ならせることが可能となっている。例えば、特定状態が開始された直後と、特定状態の終了間近とでは、遊技者の関心どころが異なっており、その異なる関心どころに応じて、修正方法を異ならせるようにする等の構成を採用することが可能となる。よって、より遊技者に違和感を与えにくい修正を行うことができるようになる。

【2464】

特徴b A 11. 前記第2処理は、前記第1処理の結果が第1結果（例えば、主よりもサブのほうが多いとするズレ等）である場合と当該第1結果とは異なる第2結果（例えば、主よりもサブのほうが少ないとするズレ等）である場合とで、前記第2処理の処理内容を異ならせる（例えば、サブ制御装置180による残数表示の更新処理においてステップS7910～ステップS7913の処理と、ステップS7914～ステップS7922の処理の相違等）ことが可能に構成されていることを特徴とする特徴b A 1乃至特徴b A 10のいずれか1に記載の遊技機。

30

【2465】

上記構成によれば、特定情報と特別情報とのズレが多い場合と少ない場合や、特定情報よりも特別情報のほうが多い場合と特定情報よりも特別情報のほうが少ない場合等、ズレに応じた処理内容でその修正等を行う構成となり、よりの確な修正を行うことが可能となるし、修正に際して遊技者に違和感を与えにくくすることも可能となる。

40

【2466】

特徴b A 12. 前記所定事象が生じる遊技にて前記特定報知が当該所定事象の発生に対応する特定態様（例えば、残り払出枚数が0となる態様等）とされる構成であり、

前記特定態様とされる遊技よりも前に前記所定事象又は当該所定事象に対応する事象が発生することの所定報知を実行可能な手段（例えば、サブ制御装置180によるステップS8710等の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴b A 1乃至特徴b A 11のいずれか1に記載の遊技機。

【2467】

上記構成によれば、特定情報と特別情報とにズレがなければ特定報知が特定態様とされ

50

る遊技にて所定事象が生じるところ、例えば特定情報よりも特別情報のほうが多くなるようにズレてしまっている状況においては、特定報知が特定態様とされる遊技よりも前に所定事象が生じてしまい、遊技者はまだまだ所定事象の発生まで猶予があると把握していたのにもかかわらず、それよりも早期に所定事象が発生してしまうことによって遊技機乃至遊技ホールへの不信感を抱きかねない。そこで、第1処理等によって特定情報と特別情報とにズレがあることが把握された場合、第2処理等によって、そのズレがあることの報知として特定報知の示す情報よりも前に所定事象が生じることの所定報知を実行するようにすれば、そのような状況であることを遊技者は事前に把握することが可能となり、上記不信感等を抱かせないようにすることが可能となる。

【2468】

10

特徴b A 13．前記所定報知は、複数の遊技に亘って実行可能とされていることを特徴とする特徴b A 12に記載の遊技機。

【2469】

上記構成によれば、所定報知が見逃されることが抑止され、特定状態において見た目よりも早期に所定事象が生じることを遊技者に理解させ易くなる。

【2470】

特徴b A 14．前記所定報知は、前記所定事象又は当該所定事象に対応する事象が発生するまで実行可能とされていることを特徴とする特徴b A 13に記載の遊技機。

【2471】

上記構成によれば、特徴b A 13の効果をより好適に奏することが可能となる。特に、本構成のようにすることにより、例えば所定報知を確認した後、遊技者が代わった場合等、所定報知の開始時に遊技していた遊技者と、所定事象等の発生時の遊技者とが異なる場合や、所定報知が行われてから所定事象の発生までに多くの遊技が行われる場合（所定報知が実行されたことを忘れてしまう可能性がするような場合）に有効である。

20

【2472】

特徴b A 15．前記所定事象が生じる遊技にて前記特定報知が当該所定事象の発生に対応する特定態様（例えば、残り払出枚数が0となる態様等）とされる構成であり、

前記特定態様とされる遊技よりも前に前記所定事象又は当該所定事象に対応する事象が発生する場合、遊技者にとって有益となり得る事象（例えば設定示唆等）を生じさせることが可能な手段（例えばサブ制御装置180によるステップS8811等の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴b A 1乃至特徴b A 14のいずれか1に記載の遊技機。

30

【2473】

上記構成によれば、特定情報と特別情報とにズレがなければ特別報知が特定態様とされる遊技にて所定事象が生じるところ、例えば特定情報よりも特別情報のほうが多くなるようにズレてしまっている状況においては、特定報知が特定態様とされる遊技よりも前に特定状態が終了してしまい、遊技者はまだまだ特定状態が継続すると把握していたのにもかかわらず、それが終了してしまうことによって遊技機乃至遊技ホールへの不信感を抱きかねない。そこで、第1処理等によって特定情報と特別情報とにズレがあることが把握された場合、第2処理等によって、その見た目よりも早期に特定状態が終了してしまうことの補填として遊技者にとって有益となり得る特定事象を生じさせるようにすることで、遊技者の落ち込む気持ちをうまくフォローすることが可能となる。

40

【2474】

なお、上記特徴b A 1乃至特徴b A 15に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対

50

応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2 0 0 8 - 2 9 5 7 0 7 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 2 4 7 5 】

なお、上記特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 5 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 5、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 9、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 9、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 1、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 2 4 7 6 】

＜特徴 b B 群＞

特徴 b B 1 . 遊技状態として特定状態（例えば C Z モードや A T モード等）が設定されており、

前記特定状態の遊技進行に応じて特定情報（例えば A T 枚数カウンタ、C Z ゲームカウンタ、バトルカウンタ等）を更新する手段（例えば、主制御装置 1 0 1 における C Z モード用処理や A T モード用処理等を実行する機能等）と、

前記特定情報が所定情報（例えば 0 等）に更新された場合に所定事象（例えば、A T モードや C Z モードの終了等）を生じさせる処理を実行する手段（例えば、主制御装置 1 0 1 における C Z モード用処理や A T モード用処理等を実行する機能等）と、

所定契機に基づいて前記特定情報と前記所定情報との少なくともいずれか一方を変更することで、前記特定情報と前記所定情報との差分が変更前の前記特定情報と前記所定情報との差分とは異なる差分となるようにする特定処理を実行可能な手段（例えば主制御装置 1 0 1 による A T 上乗せ用処理を実行する機能等）と、

前記特定情報に対応する特定報知（例えば残数表示等）を実行可能な手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による残数表示更新処理を実行する機能等）と、

前記特定処理が行われたことに対応する特別報知を実行可能な手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による上乗せ報知演出設定処理を実行する機能等）と、

特定状況（例えば接続異常が生じている状況）において前記特定処理が行われた場合、前記特別報知及び当該特別報知に対応する報知の少なくともいずれか一方の報知を当該特定処理が行われた遊技よりも後の遊技にて実行することが可能な特別手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による残数表示の更新処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 4 7 7 】

上記構成によれば、特定状態において所定事象が生じるまで差分を変更させる所謂上乗せ等の特定処理が実行されると特別報知が実行される構成において、特定状況中に特定処理が行われた場合、その特定処理が行われたことの特別報知は、当該特定処理が行われた遊技よりも後の遊技で実行されるようになる。このようにすることで、特定処理と特別報知とが異なる遊技にて実行されることが許容され、特別報知が行われなくても特定処理が行われたのではと期待感を持続させることも可能となる等、遊技の多様化に大きく貢献することができるし、更に、特別報知を実行することができない状況で特定処理が行われた場合に、無理やり特別報知を行うようにすることによる演出上の不都合を生じさせないようにすることができるようになる。それだけでなく、例えば、特定処理を行う制御装置と特別報知を行う制御装置とが別々の制御装置とするような構成においては、制御装置間の情報伝達が不可能となる状況（接続異常）も想定され、そのような状況においては、特別報知を行う側の制御装置では特定処理が行われたことを把握することができず、必然的に当該状況で特別報知を行うことができなくなる。そこで、そのような場合には、特別報知を事後的ではあっても行うようにすることで、特定状態において所定事象が生じないのに

もかわらず、特定情報に対応する特定報知が所定事象の発生に対応する報知となっている等、演出上の矛盾を生じさせないようにすることが可能となる。

【2478】

特徴b B 2．前記特定状況で所定数の差分の変更が前記特定処理にて行われた場合、前記特別手段による報知が前記所定数とは異なる数の差分の変更に対応する報知とされることが許容されていることを特徴とする特徴b B 1に記載の遊技機。

【2479】

上記構成によれば、制御装置間の接続異常中に特定処理が行われた場合、当該特定処理に対応する数の差分（増加分）だけでなく、それとは異なる契機による差分、例えば、当該接続異常中に消化された遊技にて発生する差分を加味して特別報知等を行うことも可能となり、このようにすることで、特別手段による報知を利用して、うまく両制御装置間のズレを解消することが可能となる。

10

【2480】

特徴b B 3．前記特定状況は、前記特定処理の実行は許容されるものの、当該特定処理に対応する前記特別報知の実行が制限される状況であることを特徴とする特徴b B 1又は特徴b B 2に記載の遊技機。

【2481】

上記構成によれば、特徴b B 1のように特定処理が実行されたものの、特別報知を行うことができない状況で生じる不都合を好適に解消することが可能となる。

【2482】

特徴b B 4．少なくとも前記特定処理を実行する手段を有する第1制御手段（主制御装置101）と、

20

少なくとも前記特別報知を実行する手段を有する第2制御手段（サブ制御装置180）と、
を備え、

前記第1制御手段は、

前記特定処理が実行された場合、当該特定処理が実行されたことに対応する特別情報（例えば上乗せコマンド等）を前記第2制御手段へ出力する手段を備え、

前記第2制御手段は、前記特別情報に基づいて、前記特別報知を実行する構成であり、

前記特定状況では、前記特別情報が出力可能とされていることを特徴とする特徴b B 1乃至特徴b B 3のいずれか1に記載の遊技機。

30

【2483】

上記構成によれば、第1制御手段（第1制御装置）側で特定処理が行われた場合、第1制御手段から第2制御手段（第2制御装置）へ特別情報が出力され、その特別情報に基づいて第2制御手段側で特別報知が実行される構成を前提とし、特定処理が行われても特別報知が先送りされる特定状況であっても、第1制御手段側からの特別情報の出力は変わらずに行われる構成となる。つまり、特定状況か否かに関わらず、第1制御手段側の処理は変化しない構成となり、このようにすることで、主に遊技進行を担う第1制御手段側の処理負荷の増大化を招くことなく、上記の特別情報を第2制御手段側で受け取ることができない等の特定状況における演出上の矛盾を好適に解消することが可能となる。

40

【2484】

特徴b B 5．前記特定状況は、前記第2制御手段にて前記特別情報を受信することができない状況及び前記第2制御手段にて前記特別情報の確認を行うことができない状況の少なくともいずれか1の状況（例えば接続異常）を含むことを特徴とする特徴b B 4に記載の遊技機。

【2485】

上記構成のように限定することで、特徴b B 4の効果をより明確に奏することが可能となる。

【2486】

特徴b B 6．前記特定状況は、前記第2制御手段にて前記特別情報を受信することがで

50

きる状況及び前記第2制御手段にて前記特別情報の確認を行うことができる状況の少なくともいずれか1の状況（例えば同期異常）を含むことを特徴とする特徴b B 4又は特徴b B 5に記載の遊技機。

【2487】

上記構成によれば、例えば、両制御手段間の接続異常の解消後も演出の実行が制限される状況（同期異常）においても、特定処理に対応する特別報知を先送りすることが可能となる。これにより、様々な状況での演出上の矛盾の発生を好適に回避することが可能となる。

【2488】

特徴b B 7．前記特定状況では、前記特別報知とは異なる所定の報知（例えば押し順報知演出等）の実行が制限されることを特徴とする特徴b B 6に記載の遊技機。

10

【2489】

上記構成によれば、特別情報を受け取っても当該特別情報に対応する特別報知の実行が制限される状況とは、特別報知とは異なる所定の報知も制限される状況であるため、特別報知が実行されないことの違和感はない。

【2490】

特徴b B 8．前記特別手段による報知は、前記所定の報知の実行が許容されるようになった後で実行されることを特徴とする特徴b B 7に記載の遊技機。

【2491】

上記構成によれば、特別報知や当該特別報知に対応する報知を実行する状況となると、所定の報知も実行可能とされていることから、当該特別報知等を実行する際の違和感も解消されている。

20

【2492】

特徴b B 9．前記特別手段による報知は、前記特定状況にて実行された特定処理とは異なる特定処理が行われた場合に、当該異なる特定処理による差分の変更分に、前記特定状況にて実行された特定処理による差分の変更分の少なくとも一部を反映させた差分の変更が行われたことに対応する報知として実行されることが可能に構成されていることを特徴とする特徴b B 1乃至特徴b B 8のいずれか1に記載の遊技機。

【2493】

上記構成によれば、特定状況にて特定処理が行われた場合、その特定処理による差分の変更分は、それよりも後の特定処理による差分の変更分に少なくとも一部が片影されて特別報知等として実行されるようになる。このようにすることで、特定状況が解消されたからと言って、突然、その間の特定処理に対応する特別報知等が実行されるような構成と比較して、違和感なく上乘せ演出としての特別報知を受け入れさせることが可能となる。よって、遊技進行の好適化を図ることが可能となる。

30

【2494】

なお、上記特徴b B 1乃至特徴b B 9に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

40

【2495】

なお、上記特徴b B 1乃至特徴b B 9の各構成に対して、特徴b A 1乃至特徴b A 15、特徴b B 1乃至特徴b B 9、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 9、

50

特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 1、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2496】

＜特徴 b C 群＞

特徴 b C 1. 遊技状態として特定状態（例えば C Z モードや A T モード等）が設定されており、

前記特定状態の遊技進行に応じて特定情報（例えば A T 枚数カウンタ、C Z ゲームカウンタ、バトルカウンタ等）を更新する手段（例えば、主制御装置 1 0 1 における C Z モード用処理や A T モード用処理等を実行する機能等）と、

前記特定情報が所定情報（0）に更新された場合に所定事象（例えば、A T モードや C Z モードの終了等）を生じさせる処理を実行する手段（例えば、主制御装置 1 0 1 における C Z モード用処理や A T モード用処理等を実行する機能等）と、

所定契機に基づいて前記特定情報と前記所定情報との少なくともいずれか一方を変更することで、前記特定情報と前記所定情報との差分が変更前の前記特定情報と前記所定情報との差分とは異なる差分となるようにする特定処理を実行可能な手段（例えば主制御装置 1 0 1 による A T 上乗せ用処理を実行する機能等）と、

前記特定情報に対応する特定報知を実行可能な手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による残数表示更新処理を実行する機能等）と、

前記特定処理が行われた場合、当該特定処理が行われたことに対応する特別報知を、当該特定処理が行われたタイミングよりも後の特定タイミングで実行可能とする特別処理を行うことが可能な手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による上乗せ報知演出設定処理を実行する機能等）と、

前記特定タイミングにおいて前記特別報知を実行することが可能な手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による後乗せ報知演出実行処理を実行する機能等）と、

前記特定処理が行われた後であって、前記特定タイミング以前に予め定められた特定事象（例えば接続異常や同期異常）が生じた場合、設定された前記特別報知を実行しないようにすることが可能な手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 によるコマンド異常フラグに基づいて上乗せ報知演出の実行をキャンセルする処理、ステップ S 7 4 0 3 等を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2497】

上記構成によれば、特定状態において所定事象が生じるまで差分を変更させる所謂上乗せ等の特定処理が実行されると特別報知が実行される構成において、特定処理が行われた場合、その特定処理が行われたことの特別報知は、当該特定処理の実行タイミングよりも後の特定タイミングで実行するように設定可能とされていることから、特別報知の実行タイミングが多様化されるし、特定処理が行われたのではといった期待感を持続させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣向上に役立てることが可能となる。

【2498】

ただし、このように特別報知の設定タイミングと特別報知の実行タイミングとが異なる場合、例えば、特別報知の設定後に、遊技進行用の制御装置と演出用の制御装置との接続異常が生じたり、両制御装置の把握する遊技状況にズレが生じたりするなどの特定事象が発生した場合、そのまま特別報知を実行してしまうと演出上の矛盾が生じてしまう可能性がある。

【2499】

そこで、上記構成においては、そのような特定事象が生じた場合には、設定済みの特別報知を実行しないようにも可能に構成されていることから、発生した特定事象との関係で特別報知を行うことの矛盾等を生じさせないようにすることが可能となる。よって、遊技

10

20

30

40

50

進行の好適化を図ることができる。

【2500】

特徴b C 2．前記所定契機として第1契機（例えばチェリーA）と第2契機（例えばチェリーB）とを有し、

前記第1契機に基づいて前記特定処理が行われる場合と前記第2契機に基づいて前記特定処理が行われる場合とで、前記特定タイミングが異なり得ることを特徴とする特徴b C 1に記載の遊技機。

【2501】

上記構成によれば、特定処理の契機によって特別報知が行われるタイミングが異なり得る構成となる。このような構成に対して特徴b C 1の構成を適用することで、仮になかなか特別報知が実行されなくても遊技者に違和感を与えないようにすることが可能となるし、上記のような異常等の特定事象すら、遊技への注目度を高めるために役立てることが可能となる。

【2502】

特徴b C 3．前記特定処理が行われてから前記特定タイミングまでの期間が第1期間である場合よりも、前記特定処理が行われてから前記特定タイミングまでの期間が前記第1期間よりも長い第2期間である場合のほうが、前記特定処理による差分の変更分が多くなることが可能に構成されていることを特徴とする特徴b C 1又は特徴b C 2に記載の遊技機。

【2503】

上記構成によれば、特定処理による差分の変更分が多いほど、特定処理が行われてから特別報知が行われるまでの期間が長くなり得る。このような構成に対して特徴b C 1の構成を適用することで、仮になかなか特別報知が実行されなくても遊技者に違和感を与えないようにすることが可能となるし、上記のような異常等の特定事象すら、遊技への注目度を高めるために役立てることが可能となる。

【2504】

特徴b C 4．前記特定処理の実行ゲームと同じゲームに前記特定タイミングが含まれるように前記特別処理を実行可能に構成されていることを特徴とする特徴b C 1乃至特徴b C 3のいずれか1に記載の遊技機。

【2505】

上記構成によれば、同じゲーム内の特定タイミングで特別報知が実行されるように特別報知の設定（特別処理）が行われた場合に、当該特定タイミング以前に特定事象が生じると特別報知が実行されないようになる。つまり、同じゲーム内で特定事象が生じた場合であっても既に設定済みの特別報知を行わないようにすることも可能な構成となる。このようにすれば、特定事象や他の報知との関係で特別報知を実行することによって矛盾等が生じてしまう場合の対処をより好適に行うことが可能となる。

【2506】

特徴b C 5．前記特定処理の実行ゲームよりも後のゲームに前記特定タイミングが含まれるように前記特別処理を実行可能に構成されていることを特徴とする特徴b C 1乃至特徴b C 4のいずれか1に記載の遊技機。

【2507】

上記構成によれば、後のゲーム内の特定タイミングで特別報知が実行されるように特別報知の設定（特別処理）が行われた場合に、当該特定タイミング以前に特定事象が生じると特別報知が実行されないようになる。つまり、特定処理が実行されるゲームと特別報知が実行されるゲームとが異なる場合であり、特定処理が実行されてから特別報知が実行されるまでの期間が長ければ長いほど特定事象が生じる可能性も高くなることから、上記のような構成に特徴b C 1の構成を適用することの意義は高いと考えられる。

【2508】

特徴b C 6．前記特定事象が生じている状況で前記所定契機が生じた場合に前記特別処理を行わないようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴b C 1乃至特

10

20

30

40

50

徴 b C 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2509】

上記構成によれば、上乘せとしての特定処理を実行した後、特別報知まで（特定タイミングまで）に特定事象が生じた場合には特別報知が実行されないこととの関係で、さらに所定契機が生じても特別報知の設定処理としての特別処理が実行されないため、特定事象が生じる前と後とで特別報知の実行の有無が異なることによる矛盾や不自然さを解消することが可能となる。

【2510】

特徴 b C 7 . 前記特定事象が生じた場合に、当該特定事象に対応する所定報知を実行することが可能な手段（例えばサブ制御装置 180 による同期異常の報知や各種特定報知を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【2511】

上記構成によれば、特定処理が行われたのにもかかわらず特別報知が実行されない事象が、特定事象の発生に起因するものであることを遊技者に理解させることが可能となる。よって、特定処理がなかったことにされてしまったと誤解させないようにすることができ、遊技機や遊技ホールへの不信感を払しょくし、遊技を存分に楽しませることが可能となる。

【2512】

特徴 b C 8 . 前記特定事象は、前記特定処理による差分の変更分を前記特定報知に反映させると、当該反映させた後の特定報知が前記所定事象の発生に対応する報知態様とされるよりも前に前記所定事象は発生することとなる事象を含むことを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【2513】

上記構成によれば、例えば制御装置間の情報のズレ等に起因して、特定処理による差分の変更分をそのまま特定報知に反映することとなる特別報知を実行してしまうと、実際の差分とは異なる差分を示す特定報知となってしまうような特定事象が生じた場合、その特定処理に対応する特別報知の実行が制限される。このようにすることで、演出上の矛盾を未然に防止し、遊技をより好適に行わせることが可能となる。

【2514】

特徴 b C 9 . 前記特定事象が生じた場合、前記特別処理の契機となった前記特定処理による差分の変更分とは異なる差分の変更分に対応する報知（例えばサブ制御装置 180 による残数表示の更新処理等により修正された上乘せ数や後乗せ数に対応する上乘せ報知演出等）を実行可能に構成されていることを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【2515】

上記構成によれば、例えば制御装置間の情報のズレ等に起因して、実際の差分とは異なる差分を特定報知にて報知してしまっている場合等において、特定処理による差分の変更分とは異なる差分の変更分に対応する報知を当該特定処理に対応する特別報知の代わりに行うことでそのズレを修正することが可能となる。よって、報知の矛盾を好適に解消することができ、遊技進行の好適化を図ることが可能となる。

40

【2516】

なお、上記特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295

50

707号公報参照)。』という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2517】

なお、上記特徴b C 1乃至特徴b C 9の各構成に対して、特徴b A 1乃至特徴b A 15、特徴b B 1乃至特徴b B 9、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 9、特徴b E 1乃至特徴b E 11、特徴b F 1乃至特徴b F 10、特徴b G 1乃至特徴b G 8、特徴b H 1乃至特徴b H 8のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【2518】

＜特徴b D 群＞

特徴b D 1. 遊技の進行用の処理を実行可能な第1制御手段（例えば主制御装置101等）と、

前記第1制御手段からの情報に基づいて所定の報知を実行可能な第2制御手段（例えばサブ制御装置180等）と、
を備え、

遊技状態として特定状態（例えばA TモードやC Zモード等）が設定されており、

前記第1制御手段は、

前記特定状態の遊技進行に応じて特定情報（例えばA T枚数カウンタ、C Zゲームカウンタ、バトルカウンタ等）を更新する手段（例えば、主制御装置101におけるC Zモード用処理やA Tモード用処理等を実行する機能等）と、

20

前記特定情報が所定情報（0）に更新された場合に所定事象（例えば、A TモードやC Zモードの終了等）を生じさせる処理を実行する手段（例えば、主制御装置101におけるC Zモード用処理やA Tモード用処理等を実行する機能等）と、

所定契機に基づいて前記特定情報と前記所定情報との少なくともいずれか一方を変更することで、前記特定情報と前記所定情報との差分が変更前の前記特定情報と前記所定情報との差分とは異なる差分となるようにする特定処理を実行可能な手段（例えば主制御装置101によるA T上乗せ用処理を実行する機能等）と、

30

前記特定処理が実行された場合、当該特定処理が実行されたことに対応する特別情報（例えば上乗せコマンド等）を前記第2制御手段へ出力する手段（例えば主制御装置101によるコマンド出力処理を実行する機能等）と、
を備え、

前記第2制御手段は、

前記特定情報に対応する特定報知（例えば残数表示等）を実行可能な手段（例えばサブ制御装置180による残数表示更新処理を実行する機能等）と、

前記特別情報を受信した場合に、前記特定処理が行われたことに対応する特別報知の設定処理を実行可能な手段（例えばサブ制御装置180による上乗せ報知演出設定処理を実行する機能等）と、

40

前記特別情報とは異なる情報（例えば入賞時コマンド等）を受信した場合に、前記特別報知の設定処理を可能な手段（例えばサブ制御装置180による残数処理の設定処理において差分カウンタLを設定する処理等を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【2519】

上記構成によれば、遊技者による操作によって遊技が進行される遊技機において、特定状態の進行が第1制御手段にて行われ、当該特定状態において所定事象が生じるまでの差分を変更する特定処理（所謂上乗せ）が行われた場合には、第2制御手段へ特別情報が出力され、その特定処理が行われたことに対応する（特別情報に対応する）所謂上乗せ演出としての特別報知の設定処理を第2制御手段側で行う構成としているため、一の制御手段

50

にて両者を行う構成と比較して、処理負荷の分散化が図られ、処理の集中等による処理エラー等の発生を未然に防ぐことが可能となるし、処理容量に空きが生じて、その分、高度な処理を行う余裕が出るため、遊技の多様化や演出の重厚化等、遊技の興趣向上にも貢献することができる。

【2520】

しかも、第2制御手段では、上記の特定処理が行われたことに対応する特別情報とは異なる情報を受信した場合にも、当該特定処理に対応する特別報知を実行することの設定処理を実行可能なため、例えば、第1制御手段から出力された特別情報を受信することができなかった場合であっても、それとは異なる情報に基づいて特別報知が行うことが可能となる。よって、せっかく特定処理が行われたのにもかかわらず、それに対応する特別報知が実行されない事象を生じないようにすることが可能となり、演出矛盾を回避し、遊技進行の好適化を図ることができるようになる。

10

【2521】

特徴bD2．前記異なる情報に基づく前記特別報知の設定処理は、前記特別報知にて報知する前記特定情報と前記所定情報との差分の変更分を設定する処理を含むことを特徴とする特徴bD1に記載の遊技機。

【2522】

上記構成によれば、特別情報とは異なる情報に基づいて、特別報知にて報知する特定情報と所定情報との差分の変更分の設定が行われるため、例えば、その異なる情報を受信したタイミングよりも後で特別報知を行うような構成とする場合、設定されている変更分に対応する前兆演出等を行うことも可能となり、当該特別報知への期待感を煽ることができるようになる。

20

【2523】

特徴bD3．前記異なる情報に基づいて前記特別報知の設定処理が行われた場合、当該異なる情報を受信したゲーム以後のゲームにて当該設定された前記特別報知が実行されることを特徴とする特徴bD1又は特徴bD2に記載の遊技機。

【2524】

例えば一のゲーム内で特別情報が出力されるタイミングよりも異なる情報が出力されるタイミングのほうが遅い場合、当該ゲーム内で特別報知を実行する猶予がない場合が想定される。そこで、上記構成のようにすることで、異なる情報に基づいて特別報知をより好適に行うことも可能となる。

30

【2525】

特徴bD4．一のゲームにおいて前記特別情報が出力されるタイミングよりも後のタイミングで前記異なる情報が出力される構成であることを特徴とする特徴bD3に記載の遊技機。

【2526】

上記構成によれば、特徴bD3の効果をより明確にそうすることが可能となる。

【2527】

特徴bD5．前記異なる情報に基づいて前記特別報知の設定処理が行われた場合、その後前記特別情報を受信した場合に当該異なる情報に基づく前記特別報知が実行されることを特徴とする特徴bD1乃至特徴bD4のいずれか1に記載の遊技機。

40

【2528】

上記構成によれば、その後に特別情報を受信する場合とは、少なくとも別の特定処理が行われていることから、特定処理とは無関係のタイミングで特別報知が実行される構成と比較して、異なる情報に基づく特別報知が実行されることの違和感を与えにくくすることが可能となる。

【2529】

特徴bD6．前記その後に受信した特別情報に対応する特定処理による差分の変更分を含めて、前記異なる情報に基づく前記特別報知が実行される構成であることを特徴とする特徴bD5に記載の遊技機。

50

【 2 5 3 0 】

上記構成によれば、その後に受信した特別情報に対応する差分の変更分を含めて、先の異なる情報に基づく特別報知が実行されることから、その後に受信した特別情報に対応する特別報知が実行されずに、更に未実行の特別報知が残存してしまうことを回避することが可能となる。

【 2 5 3 1 】

特徴 b D 7 . 前記その後に受信した特別情報に対応する特定処理による差分の変更分に、前記異なる情報に基づいて設定された前記特別報知に対応する差分の変更分の一部を反映させて前記特別報知を実行可能とされていることを特徴とする特徴 b D 6 に記載の遊技機。

10

【 2 5 3 2 】

上記構成によれば、その後の特定処理で変更される差分に、異なる情報に基づいて設定された特別報知による差分の変更分を反映させる場合、その反映後の変更分が本来なら報知され得ない数（例えば一回の特定処理の上限を超えた数やゲームの結果に対応しない上乘せ数）となる場合があり、そのような場合に、異なる情報に基づく変更分の一部を反映させるようにすれば、比較的違和感なく特別報知を実行することが可能となる。

【 2 5 3 3 】

特徴 b D 8 . 前記異なる情報は前記特定情報を含むことを特徴とする特徴 b D 1 乃至特徴 b D 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 5 3 4 】

上記構成によれば、特定処理が実行されない場合も受信する特定情報に基づいて特別報知の設定処理を実行可能としておけば、仮に特別情報を受信できなくても、その後、比較的早期に特定情報を受信する可能性が高く、そうすると、特別情報を受信できなくても、それに対応する特別報知の設定処理も比較的早期に行うことが可能となる。よって、いつまでも特別報知の設定処理が行われないことによる情報の不安定化を解消し、遊技進行の好適化を図ることが可能となる。

20

【 2 5 3 5 】

特徴 b D 9 . 遊技の進行用の処理を実行可能な第 1 制御手段（例えば主制御装置 1 0 1 等）と、

前記第 1 制御手段からの情報に基づいて所定の報知を実行可能な第 2 制御手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 等）と、
を備え、

30

前記第 1 制御手段は、

所定契機に基づいて当該所定契機に対応する特定処理を実行可能な手段（例えば主制御装置 1 0 1 による A T 上乘せ用処理を実行する機能等）と、

前記特定処理が実行された場合、当該特定処理が実行されたことに対応する特別情報（例えば上乘せコマンド等）を前記第 2 制御手段へ出力する手段（例えば主制御装置 1 0 1 によるコマンド出力処理を実行する機能等）と、
を備え、

前記第 2 制御手段は、

40

前記特別情報を受信した場合に、前記特定処理が行われたことに対応する特別報知の設定処理を実行可能な手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による残数表示を行う機能等）と、

前記特別情報とは異なる情報（例えば入賞時コマンド等）を受信した場合に、前記特別報知の設定処理を可能な手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による残数処理の設定処理において差分カウンタ L を設定する処理等）を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 5 3 6 】

上記構成によれば、遊技者による操作によって遊技が進行される遊技機において、所定契機に基づいて第 1 制御手段側で特定処理（例えば上乘せ）が行われた場合には、第 2 制御手段へ特別情報が出力され、その特定処理が行われたことに対応する（特別情報に対応

50

する) 所謂上乘せ演出としての特別報知の設定処理を第2制御手段側で行う構成としているため、一の制御手段にて両者を行う構成と比較して、処理負荷の分散化が図られ、処理の集中等による処理エラー等の発生を未然に防ぐことが可能となるし、処理容量に空きが生じて、その分、高度な処理を行う余裕が出るため、遊技の多様化や演出の重厚化等、遊技の興趣向上にも貢献することができる。

【2537】

しかも、第2制御手段では、上記の特定処理が行われたことに対応する特別情報とは異なる情報を受信した場合にも、当該特定処理に対応する特別報知を実行することの設定処理を実行可能なため、例えば、第1制御手段から出力された特別情報を受信することができなかった場合であっても、それとは異なる情報に基づいて特別報知が行うことが可能となる。よって、せっかく特定処理が行われたのにもかかわらず、それに対応する特別報知が実行されない事象を生じないようにすることが可能となり、演出矛盾を回避し、遊技進行の好適化を図ることができるようになる。

【2538】

上記構成に対して、特徴bD1乃至特徴bD8にて示した各構成をそれぞれ適用してもよく、特徴bD1乃至特徴bD8にて示した各構成を組み合わせて適用してもよい。この場合、特徴bD1乃至特徴bD8にて示した各構成の一部を適用したりその一部を組み合わせて適用してもよい。

【2539】

なお、上記特徴bD1乃至特徴bD9に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状態でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される(例えば特開2008-295707号公報参照)。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2540】

なお、上記特徴bD1乃至特徴bD9の各構成に対して、特徴bA1乃至特徴bA15、特徴bB1乃至特徴bB9、特徴bC1乃至特徴bC9、特徴bD1乃至特徴bD9、特徴bE1乃至特徴bE11、特徴bF1乃至特徴bF10、特徴bG1乃至特徴bG8、特徴bH1乃至特徴bH8のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2541】

<特徴bE群>

特徴bE1. 遊技の進行用の処理を実行可能な第1制御手段(例えば主制御装置101等)と、

前記第1制御手段からの情報に基づいて所定の報知を実行可能な第2制御手段(例えばサブ制御装置180等)と、

を備え、

遊技状態として特定状態(例えばATモードやCZモード等)が設定されており、

前記第1制御手段は、

前記特定状態の遊技進行に応じて特定情報(例えばAT枚数カウンタ、CZゲームカウンタ、バトルカウンタ等)を更新する手段(例えば、主制御装置101におけるCZモード用処理やATモード用処理等を実行する機能等)と、

前記特定情報が所定情報（例えば 0 等）に更新された場合に所定事象（例えば、A T モードや C Z モードの終了等）を生じさせる処理を実行する手段（例えば、主制御装置 1 0 1 における C Z モード用処理や A T モード用処理等を実行する機能等）と、
を備え、

前記第 2 制御手段は、

前記特定情報に対応する特定報知（例えば残数表示等）を実行可能な手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による残数表示更新処理を実行する機能等）と、

前記特定報知にて報知する情報と前記特定情報との差分に対応させた特別報知を実行する手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による残数表示の更新処理において残数情報のズレを修正するための上乘せ報知演出や後乗せ報知演出、残数表示の更新を実行する機能等）と、

前記特別報知を第 1 態様にて実行することが可能な第 1 手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による残数表示の更新処理にてズレを残数表示 B を用いて修正する機能等）と、

前記特別報知を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様にて実行することが可能な第 2 手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 による残数表示の更新処理にてズレを後乗せ数 D を用いて修正する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 5 4 2 】

上記構成によれば、遊技者による操作によって遊技が進行される遊技機において、特定状態において所定事象を生じさせるまでの管理と、その所定事象が生じるまでの情報の報知とを別々の制御手段（制御装置）にて行う構成としているため、一の制御手段にて両者を行う構成と比較して、処理負荷の分散化が図られ、処理の集中等による処理エラー等の発生を未然に防ぐことが可能となるし、処理容量に空きが生じて、その分、高度な処理を行う余裕が出るため、遊技の多様化や演出の重厚化等、遊技の興趣向上にも貢献することができる。

【 2 5 4 3 】

しかも、このように複数の制御手段を用いて遊技進行と演出とを行う構成において、所定事象の発生までを管理する第 1 制御手段側の特定情報と、第 2 制御手段側の特定情報に対応する特定報知と、にズレ（差分）が生じている場合、特別報知によってそのズレを修正するようにしたことから、遊技者が把握しているタイミングとは異なるタイミングで所定事象が生じることによって、遊技者に不信感を与えないようにすることが可能となる。よって、遊技をより好適に進行させることができる。

【 2 5 4 4 】

ただし、上記のようなズレが生じた状況やズレの修正用の特別報知を実行する状況によっては、特別報知の態様によって遊技者に違和感を与えかねず、例えば、特定状態の終盤（所定事象まであとわずかの状況）等の特定報知への注目度が高い状況下において、その特定報知をそのまま修正する特別報知を行ってしまうと、特定情報が書き換えられたかのような印象を与えかねないし、また、例えば、特定状態の序盤（所定事象までまだまだある状況）等においては、所謂後乗せ報知演出のように意図的に特定情報と特定報知にて報知している情報とにズレ（差分）が生じていないことが想定され、そのような意図的なズレを利用して両制御手段間の異常によるズレを修正する特別報知を行おうとしても、うまく修正することができない事象も生じ得る。

【 2 5 4 5 】

そこで、上記構成においては、特別報知を第 1 態様と第 2 態様にて実行可能としておくことで、ズレが生じた状況や特別報知を実行する状況に応じてその態様を異ならせるようにすることが可能となり、状況に応じたズレの修正方法を選択する等、遊技者に違和感を与えないようにしながらズレを修正することが可能となる。よって、遊技をより好適に行わせることができるようになる。

【 2 5 4 6 】

特徴 b E 2 . 前記第 1 手段による前記特別報知が実行される状況と、前記第 2 手段によ

10

20

30

40

50

る前記特別報知が実行される状況とは、前記特定状態において前記所定事象が生じるまでの前記特定情報と前記所定情報との差分が異なる状況であることを特徴とする特徴 b E 1 に記載の遊技機。

【2547】

上記構成によれば、例えば所定事象を特定状態の終了とすると、特定状態の終盤のように特定情報に対応する特定報知への注目度が高い状況とそうではない状況（特定状態の序盤）とで、第1制御手段側で管理する特定状態の特定情報と、第2制御手段側の特定報知とのズレ（差分）を修正するための特別報知の態様を異ならせることで、状況に応じたズレの修正とすることができ、遊技進行の好適化に貢献することが可能となる。

【2548】

なお、上記構成は、以下のように表現することも可能である。

【2549】

「前記第1手段は、前記特定状態において前記所定事象が生じるまでの前記特定情報と前記所定情報との差分が所定数以上である状況で、前記特別報知を前記第1態様にて実行することが可能であり、

前記第2手段は、前記特定状態において前記所定事象が生じるまでの前記特定情報と前記所定情報との差分が前記所定数未満である状況で、前記特別報知を前記第2態様にて実行することが可能である」。

【2550】

特徴 b E 3．前記第1手段による前記特別報知が実行される状況のほうが、前記第2手段による前記特別報知が実行される状況よりも、前記特定状態において前記所定事象が生じるまでの前記特定情報と前記所定情報との差分が多い状況であり、

前記第1態様よりも前記第2態様のほうが、前記特定報知にて報知する情報と前記特定情報との差が生じてから前記特別報知が実行されるまでの期間が長くなり易いことを特徴とする特徴 b E 2 に記載の遊技機。

【2551】

上記構成によれば、例えば所定事象を特定状態の終了とすると、特定状態の序盤でズレが生じた場合のほうが、特定状態の終盤にズレが生じた場合よりも早期にそのズレの修正用の特別報知が実行される。ここで、特定状態の序盤においては、特定状態が終了するまでの残数が多いことが想定され、当該残数（特定情報）に対応する特定報知への注目度は低いものと考えられる。一方で、特定状態の終盤においては、特定状態が終了するまでの残数が少なく、当該残数に対応する特定報知への注目度は比較的高いものと考えられる。そのため、上記構成のようにすることで、特定状態の序盤にズレが生じた場合には、特定報知が注目されていない状況を生かして比較的早期に修正するようにすることで、状況に応じた修正とすることができる。よって、遊技進行の好適化を図ることができる。

【2552】

特徴 b E 4．前記第2制御手段は、

前記特定報知として、前記特定状態において前記所定事象が生じるまでの前記特定情報と前記所定情報との差分よりも少ない差分に対応する第2特定報知（後乗せがある場合の残数表示）を実行可能であり、

前記第2特定報知を実行する場合、前記特定情報と前記所定情報との差分と前記第2特定報知の示す数との差分を所定情報（後乗せカウンタ）として記憶可能な手段（例えばサブ制御装置180による後乗せカウンタに上乗せ数を加算する処理を実行する機能等）と、

前記所定情報に対応する報知を前記特別報知として実行することが可能な手段（例えばサブ制御装置180による後乗せ報知演出を実行する機能等）と、を備え、

前記第1手段による前記特別報知が実行される状況よりも、前記第2手段による前記特別報知が実行される状況のほうが、前記第2特定報知が実行され易い状況であることを特徴とする特徴 b E 1 乃至特徴 b E 3 のいずれか1に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【2553】

上記構成によれば、所謂後乗せがある場合には、第1制御手段側の特定情報と所定情報との差分よりも少ない差分に対応する第2特定報知が実行され、その後、後乗せとして特別報知が実行されて特定報知のズレが解消されるところ、第1態様にて特別報知が実行される状況よりも、第2態様にて特別報知が実行される状況のほうが、当該第2特定報知が実行され易い構成となる。この場合、例えば第2態様を、第2特定報知が実行されている場合の後乗せ分としての所定情報を利用してズレの解消用の報知とすることで、ズレを修正したこと自体を遊技者に悟られにくくすることが可能となる。

【2554】

特徴bE5. 前記特定報知にて報知する情報と前記特定情報との差分又は当該差分を用いた所定の演算処理（例えばサブ制御装置180による残数表示の更新処理にて示す各種演算処理等）の結果の少なくともいずれか一の情報を用いて、前記所定情報に反映させる処理を実行することが可能な手段（例えばサブ制御装置180による残数表示の更新処理にて後乗せ数Dを用いた演算処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴bE4に記載の遊技機。

10

【2555】

上記構成によれば、第1制御手段と第2制御手段とのズレを所定情報に反映させることで、当該ズレが生じている状況が、第2特定報知を行っている状況と同じような状況となる。これにより、その後は特別な処理を行う必要がなく所定情報用の特別報知を行えばズレが解消されるようになり、比較的簡素な構成によってズレを解消することが可能となる。

20

【2556】

特徴bE6. 前記特定状態の遊技の進行に応じて生じる前記特定報知にて報知している情報と前記特定情報との差分を当該特定報知に反映させる更新報知を実行する手段（例えばサブ制御装置180による残数表示の更新処理を実行する機能等）を備え、

前記第1手段及び前記第2手段の少なくともいずれか一方は、前記更新報知として前記特別報知の態様として当該特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴bE1乃至特徴bE5のいずれか1に記載の遊技機。

【2557】

上記構成によれば、特定状態の遊技の進行に応じて第1制御手段側で更新される特定情報に対応させて、特定報知も更新される構成を利用して、両制御手段のズレを修正する構成となる。このようにすることで、比較的違和感なく当該ズレの修正を行うことができるようになり、遊技進行の好適化に貢献することが可能となる。

30

【2558】

なお、上記構成は以下のように限定することで、より明確化される。

【2559】

「前記特定状態の遊技の進行に応じて生じる前記特定報知にて報知する情報と前記特定情報との差分を前記特定報知に反映させる更新報知を特定タイミングにて実行する手段（例えばサブ制御装置180による残数表示の更新処理を実行する機能等）を備え、

前記第1手段及び前記第2手段の少なくともいずれか一方は、前記特定タイミングの前記更新報知として前記特別報知を実行可能である」。

40

【2560】

特徴bE7. 前記第1手段及び前記第2手段の少なくともいずれか一方は、前記遊技の進行に応じて生じる前記特定報知にて報知する情報と前記特定情報との差分とは異なる差分が前記特定報知に反映されるように前記更新報知を実行可能であることを特徴とする特徴bE6に記載の遊技機。

【2561】

上記構成によれば、遊技の進行に応じて生じる差分に、異常時のズレ分を反映させて更新報知を行う。そのため、一の更新報知にて遊技進行用の更新とズレの解消用の更新とが完了する構成となり、処理の複雑化や処理負荷の増加を抑えることが可能となるし、遊技

50

者からするといずれの更新が行われているのかがわかりにくくなり、ズレの解消が行われていることを把握させにくくすることが可能となる。よって、遊技の進行の好適化に貢献することができる。

【2562】

特徴bE8．前記第1態様は、前記特別報知を第1タイミングにて実行する態様であり（例えばサブ制御装置180による残数表示の更新処理においてズレ分を後乗せ数Dに加算して後乗せ報知演出としてズレの修正を行う機能等）、

前記第2態様は、前記特別報知を前記第1タイミングとは異なる第2タイミングにて実行する態様である（例えばサブ制御装置180による残数表示の更新処理においてズレ分を残数表示Bに反映させて残数表示の更新時にズレの修正を行う機能等）ことを特徴とする特徴bE1乃至特徴bE7のいずれか1に記載の遊技機。

10

【2563】

上記構成によれば、第1制御手段側で管理する所定事象が生じるまでの特定情報と、第2制御手段側の特定報知とにズレが生じている場合に、そのズレを修正するための特別報知の実行タイミングを異ならせることが可能となる。例えば、ズレを修正しようとしても、演出上その修正ができない状況や修正を行うことで演出上の矛盾や不都合が生じる状況、更には、処理容量上、修正を行うための処理を行いにくい状況も想定され、そのような状況においては直ちに報知上のズレを修正しなくても、後からズレを修正する等とすることが可能となるし、そうではない状況であれば、より早期にズレを修正することで、遊技者の誤解を生じさせないようにすることが可能となる。よって、遊技進行の好適化を図ることができる。

20

【2564】

なお、上記構成は以下のように表現することも可能である。

【2565】

「前記第1態様と前記第2態様とは、前記特別報知の実行タイミングが異なる」。

【2566】

特徴bE9．遊技の進行に伴って、遊技者により第1操作が行われるタイミングが前記第1タイミングであり、

遊技の進行に伴って、遊技者により前記第1操作とは異なる第2操作が行われるタイミングが前記第2タイミングであることを特徴とする特徴bE8に記載の遊技機。

30

【2567】

上記構成によれば、いずれも遊技者による操作に基づくタイミングでズレの修正が行われることになり、遊技機側で勝手にズレの修正を行う構成と比較して、遊技者に違和感を与えにくくすることができる。

【2568】

特徴bE10．前記特定報知にて報知する情報と前記特定情報との差分に対応する情報が第1情報（例えば、主制御装置101側の残数情報のほうがサブ制御装置180側の残数情報よりも多いとするズレ等）である場合、前記第1態様にて前記特別報知が実行され、

前記特定報知にて報知する情報と前記特定情報との差分に対応する情報が前記第1情報とは異なる第2情報（例えば、主制御装置101側の残数情報よりもサブ制御装置180側の残数情報のほうが多いとするズレ等）である場合、前記第2態様にて前記特別報知が実行される構成であることを特徴とする特徴bE1乃至特徴bE9のいずれか1に記載の遊技機。

40

【2569】

上記構成によれば、第1制御手段側で管理する所定事象が生じるまでの特定情報と、第2制御手段側の特定報知とにズレが生じている場合に、そのズレに応じて（そのズレが第1情報である場合と第2情報である場合とで）、ズレを修正するための特別報知の報知態様が異なるようになる。このようにすることで、例えば、両制御手段のうち第1制御手段側のほうが多い場合を第1情報とすると、遊技者が把握しているよりも所定事象が生じる

50

タイミングが遅くなり、これに対して第2制御手段側のほうが多い場合を第2情報とすると、遊技者が把握しているよりも所定事象が生じるタイミングが早くなる。このようなズレが生じた場合、所定事象の有利度等も含めて、遊技者が感じる印象は大きく異なり、上記構成のようにすることで、遊技者の印象との関係でズレを修正するための特別報知の報知態様を設定することができ、より違和感等を与えないようにすることができる。

【2570】

特徴bE11．前記第1情報は、前記特定報知にて報知する情報と前記特定情報との差分に対応する情報が、予め定められた所定数以上の差分であるとする情報であり、

前記第2情報は、前記特定報知にて報知する情報と前記特定情報との差分に対応する情報が、前記所定数未満の差分であるとする情報であることを特徴とする特徴bE10に記載の遊技機。

10

【2571】

上記構成によれば、例えば、所定数を0として設定すると特徴bE10に記載した具体例の作用効果を奏することができ、また、0に設定しなくても、ズレが大きい場合と小さい場合とで、遊技者がズレの修正に気付くか否かも異なるため、上記構成のようにすることの意義は高い。

【2572】

なお、上記特徴bE1乃至特徴bE11に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状態でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

【2573】

なお、上記特徴bE1乃至特徴bE11の各構成に対して、特徴bA1乃至特徴bA15、特徴bB1乃至特徴bB9、特徴bC1乃至特徴bC9、特徴bD1乃至特徴bD9、特徴bE1乃至特徴bE11、特徴bF1乃至特徴bF10、特徴bG1乃至特徴bG8、特徴bH1乃至特徴bH8のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【2574】

<特徴bF群>

特徴bF1．遊技の進行用の処理を実行可能な第1制御手段（主制御装置101）と、前記第1制御手段からの情報に基づいて所定の報知を実行可能な第2制御手段（サブ制御装置180）と、を備え、

40

遊技状態として特定状態（例えばATモードやCZモード等）が設定されており、

前記第1制御手段は、

前記特定状態の遊技進行に応じて特定情報（例えばAT枚数カウンタ、CZゲームカウンタ、バトルカウンタ等）を更新する手段（例えば、主制御装置101におけるCZモード用処理やATモード用処理等を実行する機能等）と、

前記特定情報が所定情報（例えば0等）に更新された場合に所定事象（例えば、ATモードやCZモードの終了等）を生じさせる処理を実行する手段（例えば、主制御装置101におけるCZモード用処理やATモード用処理等を実行する機能等）と、

50

前記特定情報と前記所定情報との差分に対応する情報（例えばＡＴ枚数コマンドやＣＺゲーム数コマンド）を前記第２制御手段へ出力する手段（例えば主制御装置１０１におけるＡＴ枚数コマンドやＣＺゲーム数コマンドをコマンド出力処理にて出力する機能等）と、

所定契機に基づいて前記特定情報と前記所定情報との少なくともいずれか一方を変更することで、前記特定情報と前記所定情報との差分が変更前の前記特定情報と前記所定情報との差分とは異なる差分となるようにする特定処理を実行可能な手段（例えば主制御装置１０１によるＡＴ上乗せ用処理を実行する機能等）と、

前記特定処理が実行された場合、当該特定処理が実行されたことに対応する特別情報（例えば上乗せコマンド等）を前記第２制御手段へ出力する手段（例えば主制御装置１０１における上乗せコマンドをコマンド出力処理にて出力する機能等）と、

を備え、

前記第２制御手段は、

前記特定情報と前記所定情報との差分に対応する情報に対応する特定報知（例えば残数表示等）を実行可能な手段（例えばサブ制御装置１８０による残数表示更新処理を実行する機能等）と、

前記特別情報を受信した場合に、当該特別情報に対応する特別報知を実行可能な手段（例えばサブ制御装置１８０による上乗せ報知演出設定処理を実行する機能等）と、

を備え、
前記第１制御手段は、前記特別情報の出力を行ったものの、前記第２制御手段にて当該特別情報を受信することができない特定事象が生じた場合であっても、当該特別情報の再出力を行わないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【２５７５】

上記構成によれば、遊技者による操作によって遊技が進行される遊技機において、特定状態の進行が第１制御手段にて行われ、当該特定状態において所定事象が生じるまでの差分の変更用の特定処理（所謂上乗せ）が行われた場合には、第２制御手段へ特別情報が出力され、その特定処理が行われたことに対応する（特別情報に対応する）所謂上乗せ演出としての特別報知を第２制御手段側で行う構成としているため、一の制御手段にて両者を行う構成と比較して、処理負荷の分散化が図られ、処理の集中等による処理エラー等の発生を未然に防ぐことが可能となるし、処理容量に空きが生じて、その分、高度な処理を行う余裕が出るため、遊技の多様化や演出の重厚化等、遊技の興趣向上にも貢献することができる。

【２５７６】

ここで、第１制御手段から特別情報の出力を行ったものの、第２制御手段にて当該特別情報を受信できていない場合や当該特別情報の確認を行えないような特定事象が生じた場合、演出上の矛盾を嫌う本遊技機の分野においては、通常であれば特別情報の再出力を行って、第２制御手段側で特別報知を行えるようにするものと考えられる。しかし、このようにすると、第１制御手段側で再出力を行うことによる処理負荷の増大化を招くこととなるし、第２制御手段側では再出力された特別情報と、そうではない特別情報とを区別するための処理等を設ける必要があり、これも処理負荷の増大化や処理構成の複雑化を招きかねない。更に、上記のように再出力するような構成とする場合、第２制御手段側で特別情報を受信等できていないことの情報を、第１制御手段側に出力する必用も生じ、そうすると、第１制御手段と第２制御手段とを双方向通信可能な構成とすることとなる。このような構成は、遊技進行を司る第１制御手段への情報入力が必要な構成となり、不正対策として好ましくない。

【２５７７】

そこで上記構成においては、あえて演出上の矛盾が生じ得ることを許容し、特別情報の再出力を行わないようにすることで、処理構成や処理負荷の増大化や、不正行為を抑止することが可能となる。よって、遊技をより好適に進行させることができる。

【２５７８】

特徴 b F 2 . 前記特定処理が行われた場合、当該特定処理による差分の変更分が前記特定情報又は前記所定情報に反映される構成であることを特徴とする特徴 b F 1 に記載の遊技機。

【 2 5 7 9 】

上記構成によれば、特定処理が行われた場合、所定事象が生じるまでの特定情報との差分の変更分が特定情報や所定情報に反映されるとともに、当該特定処理が行われたことに対応する特別情報の出力が行われる。そのため、第 2 制御手段側で、仮に特別情報を受信できなかった場合であっても、前記特定情報と前記所定情報との差分に対応する情報さえ受信することができれば、特定処理による変更分が加味された特定報知の更新は可能である。よって、遊技者が実際の差分を把握することができなくなるような不都合を生じさせないようにすることができる。

10

【 2 5 8 0 】

特徴 b F 3 . 前記特定情報と前記所定情報との差分に対応する情報のほうが前記特別情報よりも単位期間あたりの出力回数が多くなるように設定されていることを特徴とする特徴 b F 2 に記載の遊技機。

【 2 5 8 1 】

上記構成によれば、差分に対応する情報のほうが特別情報よりも出力され易い構成となるため、特別情報を受信できなくても差分の情報により正確な残数を知らせ易くなる。

【 2 5 8 2 】

特徴 b F 4 . 前記第 1 制御手段は、前記特定状態において、各ゲームで前記特定情報と前記所定情報との差分に対応する情報の更新を行う手段（例えば主制御装置 1 0 1 による C Z ゲームカウンタや A T 枚数カウンタの更新を行う機能）を備え、

20

前記特定情報と前記所定情報との差分に対応する情報は、各ゲームで前記更新された差分に対応する情報を出力する構成であることを特徴とする特徴 b F 2 又は特徴 b F 3 に記載の遊技機。

【 2 5 8 3 】

上記構成によれば、仮に特別情報を受信することができなくても、ゲームが行われる度に差分の情報は出力されることから、仮に第 2 制御手段側でいずれの情報も受信することができない事象が生じて、その事象が解消されてから、ゲームを行えば、正しい差分の情報を受信することができ、それに伴い正しい差分を報知することも可能となる。

30

【 2 5 8 4 】

特徴 b F 5 . 一のゲームにおいて、前記特別情報の出力タイミングと前記特定情報と前記所定情報との差分に対応する情報の出力タイミングとが異なっていることを特徴とする特徴 b F 1 乃至特徴 b F 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 5 8 5 】

上記構成によれば、仮に一のゲームで特別情報を受信することができなくても、そのゲーム内で差分の情報を受信できる可能性が残されており、例えば特徴 b F 2 のように差分の情報に特定処理による差分の変更分も含まれるような構成とすることで、正しい差分の報知を行う可能性が高められる。

【 2 5 8 6 】

40

特徴 b F 6 . 一のゲームにおいて、前記特別情報のほうが前記特定情報と前記所定情報との差分に対応する情報よりも先に出力されることを特徴とする特徴 b F 5 に記載の遊技機。

【 2 5 8 7 】

上記構成によれば、特別情報を受信できなくても、その後に差分の情報を受信する可能性は残されており、一のゲーム内で正しい差分の報知を行う余地を残すことが可能となる。

【 2 5 8 8 】

特徴 b F 7 . 前記特定情報と前記所定情報との差分に対応する情報に基づいて、前記特別報知を実行することが可能な手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 における残数情報 A に基

50

づいて設定される差分カウンタを利用した上乗せ報知演出を実行する機能等)を備えていることを特徴とする特徴b F 1乃至特徴b F 6のいずれか1に記載の遊技機。

【2589】

上記構成によれば、仮に第2制御手段側で特別情報を受信することができなくとも、特定処理が行われたことに対応する特別報知を実行する余地が残されることになり、特別報知が行われないことによって特定処理分がなくなってしまったかのような誤解を生じさせないようにすることが可能となる。

【2590】

特徴b F 8．前記特定情報と前記所定情報との差分に対応する情報に基づいて前記特別報知が実行される場合、当該特別報知にて報知された変更分を前記特定報知に反映させて当該特定報知を更新することが可能な手段(例えばサブ制御装置180による上乗せ報知演出時の残数表示の更新を行う処理を実行する機能等)を備えていることを特徴とする特徴b F 7に記載の遊技機。

10

【2591】

上記構成によれば、差分の情報に基づいて例外的に特別報知を行うとしても、その特別報知が行われたのにもかかわらず特定報知が更新されないといった矛盾を生じさせないようにすることができる。

【2592】

特徴b F 9．前記第1制御手段は、前記第2制御手段にて前記特別情報を受信できなかったことの情報を把握しない構成であることを特徴とする特徴b F 1乃至特徴b F 8のいずれか1に記載の遊技機。

20

【2593】

上記構成によれば、特徴b F 1に記載した効果をより明確化することができる。

【2594】

なお、上記構成は以下のように表現してもよい。

【2595】

「前記第1制御手段は、前記第2制御手段にて、前記第1制御手段からの情報を受信できない場合も、前記遊技の進行用の処理を実行可能である」。

【2596】

特徴b F 10．前記第2制御手段は、前記第1制御手段からの前記特別情報を受信できない状況において、他の所定の報知の実行が制限される構成であり、

30

前記第1制御手段からの前記特別情報を受信できる状況において、前記所定の報知の実行が可能とされる構成であることを特徴とする特徴b F 1乃至特徴b F 9のいずれか1に記載の遊技機。

【2597】

上記構成によれば、特別情報を受信できない場合には、他の所定の報知の実行も制限され、特別情報を受信できる場合には他の所定の報知は実行されるため、特別情報を受信できない場合に特別報知だけが行われないような不自然な演出としないようにすることができるし、所定の報知が実行される状況であれば特別情報さえ受信していれば特別報知が実行されるものであるから、遊技者は、特定処理が行われたのか否かを明確に把握することが可能となる。

40

【2598】

なお、上記特徴b F 1乃至特徴b F 10に記載された発明は、「遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される(例えば特開2008-29

50

５７０７号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【２５９９】

なお、上記特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１５、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ９、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ９、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１１、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【２６００】

<特徴ｂＧ群>

特徴ｂＧ１．遊技者にとって有利な特定状態（例えばＡＴモード）が設定されており、前記特定状態の残数に対応する残数報知を実行可能な手段（例えばサブ制御装置１８０による残数表示を行う機能等）と、

前記残数報知にて報知される残数の情報が所定情報（例えば０等）となる遊技において前記特定状態を終了させることが可能な手段（例えば主制御装置１０１によるＡＴモードやＣＺモードを終了させる処理を実行する機能等）と、
を備え、

20

予め定められた特定事象（例えば主制御装置１０１側の残数情報のほうがサブ制御装置１８０側の残数情報よりも少ないとするズレ等）が生じた場合、前記残数報知にて報知される残数の情報が前記所定情報となるよりも前の遊技にて前記特定状態を終了させることが可能に構成されている（例えばズレが生じている場合、残数表示がゼロとなるよりも前にＡＴモード等が終了する場合がある構成等）ことを特徴とする遊技機。

【２６０１】

上記構成によれば、遊技者にとって有利な特定状態が設定されており、その特定状態の残数が残数報知として遊技者に知らされており、当該残数報知にて報知される残数の情報が所定情報となれば特定状態が終了することを前提として、例えば、残数報知と実際の残数とにズレが生じてしまっていること等の特定事象が生じている場合、残数報知が所定情報となる前に特定状態を終了させることが可能としていることから、このようなズレが生じていることに起因して、不当に特定状態を長く継続させてしまうような事象を回避することができるし、残数報知にて報知される残数の情報を意図的に多くするような不正行為が行われた場合であっても、実際の残数には影響させないようにすることも可能となる。よって、遊技進行の好適化を図ることができる。

30

【２６０２】

特徴ｂＧ２．前記特定事象が生じたことに対応する特別報知を実行することが可能な手段（例えばサブ制御装置１８０による第２特別報知を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＧ１に記載の遊技機。

【２６０３】

上記構成によれば、特定事象が生じて残数報知にて報知される残数の情報が所定情報となるよりも前に特定状態が終了することを遊技者に把握させることが可能となる。これにより、特定状態が予告もなく終了してしまう構成と比較して、遊技者に不信感等を与えないようにすることができる。

40

【２６０４】

特徴ｂＧ３．前記特別報知は、前記特定状態が終了するよりも前に実行されるものであることを特徴とする特徴ｂＧ２に記載の遊技機。

【２６０５】

上記構成によれば、特定状態が終了するよりも前に、特定事象を契機として特定状態が終了することを遊技者に理解させることが可能となる。つまり、特定状態が終了してから

50

、その終了契機が特定事象であったことが知られるのではなく、特定状態の終了前にそれが知られる構成となり、特別報知の実効性を高めることが可能となる。

【2606】

なお、上記構成は以下のように表現してもよく、以下の構成を更に限定してもよい。

【2607】

「前記特別報知は、前記特定事象が生じた場合に実行されるものである」。

【2608】

特徴b G 4．前記特別報知を実行する場合に前記残数報知を終了することが可能に構成されている（図181（b））ことを特徴とする特徴b G 2又は特徴b G 3に記載の遊技機。

【2609】

上記構成によれば、残数報知が所定情報となる前に特定状態が終了することが如実に表現されないようになる。よって、特定状態の終了時の残数報知に示される残数が判りにくくなり、遊技者に損をしている感情を抱かせにくくすることが可能となる。

【2610】

特徴b G 5．前記特別報知を実行する場合であっても前記残数報知を実行可能に構成されている（図180（b）、図181（c））ことを特徴とする特徴b G 2又は特徴b G 3に記載の遊技機。

【2611】

上記構成によれば、残数報知にて報知される残数が所定情報となるよりも前に特定状態が終了する場合において、どれくらいの残数で終了するか、すなわち、特定事象として、例えば残数報知と実際の残数とのズレがどれくらいであったかを遊技者や遊技ホールの関係者等が明確に把握することが可能となる。ここで、上記のようなズレが生じた場合、基本的にはそのズレが生じた際に、他の演出等との関係から遊技者や遊技ホールの関係者等はそのズレが生じたことを把握することが可能と考えられる。そうすると、上記構成のように、そのズレが生じたことを特別報知で報知しながらも、残数報知はそのまま実行し続けることで、最終的にそのズレがどれくらいであったかを、ズレの対処として利用することも可能となる。よって、上記のような特定事象への対処をより好適に行うことが可能となり、遊技進行の好適化を図ることができるようになる。

【2612】

特徴b G 6．前記特定事象とは異なる特別事象により、前記残数報知にて報知される残数の情報が前記所定情報となるよりも前の遊技にて前記特定状態を終了させることが可能な手段（例えば主制御装置101による有利区間の上限ゲーム数や上限増加数に基づいてATモードを終了する処理等）と、

前記特別事象が生じることが把握されている場合、前記特別報知の実行を制限可能な手段（例えばサブ制御装置180によるステップS9101にて肯定判定する処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする特徴b G 2乃至特徴b G 5のいずれか1に記載の遊技機。

【2613】

上記構成によれば、特定事象とは別の特別事象が生じて、残数報知にて報知される残数の情報が所定情報となるよりも前に特定状態が終了する場合、両事象の前後はあっても、特定状態が先に終了することの契機が特定事象ではなく特別事象となる可能性がある。そのため、このような場合には特別報知の実行を制限するようにすることで、不確定な情報が報知されないようになり、遊技者を困惑させないようにすることが可能となる。

【2614】

特徴b G 7．前記特定事象とは異なる特別事象により、前記残数報知にて報知される残数の情報が前記所定情報となるよりも前の遊技にて前記特定状態を終了させることが可能な手段（例えば主制御装置101による有利区間の上限ゲーム数や上限増加数に基づいてATモードを終了する処理等）を備え、

前記特別事象が生じることが把握されている場合であっても、前記特別報知を実行可能

10

20

30

40

50

とされていることを特徴とする特徴 b G 2 乃至特徴 b G 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2615】

上記構成によれば、特定事象とは別の特別事象が生じて、残数報知にて報知される残数の情報が所定情報となるよりも前に特定状態が終了する場合であっても、特定事象が生じていることの特別報知は実行され得る。このようにすることで、いずれの事象を契機として特定状態が終了するかは不明なものの、少なくとも特定事象が生じていることを遊技者に知らせることが可能となるし、特定事象の発生やその報知と、特別事象の発生やその報知を、別々に管理することも可能となり、管理の容易化も図ることが可能となる。

【2616】

特徴 b G 8 . 前記特別事象が生じていることに対応する報知を実行することが可能な手段（例えばサブ制御装置 180 によるエンディング演出を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 b G 6 又は特徴 b G 7 に記載の遊技機。

【2617】

上記構成によれば、特定事象とは異なる特別事象が生じたことによって、特定状態が残数報知にて報知される残数よりも早く終了する場合があることを遊技者に把握させることが可能となる。

【2618】

なお、上記特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2619】

なお、上記特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 15、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 9、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 9、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 11、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 10、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2620】

＜特徴 b H 群＞

特徴 b H 1 . 遊技者にとって有利な特定状態（例えば A T モード）が設定されており、前記特定状態の残数に対応する残数報知を実行可能な手段（例えばサブ制御装置 180 による残数表示を行う機能）と、

前記残数報知にて報知される残数の情報が所定情報（例えば 0 等）となる遊技において前記特定状態を終了させることが可能な手段（例えば主制御装置 101 による A T モードや C Z モードを終了させる処理を実行する機能等）と、
を備え、

予め定められた特定事象（例えば主制御装置 101 側の残数情報のほうがサブ制御装置 180 側の残数情報よりも多いとするズレ等）が生じた場合、前記残数報知にて報知される残数の情報が前記所定情報となる遊技よりも後の遊技にて前記特定状態を終了させることが可能に構成されている（例えば、ズレが生じている場合、残数表示がゼロとなった後で A T モード等が終了する場合がある構成等）ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【2621】

上記構成によれば、遊技者にとって有利な特定状態が設定されており、その特定状態の残数が残数報知として遊技者に知らされており、当該残数報知にて報知される残数の情報が所定情報となれば特定状態が終了することを前提として、例えば、残数報知と実際の残数とにズレが生じてしまっていること等の特定事象が生じている場合、残数報知が所定情報となる遊技よりも後で特定状態を終了させることが可能としていることから、このようなズレが生じていることに起因して、不当に特定状態を早く終了させてしまうような事象を回避することができる。よって、遊技進行の好適化を図ることができる。

【2622】

特徴bH2．前記特定事象が生じた場合、前記残数報知の報知態様をそれまでの報知態様とは異なる報知態様とすることが可能な手段（例えばサブ制御装置180による第1特定報知を実行する機能等、ステップS8911、図180（a））を備えていることを特徴とする特徴bH1に記載の遊技機。

10

【2623】

上記構成によれば、残数報知にて報知される残数の情報が所定情報となった後も特定状態が継続していることが、残数報知の報知態様の変更を通じて遊技者に把握させることが可能となる。よって、当該特定状態が継続していることの違和感を与えないようにすることができ、遊技進行の好適化を図ることが可能となる。

【2624】

特徴bH3．前記残数報知の報知態様の変更は、前記残数報知にて報知される残数の情報が前記所定情報となる場合に実行されることを特徴とする特徴bH2に記載の遊技機。

20

【2625】

上記構成によれば、特定事象が生じたからと言って、残数報知の報知態様の変更が事前に行われるのではなく、所定情報となる場合に變更される構成となる。つまり、遊技者としては、所定情報となるまでは特定事象が生じていることを把握することができない可能性が高く、このようにすることで所定情報となった後も特定状態が継続することのお得感を与えることが可能となる。

【2626】

特徴bH4．前記残数報知にて報知される残数の情報が前記所定情報となる遊技よりも後で、予め定められた特定条件（例えばAT枚数カウンタが0となること等）が成立した場合に前記特定状態が終了されることを特徴とする特徴bH1乃至特徴bH3のいずれか1に記載の遊技機。

30

【2627】

上記構成によれば、特定状態がいつまでも継続してしまうことの不都合を生じさせないようにすることができる。

【2628】

特徴bH5．前記特定条件が成立したことに対応する報知（例えばATモード終了演出等）を実行可能な手段（例えばサブ制御装置180によるATモード終了演出を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴bH4に記載の遊技機。

【2629】

上記構成によれば、特定事象によって残数報知にて報知される残数の情報が所定情報となった後も特定状態が継続した場合であっても、その後、特定条件の成立に基づいて特定状態が終了する場合には当該終了することに対応する報知が実行される。このようにすることで、所定情報となった後も継続したとはいえ、その後、特定状態が急に終了してしまうことによるあっけなさを解消することができ、遊技進行の好適化を図ることが可能となる。

40

【2630】

特徴bH6．前記特定状態にて得られた利益に対応する利益報知（例えば獲得枚数等）を実行可能な手段を備え、

前記利益報知は、前記残数報知にて報知される残数の情報が前記所定情報となる遊技よ

50

りも後に得られた利益も含めた報知とされることが可能に構成されていることを特徴とする特徴b H 1乃至特徴b H 5のいずれか1に記載の遊技機。

【2631】

残数のズレ等の特定事象が生じたからといって、特定状態が継続すれば遊技者が得られた利益には影響がないのであるから、上記構成のように、その利益も含めて利益報知を実行するようにすることで、正しい利益報知とすることが可能となる。よって、遊技進行の好適化を図ることが可能となる。

【2632】

特徴b H 7. 前記特定状態の遊技数に対応する遊技数報知（例えば消化ゲーム数等）を実行可能な手段を備え、

前記遊技数報知は、前記残数報知にて報知される残数の情報が前記所定情報となる遊技よりも後に実行された遊技数も含めた報知とされることが可能に構成されていることを特徴とする特徴b H 1乃至特徴b H 6のいずれか1に記載の遊技機。

【2633】

残数のズレ等の特定事象が生じたからといって、その後も特定状態が継続すれば遊技数には影響がないのであるから、上記構成のように、その遊技数も含めて遊技数報知を実行するようにすることで、正しい遊技数報知とすることが可能となる。よって、遊技進行の好適化を図ることが可能となる。

【2634】

特徴b H 8. 少なくとも前記残数報知にて報知される残数の情報が前記所定情報となるまでに、前記残数報知にて報知される残数を増加させる増加報知を実行可能な手段（例えばサブ制御装置180による後乗せ報知演出を実行する機能等）を備え、

前記増加報知が実行されない場合であっても、前記残数報知にて報知される残数の情報が前記所定情報となる遊技よりも後の遊技にて前記特定状態を終了させることが可能に構成されていることを特徴とする特徴b H 1乃至特徴b H 7のいずれか1に記載の遊技機。

【2635】

上記構成によれば、特徴b H 1の構成が、残数報知にて報知される残数の情報が所定情報となる場合に増加報知が行われる所謂後乗せとは異なる事象であることが明確化される。

【2636】

なお、上記特徴b H 1乃至特徴b H 8に記載された発明は、「遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2637】

なお、上記特徴b H 1乃至特徴b H 8の各構成に対して、特徴b A 1乃至特徴b A 15、特徴b B 1乃至特徴b B 9、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 9、特徴b E 1乃至特徴b E 11、特徴b F 1乃至特徴b F 10、特徴b G 1乃至特徴b G 8、特徴b H 1乃至特徴b H 8のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2638】

以上詳述した特徴 b A 群乃至特徴 b H 群の各構成に対して、他の特徴 a A 群乃至特徴 a Q 群や特徴 c A 群乃至特徴 c H 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2639】

＜特徴 c A 群＞

特徴 c A 1. 遊技者による操作に基づいてゲームを進行する遊技進行手段（例えば、主制御装置 101 による通常処理を実行する機能等）と、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御装置 101 によるメダル払出処理を実行する機能等）と、を備える遊技機であって、

第 1 のゲーム（例えば、C Z モードにおいて V 1 __ 1 のゲーム等）にて所定演出としての第 1 所定演出（例えば、V 1 __ 1 用の演出、対峙演出等）を実行可能とし、当該第 1 のゲームよりも後の第 2 のゲーム（例えば、C Z モードにおいて V 1 __ 1 のゲーム等）にて前記所定演出として第 2 所定演出（例えば、V 1 __ 2 用の演出、味方 U P 演出等）を実行可能とする所定演出状態（例えば、C Z モードや連続演出状態）が設けられており、

前記所定演出状態において、前記第 2 のゲームにて前記第 1 所定演出を実行することが可能な手段（例えば、サブ制御装置 180 による V 1 __ 1 __ 1 の演出を V 1 __ 2 等のゲームにて実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【2640】

上記構成によれば、遊技者の操作に基づいてゲームが進行され、そのゲームの結果に応じて特典が付与されるスロットマシン等の遊技機において、第 1 のゲームにて第 1 所定演出を行い、第 2 のゲームにて第 2 所定演出を行う、といったように複数のゲームに亘って連続する演出が実行される所定演出状態において、本来であれば、第 2 所定演出が行うはずの所定演出状態における第 2 のゲームで第 1 所定演出を実行可能としていることから、例えば、所定演出状態に移行したのにもかかわらず、何らかの事情によって第 1 のゲームで演出を実行することができないなどの不都合が生じた場合に、第 1 所定演出から所定演出状態の演出をスタートさせることも可能となる。このようにすることで、各ゲームで実行すべき演出が一对一で対応付けられた所定演出状態であっても、その演出の実行態様の自由度が圧倒的に向上し、上記のような不都合が生じた場合であっても柔軟に対応することができるし、演出効果を高めることも大きく貢献することが可能となる。

【2641】

特徴 c A 2. 前記第 1 のゲームの前記第 1 所定演出が制限されている場合に、前記第 2 のゲームにて前記第 1 所定演出が実行可能であることを特徴とする特徴 c A 1 に記載の遊技機。

【2642】

上記構成によれば、第 1 のゲームで第 1 所定演出が実行されていない場合に第 2 のゲームで第 1 所定演出を実行するようにしておけば、第 1 所定演出が重複して実行されることによる演出上の矛盾を生じさせないようにすることができる。

【2643】

特徴 c A 3. 前記所定演出状態が開始されるゲームにて特定演出（例えば C Z 開始演出等）を実行することが可能な手段（例えば、サブ制御装置 180 による C Z 開始演出を実行する機能等）を備え、

前記所定演出状態が開始されるゲームにて前記特定演出が実行されていない場合に、前記第 2 のゲームにて前記第 1 所定演出が実行されることを特徴とする特徴 c A 1 又は特徴 c A 2 に記載の遊技機。

【2644】

上記構成によれば、所定演出状態が開始されるゲームにて特定演出が実行されることを前提とすると、その開始ゲームにて特定演出が実行されていない場合、当該所定演出状態

が開始されたこと遊技者は知らない可能性がある。この場合、第2のゲームだからと言って、いきなり第2所定演出からスタートするのではなく、第1所定演出からスタートさせることで、所定演出状態の演出の流れをうまく理解させることが可能となり、仮に特定演出が実行されていなくても、所定演出状態の各所定演出を存分に楽しませることができるようになる。

【2645】

特徴c A 4．前記第2のゲームにて前記第1所定演出を実行する場合、当該第2のゲームにて前記特定演出を実行することが可能な手段（例えばサブ制御装置180によるC Z開始演出が未実行であるゲームでC Z開始演出を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴c A 3に記載の遊技機。

10

【2646】

上記構成によれば、第2のゲームで第1所定演出を実行する場合、開始ゲームで実行される特定演出も第2のゲームで実行されるようになるため、あたかも当該第2のゲームから所定演出状態が開始されたように遊技者に理解させることが可能となる。よって、いきなり第1所定演出からスタートする構成と比較して、通常の演出の流れに近い演出の流れとすることができ、違和感なく演出を楽しませることが可能となる。

【2647】

特徴c A 5．前記第1所定演出として複数の種類の演出態様が設定されており、

前記第1のゲームにて前記第1所定演出を実行する場合、前記複数の種類の演出態様から今回の前記第1所定演出の演出態様を設定する手段（例えばサブ制御装置180によるV1__1のゲームにてC V1__1の演出態様を設定する機能等）を備え、

20

前記第2のゲームにて前記第1所定演出を実行する場合、予め定められた所定の演出態様にて当該第1所定演出が実行されることを特徴とする特徴c A 1乃至特徴c A 4のいずれか1に記載の遊技機。

【2648】

上記構成によれば、第1所定演出の演出態様（演出パターン）が多様なものとなり、演出効果を高めることが可能となる。そのうえで、第2のゲームにて緊急的に第1所定演出を実行する場合には、予め定められた所定の演出態様にて第1所定演出を実行するため、当該緊急的に演出態様を設定する必用が生じず、処理が集中し得る状況での処理負荷を軽減することが可能となる。

30

【2649】

特徴c A 6．所定の判定を行う判定手段（例えば、主制御装置101によるA Tモード移行抽選を実行する機能等）を有し、

前記所定の判定の結果が第1結果（例えばA Tモード移行当選等）である場合、前記所定演出状態において実行される前記所定演出の演出態様が第1演出態様（例えば最終的に勝ち演出とされる等）となり、

前記所定の判定の結果が前記第1結果とは異なる第2結果（例えばA Tモード移行非当選等）である場合、前記所定演出状態において実行される前記所定演出の演出態様が前記第1演出態様とは異なる第2演出態様（例えば最終的に負け演出とされる等）となる構成であり、

40

前記所定の演出態様は、前記所定演出状態において前記所定演出が前記第1演出態様とされる場合に実行され得る演出態様であり、前記所定演出状態において前記所定演出が前記第2演出態様とされる場合に実行され得る演出態様である（例えば、V1__1__1の演出パターンが勝ち負けいずれでも選択されるように構成されていること等）ことを特徴とする特徴c A 5に記載の遊技機。

【2650】

上記構成によれば、所定の判定の結果が第1結果及び第2結果のいずれであるかを、複数のゲームに亘って所定演出を楽しむ所定演出状態において、緊急的に第2のゲームにて所定の演出態様にて第1所定演出を実行した場合に、最終的に所定演出が第1演出態様となるか第2演出態様となるかが予測できないようになる。よって、緊急的に予め定められ

50

た所定の演出態様による第1所定演出を実行するようにしながらも、演出を最後まで楽しませることが可能となる。

【2651】

特徴c A 7．前記所定演出状態における前記第2のゲームよりも後の第3のゲーム（例えば、V1__3やV2__1のゲーム）にて前記第1所定演出及び前記第2所定演出とは異なる第3所定演出（例えば、V1__3やV2__1のゲーム用の演出等）が実行可能とされており、

前記第3のゲームにて前記第1所定演出を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴c A 1乃至特徴c A 6のいずれか1に記載の遊技機。

【2652】

上記構成によれば、緊急的に第1所定演出を実行するゲームが第2のゲームだけでなく第3のゲームでもよいことが明確化される。よって、第1所定演出を緊急的に実行できるゲームの自由度が向上し、例えば、第1のゲームだけでなく第2のゲームでも第1所定演出を実行できなかった場合に、第3のゲームで第1所定演出を実行する等の構成とすることが可能となる。

【2653】

特徴c A 8．前記所定演出状態における前記第2のゲームよりも後の第3のゲーム（例えば、V1__3やV2__1のゲーム）にて前記第1所定演出及び前記第2所定演出とは異なる第3所定演出（例えば、V1__3やV2__1のゲーム用の演出等）が実行可能とされており、

前記第2のゲームにて前記第1所定演出が実行された場合であっても、前記第3のゲームで前記第3所定演出を実行可能とされることを特徴とする特徴c A 1乃至特徴c A 7のいずれか1に記載の遊技機。

【2654】

上記構成によれば、第2のゲームで第2所定演出ではなく第1所定演出を実行した場合、第3のゲームでは第2所定演出ではなく第3所定演出が実行される。つまり、順番的には、本来ならば第1所定演出の後には第2所定演出であるものの、上記構成においては、あえて第1所定演出の後で第3所定演出を行う（第2所定演出を飛ばす）構成としている。このようにすることで、所定演出状態のゲーム数が定められているような構成であっても、所謂連続演出としての所定演出を最終的な演出まで実行し得るようになり、最終的な演出が実行されずに所定演出状態が終了してしまっても後味の悪い演出としてしまう事象を回避することができる。

【2655】

特徴c A 9．前記第1所定演出を実行した前記第2のゲームにて前記所定演出状態を終了可能とされていることを特徴とする特徴c A 1乃至特徴c A 8のいずれか1に記載の遊技機。

【2656】

上記構成によれば、第2のゲームにて緊急的に第1所定演出を実行した場合であっても、当該第2のゲームが所定演出状態の終了ゲームであれば、第2所定演出を行うことなく当該第2のゲームにて所定演出状態を終了させる。このようにすることで、所定演出状態が遊技者にとって有利な状態であったり不利な状態であったりする場合、演出側の都合だけでその有利度を異ならせる（所定演出状態のゲーム数を変化させる）ことにならず、例えば、不正に第2のゲームにて第1所定演出を行わせる行為が行われた場合であっても、遊技の公平性を担保することが可能となる。

【2657】

なお、上記構成は、「前記第2のゲームにて前記第1所定演出を実行した場合であっても、前記所定演出状態のゲーム数が変化しないことを特徴とする特徴c A 1乃至特徴c A 8のいずれか1に記載の遊技機」と表現してもよい。

【2658】

特徴c A 10．前記所定演出状態は、遊技者にとって有利な状態であることを特徴とす

10

20

30

40

50

る特徴 c A 1 乃至特徴 c A 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2659】

上記構成によれば、遊技者にとって有利な状態が開始されたのにもかかわらず、第 1 のゲームで第 1 所定演出が実行されていない等の緊急時には、第 2 のゲームで第 2 所定演出ではなく第 1 所定演出を実行するようにすれば、当該有利な状態の演出の流れを遊技者に明確に理解させることが可能となる。

【2660】

なお、上記特徴 c A 1 乃至特徴 c A 10 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2661】

なお、上記特徴 c A 1 乃至特徴 c A 10 の各構成に対して、特徴 c A 1 乃至特徴 c A 10、特徴 c B 1 乃至特徴 c B 15、特徴 c C 1 乃至特徴 c C 12、特徴 c D 1 乃至特徴 c D 10、特徴 c E 1 乃至特徴 c E 7、特徴 c F 1 乃至特徴 c F 9、特徴 c G 1 乃至特徴 c G 5、特徴 c H 1 乃至特徴 c H 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2662】

<特徴 c B 群>

特徴 c B 1. 遊技者による操作に基づいてゲームを進行する遊技進行手段（例えば、主制御装置 101 による通常処理を実行する機能等）と、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御装置 101 によるメダル払出処理を実行する機能等）と、を備える遊技機であって、

遊技状態として所定遊技状態（例えば C Z モード等）が設定されており、

前記所定遊技状態への移行が生じる所定のゲームにて、当該所定遊技状態への移行が生じたことに対応する所定報知（例えば C Z 開始演出等）を実行可能な第 1 手段（例えばサブ制御装置 180 による C Z 開始コマンドに基づいて C Z 開始演出を実行する機能等）と、

前記所定のゲームよりも後の特定のゲームにて、前記所定報知を実行可能な第 2 手段（例えばサブ制御装置 180 による C Z 開始演出が未実行であることを契機として C Z 開始演出を実行する機能等）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【2663】

上記構成によれば、遊技者の操作に基づいてゲームが進行され、そのゲームの結果に応じて特典が付与されるスロットマシン等の遊技機において、所定遊技状態への移行が生じた場合、その移行が生じたことを所定報知によって遊技者が明確に把握可能となる。これにより、例えば、遊技状態に応じて得られる特典が異なるような構成や、遊技状態において遊技性が異なるような構成において、その異なることとなったことを明確に理解したうえで遊技を行わせることができるようになり、遊技進行の好適化とともに、遊技の理解を深めることを通じて、遊技の興趣向上にも役立てることが可能となる。

【2664】

そのうえで、上記構成においては、そのような所定報知を、所定遊技状態への移行が生じる所定のゲームにて行う場合と、その所定のゲームよりも後の特定のゲームにて行う場合とがあるようにしていることから、例えば、何らかの事情によって所定のゲームにて所定報知を行うことができなくても、事後的にその所定報知を行うことが可能となり、リアルタイムで所定報知を行えない場合であっても上記の異なることとなったことを遊技者に知らせることが可能となる。また、このような構成とすることで、所定報知を行うゲームの自由度を圧倒的に高めることができ、例えば、所定遊技状態へ移行していても、あえてそれを事後的に報知するようにすることで、所定遊技状態へ移行した後であっても所定報知を行うまでのゲームのドキドキ感を高めることが可能となる。よって、遊技進行の好適化や遊技の興趣向上に貢献することが可能となる。

10

【2665】

特徴c B 2. 前記所定のゲームが第1状況（例えば、接続異常や同期異常が生じていない状況等）にて実行される場合、当該所定のゲームにて前記所定報知が実行され、

前記所定のゲームが前記第1状況とは異なる第2状況（例えば、接続異常や同期異常が生じている状況等）にて実行される場合、当該所定のゲームにて前記所定報知が実行されないことを特徴とする特徴c B 1に記載の遊技機。

【2666】

上記構成によれば、所定のゲームが実行される状況によって、当該所定のゲームにて所定報知が実行されるか否かが異なる。状況によっては、所定遊技状態への移行が生じたとしても、所定報知を実行することができない場合も考えられるし、更に、所定遊技状態へ移行するだけではなく、他の状況との関係で、当該移行が生じる所定のゲームで特定報知を実行するか否かを異ならせておけば、所定報知が実行されることを通じて第1状況であることを遊技者に知らせたり、所定報知が実行されないことを通じて第2状況であることを知らせたりすることも可能となり、当該他の状況と所定報知との関係で遊技性を高めることが可能となる。

20

【2667】

特徴c B 3. 前記第2状況は、前記所定報知を実行することができない状況であることを特徴とする特徴c B 2に記載の遊技機。

【2668】

上記構成においては、所定遊技状態への移行が生じたとしても、所定のゲームが第2状況であると所定報知を実行することができない。このような構成であっても、特徴c B 1のように、所定のゲームよりも後の特定のゲームで所定報知を実行可能としていることから、所定遊技状態への移行が生じたことを、遊技者に明確に把握させることが可能となる。

30

【2669】

なお、上記構成は、「前記第2状況は、前記所定報知の実行が制限される状況であることを特徴とする特徴c B 2に記載の遊技機。」と表現してもよい。

【2670】

特徴c B 4. 前記第2状況において、前記所定報知とは異なる報知（例えば指示モニタによる押し順報知や補助表示部65の残数表示の更新等）を実行可能な手段（例えば主制御装置101による指示モニタでの押し順報知用の処理を実行する機能やサブ制御装置180による残数表示の更新処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴c B 2又は特徴c B 3に記載の遊技機。

40

【2671】

上記構成によれば、所定報知を実行できないような第2状況ではあっても、別の報知については実行可能としておけば、例えば、報知を実行しないことによって遊技者に不利なを与えてしまうことを回避することが可能となる。

【2672】

なお、「前記所定報知とは異なる報知」は、所定報知以外の全ての報知を示すものの他

50

、所定報知以外の報知であって一部の報知を示すもの出会ってもよい。一部の報知を示す場合、「前記所定報知とは異なる報知」を「特定報知」と表現してもよく、これは他の特徴でも同様に適用可能である。

【2673】

特徴c B 5．前記遊技進行手段を有する第1制御手段（例えば主制御装置101等）と

、

前記第1手段及び前記第2手段を有する第2制御手段（例えばサブ制御装置180等）

と、

を備え、

前記所定報知とは異なる報知を実行可能な手段（例えば、主制御装置101による指示モニタでの押し順報知を実行する機能）は、前記第1制御手段が有することを特徴とする特徴c B 4に記載の遊技機。

【2674】

上記構成によれば、遊技進行手段と特定報知を行う手段（第1手段及び第2手段）とを複数の制御手段に分散させて有する構成となり、機能の分散化によって処理集中や処理負荷の増大化を解消することが可能となる。そのうえで、第2状況でも所定報知とは異なる報知を実行する手段は、所定報知を実行する手段を有する側の第2制御手段ではなく、第1制御手段側に設けられる構成となる。このような構成であれば、例えば第2制御手段が何らかの異常によって所定報知を実行することができなきてても、第1制御手段にて遊技の進行とともに所定報知とは異なる報知を実行可能となり、遊技進行の好適化を図ることができるようになる。

【2675】

特徴c B 6．前記遊技進行手段を有する第1制御手段（例えば主制御装置101等）と

、

前記第1手段及び前記第2手段を有する第2制御手段（例えばサブ制御装置180等）

と、

を備え、

前記所定報知とは異なる報知を実行可能な手段（例えばサブ制御装置180による残数表示の更新処理を実行する機能等）は、前記第2制御手段が有することを特徴とする特徴c B 4又は特徴c B 5に記載の遊技機。

【2676】

上記構成によれば、遊技進行手段と特定報知を行う手段（第1手段及び第2手段）とを複数の制御手段に分散させて有する構成となり、機能の分散化によって処理集中や処理負荷の増大化を解消することが可能となる。そのうえで、第2状況でも所定報知とは異なる報知を実行する手段は、所定報知を実行する手段を有する側の第2制御手段に設けられている構成となる。つまり、所定報知を実行することができない等の第2状況であっても、第2制御手段は、少なくとも所定報知とは異なる報知を実行する構成となる。このような構成であれば、遊技進行を司る第1制御手段側の構成に影響されることなく、第2制御手段の機能を変更するなどするだけで第2状況にて所定報知とは異なる報知を実行可能となり、比較的簡素な構成にて特徴c B 4の効果を奏することができるようになる。

【2677】

なお、本構成を特徴c B 5に適用する場合、「前記所定報知とは異なる報知を実行可能な手段」として、「前記第1制御手段に設けられ、前記所定報知とは異なる報知として第1報知（例えば、指示モニタによる押し順報知等）を実行可能な手段」と、「前記第2制御手段に設けられ、前記所定報知とは異なる報知として前記第1報知とは異なる第2報知（例えば、残数表示等）を実行可能な手段」とをそれぞれ有する構成とするとよい。

【2678】

特徴c B 7．前記所定報知とは異なる報知は、実行されることで遊技者にとって有利となる報知である、又は実行されないことで遊技者が不利益を被り得る報知である、ことの少なくともいずれか一方であることを特徴とする特徴c B 4乃至特徴c B 6のいずれか1

10

20

30

40

50

に記載の遊技機。

【2679】

上記構成によれば、所定報知を実行しない第2状況であっても、所定報知とは異なる報知を実行すべき意義がより明確化される。

【2680】

特徴cB8．前記第2手段は、前記第2状況から前記第1状況となってから前記特定のゲームにて前記所定報知を実行する構成であることを特徴とする特徴cB2乃至特徴cB7のいずれか1に記載の遊技機。

【2681】

上記構成によれば、所定遊技状態へ移行した後、特定のゲームとなったからといって、その特定のゲームが第2状況であれば所定報知を実行せず、第1状況となってから所定報知を実行する構成となる。このような構成であれば、特定のゲームが第2状況にて実行された場合に、無理やり特定報知を実行する必要が生じず、構成の複雑化を生じさせることなく特徴cB2の効果を期待することが可能となる。

10

【2682】

なお、上記構成は、「前記第2手段は、前記特定のゲームが前記第2状況であれば、前記所定報知を実行しない構成であることを特徴とする特徴cB2乃至特徴cB7のいずれか1に記載の遊技機」等と表現してもよい。

【2683】

特徴cB9．前記所定遊技状態は、移行前の状態と比較して遊技者にとっての有利度が異なる状態であることを特徴とする特徴cB1乃至特徴cB8のいずれか1に記載の遊技機。

20

【2684】

上記構成によれば、所定遊技状態に移行し、有利度が異なることとなった場合に、その移行が生じたことを遊技者により確実に報知することが可能となる。よって、有利度が異なる状態に移行したのにもかかわらず漫然と遊技を進行させてしまう事象を生じさせないようにすることができ、遊技への注目度を好適に高めることができる。

【2685】

特徴cB10．前記所定遊技状態は、移行前の状態よりも遊技者にとって有利な状態であることを特徴とする特徴cB9に記載の遊技機。

30

【2686】

上記構成によれば、遊技者にとって有利な状態に移行しているのにもかかわらず、遊技者がそれを知ることなく遊技を行ってしまう事象を好適に解消することができ、遊技進行の好適化とともに、遊技への注目度向上に大きく貢献することが可能となる。

【2687】

特徴cB11．前記第1手段により前記所定報知が実行された場合と、前記第2手段により前記所定報知が実行された場合とで、前記所定遊技状態の終了ゲームが共通可能とされていることを特徴とする特徴cB1乃至特徴cB10のいずれか1に記載の遊技機。

【2688】

上記構成によれば、所定報知の実行ゲームが異なっても、所定遊技状態の終了ゲームは共通のゲームとなるため、所定報知の実行ゲームに応じて所定遊技状態の終了ゲームを異ならせることによる構成の複雑化を生じさせることなく、特徴cB1の効果を期待することができる。

40

【2689】

なお、上記構成は、「前記第1手段により前記所定報知が実行された場合、前記所定遊技状態に移行した後、所定数のゲームで当該所定遊技状態が終了し、前記第2手段により前記所定報知が実行された場合、前記所定遊技状態に移行した後、前記所定数のゲームで当該所定遊技状態が終了する構成であることを特徴とする特徴cB1乃至特徴cB10のいずれか1に記載の遊技機」等と表現してもよい。

【2690】

50

特徴 c B 1 2 . 前記第 1 手段により前記所定報知が実行された場合と、前記第 2 手段により前記所定報知が実行された場合とで、前記所定遊技状態における遊技者にとっての所定の有利度（例えば A T モードへの移行し易さ等）が共通可能とされていることを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 6 9 1 】

上記構成によれば、所定報知の実行ゲームが異なっても、所定遊技状態の所定の有利度は変わらないため、たとえ移行時に所定報知が実行されなくても安心して所定遊技状態を楽しませることが可能となる。

【 2 6 9 2 】

なお、上記構成は、「前記第 1 手段により前記所定報知が実行された場合と、前記第 2 手段により前記所定報知が実行された場合とで、前記所定遊技状態における遊技者にとっての所定の有利度（例えば A T モードへの移行し易さ等）が同じ有利度となるように構成可能とされていることを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機」等と表現してもよい。

【 2 6 9 3 】

なお、上記構成は、前記第 1 手段により前記所定報知が実行された場合と、前記第 2 手段により前記所定報知が実行された場合とで、前記所定遊技状態における遊技者にとっての有利度が異なる構成を排除するものではなく、少なくとも所定の有利度に関して共通している構成であればよい。

【 2 6 9 4 】

特徴 c B 1 3 . 前記第 1 手段により前記所定報知が実行された場合と、前記第 2 手段により前記所定報知が実行された場合とで、前記所定遊技状態における遊技者にとっての所定の有利度（例えば A T モードへの移行し易さ等）が異なることが可能とされていることを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 1 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 6 9 5 】

上記構成によれば、所定報知の実行ゲームが異なっても、所定遊技状態の所定の有利度は変わるため、例えば、移行時に所定報知が実行されることを望んで遊技を行ったり、移行時に所定報知が実行されないことを望んで遊技を行ったりする等、所定遊技状態への移行が生じる際の注目度を好適に高めることが可能となる。

【 2 6 9 6 】

なお、本構成を特徴 c B 1 2 に適用する場合、本構成における「所定の有利度」と、特徴 c B 1 2 における「所定の有利度」とが異なる観点での有利度であることを明確化すべく、例えば、本構成のものを「第 1 所定の有利度」とし、特徴 c B 1 2 のものを「第 2 所定の有利度」と表現してもよい。

【 2 6 9 7 】

また、上記構成は、前記第 1 手段により前記所定報知が実行された場合と、前記第 2 手段により前記所定報知が実行された場合とで、前記所定遊技状態における遊技者にとっての有利度が共通する構成を排除するものではなく、少なくとも所定の有利度に関して異なる構成であればよい。

【 2 6 9 8 】

特徴 c B 1 4 . 前記第 2 手段は、前記所定のゲームにおいて前記所定報知が実行されていない場合に、前記特定のゲームにおいて前記所定報知を実行する構成であることを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 6 9 9 】

上記構成によれば、所定報知が重複して実行される事象を好適に回避することが可能となる。

【 2 7 0 0 】

特徴 c B 1 5 . 前記遊技進行手段を有する第 1 制御手段（例えば主制御装置 1 0 1 等）と、

前記第 1 手段及び前記第 2 手段を有する第 2 制御手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 等）

10

20

30

40

50

と、
を備え、

前記第1制御手段は、前記所定遊技状態への移行が生じたことに対応する情報（例えばC Z開始コマンド等）を、前記第2制御手段へ出力する手段（例えば主制御装置101によるC Z開始コマンドを出力する処理を実行する機能等）を備え、

前記第2制御手段は、前記所定のゲームにて前記所定報知が実行されていないことを把握する手段（例えばサブ制御装置180においてC Z開始済みフラグを把握する処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴c B 1乃至特徴c B 14のいずれか1に記載の遊技機。

【2701】

上記構成によれば、遊技進行手段と特定報知を行う手段（第1手段及び第2手段）とを複数の制御手段に分散させて有する構成となり、機能の分散化によって処理集中や処理負荷の増大化を解消することが可能となる。そのうえで、所定のゲームで所定報知を実行していないこと、すなわち特定のゲームで所定報知を実行すべきことを、第1制御手段側ではなく第2制御手段にて把握可能としていることにより、遊技進行を担う第1制御手段に新たな構成を追加することによる遊技進行処理のエラー等を生じさせないようにすることが可能となる。

【2702】

なお、上記特徴c B 1乃至特徴c B 15に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2703】

なお、上記特徴c B 1乃至特徴c B 15の各構成に対して、特徴c A 1乃至特徴c A 10、特徴c B 1乃至特徴c B 15、特徴c C 1乃至特徴c C 12、特徴c D 1乃至特徴c D 10、特徴c E 1乃至特徴c E 7、特徴c F 1乃至特徴c F 9、特徴c G 1乃至特徴c G 5、特徴c H 1乃至特徴c H 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2704】

<特徴c C群>

特徴c C 1. 遊技者による操作に基づいてゲームを進行する遊技進行手段（例えば、主制御装置101による通常処理を実行する機能等）と、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御装置101によるメダル払出処理を実行する機能等）と、
を備える遊技機であって、

前記遊技進行手段により開始可能とされる遊技状態として所定遊技状態（例えばC Zモード等）を設け、

前記所定遊技状態が第1状況（例えば接続異常や同期異常が生じている状況等）で開始された場合、当該第1状況とは異なる第2状況（例えば接続異常や同期異常が生じていない状況等）となってから予め定められた所定報知（例えばC Z開始演出、C V 1 __ 1 __ 1の演出、C V 1 __ 2 __ 1の演出、特定演出等）を実行することが可能な手段（例えばサブ

10

20

30

40

50

制御装置 180 による CZ 開始演出、CV1__1__1 の演出、CV1__2__1 の演出、特定演出を実行する機能等)を備えていることを特徴とする遊技機。

【2705】

上記構成によれば、遊技者の操作に基づいてゲームが進行され、そのゲームの結果に応じて特典が付与されるスロットマシン等の遊技機において、第1状況で所定遊技状態が開始された場合は、第2状況となってから予め定められた所定報知が実行される。このようにすることで、第1状況中に遊技状態の移行が生じたことを、所定報知を通じて遊技者は明確に理解することが可能となる。特に、第1状況中に所定遊技状態が開始されたからといって、第1状況中に所定報知を実行するような構成とせず、第2状況となってから所定報知を実行するようにしていることから、例えば、異常が生じている等の第1状況であるのにもかかわらず所定報知を実行するための構成を用意する必要が生じず、比較的簡素な構成にて所定遊技状態が開始されたことを遊技者に知らせることができる。また、所定報知を、予め定められた報知としている為、第2状況となったからといって、複数種類の報知から選択される報知を実行するような構成と比較して、所定報知を行う際の処理負荷を圧倒的に軽減することが可能となる。以上の結果、所定遊技状態への移行が生じたことを、より好適に遊技者に知らせることができるようになる。

10

【2706】

特徴 c C 2 . 前記第1状況は所定の異常が生じている状況であり、前記第2状況は前記所定の異常が生じていない状況であることを特徴とする特徴 c C 1 に記載の遊技機。

【2707】

上記構成によれば、異常中に所定遊技状態が開始された場合には、異常が解消された後で所定報知が実行される。このような構成であれば、異常中に所定遊技状態が開始された場合であっても、既に所定遊技状態へ移行している状況であることを、遊技者に明確に知らせることが可能となる。

20

【2708】

特徴 c C 3 . 所定の報知を実行する報知実行手段(例えば、サブ制御装置 180 による演出設定処理を実行する機能等)を有し、

前記報知実行手段により前記所定報知が実行される構成であり、

前記第1状況は、前記報知実行手段による所定の報知を更新することができない又は前記報知実行手段による所定の報知の更新が制限される状況であることを特徴とする特徴 c C 2 に記載の遊技機。

30

【2709】

上記構成によれば、所定遊技状態への移行が生じたことの報知を実行しようにも報知の更新ができない状況であれば、その状況が改善されてから所定報知を行うようにしているため、当該報知の更新ができない状況で所定遊技状態への移行が生じたことを遊技者に明確に理解させることができるようになる。

【2710】

なお、「前記報知実行手段による所定の報知の更新が制限される状況」とは、一部の報知については更新が可能であるものの他の報知については報知を行えない状況や、報知の更新を行うことが可能ではあるものの、その報知の更新の態様が限定的なものとされている状況や、報知の更新を行うことが可能ではあるものの、他の報知との関係で、その更新を行ったことを遊技者が把握しにくい状況等が含まれる。

40

【2711】

特徴 c C 4 . 前記遊技進行手段を有する第1制御手段(例えば主制御装置 101 等)と、

前記第1制御手段から出力される情報に基づいて当該情報に対応する報知を実行する報知実行手段(例えばサブ制御装置 180 による演出設定処理を実行する機能等)を有する第2制御手段(例えばサブ制御装置 180 等)と、
を備え、

前記第1状況は前記第1制御手段からの情報を、前記第2制御手段にて受信できない又

50

は認識できない状況を含むことを特徴とする特徴 c C 2 又は特徴 c C 3 に記載の遊技機。

【2712】

上記構成のように、第1制御手段からの情報に基づいて第2制御手段側で報知を行うような構成においては、所定遊技状態に移行したことの情報を第2制御手段にて受信できなかったり認識できなかったりする第1状況では、そもそも所定遊技状態へ移行したことを第2制御手段側で把握することができない。そこで、特徴 c C 1 のように、その第1状況から第2状況（第1制御手段からの情報を第2制御手段で受信できたり、認識できる状況）となってから所定報知を行うようにすることで、所定遊技状態への移行が生じていることを遊技者に明確に把握させることが可能となる。

【2713】

特徴 c C 5 . 前記第1状況では、前記第2制御手段において、前記所定遊技状態が開始されたことを認識することができないことを特徴とする特徴 c C 4 に記載の遊技機。

【2714】

上記構成は、特徴 c C 4 の具体的構成である。

【2715】

特徴 c C 6 . 前記第1状況で前記所定遊技状態が開始された場合、当該第1状況では前記所定報知が実行されないことを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 5 のいずれか1に記載の遊技機。

【2716】

上記構成によれば、特徴 c C 1 において、第2状況となってから所定報知を行う意義をより明確化することができる。

【2717】

特徴 c C 7 . 前記第2状況にて前記所定遊技状態が開始される場合、当該第2状況にて前記所定報知が実行されない構成であることを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 6 のいずれか1に記載の遊技機。

【2718】

上記構成によれば、第1状況で所定遊技状態が開始された場合には、通常とは異なる（第2状況で所定遊技状態が開始された場合とは異なる）流れで所定遊技状態の報知を開始する構成となる。よって、第1状況で所定遊技状態が開始されたことを、遊技者に明確に理解させることができるようになる。

【2719】

特徴 c C 8 . 前記第2状況にて前記所定遊技状態が開始される場合、当該第2状況にて前記所定報知が実行される構成であることを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 6 のいずれか1に記載の遊技機。

【2720】

上記構成によれば、第1状況で所定遊技状態が開始された場合であっても、通常と同じ（第2状況で所定遊技状態が開始された場合と同じ）流れで所定遊技状態の報知を開始する構成となる。よって、比較的、遊技者に違和感を与えないようにしながら所定遊技状態が開始されている状況を知らせることが可能となる。

【2721】

特徴 c C 9 . 前記所定報知は、前記所定遊技状態であることを示す報知であることを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 8 のいずれか1に記載の遊技機。

【2722】

上記構成によれば、特徴 c C 1 の効果を明確化することができる。

【2723】

特徴 c C 10 . 前記所定報知は、前記所定遊技状態が開始されることを示す報知であることを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 9 のいずれか1に記載の遊技機。

【2724】

上記構成によれば、第2状況となってから、所定遊技状態が開始されることの報知が行われることになる。このような構成であれば、仮に第1状況にてその所定遊技状態が開始

10

20

30

40

50

されたことの報知がなされていなくても、所定遊技状態が開始されていることを明確に知らせることが可能となる。

【2725】

なお、上記構成は、特に特徴c C 8に適用するとよい。

【2726】

特徴c C 11．前記第2状況となってから前記所定報知を実行する場合、当該所定報知を実行するゲームにおいて、当該所定報知を実行するゲームの遊技結果に対応する報知を実行可能とされていることを特徴とする特徴c C 1乃至特徴c C 10のいずれか1に記載の遊技機。

【2727】

上記構成によれば、所定報知だけでなく、当該ゲームの遊技結果についても報知可能となり、遊技者の操作に基づいてゲームが進行するスロットマシンにおいて、その遊技結果を知らずにゲームを行うといったように当該スロットマシンの遊技性を抹殺しないようにしながら、所定報知を実行することが可能となる。

【2728】

特徴c C 12．前記第1状況では、前記遊技進行手段による遊技の進行が可能とされていることを特徴とする特徴c C 1乃至特徴c C 11のいずれか1に記載の遊技機。

【2729】

上記構成によれば、第1状況で所定遊技状態が開始されることが明確化される。

【2730】

なお、上記特徴c C 1乃至特徴c C 12に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2731】

なお、上記特徴c C 1乃至特徴c C 12の各構成に対して、特徴c A 1乃至特徴c A 10、特徴c B 1乃至特徴c B 15、特徴c C 1乃至特徴c C 12、特徴c D 1乃至特徴c D 10、特徴c E 1乃至特徴c E 7、特徴c F 1乃至特徴c F 9、特徴c G 1乃至特徴c G 5、特徴c H 1乃至特徴c H 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2732】

＜特徴c D 群＞

特徴c D 1．遊技者による操作に基づいてゲームを進行する遊技進行手段（例えば、主制御装置101による通常処理を実行する機能等）と、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御装置101によるメダル払出処理を実行する機能等）と、を備える遊技機であって、

前記遊技進行処理により進行されるゲームにて予め定められた所定事象（例えばC Zモードへの移行等）が生じた場合、当該所定事象に対応する所定報知（例えばC Z用の演出等）を実行することが可能な第1手段（例えばサブ制御装置180によるC Z演出設定処理やC Z用処理を実行する機能等）と、

10

20

30

40

50

前記所定事象が生じたことに対応する所定情報を出力することが可能な第２手段（例えば主制御装置１０１による区間表示器の表示開始処理やＣＺ用外部出力処理を実行する機能等）と、
を備え、

前記第１手段は、前記第２手段により前記所定情報が出力される前の状況において前記所定報知を第１所定報知（例えばＣＺ開始演出等）として実行可能であり、前記第２手段により前記所定情報が出力された後の状況において前記所定報知を前記第１所定報知とは異なる第２所定報知（例えば今回のゲームに対応するＣＺモード用の演出等）として実行可能であることを特徴とする遊技機。

【２７３３】

上記構成によれば、遊技者の操作に基づいてゲームが進行され、そのゲームの結果に応じて特典が付与されるスロットマシン等の遊技機において、所定事象が生じた場合にその所定事象に対応する所定報知を行うことで、遊技者は所定事象が生じていることを明確に理解することができる。この場合、所定事象が生じたことに対応する所定情報も出力される構成であり、例えば、その所定情報の出力によって所定報知とは異なる報知が実行される構成や、その所定情報の出力先が遊技ホールに設けられているデータ表示器であるような構成においては、仮に所定報知が、所定事象が生じていることを遊技者が把握した後に実行される場合には、既知の情報が所定報知によって知られることとなり、所定報知を行うことは、かえって遊技者の注目度を低下させる要因となり得る。そこで、所定報知の報知態様を、所定情報の出力前後で切り替えるようにすることで、このような既知の情報を報知してしまうような構成としないようにもすることが可能となり、遊技の興趣向上を好適に図ることができるようになる。

【２７３４】

特徴ｃＤ２．前記遊技進行処理を有する第１制御手段（例えば主制御装置１０１等）と、
前記第１制御手段から出力される情報に基づいて、当該情報に対応する報知を実行することが可能な第２制御手段（例えばサブ制御装置１８０等）と、
を有し、

前記第１手段は前記第２制御手段が有しており、

前記第２手段は前記第１制御手段が有していることを特徴とする特徴ｃＤ１に記載の遊技機。

【２７３５】

上記構成によれば、第１制御手段側からの所定情報を第２制御手段やそれとは異なる手段で受信する構成となる。この場合、例えば所定情報を第２制御手段とは異なる手段として、遊技ホールのデータ表示器にて受信するような構成においては、特徴ｃＤ１に記載したように、所定情報の出力前後で所定報知の報知態様を異ならせれば、既知の情報を報知することにより興ざめさせてしまう事象を好適に回避することが可能となるし、また、例えば所定情報を第２制御手段で受信するような構成においては、所定情報を受信前に所定報知を行う場合、当該所定情報とは異なる情報（所定情報よりも前に第１制御手段から出力される情報）に基づいて所定報知を行えばよく、所定情報を受信後に所定報知を行う場合、所定情報に基づいて所定報知を行えばよいこととなるが、その受信する情報によって所定報知の報知態様を異ならせれば、例えば、所定情報の出力タイミングによって生じる所定事象の有利度が異なるような構成であれば、その所定報知の報知態様から所定事象を予測することも可能となり、遊技の興趣向上にも役立てることが可能となる。

【２７３６】

特徴ｃＤ３．前記第２手段は、前記所定情報を前記第２制御手段とは異なる手段に対して出力する構成であることを特徴とする特徴ｃＤ２に記載の遊技機。

【２７３７】

上記構成は、特徴ｃＤ２の具体的構成の一例である。

【２７３８】

特徴 c D 4 . 前記第 2 手段は、前記所定情報に対応する特定報知（例えば、区間表示器の点灯やデータ表示器による C Z 回数の更新等）が特定報知手段（例えば、区間表示器としての右第 8 表示用セグメント N a 8 やデータ表示器）にて行われるように出力する構成であることを特徴とする特徴 c D 1 乃至特徴 c D 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 7 3 9 】

上記構成によれば、所定報知とは別途、特定報知にて所定事象が生じたことを遊技者が把握可能となることが明確化され、特徴 c D 1 の効果をより明確に期待することができる。

【 2 7 4 0 】

特徴 c D 5 . 前記特定報知手段を本遊技機が有していることを特徴とする特徴 c D 4 に記載の遊技機。

10

【 2 7 4 1 】

遊技ホールによって設置されているデータ表示器の機種やその機能が異なることを鑑みると、上記構成のように本遊技機が特定報知手段を有していれば、設置される遊技ホールに関わらず特徴 c D 1 に記載した効果を期待することができる。

【 2 7 4 2 】

特徴 c D 6 . 前記遊技進行処理を有する第 1 制御手段（例えば主制御装置 1 0 1 等）と、

前記第 1 制御手段から出力される情報に基づいて、当該情報に対応する報知を実行することが可能な第 2 制御手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 等）と、

20

を有し、
前記特定報知手段を前記第 1 制御手段が有していることを特徴とする特徴 c D 5 に記載の遊技機。

【 2 7 4 3 】

上記構成によれば、仮に第 2 制御手段が故障していたとしても、特定報知手段による特定報知によって所定事象が生じていることを遊技者に知らせることができるようになる。

【 2 7 4 4 】

特徴 c D 7 . 前記遊技進行処理を有する第 1 制御手段（例えば主制御装置 1 0 1 等）と、

前記第 1 制御手段から出力される情報に基づいて、当該情報に対応する報知を実行することが可能な第 2 制御手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 等）と、

30

を有し、
前記第 1 手段は前記第 2 制御手段が有しており、
前記第 2 手段は前記第 1 制御手段が有しており、
前記第 2 手段は、前記所定情報を前記第 2 制御手段に対して出力する構成であることを特徴とする特徴 c D 1 に記載の遊技機。

【 2 7 4 5 】

上記構成は、特徴 c D 1 の具体的構成の一例である。

【 2 7 4 6 】

特徴 c D 8 . 前記第 2 手段は、前記所定事象が生じたゲームよりも後のゲームで前記所定情報を出力する構成であることを特徴とする特徴 c D 1 乃至特徴 c D 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 2 7 4 7 】

上記構成によれば、所定事象が生じるゲームと所定情報が出力されるゲームとが異なることになり、所定情報の出力前に所定報知（第 1 所定報知）を実行することの猶予が生じる。このようにすることで、所定報知前に所定情報による報知（データ表示器による表示等）が行われにくくすることができ、所定報知への注目度を高めることができる。そして、このような構成だからこそ、所定情報の出力後に所定報知を行わなければならない事情がある場合には、出力前の報知態様と異ならせるようにすることで、所定報知を行うことによって遊技者を興ざめさせてしまう事象を好適に回避することが可能となる。

50

【2748】

特徴c D 9. 前記第2手段は、前記所定事象が生じたゲームで前記所定情報を入力する構成であることを特徴とする特徴c D 1乃至特徴c D 7のいずれか1に記載の遊技機。

【2749】

上記構成によれば、所定事象が生じるゲームで所定情報が入力されることになり、所定情報の出力と所定報知（第1所定報知）とが重複し得る。このような構成においては、所定報知の実行前に所定情報が入力される事象も生じ易くなる。よって、上記のような構成に対して特徴c D 1の構成を適用することで、所定報知を行うことによって遊技者を興ざめさせてしまう事象を好適に回避することが可能となる。

【2750】

特徴c D 10. 前記第1所定報知を実行した場合は前記第2所定報知は実行されない構成であることを特徴とする特徴c D 1乃至特徴c D 9のいずれか1に記載の遊技機。

【2751】

上記構成によれば、所定報知は、所定情報の出力前か出力後のいずれか1回実行されるものであることが明確化される。つまり、所定情報の出力前後に亘って所定報知が行われる構成ではないことが明確化され、特徴c D 1の技術的意義をより高めることが可能となる。

【2752】

なお、上記特徴c D 1乃至特徴c D 10に記載された発明は、「遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状態でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2753】

なお、上記特徴c D 1乃至特徴c D 10の各構成に対して、特徴c A 1乃至特徴c A 10、特徴c B 1乃至特徴c B 15、特徴c C 1乃至特徴c C 12、特徴c D 1乃至特徴c D 10、特徴c E 1乃至特徴c E 7、特徴c F 1乃至特徴c F 9、特徴c G 1乃至特徴c G 5、特徴c H 1乃至特徴c H 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2754】

<特徴c E 群>

特徴c E 1. 遊技者による操作に基づいてゲームを進行する遊技進行手段（例えば、主制御装置101による通常処理を実行する機能等）と、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御装置101によるメダル払出処理を実行する機能等）と、を備える遊技機であって、

所定演出（例えば、C Zモード用の演出）を実行可能となる所定演出状態（例えば、C Zモードや連続演出状態）において、第1のゲームにて前記所定演出としての第1所定演出（例えば、V 1 __ 1用の演出、対峙演出等）を実行可能とし、前記第1のゲームより後の第2のゲーム（例えば、C ZモードにおいてV 3 __ 5のゲーム等）にて前記所定演出としての第2所定演出（例えば、V 3 __ 5用の演出、勝利演出等）を実行可能とした後、当該所定演出状態を終了させることが可能な手段（例えば、サブ制御装置180によるC

10

20

30

40

50

Z 演出設定処理やC Z用処理を実行する機能等)と、

前記所定演出状態において、前記第1のゲームにて前記所定演出が実行されない場合であっても、前記第2のゲームで当該所定演出状態を終了させることを可能とする手段(例えば、サブ制御装置180によるC Z演出設定処理やC Z用処理において主制御装置101からの前兆コマンド等に基づいてC Zモード用の演出を終了させる機能等)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【2755】

上記構成によれば、遊技者の操作に基づいてゲームが進行され、そのゲームの結果に応じて特典が付与されるスロットマシン等の遊技機において、所定演出を実行する所定演出状態において、第1のゲームにて第1所定演出を行い、第2のゲームにて第2所定演出を行って所定演出状態を終了する、といったように複数のゲームに亘って連続する演出が実行される所定演出状態において、第1のゲームにて所定演出が実行されない場合でも、所定演出状態の終了ゲームは第2のゲームとなる。そのため、例えば、第1のゲームにて所定演出を実行することができない事情があったとしても、例えば所定演出状態の後、遊技状態が移行するのにもかかわらず、所定演出が継続して実行されてしまう、といったように、演出内容と遊技進行とに矛盾を生じさせないようにすることができる。

【2756】

特徴c E 2. 前記第1のゲームにて前記所定演出が実行されない場合、前記第2のゲームにて前記第1所定演出を実行した後、前記所定演出状態を終了可能とされていることを特徴とする特徴c E 1に記載の遊技機。

【2757】

上記構成は、本来ならば第2のゲームでは第2所定演出が実行されるものの、第1のゲームで第1所定演出が実行されていないのであるから、第2のゲームで第1所定演出を実行する構成となる。このような構成とすることにより、第1所定演出を実行していないのに第2所定演出が実行されるという違和感を与えないようにすることが可能となる。

【2758】

特徴c E 3. 前記第1のゲームにて前記所定演出が実行されない場合、前記第2のゲームにて前記第2所定演出を実行した後、前記所定演出状態を終了可能とされていることを特徴とする特徴c E 1又は特徴c E 2に記載の遊技機。

【2759】

上記構成によれば、本来ならば第2のゲームでは第2所定演出が実行されて所定演出状態が終了するのであるから、第1のゲームで第1所定演出が実行されていないからといって、第2のゲームで別の演出が実行されて所定遊技状態が終了することの違和感を与えないようにすることが可能となる。

【2760】

特徴c E 4. 所定の異常が生じた場合に、前記第1のゲームで前記所定演出の実行又は更新が制限されることを特徴とする特徴c E 1乃至特徴c E 3のいずれか1に記載の遊技機。

【2761】

上記構成によれば、特徴c E 1の事象が、所定の異常が生じて第1のゲームで所定演出が実行されなかった場合の事象であることが明確化される。つまり、例えば、演出の都合で第1のゲームで所定演出を実行しなかったのではなく、実行できなかった場合であり、このような場合であっても第2のゲームで所定演出状態を終了可能としておけば、例えば不正に異常を生じさせることで所定演出状態を早期に終了させたり長引かせたりして何らかの利益を享受しようとする行為を行わせにくくすることが可能となる。

【2762】

特徴c E 5. 前記所定の異常が生じている状況で、前記遊技進行手段による遊技進行が可能であることを特徴とする特徴c E 4に記載の遊技機。

【2763】

上記構成は、所定の異常が生じている状況で遊技進行が可能であり、第1のゲームが実

10

20

30

40

50

行可能である構成となる。このような構成において、所定演出状態を第2のゲームで終了可能としておけば、遊技進行と演出の終了ゲームとをマッチさせることができるようになる。

【2764】

特徴cE6．前記第2のゲームでは前記所定の異常が生じていないことを特徴とする特徴cE4又は特徴cE5に記載の遊技機。

【2765】

上記構成によれば、第2のゲームで所定演出状態を終了させることの障壁を少なくすることができる。つまり、例えば第2のゲームでも所定の異常が生じている場合、所定演出状態を終了することすらできない場合も考えられるところ、上記構成のように規定することで、第2のゲームで所定演出状態を終了させ易くすることが可能となる。

【2766】

特徴cE7．前記所定演出状態において、前記第2のゲームにて前記所定演出が実行されない場合であっても、前記第2のゲームで当該所定演出状態を終了させることを可能とされていることを特徴とする特徴cE1乃至特徴cE6のいずれか1に記載の遊技機。

【2767】

上記構成によれば、第1のゲームで所定演出を実行できないだけでなく、第2のゲームで所定演出を実行できなくとも、当該第2のゲームで所定演出状態を終了させることが可能となる。よって、より遊技進行と演出の終了ゲームとをマッチさせ易くすることが可能となる。

【2768】

なお、上記特徴cE1乃至特徴cE7に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2769】

なお、上記特徴cE1乃至特徴cE7の各構成に対して、特徴cA1乃至特徴cA10、特徴cB1乃至特徴cB15、特徴cC1乃至特徴cC12、特徴cD1乃至特徴cD10、特徴cE1乃至特徴cE7、特徴cF1乃至特徴cF9、特徴cG1乃至特徴cG5、特徴cH1乃至特徴cH9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2770】

<特徴cF群>

特徴cF1．遊技者による操作に基づいてゲームを進行する遊技進行手段（例えば、主制御装置101による通常処理を実行する機能等）と、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御装置101によるメダル払出処理を実行する機能等）と、を備える遊技機であって、

前記遊技進行手段を有する第1制御手段（例えば主制御装置101等）と、

前記第1制御手段から出力される情報に基づいて、当該情報に対応する報知を実行可能となる第2制御手段（例えばサブ制御装置180等）と、

を備え、

前記遊技進行手段は、ゲームを実行することで更新される第1情報（例えばバトルカウンタ等）と、当該第1情報とは異なる情報であって、ゲームを実行することで更新される第2情報（例えばCZゲームカウンタ等）とに基づいて予め定められた所定遊技状態を進行可能とされており、

前記第1制御手段は、前記第1情報に対応する所定情報（例えばバトルコマンド等）を前記第2制御手段へ出力する手段（例えば主制御装置101によるバトルコマンドを出力する機能等）を備え、

前記第2制御手段は、前記所定情報に基づいて各ゲームの報知内容を設定可能な手段を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【2771】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第1制御手段と、当該第1制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第2制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【2772】

しかも、第1制御手段側で第1情報と第2情報といったゲームの実行に際して更新される複数の情報によって管理する所定遊技状態の遊技進行を、第2制御手段側では第1情報に基づく所定情報によって当該所定遊技状態の第1情報と第2情報といった各ゲームの報知内容を設定可能としていることから、第1制御手段側からは第2情報を第2制御手段へ出力する必要がなくなる。このようにすることで、両制御手段の情報のやり取りの回数を少なくしたり、1回の情報量を少なくしたりすることが可能となり、遊技進行の好適化を図ることができるようになる。

20

【2773】

特徴c F 2．前記第2情報が更新されて第1条件を満たした場合（例えばセットのゲーム数を消化した場合等）に、前記第1情報が更新される構成であることを特徴とする特徴c F 1に記載の遊技機。

【2774】

上記構成によれば、第2情報が更新されることで第1情報が更新される関係であるため、第2制御手段は、第1情報に対応する所定情報によって第2情報が第1条件を満たす更新が行われたことを把握することが可能となる。これにより、第1情報と第2情報とのいずれか一方だけを出力する構成であっても、第2制御手段側で所定遊技状態の報知内容を設定することが可能となる。

30

【2775】

特徴c F 3．前記第2情報が所定数更新された場合に前記第1条件が満たされる構成であることを特徴とする特徴c F 2に記載の遊技機。

【2776】

上記構成によれば、所定情報に基づいて第2情報が所定数更新されたことを第2制御手段側で把握することが可能となる。よって、第2制御手段側では第2情報に対応する報知の内容を、当該所定数の更新に対応させればよくなり、第2情報に対応する情報を受信しなくても第2制御手段側で所定遊技状態の各ゲームの報知内容の設定が可能となる。

40

【2777】

特徴c F 4．前記第2情報が更新される場合に前記所定情報が出力される構成であることを特徴とする特徴c F 3に記載の遊技機。

【2778】

上記構成によれば、第2制御手段側では所定情報から第1情報だけでなく、その受信回数から第2情報の更新回数も把握可能となる。よって、所定情報だけで第1情報と第2情報とを第2制御手段側で把握することが可能となり、第2情報に対応する情報を受信しなくても第2制御手段側で所定遊技状態の各ゲームの報知内容の設定が可能となる。

【2779】

50

特徴 c F 5 . 前記第 2 情報が所定数更新された場合に、前記第 1 条件が満たされ、前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が満たされることで前記第 1 情報が更新される構成であることを特徴とする特徴 c F 3 又は特徴 c F 4 に記載の遊技機。

【 2 7 8 0 】

上記構成によれば、第 2 情報が所定数更新されても第 1 条件が満たされるだけで、第 2 条件も満たされないと第 1 情報の更新がなされない構成であることになる。このような構成であれば、遊技者としても第 2 情報の更新回数だけでなく第 2 条件を満たすことへ関心を寄せるようになり、所定遊技状態の遊技性をより多様化することが可能となるし、その所定遊技状態の各ゲームの報知内容へも注目するようになる。

【 2 7 8 1 】

特徴 c F 6 . 前記第 2 情報が所定数更新された場合において、前記第 2 条件を満たしていない場合には、前記所定情報が出力されない構成であることを特徴とする特徴 c F 5 に記載の遊技機。

【 2 7 8 2 】

上記構成によれば、第 2 制御手段側で、第 2 条件が成立したことを所定情報によって把握することが可能となる。よって、第 2 条件が成立したことを第 2 制御手段側に把握させるための情報を用意する必要がなくなり、構成の簡略化を図ることが可能となる。

【 2 7 8 3 】

特徴 c F 7 . 前記第 2 条件が満たされない場合、前記所定遊技状態が終了する構成であることを特徴とする特徴 c F 5 又は特徴 c F 6 に記載の遊技機。

【 2 7 8 4 】

上記構成によれば、所定遊技状態が終了することでも第 2 条件が満たされていないことを第 2 制御手段が把握可能となる。そのため、このような構成であっても、第 2 条件が成立したことを第 2 制御手段側に把握させるための情報を用意する必要がなくなる。

【 2 7 8 5 】

特徴 c F 8 . 前記第 1 制御手段は、前記遊技進行手段によりゲームが進行されることに対応する特定情報（例えば抽選結果コマンドのような開始操作時コマンド等）を出力する手段を備え、

前記特定情報は、前記所定遊技状態とは異なる状態で行われるゲームでも出力される構成であり、

前記第 2 制御手段は、前記所定情報と前記特定情報とに基づいて、前記所定遊技状態の各ゲームの報知内容を設定することが可能であることを特徴とする特徴 c F 1 乃至特徴 c F 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 7 8 6 】

上記構成によれば、各セットのゲーム数の情報は、所定遊技状態以外でもゲームを行うたびに出力される特定情報によって補われることになる。このようにすることで、第 1 制御手段側から、所定遊技状態における各セットの各ゲームに対応する専用の情報を設ける必要がなくなり、比較的簡素な構成にて特徴 c F 1 の効果を奏することができるようになる。

【 2 7 8 7 】

特徴 c F 9 . 前記所定遊技状態は、遊技者にとって有利な状態であることを特徴とする特徴 c F 1 乃至特徴 c F 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 7 8 8 】

上記構成のように、所定遊技状態が有利な状態の場合、第 2 制御手段側ではそれを盛り上げるような報知を行うことが一般的であり、この場合、第 2 制御手段側の処理負荷が増大し得ることが懸念される。そこで、このような構成において、特徴 c F 1 の構成を適用することで、第 2 制御手段側で複数の又はデータ量の大きい情報を処理する必要がなくなり、当該所定遊技状態下での処理負荷を好適に低減することが可能となる。

【 2 7 8 9 】

特徴 c F 1 0 . 遊技者による操作に基づいてゲームを進行する遊技進行手段（例えば、

10

20

30

40

50

主制御装置 101 による通常処理を実行する機能等)と、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段(例えば、主制御装置 101 によるメダル払出処理を実行する機能等)と、
を備える遊技機であって、

前記遊技進行手段を有する第 1 制御手段(例えば主制御装置 101 等)と、

前記第 1 制御手段から出力される情報に基づいて、当該情報に対応する報知を実行可能となる第 2 制御手段(例えばサブ制御装置 180 等)と、
を備え、

所定数のゲームを 1 のセットとして、当該セットを複数回実行可能となる所定遊技状態(例えば CZ モード等)が設定されており、

前記遊技進行手段は、前記セットの数に対応する第 1 情報(例えばバトルカウンタ等)と、前記セットのゲーム数に対応する第 2 情報(例えば CZ ゲームカウンタ等)とに基づいて前記所定遊技状態を進行可能とされており、

前記第 1 制御手段は、前記第 1 情報に対応する所定情報(例えばバトルコマンド等)を前記第 2 制御手段へ出力する手段(例えば主制御装置 101 によるバトルコマンドを出力する機能等)を備え、

前記第 2 制御手段は、前記所定情報に基づいて各ゲームの報知内容を設定可能な手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【2790】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第 1 制御手段と、当該第 1 制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第 2 制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【2791】

しかも、所定数のゲームを 1 のセットとして当該セットを複数回実行する所謂セットタイプの所定遊技状態の遊技進行を、第 1 制御手段側ではセット数と当該セットのゲーム数とをそれぞれ第 1 情報と第 2 情報とによって管理し、第 2 制御手段側ではセット数に対応する第 1 情報に基づく所定情報によって当該所定遊技状態の各ゲームの報知内容を設定可能としていることから、第 1 制御手段側からはセットのゲーム数に対応する第 2 情報を第 2 制御手段へ出力する必要がなくなる。このようにすることで、両制御手段の情報のやり取りの回数を少なくしたり、1 回の情報量を少なくしたりすることが可能となり、遊技進行の好適化を図ることができるようになる。

【2792】

なお、上記構成に特徴 c F 1 乃至特徴 c F 9 の各構成を個別に適用してもよく、特徴 c F 1 乃至特徴 c F 9 の各構成の一部又は全部を組み合わせ適用してもよい。

【2793】

なお、上記特徴 c F 1 乃至特徴 c F 10 に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される(例えば特開 2008-295707 号公報参照)。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2794】

なお、上記特徴 c F 1 乃至特徴 c F 10 の各構成に対して、特徴 c A 1 乃至特徴 c A 10、特徴 c B 1 乃至特徴 c B 15、特徴 c C 1 乃至特徴 c C 12、特徴 c D 1 乃至特徴 c

10

20

30

40

50

D 1 0、特徴 c E 1 乃至特徴 c E 7、特徴 c F 1 乃至特徴 c F 9、特徴 c G 1 乃至特徴 c G 5、特徴 c H 1 乃至特徴 c H 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 2 7 9 5 】

＜特徴 c G 群＞

特徴 c G 1 . 遊技者による操作に基づいてゲームを進行する遊技進行手段（例えば、主制御装置 1 0 1 による通常処理を実行する機能等）と、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御装置 1 0 1 によるメダル払出処理を実行する機能等）と、
を備える遊技機であって、

前記遊技進行手段を有する第 1 制御手段（例えば主制御装置 1 0 1 等）と、

前記第 1 制御手段から出力される情報に基づいて、当該情報に対応する報知を実行可能となる第 2 制御手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 等）と、
を備え、

所定数のゲームを 1 のセットとして、当該セットを複数回実行可能となる所定遊技状態（例えば C Z モード等）が設定されており、

前記遊技進行手段は、前記セットの数に対応する第 1 情報（例えばバトルカウンタ等）と、前記セットのゲーム数に対応する第 2 情報（例えば C Z ゲームカウンタ等）とに基づいて前記所定遊技状態を進行可能とされており、

前記第 1 制御手段は、前記第 1 情報に対応する所定情報（例えばバトルコマンド等）を前記第 2 制御手段へ出力する第 1 手段（例えば主制御装置 1 0 1 によるバトルコマンドを出力する機能等）を備え、

前記第 2 制御手段は、前記所定情報に基づいて前記セットの数が更新されたことを把握した場合に、当該更新されたこと把握したゲームをセットの 1 ゲーム目又は所定数ゲーム目として把握する第 2 手段（例えばサブ制御装置 1 8 0 によるバトルコマンドに基づいて C V カウンタを更新する処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 7 9 6 】

上記構成によれば、遊技進行用の処理を行う第 1 制御手段と、当該第 1 制御手段からの情報に対応する報知が行われるようにする第 2 制御手段といった複数の制御手段を有することにより、処理負荷の分散化が図られ、遊技進行や遊技演出を好適に実施することが可能となる。

【 2 7 9 7 】

しかも、所定数のゲームを 1 のセットとして当該セットを複数回実行する所謂セットタイプの所定遊技状態の遊技進行を、第 1 制御手段側ではセット数と当該セットのゲーム数とをそれぞれ第 1 情報と第 2 情報とによって管理し、第 2 制御手段側ではセット数に対応する第 1 情報に基づく所定情報によりセット数が更新されたことが把握できたら、そのゲームをセットの 1 ゲーム目としたりセットの所定数ゲーム目として判断したりするようにしている為、第 2 制御手段側では所定情報だけでセット数の情報と当該セットのゲーム数の情報を把握することが可能となる。このようにすることで、両制御手段の情報のやり取りの回数を少なくしたり、1 回の情報量を少なくしたりすることが可能となり、遊技進行の好適化を図ることができるようになる。

【 2 7 9 8 】

特徴 c G 2 . 前記第 2 手段は、前記所定情報に基づいて前記セットの数が更新されたことを把握したゲームがセットの 1 ゲーム目又は所定数ゲーム目ではなくても、当該更新されたことを把握したゲームをセットの 1 ゲーム目又は所定数ゲーム目として把握することを特徴とする特徴 c G 1 に記載の遊技機。

【 2 7 9 9 】

上記構成によれば、例えば第 1 制御手段と第 2 制御手段とで把握しているセット数やゲ

ーム数にズレが生じていたとしても、そのズレを許容しながらゲームが進行される構成となる。このような構成であっても、第2制御手段側でセット数やゲーム数を把握できなくて報知を行うことができない、といった不都合を生じさせないようにすることができる。

【2800】

しかも上記のように仮にズレが生じていても、次のセットの更新時には両制御手段間のセット数やゲーム数は同期するはずであるため、所定遊技状態の終了までには同期させることが可能となる確率を高めることができる。

【2801】

特徴c G 3．前記第2手段により、前記所定情報に基づいて前記セットの数が更新されたことを把握したゲームがセットの1ゲーム目又は所定数ゲーム目ではなくても、当該更新されたことを把握したゲームをセットの1ゲーム目又は所定数ゲーム目として把握された場合、次に、前記セットの数が更新されたことが前記所定情報により把握したゲームでは、当該セットの1ゲーム目又は所定数ゲーム目に対応する報知を行うことが可能とされていることを特徴とする特徴c G 2に記載の遊技機。

【2802】

上記構成によれば、両制御手段間でセットのゲーム数にズレが生じた場合、そのズレは当該セットで解消されて、報知も修正されることが明確化される。よって、ズレが生じている期間をより短くすることができ、遊技に対応する報知をより好適に行うことができるようになる。

【2803】

特徴c G 4．前記第1手段は、前記所定情報を前記所定遊技状態の各ゲームで出力する構成であることを特徴とする特徴c G 1乃至特徴c G 3のいずれか1に記載の遊技機。

【2804】

上記構成によれば、セットが更新されたゲームであるか否かにかかわらず、所定情報が出力されるため、例えば、セットが更新されたゲームで第1制御手段と第2制御手段との情報のやり取りに異常が生じていた場合であっても、その異常が解消されてすぐに（セットの途中でも）所定情報からセットが更新されたことを第2制御手段側で把握することが可能となる。よって、所定情報によって第2制御手段側でセットとゲーム数とを把握する構成において、そのセットやゲーム数を把握できていない期間をより短くすることが可能となる。

【2805】

特徴c G 5．前記第2制御手段は、前記第2手段により、セットの1ゲーム目又は所定数ゲーム目として把握されたゲームからのゲームの進行に基づいて、セットのゲーム数を把握する第3手段（例えばサブ制御装置180によるバトルコマンドに基づいてCCカウンタを更新する処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴c G 1乃至特徴c G 4のいずれか1に記載の遊技機。

【2806】

上記構成によれば、第1制御手段からの所定情報に基づいて第2制御手段側ではセット数とセットが更新されたことを把握し、その更新されたゲームからのゲームの進行に基づいてセットのゲーム数を把握する構成となる。このようにすることで、両制御手段間の情報のやり取りについての構成を簡素化しながらも、第2制御手段側でセット数とセットのゲーム数とを明確に把握することが可能となる。

【2807】

なお、上記特徴c G 1乃至特徴c G 5に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応

10

20

30

40

50

したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2808】

なお、上記特徴 c G 1 乃至特徴 c G 5 の各構成に対して、特徴 c A 1 乃至特徴 c A 10、特徴 c B 1 乃至特徴 c B 15、特徴 c C 1 乃至特徴 c C 12、特徴 c D 1 乃至特徴 c D 10、特徴 c E 1 乃至特徴 c E 7、特徴 c F 1 乃至特徴 c F 9、特徴 c G 1 乃至特徴 c G 5、特徴 c H 1 乃至特徴 c H 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2809】

<特徴 c H 群>

特徴 c H 1. 遊技者による操作に基づいてゲームを進行する遊技進行手段（例えば、主制御装置 101 による通常処理を実行する機能等）と、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御装置 101 によるメダル払出処理を実行する機能等）と、を備える遊技機であって、

前記遊技進行手段により進行されるゲームの結果に応じて、所定事象（例えば A T モードへの移行等）を生じさせることの所定判定を行うことが可能な手段（例えば主制御装置 101 による A T モード移行抽選を実行する機能等）と、

前記所定判定の結果が前記所定事象を生じさせることに対応する結果である場合、前記所定事象を生じさせることが可能な手段（例えば主制御装置 101 による A T モードを開始させるための処理を実行する機能等）と、

前記所定判定の結果に対応する所定報知（例えば A T 確定演出や A T 開始演出、負け演出等）を当該所定判定が行われたゲームよりも後の所定ゲーム（例えば A T 準備モードのゲームや A T モードの開始ゲーム、C Z モード最終ゲーム）にて実行することが可能な手段（例えばサブ制御装置 180 による C Z モード中に前兆モードに設定された場合に勝ちバトル用の前兆モードの演出シナリオを設定する機能や、C Z モード中の最終ゲームにて負け演出を行うための処理を実行する機能等）と、

前記所定報知に対応する前記所定判定が行われたゲームから、前記所定ゲームまでのゲーム数に対応する所定情報（例えば Z V カウンタ Z C カウンタ、C V カウンタ、Z C カウンタ等）を把握することが可能な手段（例えばサブ制御装置 180 による各カウンタに基づいて C Z モード終了までのゲーム数を把握する処理を実行する機能等）と、

前記所定ゲームにて行う前記所定報知に対応する前記所定判定が行われてから、当該所定ゲームまでにおいて特定報知（例えば C Z モード用の演出）を実行することが可能な手段（例えばサブ制御装置 180 による C Z 演出設定処理や C Z 用処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記特定報知は、前記所定判定の結果に対応する情報と、前記所定情報とに基づいて報知態様を設定可能とされており、

予め定められた特定事象（例えば接続異常や同期異常等）が生じた場合、前記特定報知を行うための報知態様に対応する報知データを消去することが可能な手段（例えばサブ制御装置 180 による表示情報修正処理を実行する機能等）を備え、

前記特定事象が生じた場合であっても、前記所定情報は消去されないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【2810】

上記構成によれば、遊技者の操作に基づいてゲームが進行され、そのゲームの結果に応じて特典が付与されるスロットマシン等の遊技機において、各ゲームの結果に応じて所定

10

20

30

40

50

事象を生じさせることの所定判定が行われ、その所定判定の結果に対応する所定報知がそれよりも後の所定ゲームにて行われる構成とし、その所定ゲームまでの間に、所定ゲームまでのゲーム数と所定判定の結果に基づいて特定報知が行われるようにしているため、所定報知が行われるまでに特定報知によって所定判定の結果を予測させる等、所定報知が行われる所定ゲームまでの演出を盛り上げることができる。

【2811】

しかも、特定事象が生じた場合に特定報知を行うための報知データを消去することが可能に構成されていることから、例えば、遊技機の異常等によって実行している特定報知の内容がゲームとマッチしない等が生じた場合に当該特定報知をリセットし、新たに報知を設定することで、その異常中に生じた報知内容の齟齬を解消することが可能となる。しかも上記構成においては、このように報知データを消去する場合であっても、所定ゲームまでのゲーム数に対応する所定情報は消去しないようにしているため、特定事象が所定ゲームよりも前に生じた場合、所定ゲームにて所定報知を行う余地を残すことが可能となる。よって、報知データを消去すべき異常等の特定事象が生じた場合であっても、所定ゲームまでの報知を好適に行うことが可能となり、遊技進行の好適化を図ることができるようになる。

【2812】

特徴c H 2．前記特定事象に基づいて前記特定報知の報知データが消去された場合であっても、その後、前記特定報知を実行可能に構成されていることを特徴とする特徴c H 1に記載の遊技機。

【2813】

上記構成によれば、所定ゲームまでまだまだゲーム数があるような状況で特定報知の報知データが消去された場合であっても、所定ゲームの所定報知に向けて、再度、特定報知を設定し直すことが可能となる。よって、演出の無実行期間を生じさせにくくさせることができるようになる。

【2814】

特徴c H 3．前記特定事象に基づいて前記特定報知の報知データが消去された場合であっても、当該消去したゲームにて前記特定報知を実行可能に構成されていることを特徴とする特徴c H 2に記載の遊技機。

【2815】

上記構成によれば、報知データを消去したゲームで特定報知を実行可能となるため、特徴c H 2に示した演出の無実行期間を減らす効果をより好適に奏することが可能となる。

【2816】

特徴c H 4．前記特定事象に基づく前記特定報知の報知データが消去される場合、前記特定事象が生じた状況で実行中の前記特定報知が、報知データが消去されるまで実行される構成であることを特徴とする特徴c H 1乃至特徴c H 3のいずれか1に記載の遊技機。

【2817】

上記構成によれば、特定事象が生じた場合、実行中の特定報知がそのまま継続して実行されるようになる。言い換えるならば、当該実行中の特定報知を更新することができなくなる。このような状況で特定報知の報知データを、一旦、消去すれば、実行中の特定報知をリセットすることが可能となり、演出の再設定を行い易くすることが可能となる。また、上記のようにすることで、特定事象が生じた場合に実行中の特定報知が終了してしまうような構成と比較して、演出の無実行期間を生じさせにくくすることも可能である。

【2818】

特徴c H 5．前記特定事象に基づく前記特定報知の報知データが消去される場合、前記特定事象が生じたゲームで実行していた前記特定報知が、そのゲームよりも後のゲームにおいて報知データが消去されるまで実行される構成であることを特徴とする特徴c H 4に記載の遊技機。

【2819】

上記構成によれば、特徴c H 4において、所定ゲームまでのゲーム数を利用して報知態

10

20

30

40

50

様が設定される特定報知が、特定事象が生じるとゲームを跨いで実行されてしまうことが明確化される。このような構成であれば、当該報知データを一旦消去して、実行中の特定報知をリセットすることの意義がさらに高められる。

【2820】

特徴c H 6．前記特定報知は、前記所定判定の結果に対応する情報と、前記所定情報とに基づいて、所定のゲームの前記特定報知の報知態様を当該所定のゲームよりも前のゲームにて設定する構成であることを特徴とする特徴c H 1乃至特徴c H 5のいずれか1に記載の遊技機。

【2821】

上記構成によれば、事前に特定報知の報知態様の設定が行われる構成となり、報知を開始する際にはその設定された報知データを読み出すだけでよいため、報知を開始する際の処理負荷を圧倒的に軽減することが可能となる。ただし、このような構成においては、報知態様の設定から報知の実行までにズレがあるため、その間に異常等の特定事象が生じた場合等、報知データが初期化されてしまう可能性は比較的高くなる。その場合であっても、特徴c H 1に記載したように所定ゲームまでのゲーム数に対応する所定情報は消去されないため、上記のような報知開始時の処理負荷を軽減する効果を得ながらも、特定事象が生じた場合であっても所定ゲームで所定報知を実行し得る可能性を高めることが可能となる。

【2822】

特徴c H 7．前記所定判定の結果に対応する情報と、前記所定情報とに基づいて、各ゲームの前記特定報知の報知態様が設定された報知データに基づいて前記特定報知を実行可能とされていることを特徴とする特徴c H 6に記載の遊技機。

【2823】

上記構成によれば、複数のゲーム分の報知態様の報知データを事前に設定する構成となり、各ゲームではその事前に設定された報知態様の報知データを読み出して特定報知を行うだけでよいため、各ゲームの特定報知開始時の処理負荷を軽減することが可能となる。

【2824】

特徴c H 8．前記各ゲームの前記特定報知の報知態様が特定情報（例えば演出シナリオ等）として設定される構成であり、

前記特定報知を行う各ゲームでは、前記所定情報に基づいて、前記設定された前記特定情報から、今回の前記特定報知の報知態様に対応する報知データを取得して前記特定報知を行う構成であり、

前記特定事象が生じた場合、前記特定報知の報知態様に対応する報知データは消去される一方、前記特定情報は消去されない構成であることを特徴とする特徴c H 7に記載の遊技機。

【2825】

上記構成によれば、特徴c H 7の効果をより明確に奏することができるようになるし、更に、特定事象が生じて実行中の報知データは消去されるものの、各ゲーム分の特定報知の報知態様が設定された特定情報は消去されないため、事前に複数のゲーム分の報知態様を設定した処理が無にならず、復帰時の処理も比較的簡素なものとする事が可能となる。

【2826】

特徴c H 9．前記特定報知は、前記所定判定の結果に対応する情報と、前記所定情報とに基づいて、所定のゲームの前記特定報知の報知態様を当該所定のゲームにて設定する構成であることを特徴とする特徴c H 1乃至特徴c H 8のいずれか1に記載の遊技機。

【2827】

上記構成によれば、今回のゲームで特定報知の報知態様の設定が行われる構成となり、例えば、今回のゲームの結果を特定報知に反映させることが可能となり、遊技者による操作によってゲームが進行する遊技機において、当該特定報知の内容を自らの操作で勝ち取った印象を与え易くすることができる。

10

20

30

40

50

【2828】

なお、本構成を特徴c H 6乃至特徴c H 8に適用する場合、特定報知が、事前に設定する報知データと、今回のゲームで設定する報知データとによって行われる構成とするとよく、このようにすることで、事前設定による開始時の処理負荷を軽減する効果と、当該ゲームの結果を反映した報知態様とするものの効果とを両立させることが可能となる。

【2829】

なお、上記特徴c H 1乃至特徴c H 9に記載された発明は、「遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開2008-295707号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技進行の好適化又は遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【2830】

なお、上記特徴c H 1乃至特徴c H 9の各構成に対して、特徴c A 1乃至特徴c A 10、特徴c B 1乃至特徴c B 15、特徴c C 1乃至特徴c C 12、特徴c D 1乃至特徴c D 10、特徴c E 1乃至特徴c E 7、特徴c F 1乃至特徴c F 9、特徴c G 1乃至特徴c G 5、特徴c H 1乃至特徴c H 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2831】

以上詳述した特徴c A群乃至特徴c H群の各構成に対して、他の特徴a A群乃至特徴a Q群、特徴b A群乃至特徴b H群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2832】

以下に上述した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【2833】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【2834】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【2835】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球

受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【符号の説明】

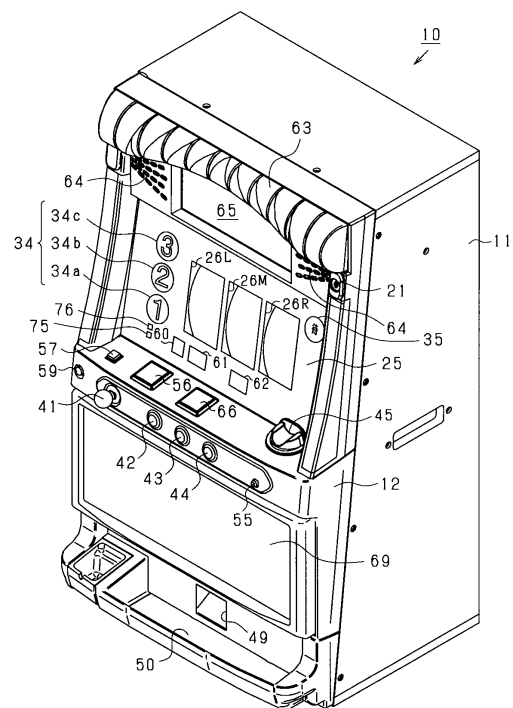
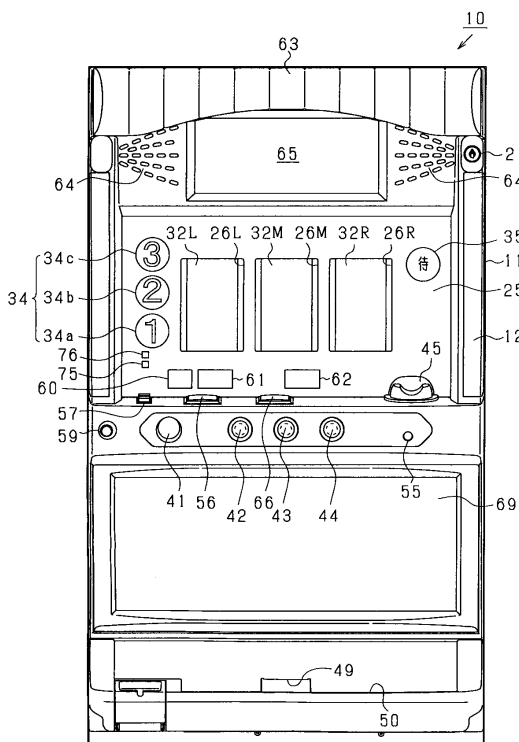
【 2 8 3 6 】

10…遊技機としてのスロットマシン、32…周回体としてのリール、41…開始操作手段としてのスタートレバー、42～44…停止操作手段としてのストップスイッチ、62…指示モニタやエラー報知部としても機能する払出枚数表示部、64…補助演出部を構成するスピーカ、65…補助演出部を構成する補助表示部、Na8…区間表示器としての右第8表示用セグメント、81…サブ制御基板としての表示制御装置、101…メイン制御基板としての主制御装置、102…抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU。

【図面】

【図1】

【図2】



10

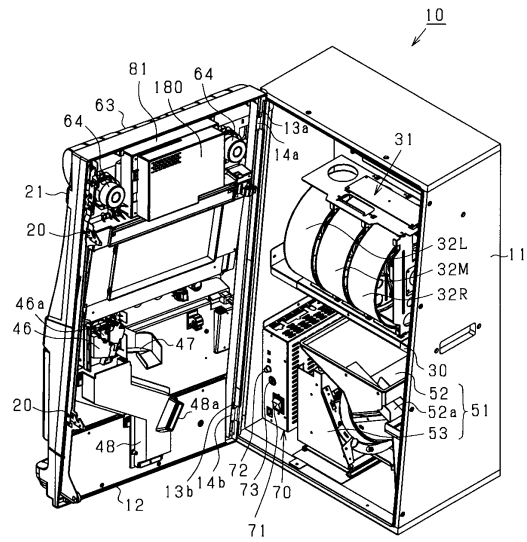
20

30

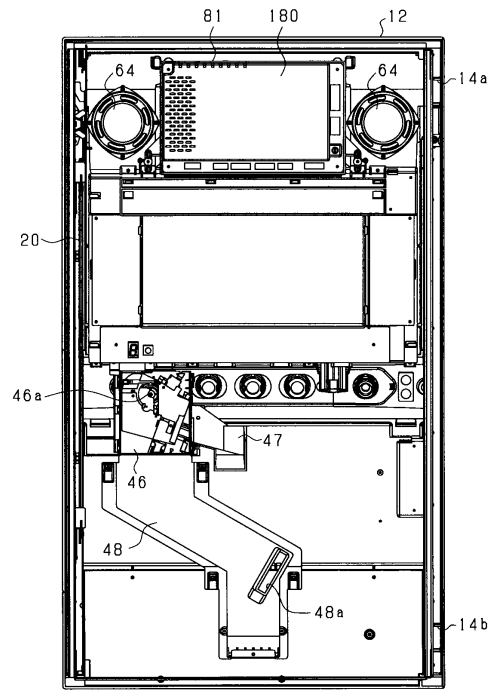
40

50

【図 3】



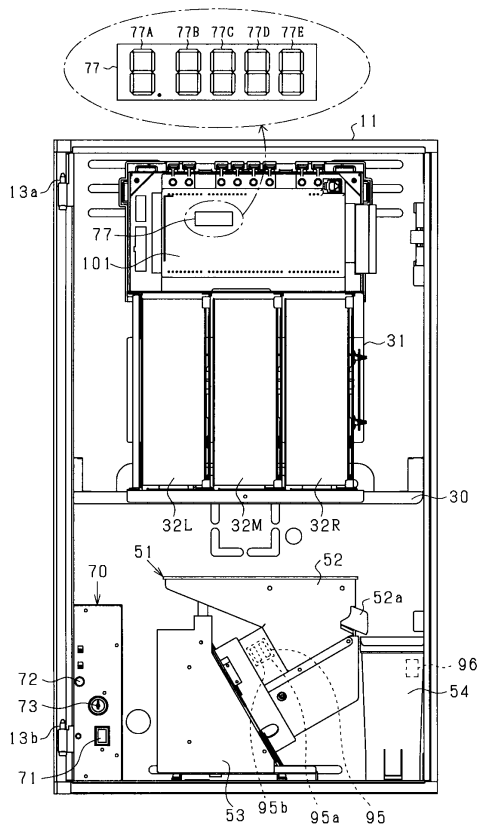
【図 4】



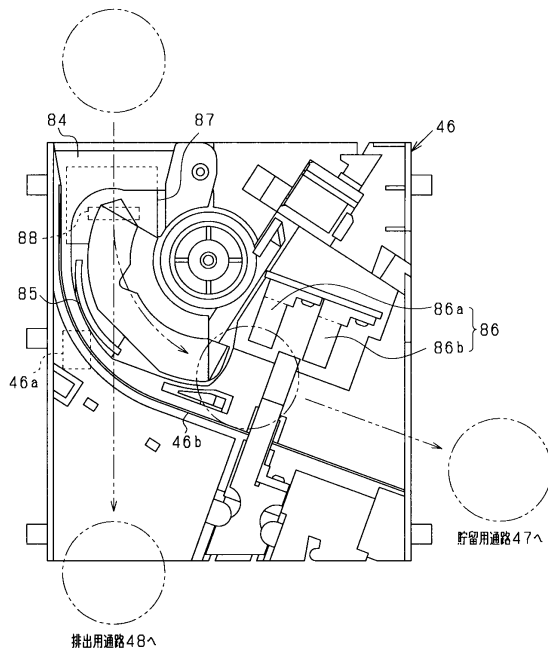
10

20

【図 5】



【図 6】



30

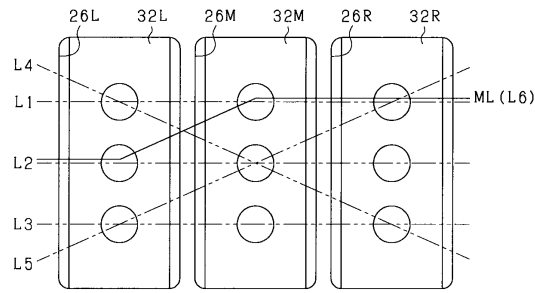
40

50

【図 7】

	左	中	右
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			
0			

【図 8】



10

20

【図 9】

入賞態様	停止図柄			特典		備考
	左リール	中リール	右リール	規定数2	規定数3	
第1小役	リプレイ	リプレイ	リプレイ	12枚	13枚	右下がりベル
第2小役	リプレイ	ベル	ベル	12枚	13枚	上段ベル
第3小役	ベル	リプレイ	スイカ 赤目	12枚	13枚	中段ベル
第4小役	スイカ	リプレイ	ベル	12枚	13枚	右上がりベル
第5小役	スイカ	スイカ	ベル	12枚	13枚	下段ベル
第6小役	スイカ	リプレイ	リプレイ	12枚	13枚	小山ベル
第7小役	ベル	白7 チェリー 赤目 青年	白7 白目 青年	3枚	3枚	右下がりスイカ
第8小役	ベル	スイカ	スイカ	3枚	3枚	上段スイカ
第9小役	リプレイ	白7 チェリー	赤7 白7	1枚	1枚	補填1
第10小役	リプレイ	赤目 青年	白目 青年	1枚	1枚	補填2
第11小役	リプレイ	白7 チェリー	白目 青年	1枚	1枚	補填3
第12小役	リプレイ	赤目 青年	赤7 白7	1枚	1枚	補填4
第13小役	赤7	赤7 スイカ	スイカ 赤目	1枚	1枚	補填5
第14小役	BAR	赤7 スイカ	スイカ 赤目	1枚	1枚	補填6
第15小役	赤目	赤7 スイカ	スイカ 赤目	1枚	1枚	補填7
第16小役	白目	赤7 スイカ	スイカ 赤目	1枚	1枚	補填8
第17小役	赤7 BAR	リプレイ	赤7 白7	1枚	1枚	補填9
第18小役	赤目 白目	リプレイ	白目 青年	1枚	1枚	補填10
第19小役	赤7 BAR	リプレイ	白目 青年	1枚	1枚	補填11
第20小役	赤目 白目	リプレイ	赤7 白7	1枚	1枚	補填12
第21小役	リプレイ 青年	白7	BAR リプレイ	1枚	1枚	補填13
第22小役	リプレイ 青年	チェリー	BAR リプレイ	1枚	1枚	補填14
第23小役	リプレイ 青年	赤目	BAR リプレイ	1枚	1枚	補填15
第24小役	リプレイ 青年	青年	BAR リプレイ	1枚	1枚	補填16
第25小役	赤7 BAR	白7 チェリー	リプレイ	1枚	1枚	補填17
第26小役	赤目 白目	赤目 青年	リプレイ	1枚	1枚	補填18
第27小役	赤7 BAR	赤目 青年	リプレイ	1枚	1枚	補填19
第28小役	赤目 白目	白7 チェリー	リプレイ	1枚	1枚	補填20

【図 10】

入賞態様	停止図柄			特典		備考
	左リール	中リール	右リール	規定数2	規定数3	
第29小役	リプレイ ベル	赤7 BAR ベル 白目	赤7	1枚	1枚	補填21
第30小役	リプレイ ベル	赤7 BAR ベル 白目	白7	1枚	1枚	補填22
第31小役	リプレイ ベル	赤7 BAR ベル 白目	白目	1枚	1枚	補填23
第32小役	リプレイ ベル	赤7 BAR ベル 白目	青年	1枚	1枚	補填24

30

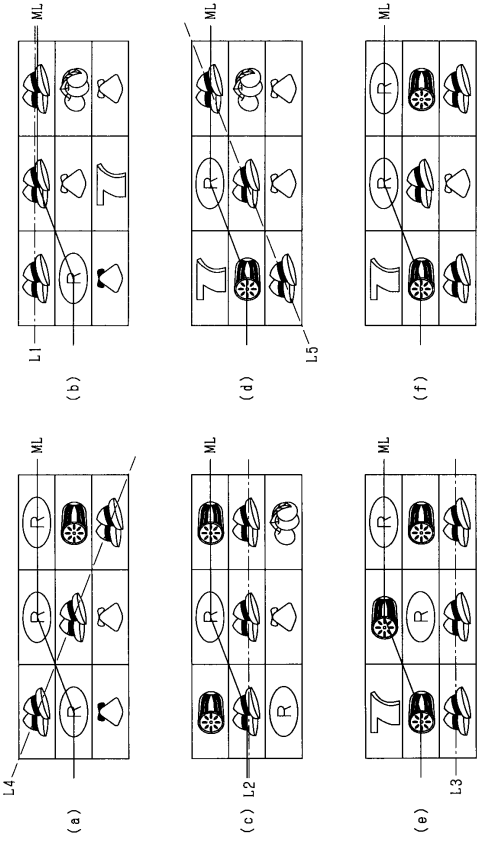
40

50

【図 1 1】

入賞態様	停止箇所			特典		備考
	左リール	中リール	右リール	規定数2	規定数3	
第1BB	リプレイ	ベル	BAR	—	BB状態	3枚ベット時のみ
第2BB	赤貝	ベル	ベル	BB状態	—	2枚ベット時のみ
第1再遊技	リプレイ	スイカ	赤7 白7 白貝 青年	再遊技		通常リブ
第2再遊技	白7	白貝	チェリー	再遊技		BRリブ1
第3再遊技	白7	白貝	BAR	再遊技		BRリブ2
第4再遊技	白7 ベル	白7 チェリー 赤貝 白貝 青年	BAR チェリー	再遊技		フォローリブ1
第5再遊技	白7 赤7 BAR 赤貝 白貝	スイカ	BAR チェリー	再遊技		フォローリブ2
第6再遊技	ベル	スイカ	赤7 白7 BAR チェリー 白貝 青年	再遊技		滑りチャンス目1
第7再遊技	ベル	白7 チェリー 赤貝 青年	スイカ 赤貝	再遊技		滑りチャンス目2
第8再遊技	スイカ	白7 チェリー 赤貝 青年	リプレイ	再遊技		ハイチャンス目
第9再遊技	リプレイ	スイカ	スイカ 赤貝	再遊技		中段チャンス目
第10再遊技	BAR	白7 BAR チェリー 赤貝 青年	赤7 白7 BAR チェリー 白貝 青年	再遊技		弱チェリーリプレイ
第11再遊技	赤7 赤貝 白貝	白7 BAR チェリー 赤貝 青年	赤7 白7 白貝 青年	再遊技		チェリーこぼしリプレイ
第12再遊技	BAR	BAR	ベル スイカ 赤貝	再遊技		強チェリーリプレイ

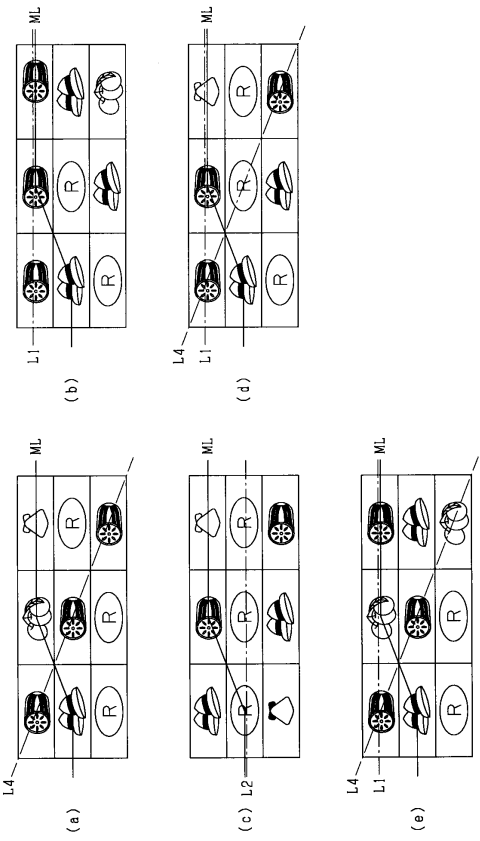
【図 1 2】



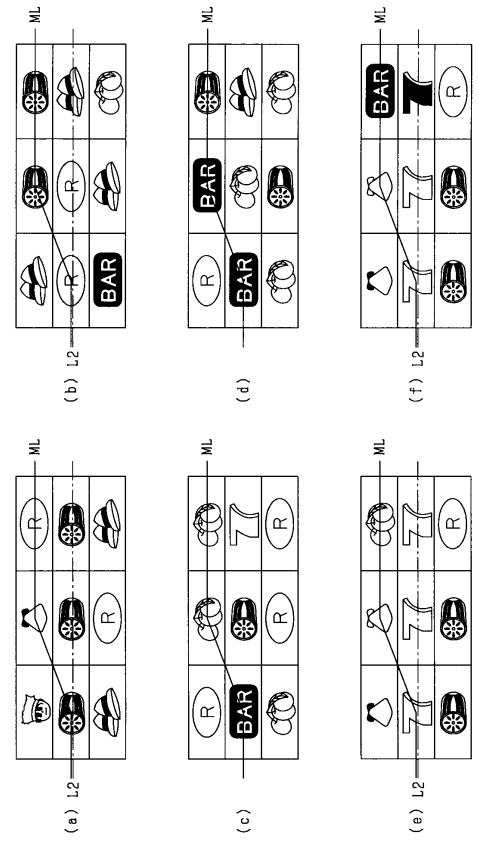
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

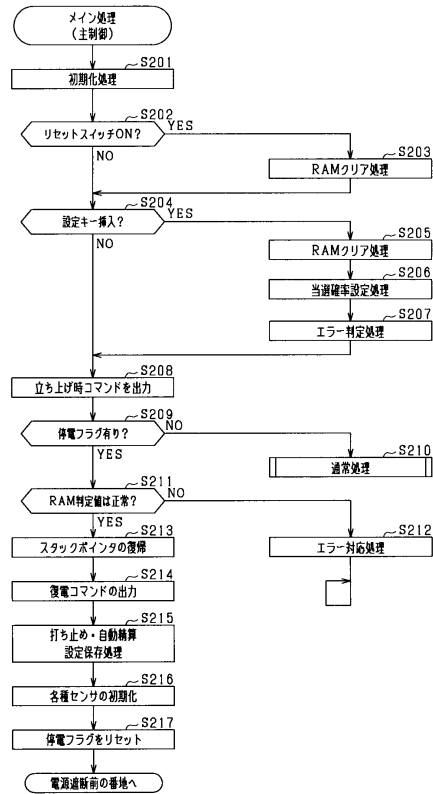


30

40

50

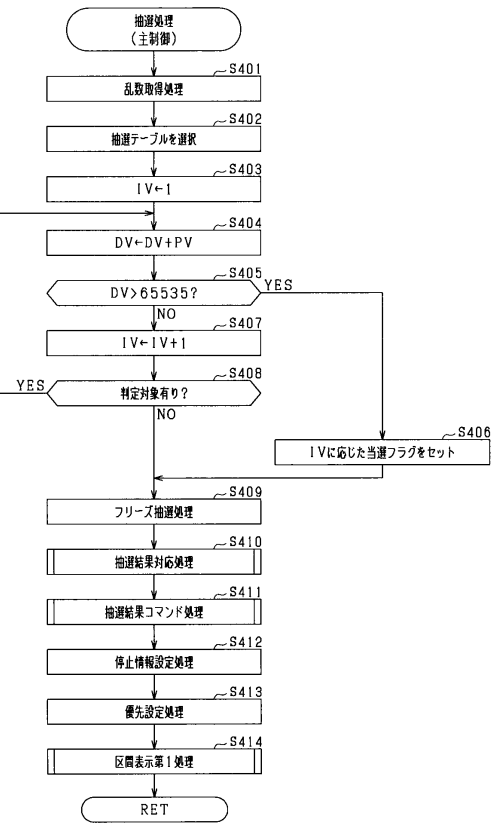
【図 19】



【図 20】



【図 21】



【図 22】

IV	当選役	PV (1)	PV (3)	PV (6)	当選役名称
1	第 1 再遊技、第 2 再遊技、第 3 再遊技、第 4 再遊技	2404	2384	2314	通常リブA
2	第 1 再遊技、第 2 再遊技、第 3 再遊技、第 4 再遊技、第 6 再遊技	2500			通常リブB
3	第 1 再遊技、第 2 再遊技、第 3 再遊技、第 5 再遊技、第 6 再遊技	2500			通常リブC
4	第 2 再遊技、第 3 再遊技、第 4 再遊技、第 9 再遊技	400			チャンス目A
5	第 2 再遊技、第 3 再遊技、第 4 再遊技、第 6 再遊技、第 7 再遊技	250			チャンス目B
6	第 2 再遊技、第 3 再遊技、第 4 再遊技、第 8 再遊技	4			チャンス目C
7	第 2 再遊技、第 3 再遊技、第 4 再遊技、第 10 再遊技、第 11 再遊技	610	630	700	チェリーA
8	第 2 再遊技、第 3 再遊技、第 4 再遊技、第 10 再遊技、第 11 再遊技	305			チェリーB
9	第 2 再遊技、第 3 再遊技、第 4 再遊技、第 8 再遊技、第 10 再遊技	5			チェリーC
10	第 1 小役、第 2 小役、第 3 小役、第 4 小役、第 5 小役、第 6 小役	130			共通ベル
11	第 1 小役、第 9 小役、第 10 小役、第 13 小役	3565			順押しベル1
12	第 1 小役、第 11 小役、第 12 小役、第 14 小役	3565			順押しベル2
13	第 2 小役、第 9 小役、第 10 小役、第 15 小役	3565			抜き押しベル1
14	第 2 小役、第 11 小役、第 12 小役、第 16 小役	3565			抜き押しベル2
15	第 3 小役、第 17 小役、第 18 小役、第 21 小役	3565			中順押しベル1
16	第 3 小役、第 19 小役、第 20 小役、第 22 小役	3565			中順押しベル2
17	第 4 小役、第 17 小役、第 18 小役、第 23 小役	3565			中逆押しベル1
18	第 4 小役、第 19 小役、第 20 小役、第 24 小役	3565			中逆押しベル2
19	第 5 小役、第 25 小役、第 26 小役、第 29 小役	3565			逆積みベル1
20	第 5 小役、第 27 小役、第 28 小役、第 30 小役	3565			逆積みベル2
21	第 6 小役、第 25 小役、第 26 小役、第 31 小役	3565			逆押しベル1
22	第 6 小役、第 27 小役、第 28 小役、第 32 小役	3565			逆押しベル2
23	第 7 小役、第 8 小役	610			スイカ
24	第 9 小役～第 32 小役	0			重複1枚役
25	BB1	13038			BB1
26	BB2	0			BB2

10

20

30

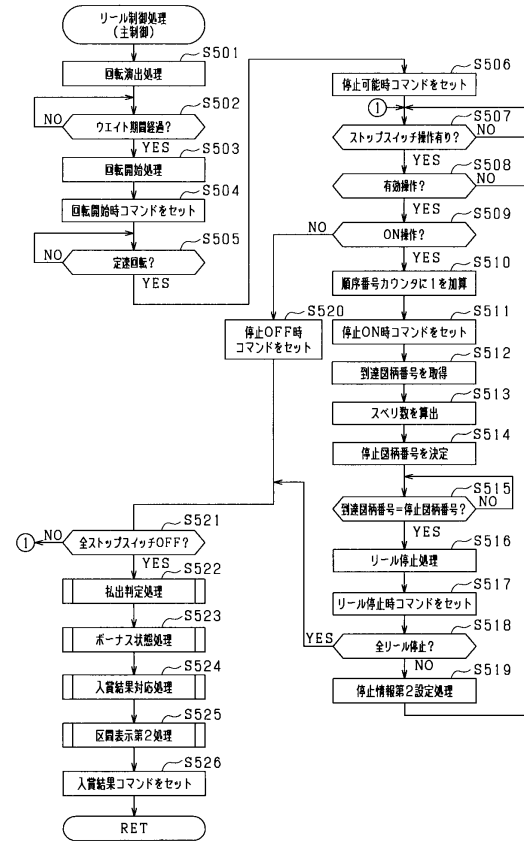
40

50

【図 2 3】

IV	当選役	PV (1)	PV (3)	PV (6)	当選役名称
1	第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技	2404	2384	2314	通常リブA
2	第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第6再遊技		2500		通常リブB
3	第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技、第5再遊技、第6再遊技		2500		通常リブC
4	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第9再遊技		400		チャンス目A
5	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第6再遊技、第7再遊技		250		チャンス目B
6	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第8再遊技		4		チャンス目C
7	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第10再遊技、第11再遊技	610	630	700	チェリーA
8	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第10再遊技、第11再遊技		305		チェリーB
9	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第8再遊技、第10再遊技、第11再遊技		5		チェリーC
10	第1小役、第2小役、第3小役、第4小役、第5小役、第6小役		6600		共通ベル
11	第1小役、第9小役、第10小役、第13小役		0		順押しベル1
12	第1小役、第11小役、第12小役、第14小役		0		順押しベル2
13	第2小役、第9小役、第10小役、第15小役		0		抜き押しベル1
14	第2小役、第11小役、第12小役、第16小役		0		抜き押しベル2
15	第3小役、第17小役、第18小役、第21小役		0		中順押しベル1
16	第3小役、第19小役、第20小役、第22小役		0		中順押しベル2
17	第4小役、第17小役、第18小役、第23小役		0		中逆押しベル1
18	第4小役、第19小役、第20小役、第24小役		0		中逆押しベル2
19	第5小役、第25小役、第26小役、第29小役		0		逆抜きベル1
20	第5小役、第27小役、第28小役、第30小役		0		逆抜きベル2
21	第6小役、第25小役、第26小役、第31小役		0		逆押しベル1
22	第6小役、第27小役、第28小役、第32小役		0		逆押しベル2
23	第7小役、第8小役		255		スイカ
24	第9小役～第32小役		36261		重役1枚役
25	BB1		0		BB1
26	BB2		13242		BB2

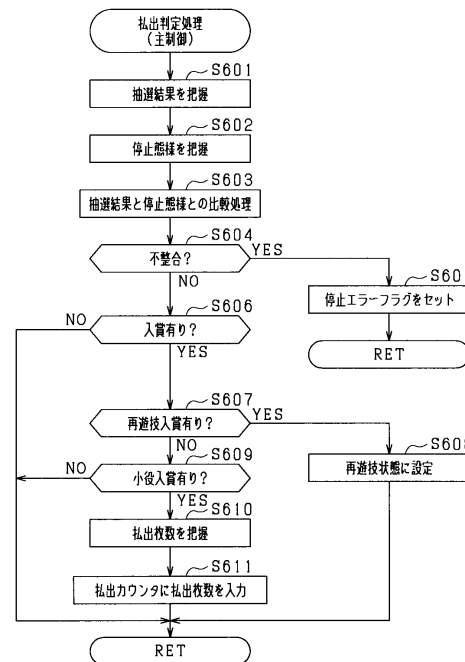
【図 2 4】



【図 2 5】

	右一中一左	右一中	中一右一左	中一右	左一右一中	左一中一右
順押しベル1	第9, 10, 13小役	第9, 10, 13小役	第9, 10, 13小役	第9, 10, 13小役	第9, 10, 13小役	第7小役
順押しベル2	第11, 12, 14小役	第11, 12, 14小役	第11, 12, 14小役	第11, 12, 14小役	第11, 12, 14小役	第8小役
抜き押しベル1	第9, 10, 15小役	第9, 10, 15小役	第9, 10, 15小役	第9, 10, 15小役	第2小役	第9, 10, 15小役
抜き押しベル2	第11, 12, 16小役	第11, 12, 16小役	第11, 12, 16小役	第11, 12, 16小役	第2小役	第11, 12, 16小役
中順押しベル1	第17, 18, 21小役	第17, 18, 21小役	第17, 18, 21小役	第3小役	第17, 18, 21小役	第17, 18, 21小役
中順押しベル2	第19, 20, 22小役	第19, 20, 22小役	第19, 20, 22小役	第5小役	第19, 20, 22小役	第19, 20, 22小役
中逆押しベル1	第17, 18, 23小役	第17, 18, 23小役	第4小役	第17, 18, 23小役	第17, 18, 23小役	第17, 18, 23小役
中逆押しベル2	第19, 20, 24小役	第19, 20, 24小役	第4小役	第19, 20, 24小役	第19, 20, 24小役	第19, 20, 24小役
逆抜きベル1	第25, 26, 29小役	第25, 26, 29小役	第25, 26, 29小役	第25, 26, 29小役	第25, 26, 29小役	第25, 26, 29小役
逆抜きベル2	第27, 28, 30小役	第27, 28, 30小役	第27, 28, 30小役	第27, 28, 30小役	第27, 28, 30小役	第27, 28, 30小役
逆押しベル1	第25, 26, 31小役	第25, 26, 31小役	第25, 26, 31小役	第25, 26, 31小役	第25, 26, 31小役	第25, 26, 31小役
逆押しベル2	第27, 28, 32小役	第27, 28, 32小役	第27, 28, 32小役	第27, 28, 32小役	第27, 28, 32小役	第27, 28, 32小役

【図 2 6】



10

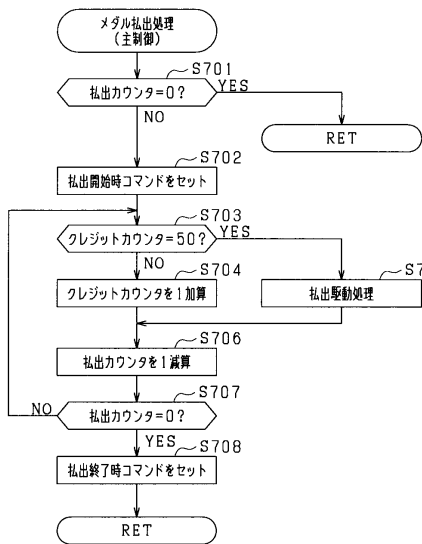
20

30

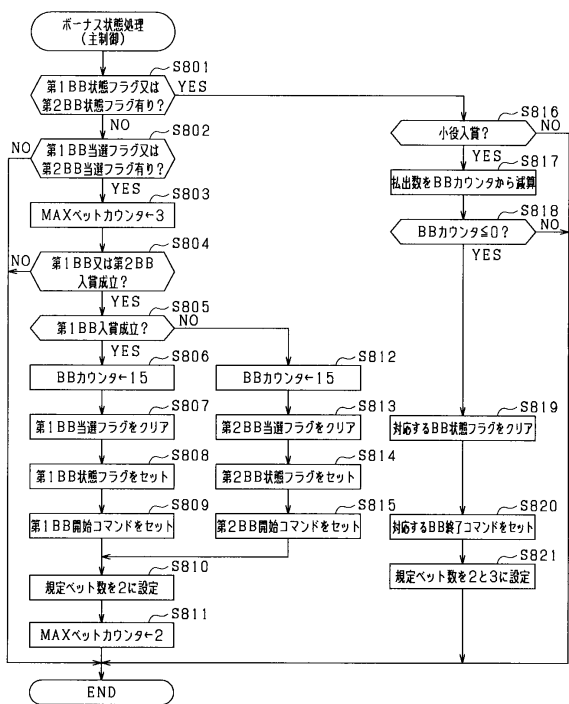
40

50

【図 27】



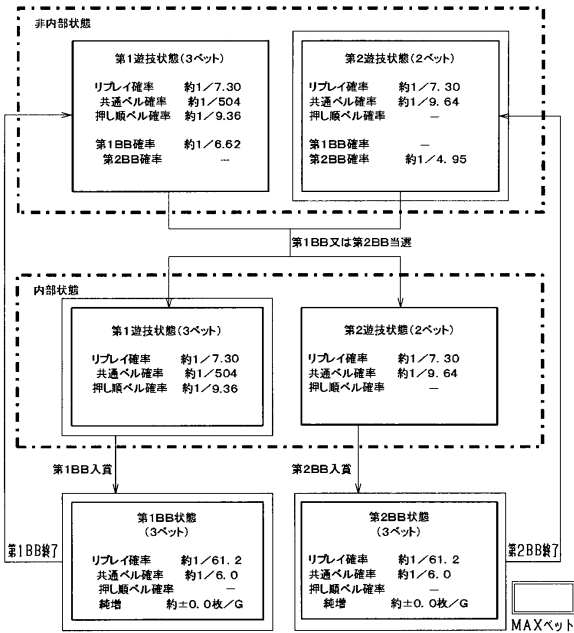
【図 28】



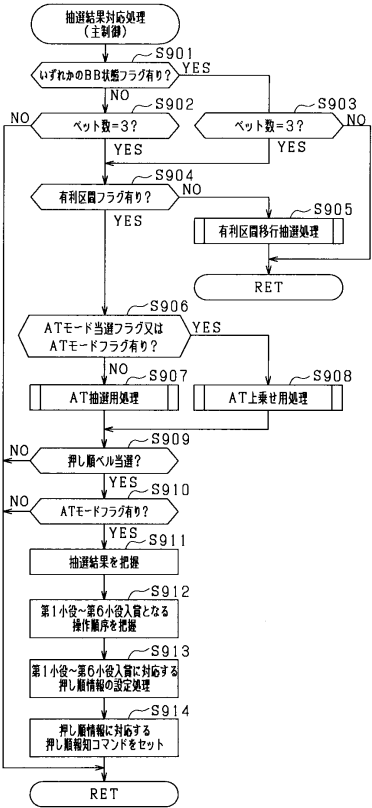
【図 29】

IV	当選役	PV(1)	PV(3)	PV(6)	当選役名称
1	第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技	1070			通常リブA
2	第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第6再遊技	0			通常リブB
3	第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技、第5再遊技、第6再遊技	0			通常リブC
4	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第9再遊技	0			チャンス目A
5	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第6再遊技、第7再遊技	0			チャンス目B
6	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第8再遊技	0			チャンス目C
7	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第10再遊技、第11再遊技	0			チェリーA
8	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第10再遊技、第11再遊技、第12再遊技	0			チェリーB
9	第2再遊技、第3再遊技、第4再遊技、第8再遊技、第10再遊技、第11再遊技、第12再遊技	0			チェリーC
10	第1小役～第6小役	11000			共通ベル
11	第1小役、第9小役、第10小役、第13小役	0			順押しベル1
12	第1小役、第11小役、第12小役、第14小役	0			順押しベル2
13	第2小役、第9小役、第10小役、第15小役	0			打ち押しベル1
14	第2小役、第11小役、第12小役、第16小役	0			打ち押しベル2
15	第3小役、第17小役、第18小役、第21小役	0			中順押しベル1
16	第3小役、第19小役、第20小役、第22小役	0			中順押しベル2
17	第4小役、第17小役、第18小役、第23小役	0			中逆押しベル1
18	第4小役、第19小役、第20小役、第24小役	0			中逆押しベル2
19	第5小役、第25小役、第26小役、第29小役	0			逆打ちベル1
20	第5小役、第27小役、第28小役、第30小役	0			逆打ちベル2
21	第6小役、第25小役、第26小役、第31小役	0			逆打ちベル1
22	第6小役、第27小役、第28小役、第32小役	1			逆打ちベル2
23	第7小役、第8小役	2			スイカ
24	第9小役～第32小役	50000			重複1枚役
25	BB1	0			BB1
26	BB2	0			BB2

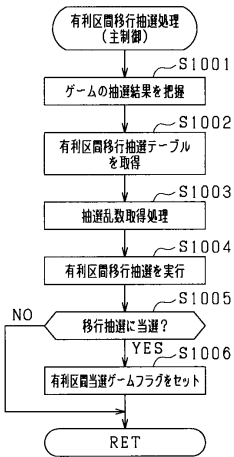
【図 30】



【図 3 1】



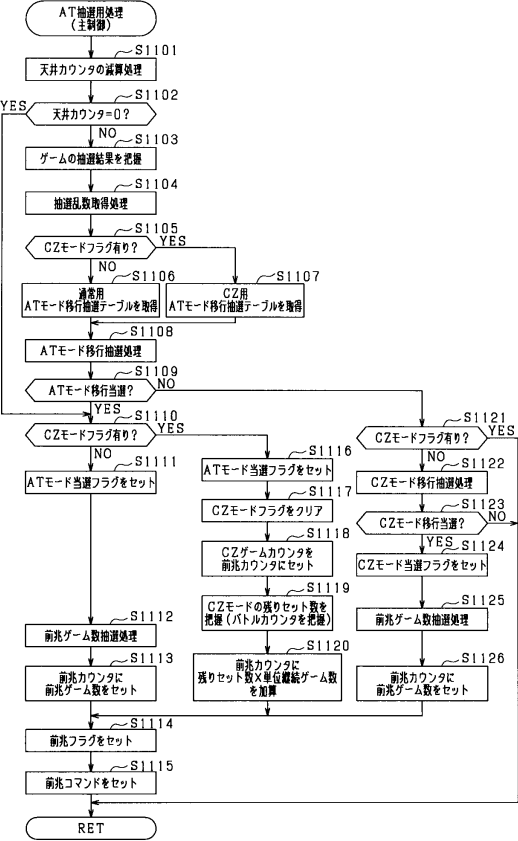
【図 3 2】



【図 3 3】

契機役	移行抽選テーブル						バトル勝利 抽選
	有効区間 移行抽選	通常用 ATモード移行抽選	CZ用 ATモード移行抽選	開始時 AT抽選	CZモード 移行抽選		
通常リブA	100%	-	1%	-	2%	-	-
通常リブB	100%	-	1%	-	2%	-	-
通常リブC	100%	-	1%	-	2%	-	-
チャンス目A	100%	1%	3%	5%	5%	1%	-
チャンス目B	100%	2%	5%	10%	10%	2%	-
チャンス目C	100%	3%	10%	30%	20%	5%	-
チェリーA	100%	5%	10%	15%	3%	5%	-
チェリーB	100%	10%	50%	100%	100%	50%	-
チェリーC	100%	100%	100%	-	-	-	-
共通ベル	100%	-	-	5%	-	-	-
押し願ベル	100%	-	-	入賞時5%	-	入賞時10%	-
スイカ	100%	5%	20%	20%	10%	10%	-
重複1枚役	-	-	-	-	-	-	-
BB1	-	-	-	-	-	-	-
BB2	-	-	-	-	-	-	-

【図 3 4】



10

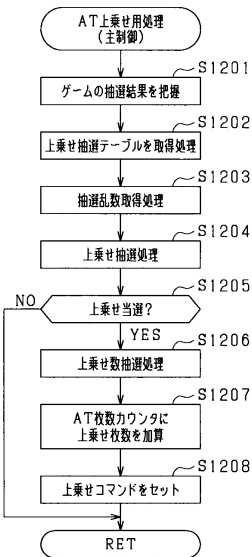
20

30

40

50

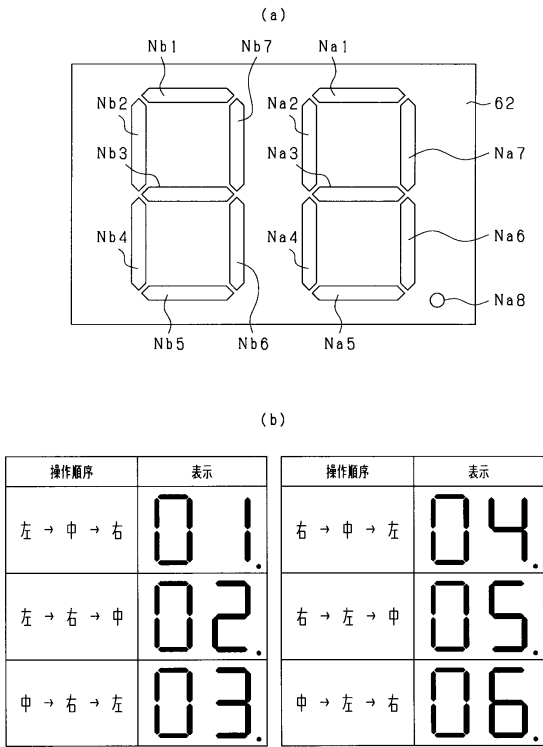
【図 3 5】



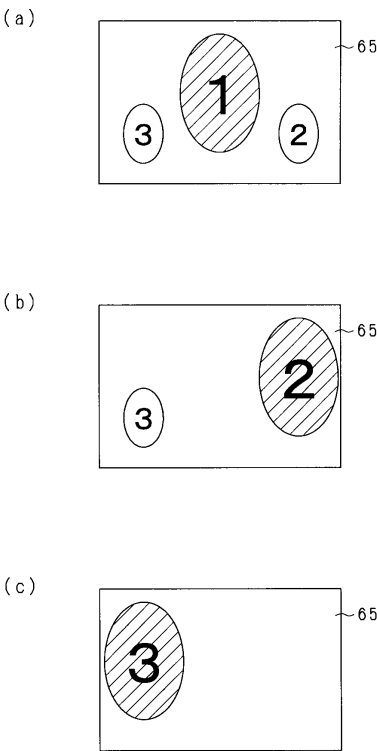
【図 3 6】

契機役	上乗せ当選率		上乗せ枚数	
	第1ATモード中	第2ATモード中	範囲	平均
通常リプA	0.5%	0.5%	10~300枚	150枚
通常リプB	0.5%	0.5%	10~300枚	100枚
通常リプC	0.5%	0.5%	10~300枚	100枚
チャンス目A	3%	6%	10~50枚	20枚
チャンス目B	10%	20%	10~100枚	40枚
チャンス目C	20%	40%	50~300枚	80枚
チェリーA	5%	10%	10~50枚	15枚
チェリーB	15%	30%	10~50枚	30枚
チェリーC	50%	100%	50~300枚	150枚
共通ベル	0%	0%	—	—
押し順ベル	0%	0%	—	—
スイカ	3%	6%	50~300枚	70枚
重複1枚役	0%	0%	—	—
BB1	0%	0%	—	—
BB2	0%	0%	—	—

【図 3 7】



【図 3 8】



10

20

30

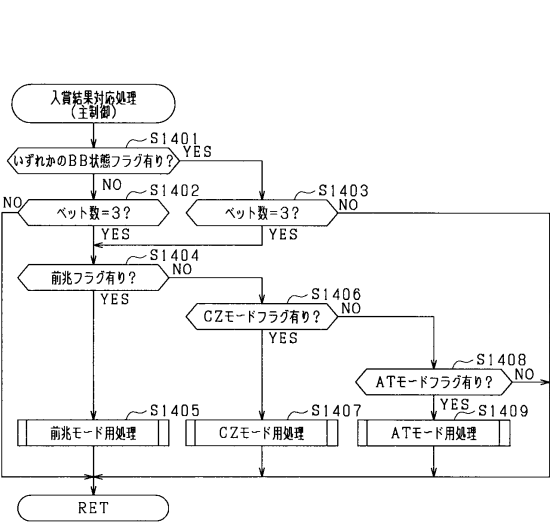
40

50

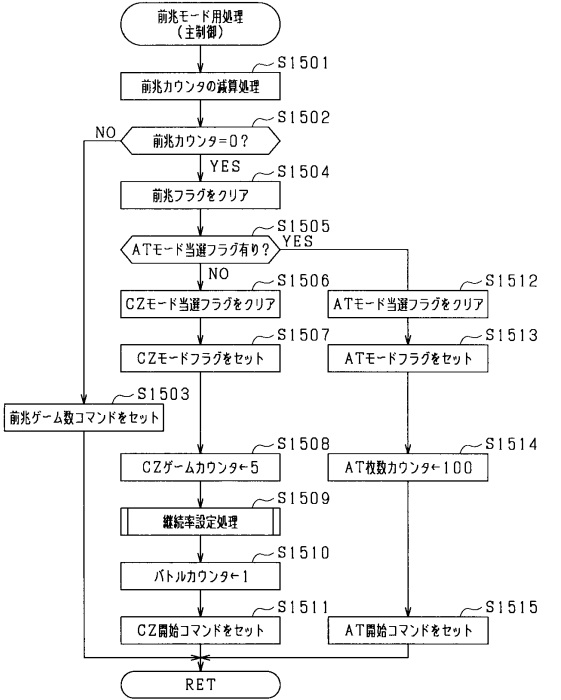
【図 3 9】



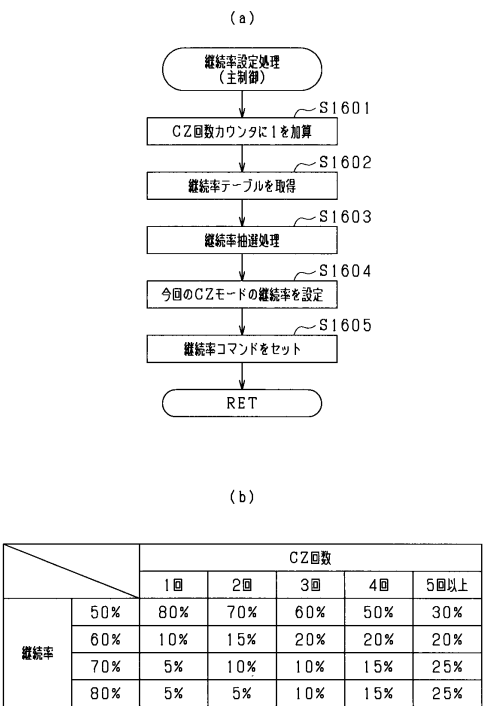
【図 4 0】



【図 4 1】



【図 4 2】



10

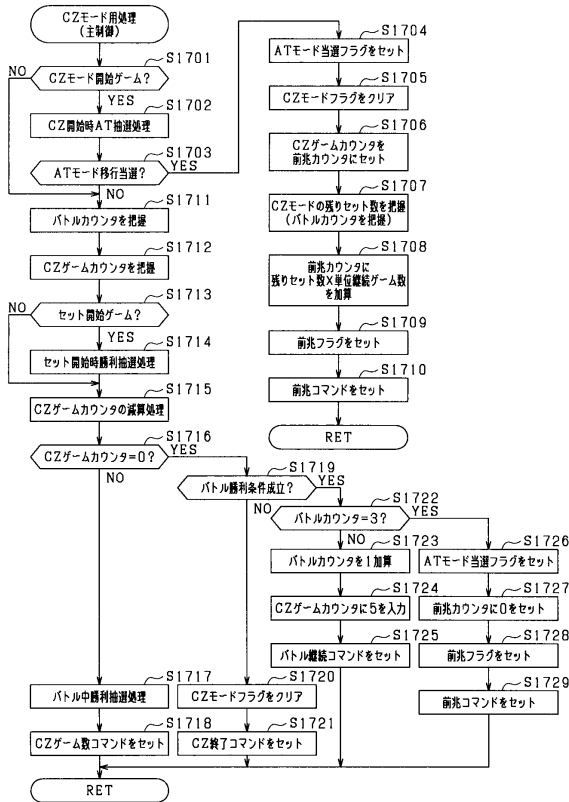
20

30

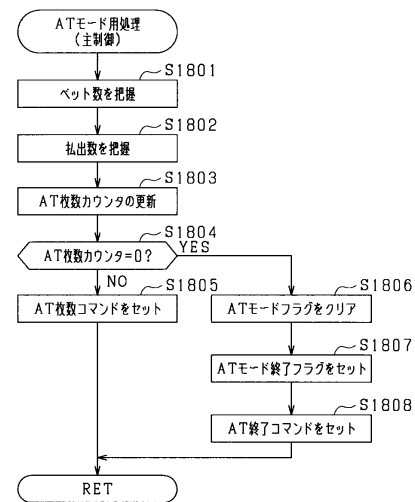
40

50

【図 4 3】



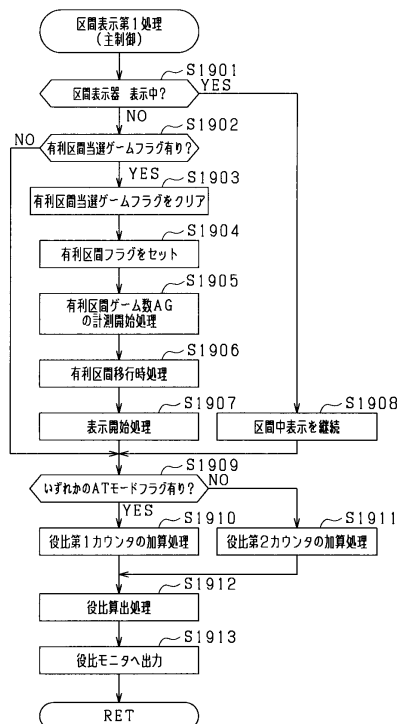
【図 4 4】



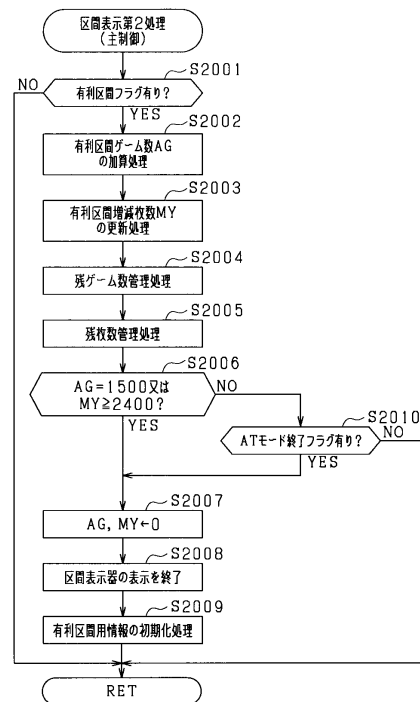
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

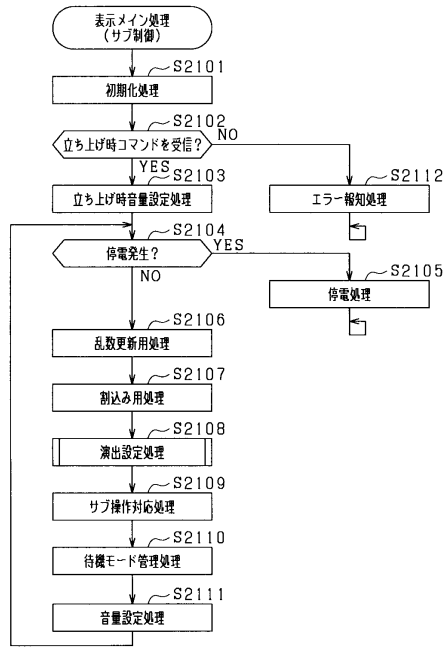


30

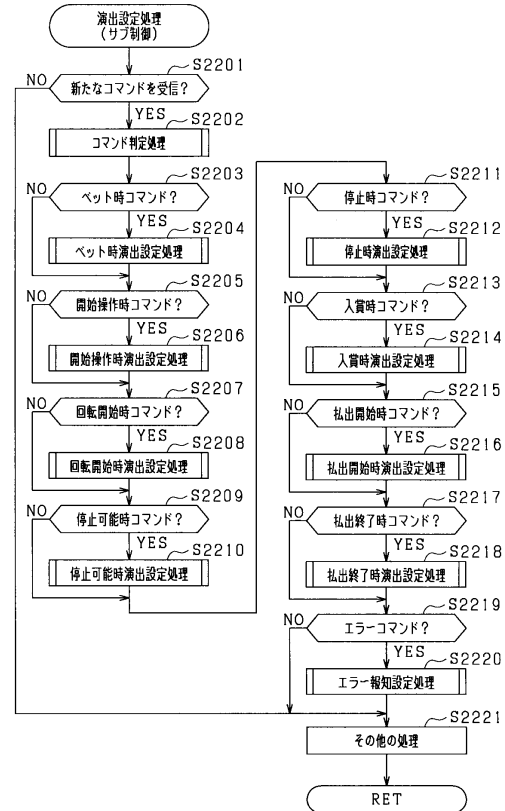
40

50

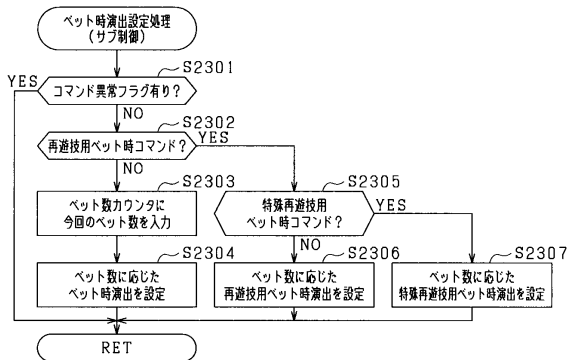
【図 47】



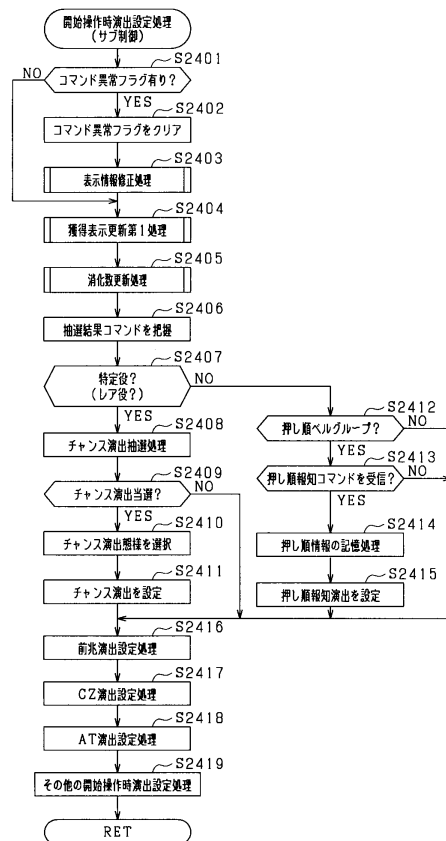
【図 48】



【図 49】



【図 50】



10

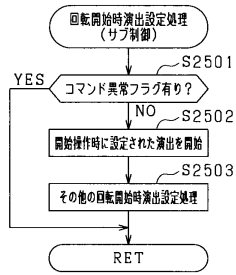
20

30

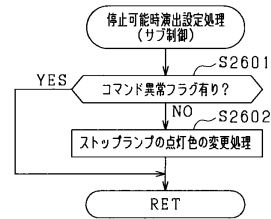
40

50

【図 5 1】



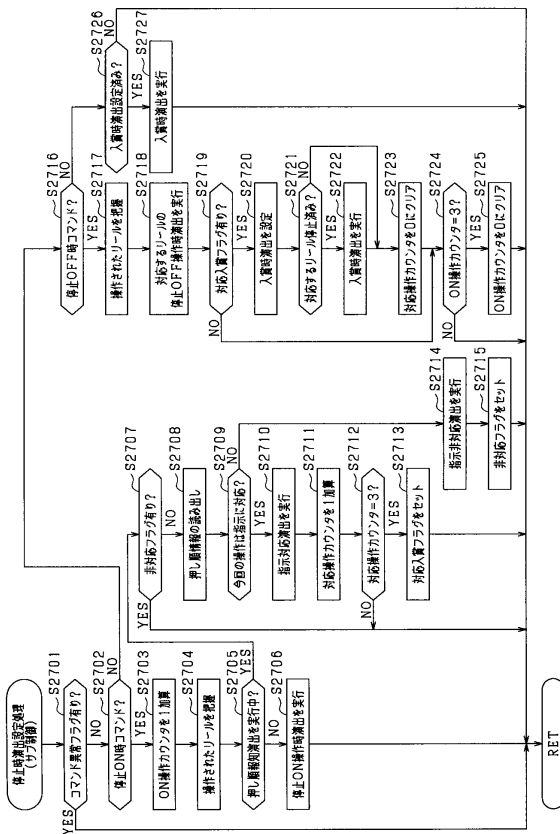
【図 5 2】



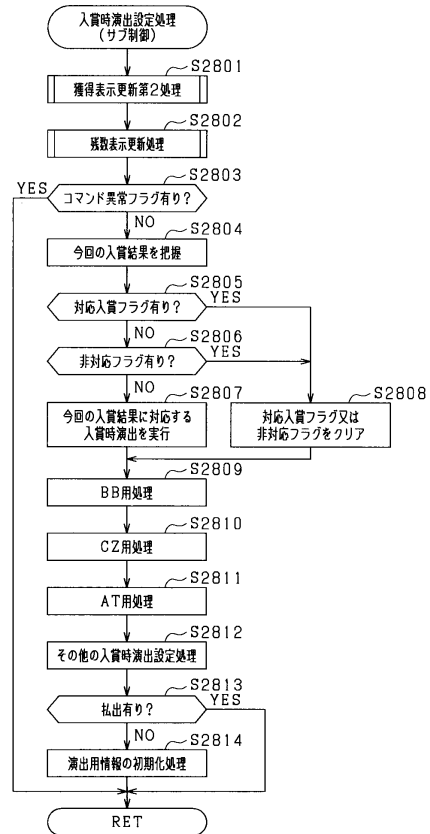
10

20

【圖 5 3】



【図 5 4】

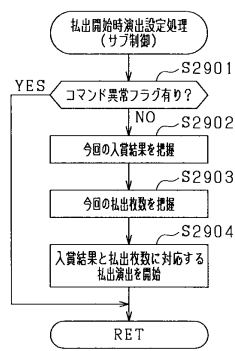


30

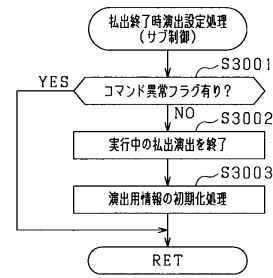
40

50

【図 55】



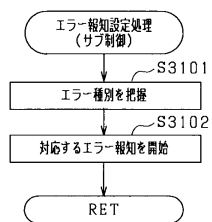
【図 56】



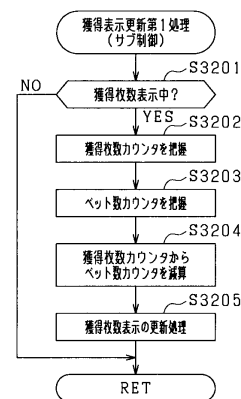
10

20

【図 57】



【図 58】

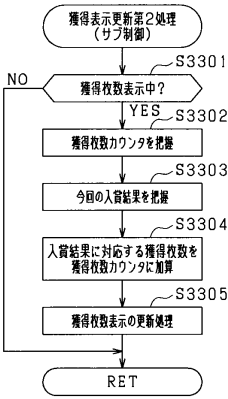


30

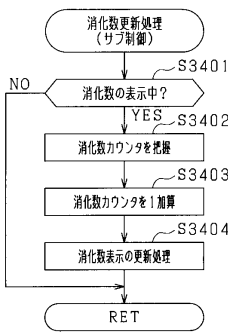
40

50

【図 59】



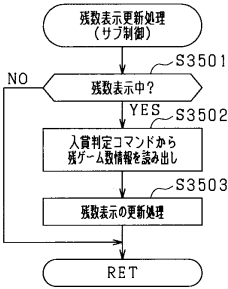
【図 60】



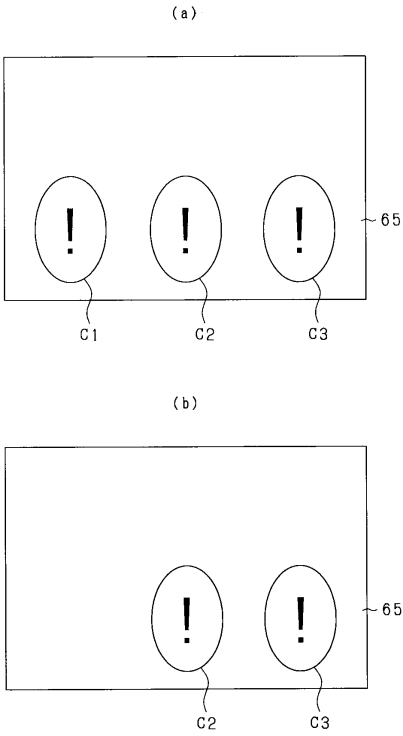
10

20

【図 61】



【図 62】

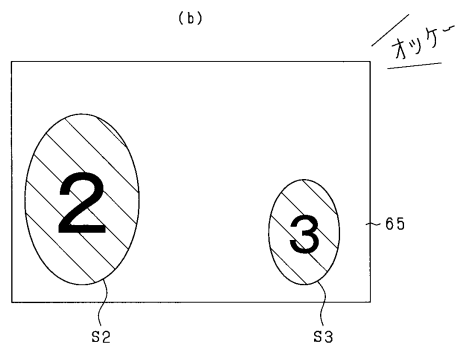
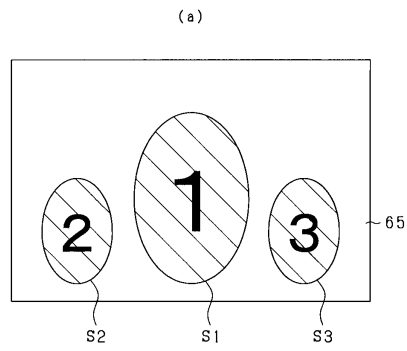


30

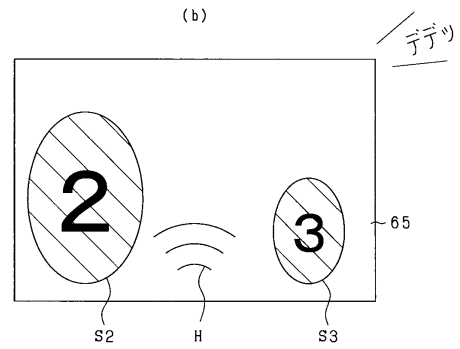
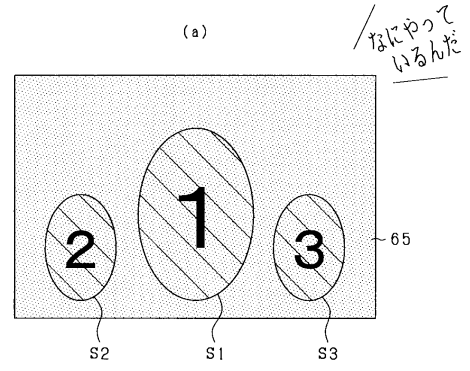
40

50

【図 6 3】



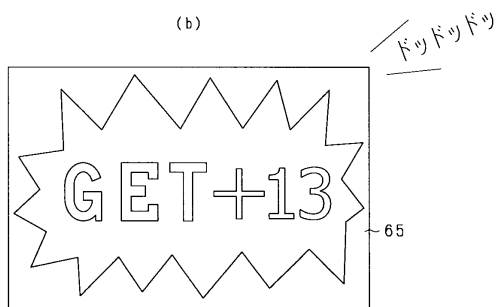
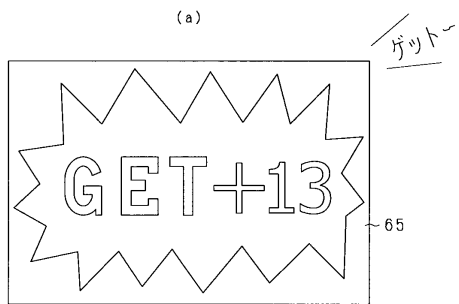
【図 6 4】



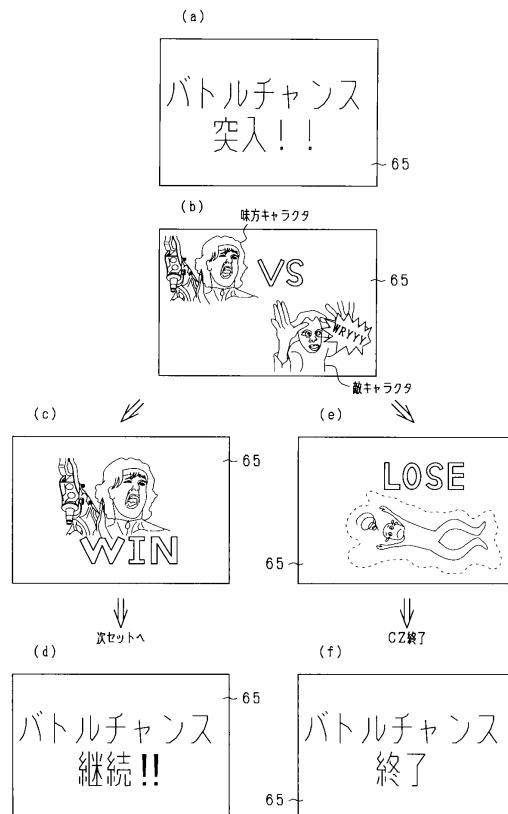
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

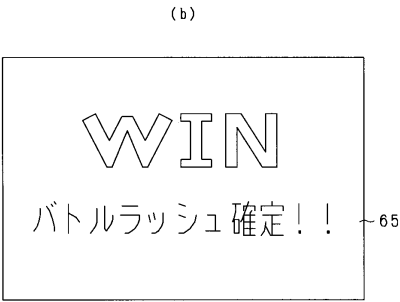
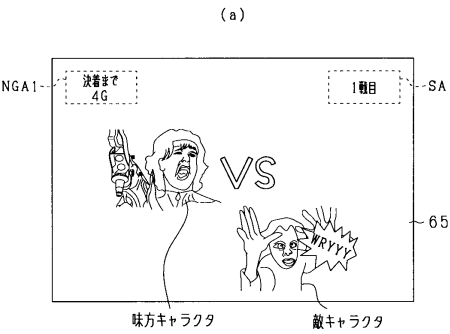


30

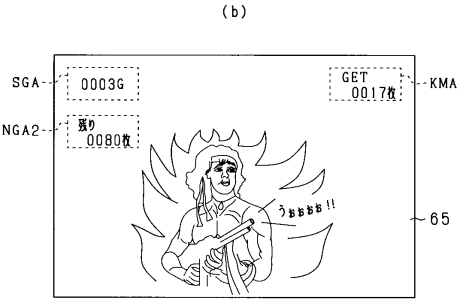
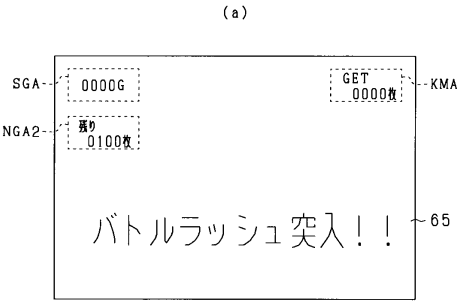
40

50

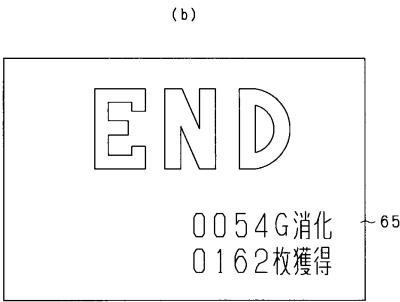
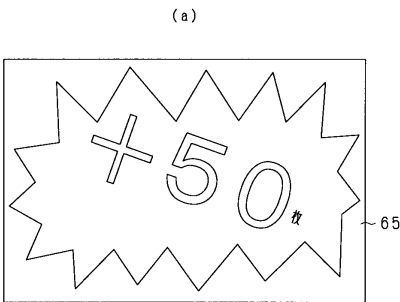
【図 6 7】



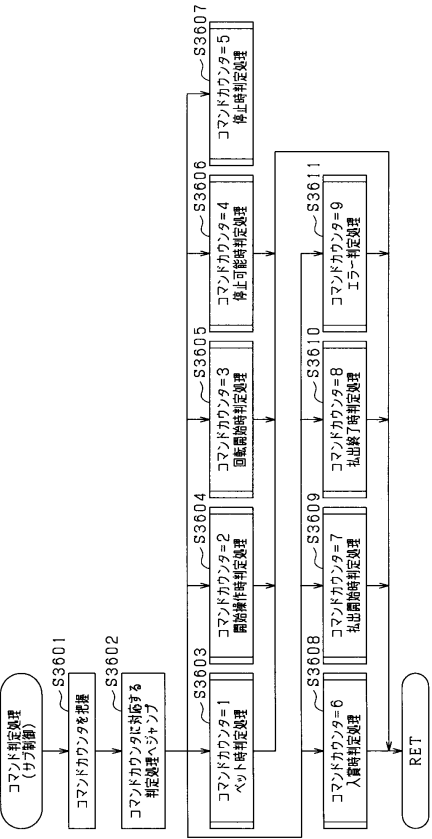
【図 6 8】



【図 6 9】



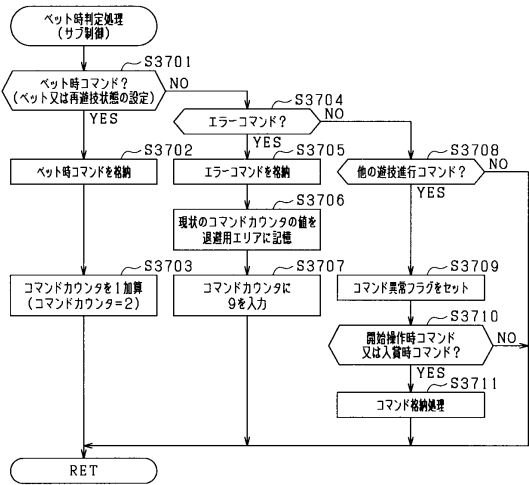
【図 7 0】



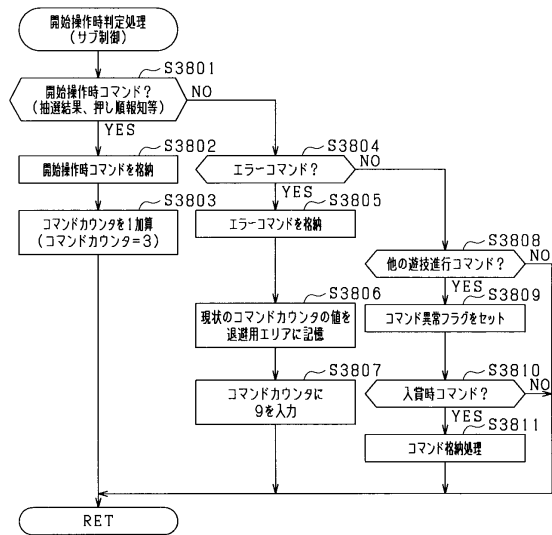
【図 7 1】

コマンドカウンタ	遊技進行状態	進行状態	アドレス情報	判定処理
1	ベット待ち状態	ベット時コマンド	SA1	ベット時判定処理
2	開始操作待ち状態	開始操作時コマンド	SA2	開始操作時判定処理
3	回転開始待ち状態	回転開始時コマンド	SA3	回転開始時判定処理
4	停止不可待ち状態	停止不可時コマンド	SA4	停止不可時判定処理
5	停止待ち状態	停止時コマンド (全リール停止)	SA5	停止時判定処理
6	入賞待ち状態	入賞時コマンド	SA6	入賞時判定処理
7	払出開始待ち状態	払出開始時コマンド	SA7	払出開始時判定処理
8	払出状態	払出終了時コマンド	SA8	払出終了時判定処理
9	エラー状態	エラー時コマンド	SA9	エラー判定処理

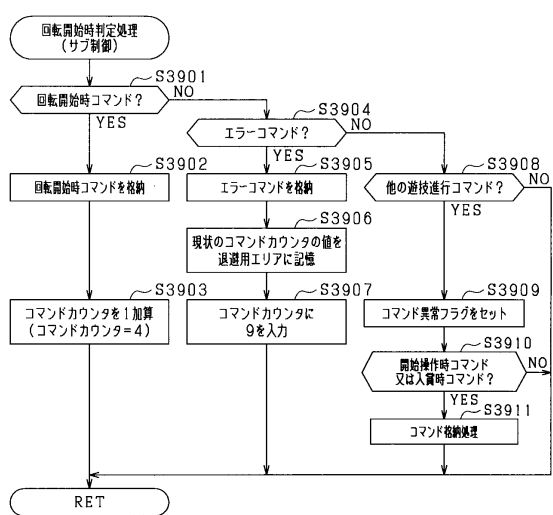
【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】



10

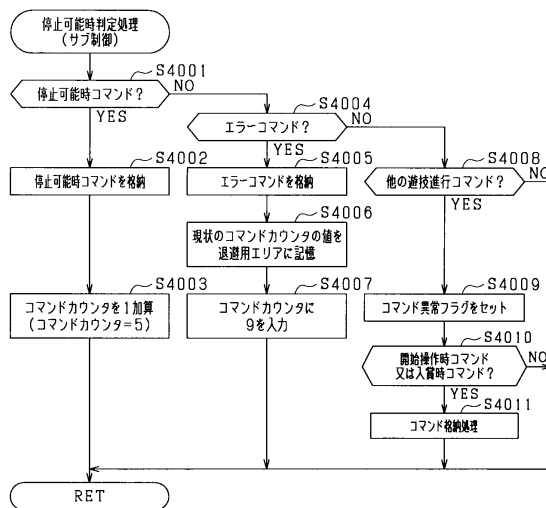
20

30

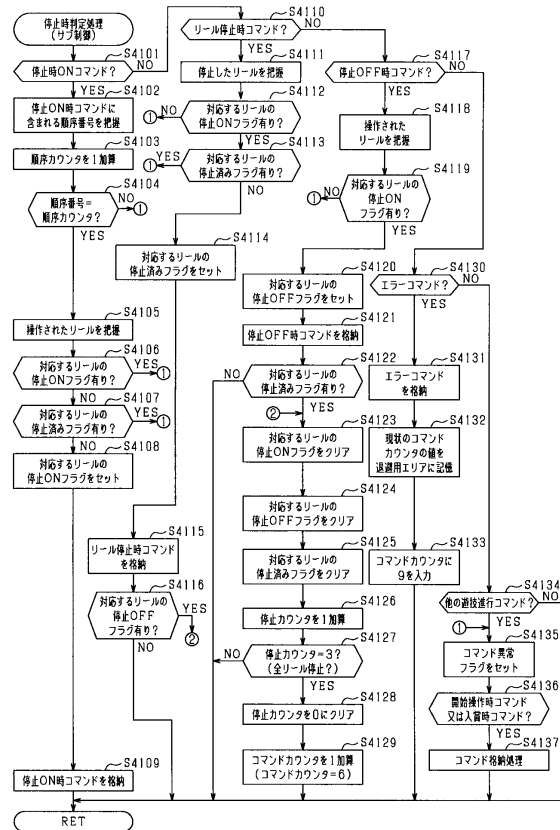
40

50

【図 75】



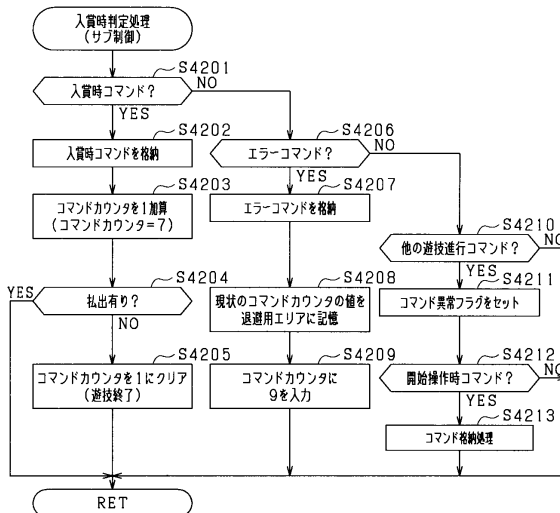
【図 76】



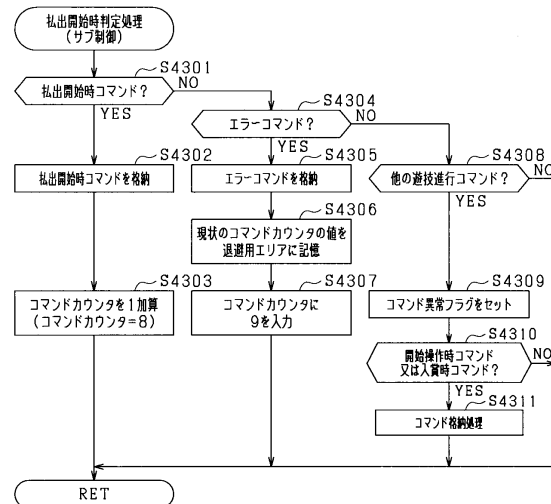
10

20

【図 77】



【図 78】

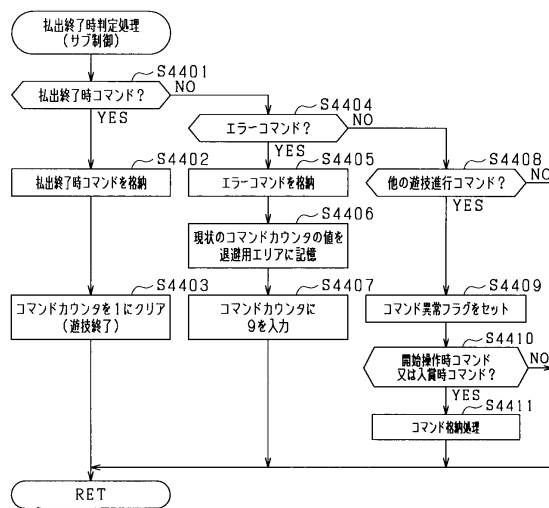


30

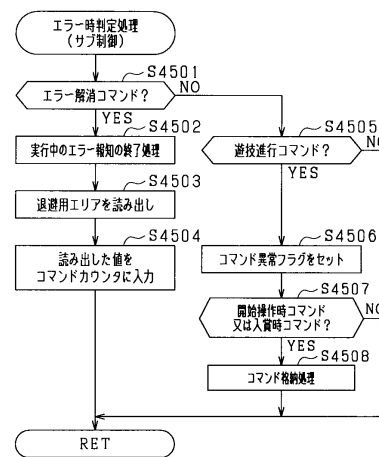
40

50

【図 79】



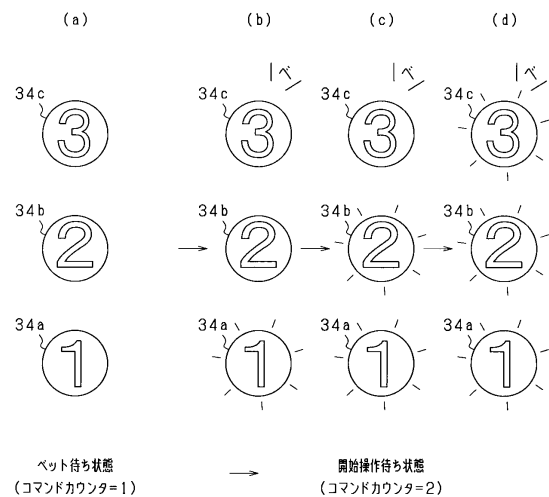
【図 80】



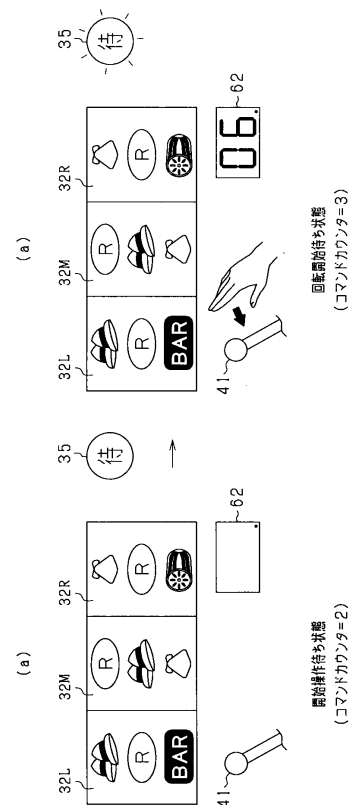
10

20

【図 81】



【図 82】

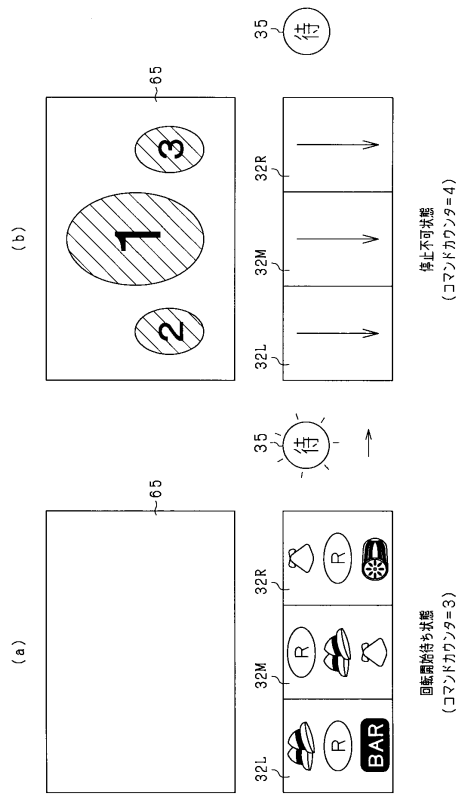


30

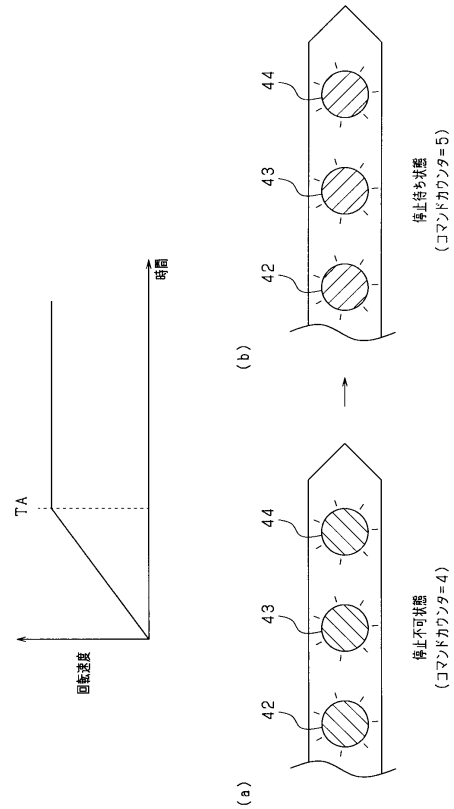
40

50

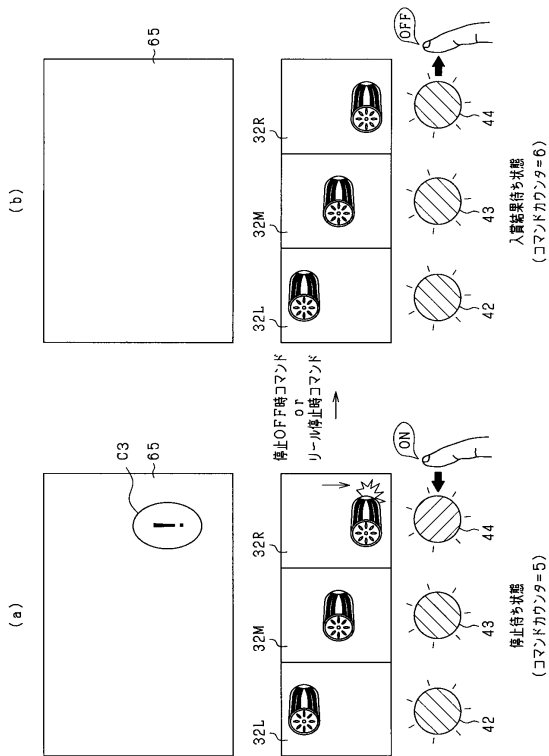
【図 8 3】



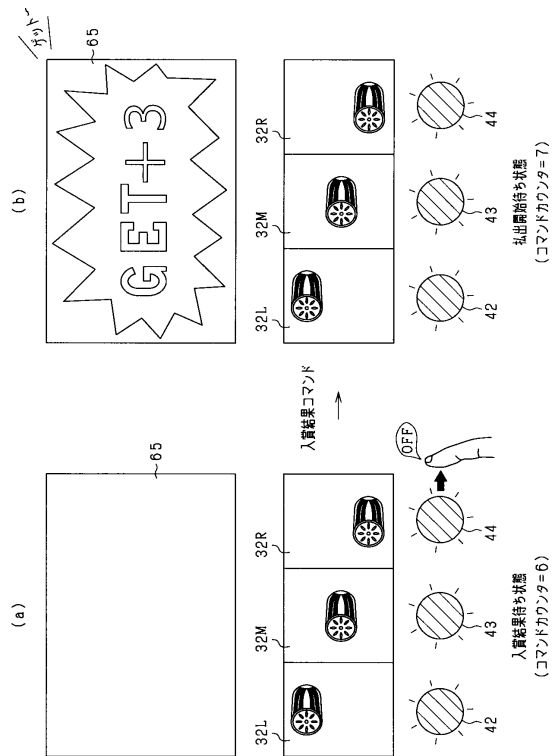
【図 8 4】



【図 8 5】



【図 8 6】



10

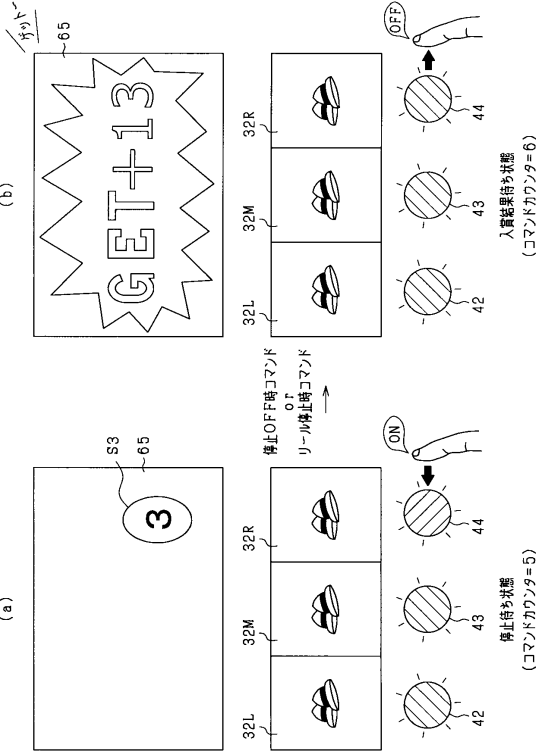
20

30

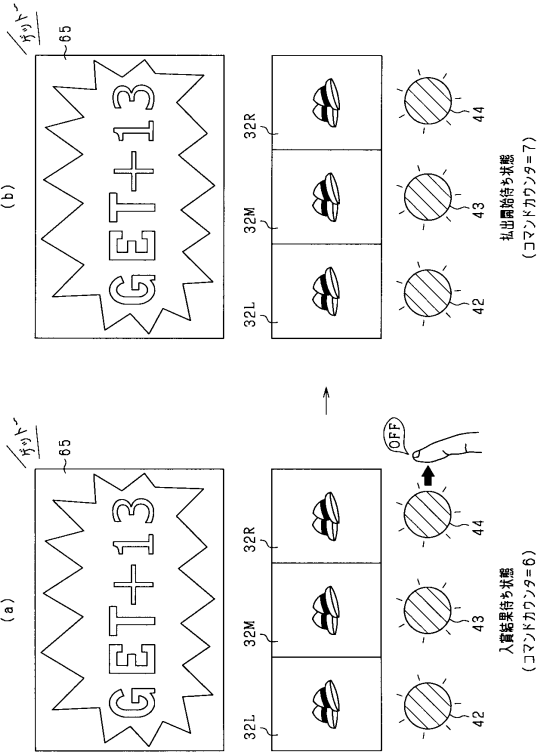
40

50

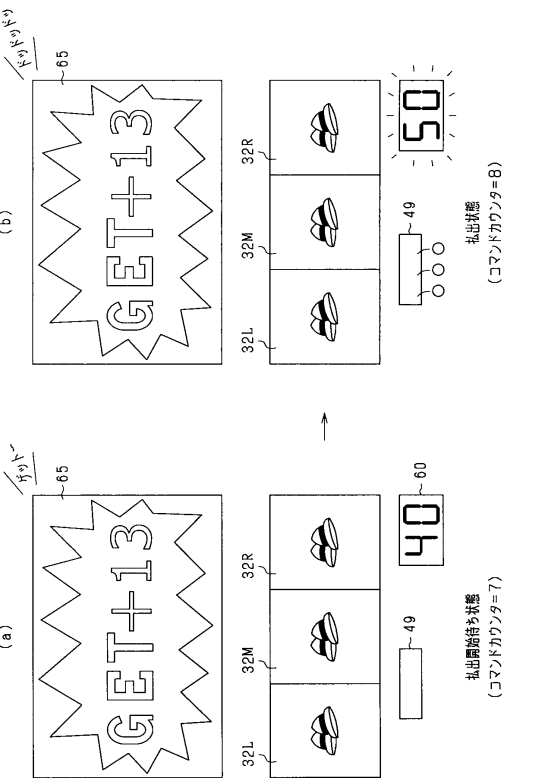
【図 8 7】



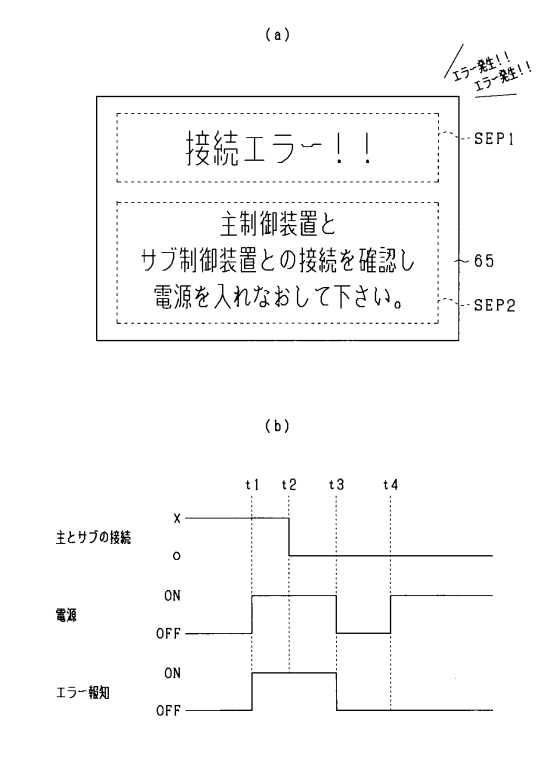
【図 8 8】



【図 8 9】



【図 9 0】



10

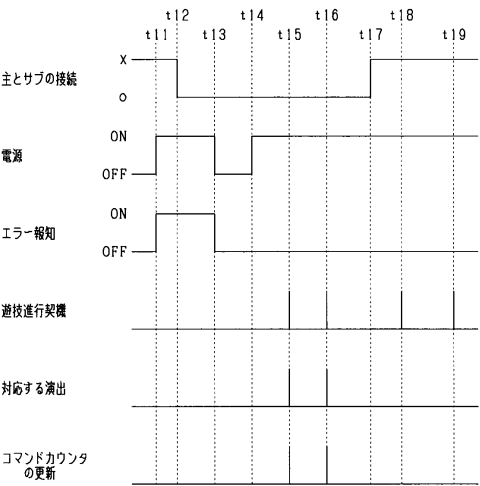
20

30

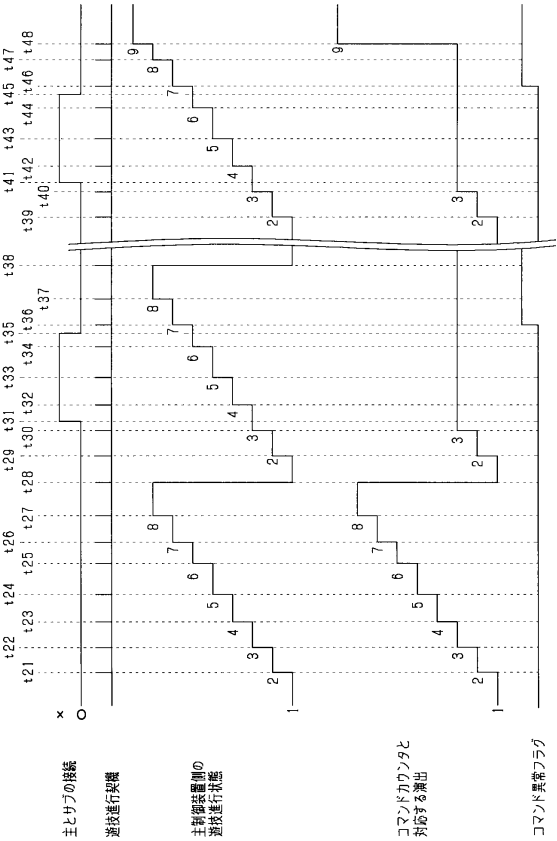
40

50

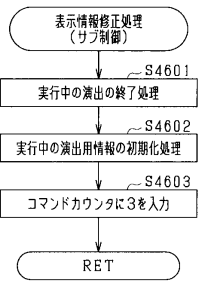
【図 9 1】



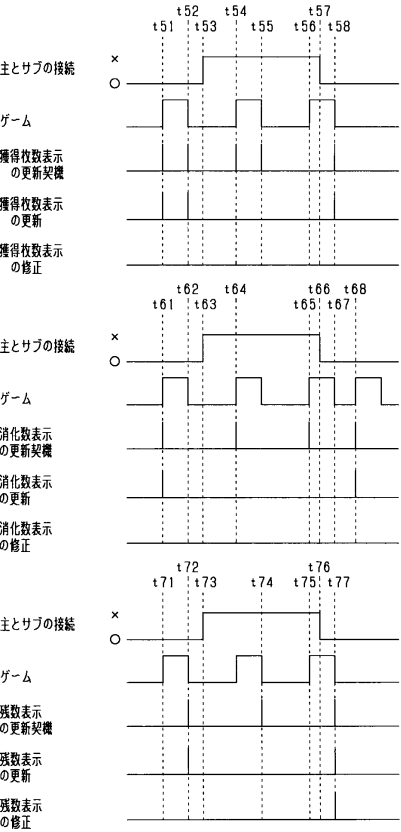
【図 9 2】



【図 9 3】



【図 9 4】



10

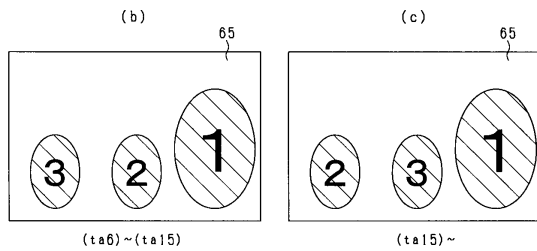
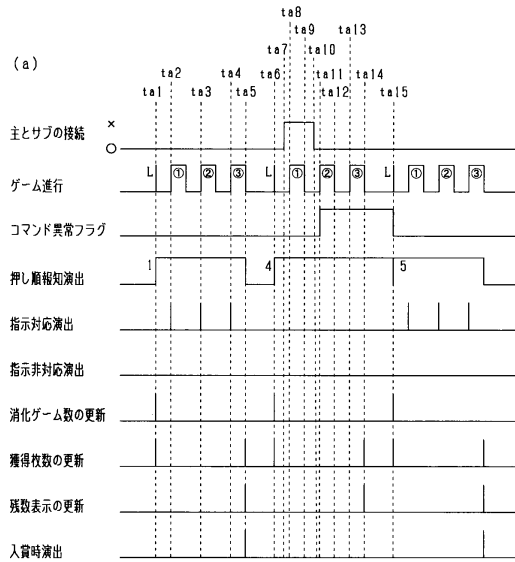
20

30

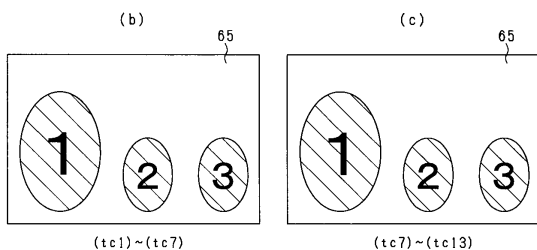
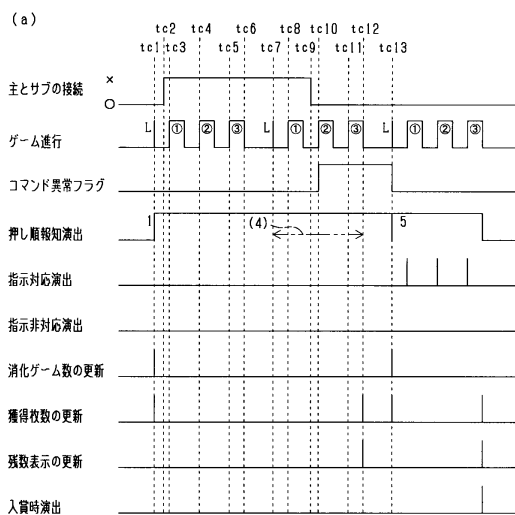
40

50

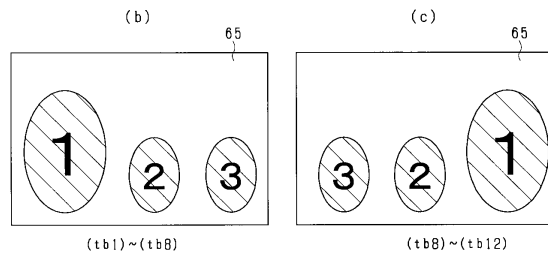
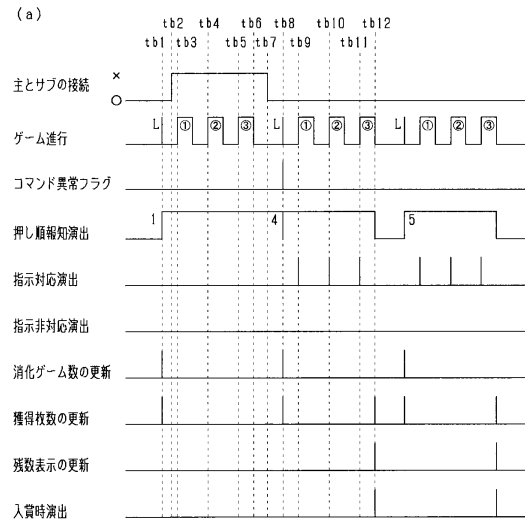
【図 95】



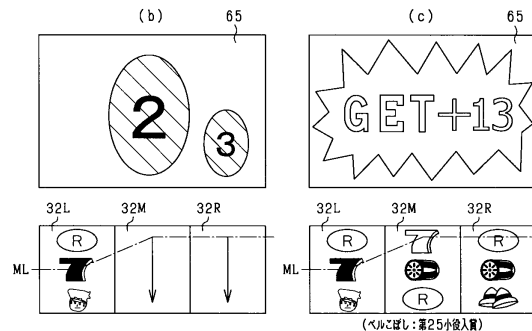
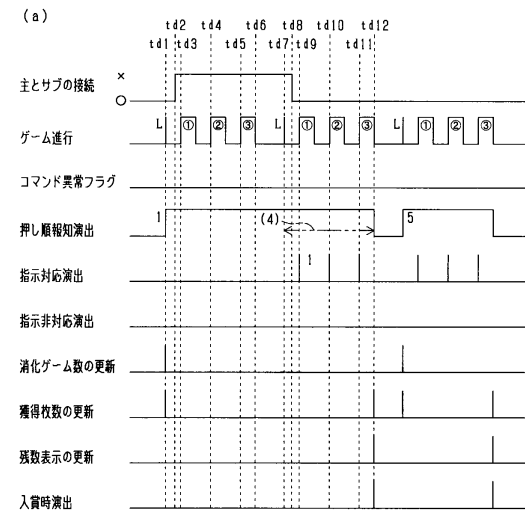
【図 97】



【図 96】



【図 98】



10

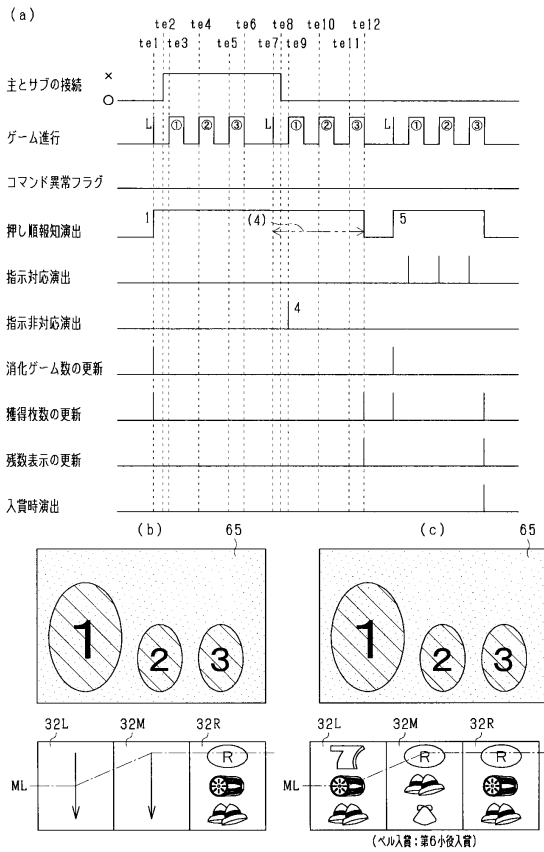
20

30

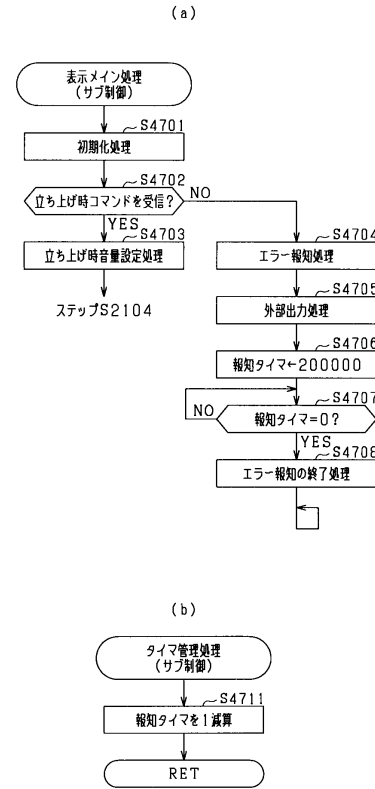
40

50

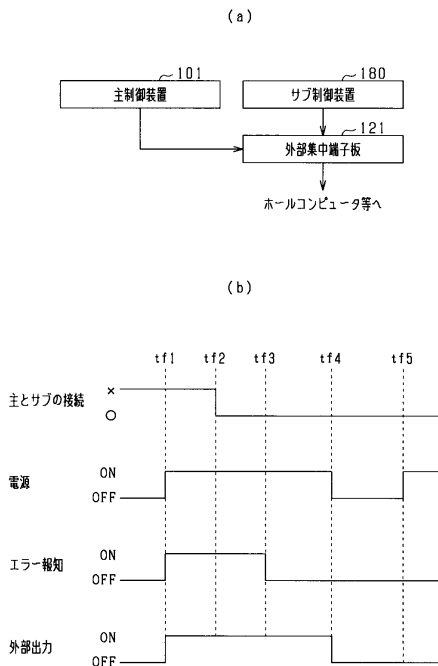
【図 99】



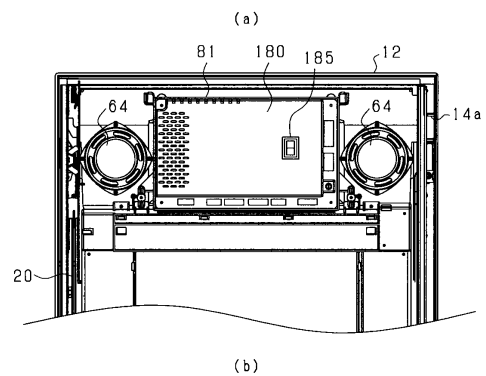
【図 100】



【図 101】



【図 102】



10

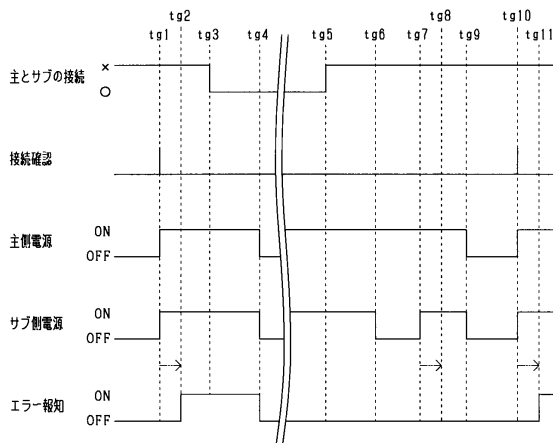
20

30

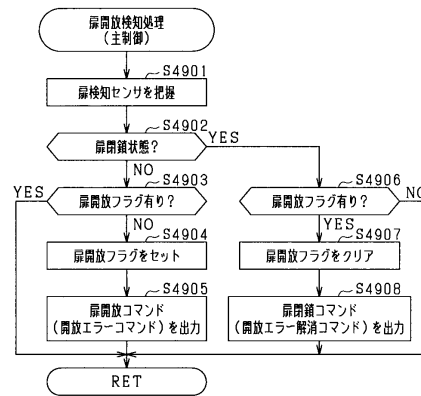
40

50

【図 103】



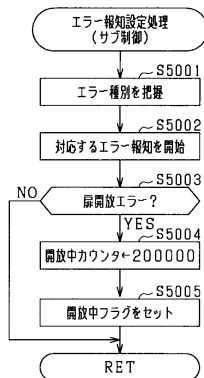
【図 104】



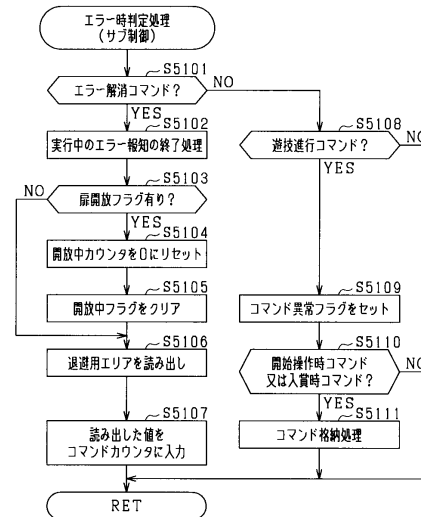
10

20

【図 105】



【図 106】

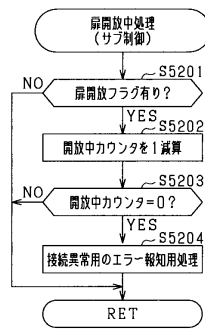


30

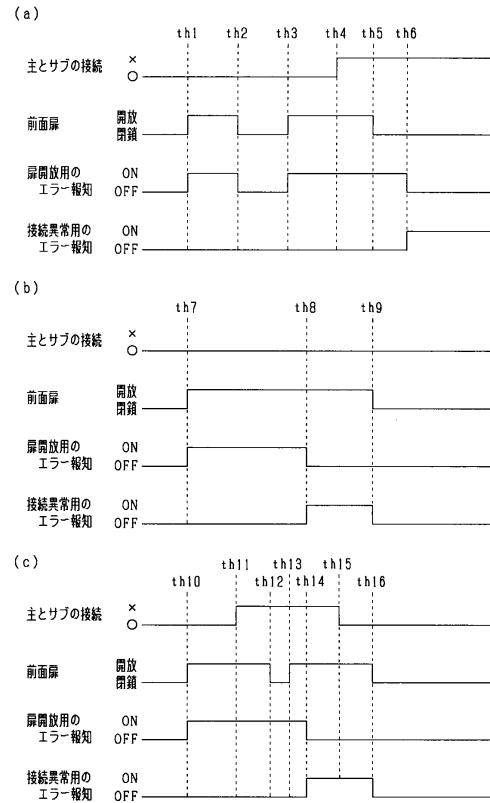
40

50

【図 107】



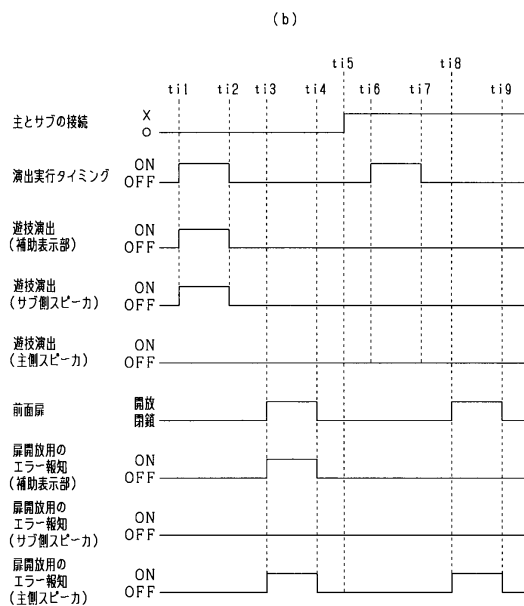
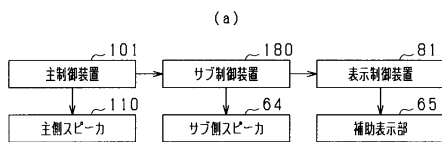
【図 108】



10

20

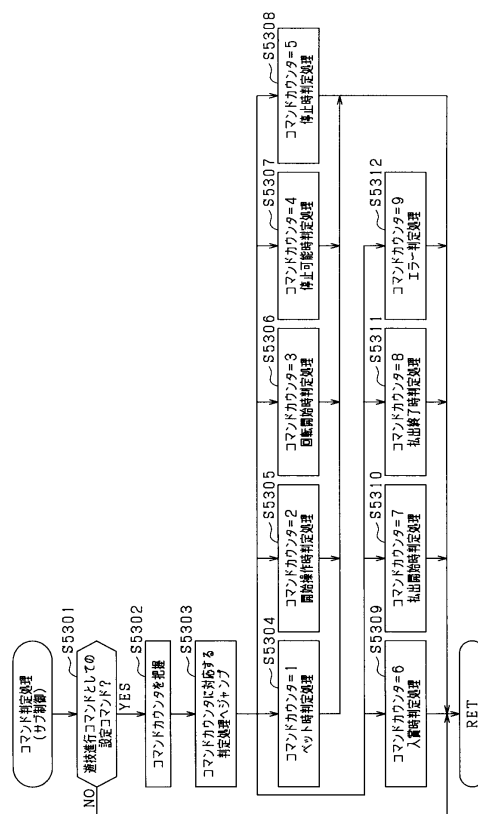
【図 109】



30

40

【図 110】

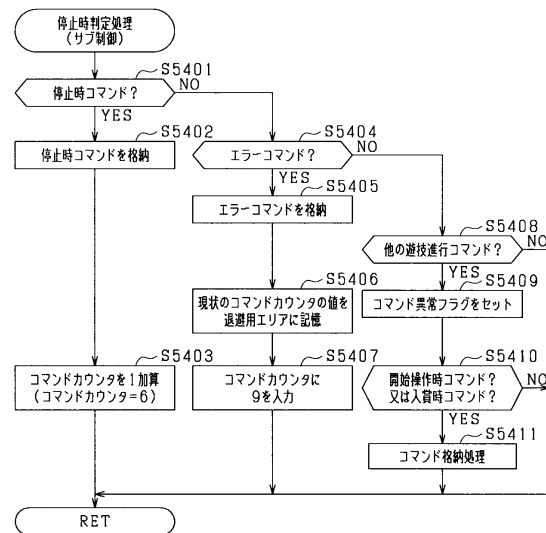


50

【図 1 1 1】

コマンドカウンタ	遊技進行状態	遊技進行コマンド種別	設定コマンド	非設定コマンド
1	ベット待ち状態	ベット時コマンド	ベット時コマンド	—
2	開始操作待ち状態	開始操作時コマンド	抽選結果コマンド	—
			—	前兆コマンド
			—	上乗せコマンド
			—	押し順報知コマンド
3	回転開始待ち状態	回転開始時コマンド	回転開始コマンド	—
4	停止不可状態	停止可能時コマンド	停止可能コマンド	—
5	停止待ち状態	停止時コマンド	全停止コマンド	—
			—	停止ON時コマンド
			—	停止OFF時コマンド
			—	リール停止時コマンド
6	入賞結果待ち状態	入賞時コマンド	入賞結果コマンド	—
			—	第1B8開始コマンド
			—	第2B8開始コマンド
			—	第1B8終了コマンド
			—	第2B8終了コマンド
			—	GZ開始コマンド
			—	継続率コマンド
			—	前兆コマンド
			—	継続用コマンド
			—	GZゲーム数コマンド
			—	GZ終了コマンド
			—	バトル継続コマンド
			—	AT開始コマンド
			—	AT枚数コマンド
			—	AT終了コマンド
7	払出開始待ち状態	払出開始時コマンド	払出開始コマンド	—
8	払出状態	払出終了時コマンド	払出終了コマンド	—
9	エラー状態	エラーコマンド	各種エラーコマンド	—

【図 1 1 2】



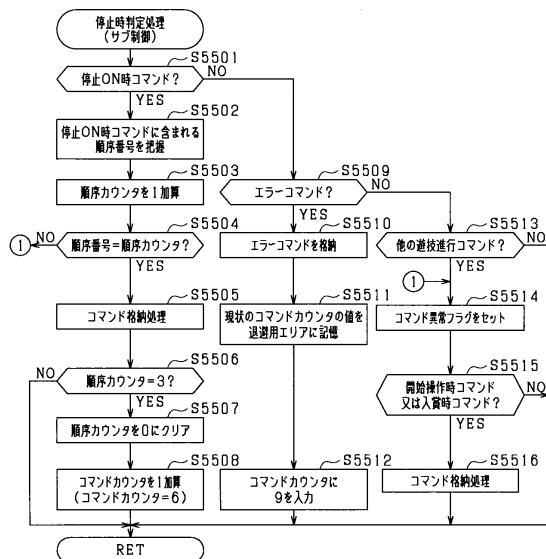
10

20

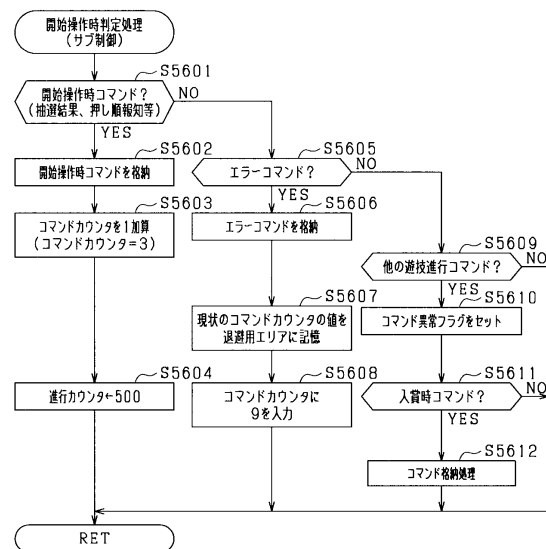
【図 1 1 3】

コマンドカウンタ	遊技進行状態	遊技進行コマンド	サブコマンドカウンタ (順序カウンタ)	サブ遊技進行状態	設定コマンド
5	停止待ち状態	停止時コマンド	0	停止前状態	第1停止ON時コマンド
			1	第1停止状態	第2停止ON時コマンド
			2	第2停止状態	第3停止ON時コマンド

(b)



【図 1 1 4】

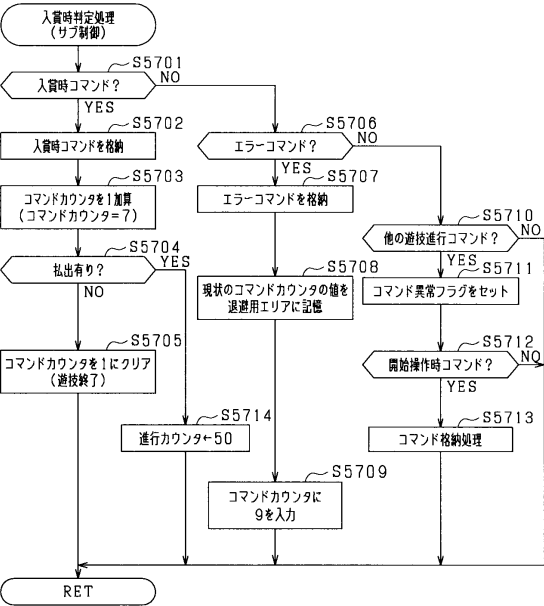


30

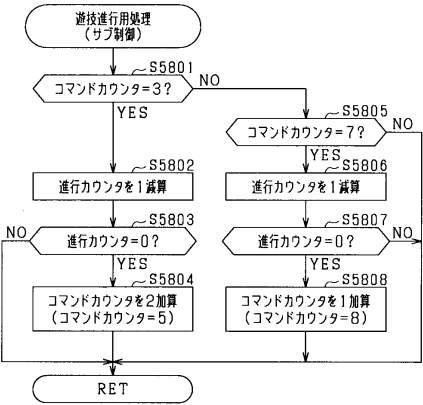
40

50

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



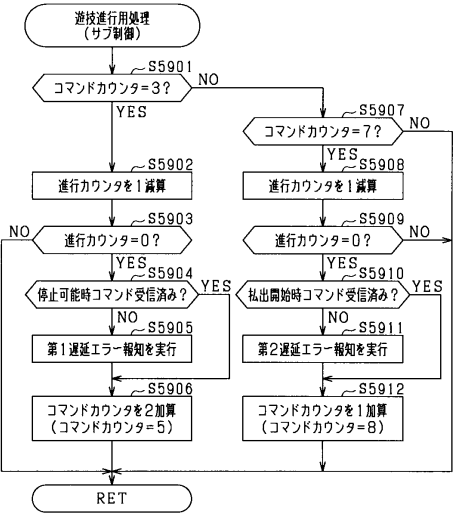
10

20

【図 1 1 7】

コマンドカウンタ	遊技進行状態	進行契機	アドレス情報	判定処理
1	ベット待ち状態	ベット時コマンド	SA1	ベット時判定処理
2	開始操作待ち状態	開始操作時コマンド	SA2	開始操作時判定処理
3	停止可能待ち状態	所定期間経過	—	—
4	—	—	—	—
5	停止待ち状態	停止OFF時コマンド (全リール停止)	SA5	停止時判定処理
6	入賞結果待ち状態	入賞時コマンド	SA6	入賞時判定処理
7	払出開始待ち状態	所定期間経過	—	—
8	払出状態	払出終了時コマンド	SA8	払出終了時判定処理
9	エラー状態	エラー対応時の各コマンド	SA9	エラー判定処理

【図 1 1 8】

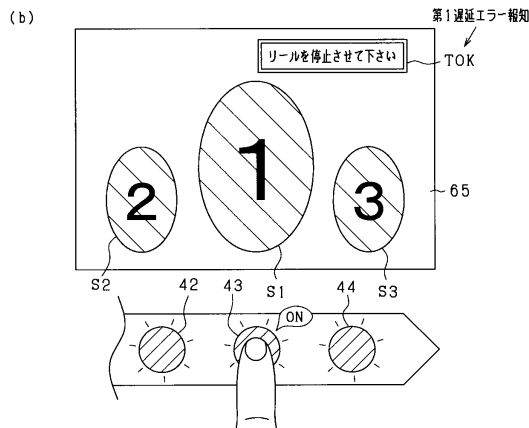
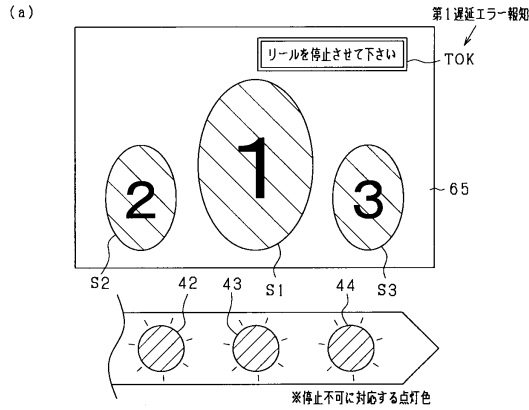


30

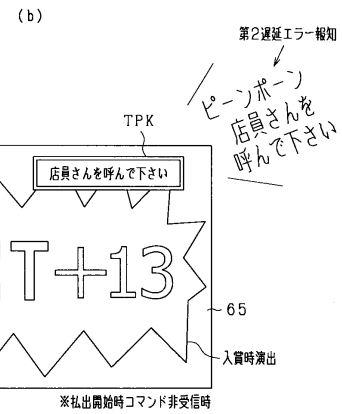
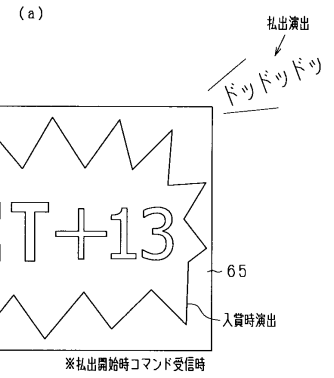
40

50

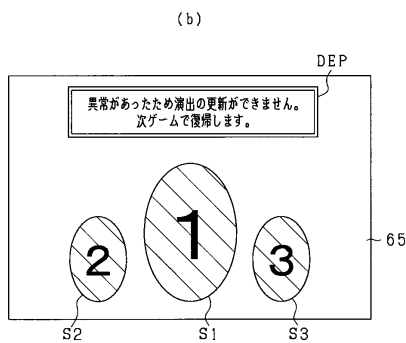
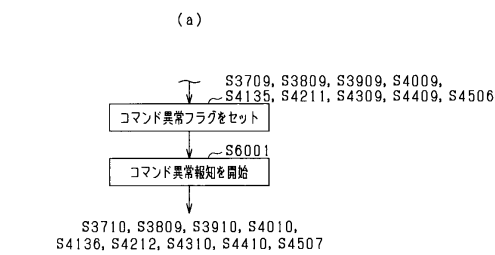
【図 1 1 9】



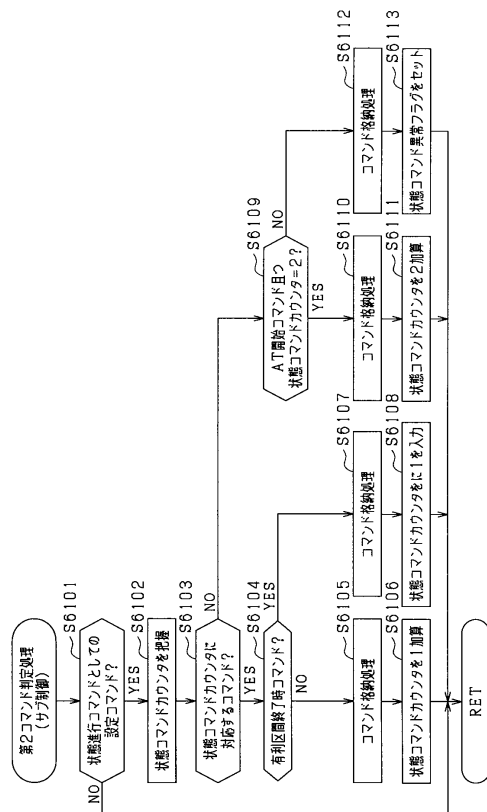
【図 1 2 0】



【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



10

20

30

40

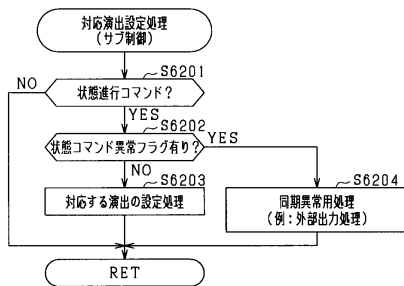
50

【図 1 2 3】

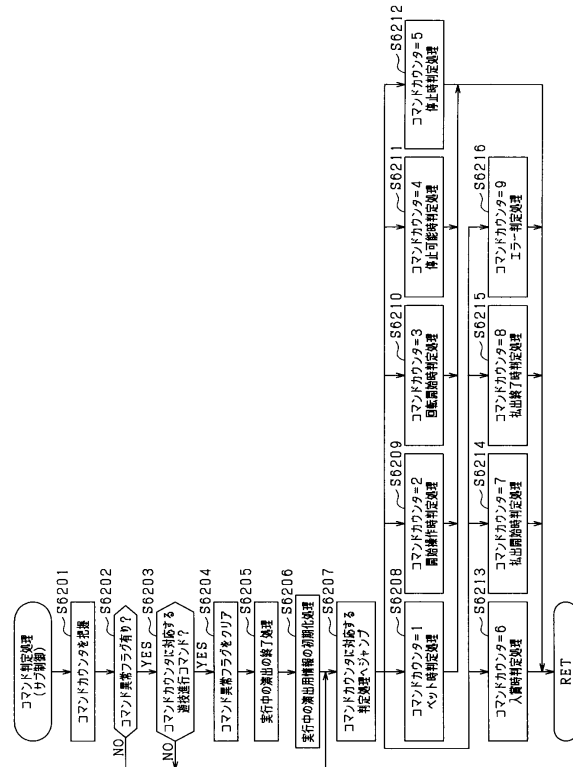
(a)

状態コマンドカウンタ	対応状態	状態進行コマンド	対応演出
1	通常区間	有利区間終了時コマンド	有利区間終了時演出
2	有利区間 通常モード	有利区間移行時コマンド	有利区間移行時演出
3	有利区間 CZモード	CZ開始コマンド	CZモード開始時演出
4	有利区間 ATモード	AT開始コマンド	ATモード開始時演出

(b)

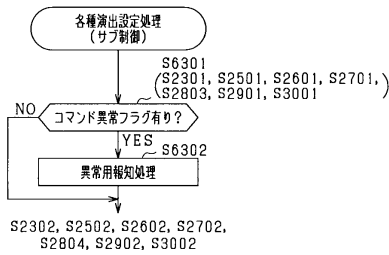


【圖 1 2 4】

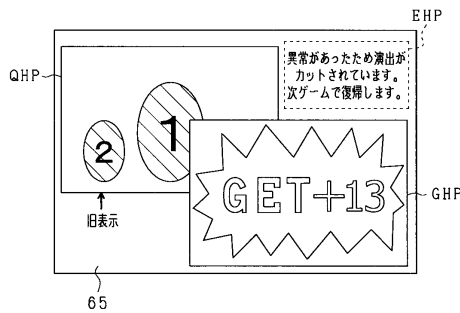


【図 125】

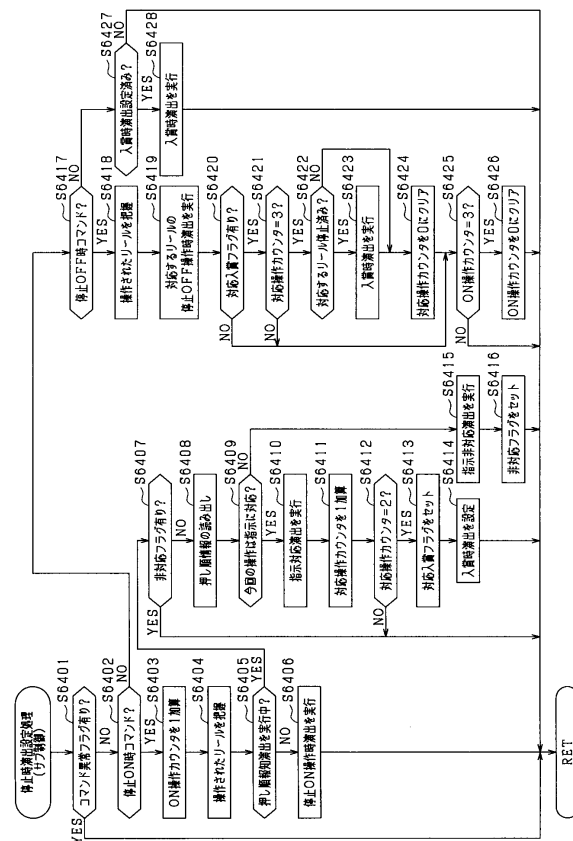
(a)



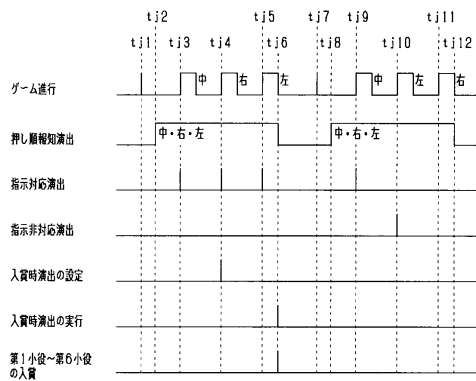
(b)



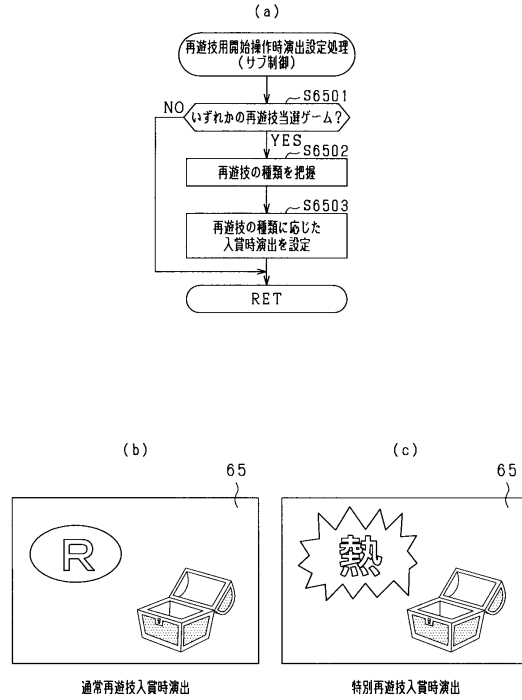
【図 1 2 6】



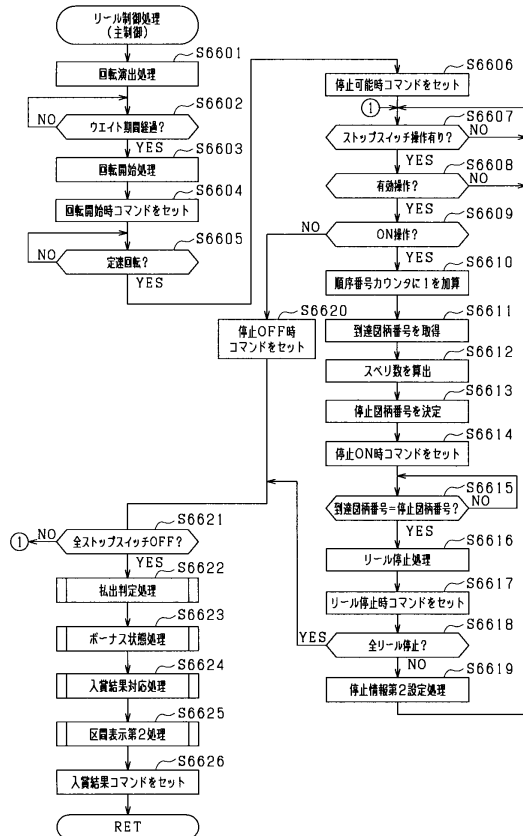
【図 1 2 7】



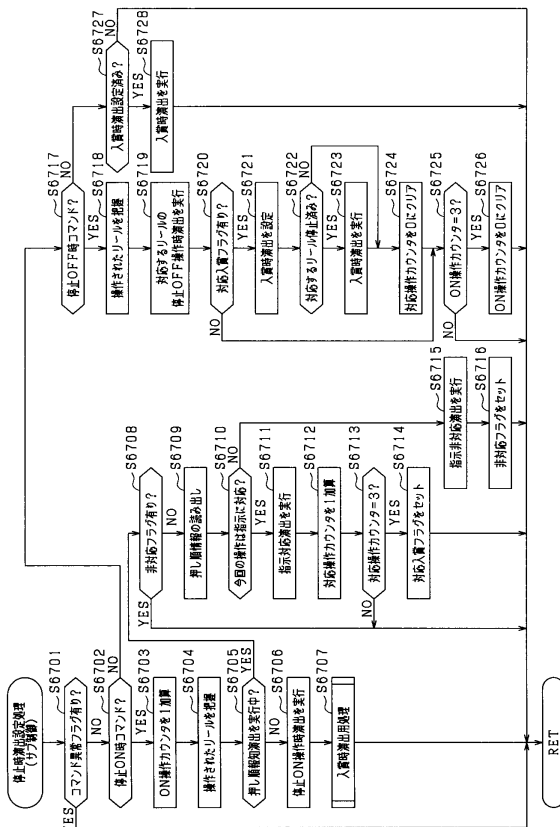
【図 1 2 8】



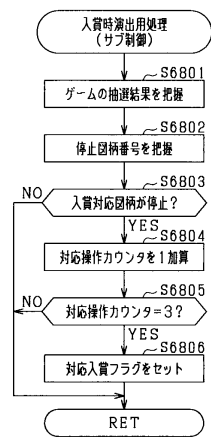
【図 1 2 9】



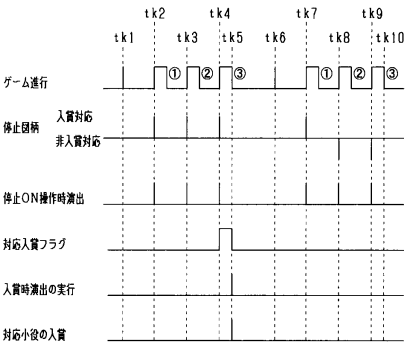
【図 1 3 0】



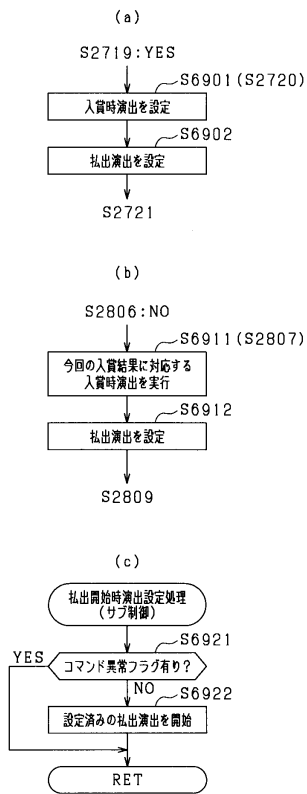
【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



【図 1 3 4】

(a)

接続異常解消ゲーム			
抽選結果と操作順序	押し順レベル 第1小役～第6小役の操作順序; 発生時+解消時		
	サブ図柄通知の操作順序 (主図柄通知の操作順序; 接続異常発生ゲームの操作順序)	サブ図柄通知と異なる操作順序 (主図柄通知とも異なる操作順序; 接続異常発生ゲームの操作順序とも異なる操作順序)	サブ図柄通知と異なる操作順序 (主図柄通知とも異なる操作順序; 接続異常発生ゲームの操作順序とも異なる操作順序)
接続異常発生ゲーム	入賞: 第1小役～第6小役 操作時演出: 対応演出 入賞時演出: あり 残数更新: あり	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 非対応演出 入賞時演出: なし 残数更新: あり	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 非対応演出 入賞時演出: なし 残数更新: あり
押し順レベル 押し順通知あり	入賞: 第1小役～第6小役 操作時演出: 対応演出 入賞時演出: あり 残数更新: あり	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 非対応演出 入賞時演出: なし 残数更新: あり	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 非対応演出 入賞時演出: なし 残数更新: あり
押し順レベル 押し順通知なし	入賞: 第1小役～第6小役 操作時演出: 停止ON時演出 入賞時演出: あり 残数更新: あり	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 停止ON時演出 入賞時演出: あり 残数更新: あり	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 停止ON時演出 入賞時演出: あり 残数更新: あり

(b)

接続異常解消ゲーム			
抽選結果と操作順序	押し順レベル 第1小役～第6小役の操作順序; 発生時+解消時		
	サブ図柄通知の操作順序 (主図柄通知の操作順序; 接続異常発生ゲームの操作順序)	サブ図柄通知と異なる操作順序 (主図柄通知とも異なる操作順序; 接続異常発生ゲームの操作順序とも異なる操作順序)	サブ図柄通知と異なる操作順序 (主図柄通知とも異なる操作順序; 接続異常発生ゲームの操作順序とも異なる操作順序)
接続異常発生ゲーム	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 対応演出 入賞時演出: あり 残数更新: あり	入賞: 第1小役～第6小役 操作時演出: 非対応演出 入賞時演出: なし 残数更新: あり	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 非対応演出 入賞時演出: なし 残数更新: あり
押し順レベル 押し順通知あり	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 対応演出 入賞時演出: あり 残数更新: あり	入賞: 第1小役～第6小役 操作時演出: 非対応演出 入賞時演出: なし 残数更新: あり	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 非対応演出 入賞時演出: なし 残数更新: あり
押し順レベル 押し順通知なし	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 停止ON時演出 入賞時演出: あり 残数更新: あり	入賞: 第1小役～第6小役 操作時演出: 停止ON時演出 入賞時演出: あり 残数更新: あり	入賞: 第9小役～第32小役、取りこぼし 操作時演出: 停止ON時演出 入賞時演出: あり 残数更新: あり

10

20

30

40

50

【図 1 3 5】

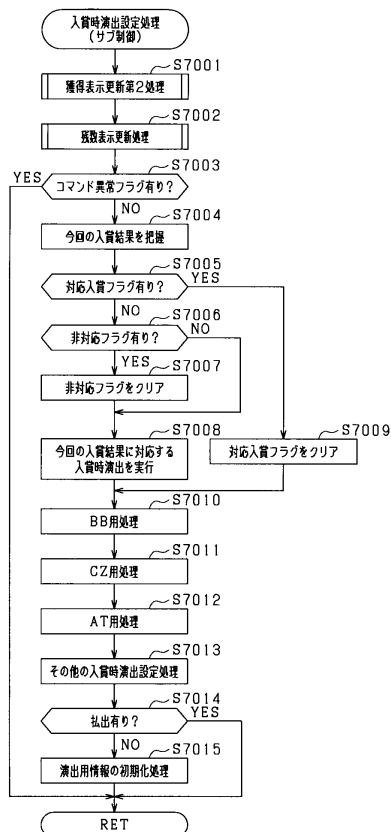
(a)

接続異常解消ゲーム			
抽選結果	再遊技		
操作する操作順序	サブ開始時の操作順序 (接続異常発生ゲームの操作順序)	サブ開始時と異なる操作順序 (接続異常発生ゲームの操作順序とは異なる操作順序)	
接続異常発生ゲーム	押し願ベル 押し願通知あり	入賞:再遊技 操作時演出:対応演出 入賞時演出:あり(ベル対応) 残数更新:あり	入賞:再遊技 操作時演出:非対応演出 入賞時演出:なし 残数更新:あり
	押し願通知無し	入賞:再遊技 操作時演出:停止ON時演出 入賞時演出:あり(再遊技対応) 残数更新:あり	入賞:再遊技 操作時演出:停止ON時演出 入賞時演出:あり(再遊技対応) 残数更新:あり

(b)

接続異常解消ゲーム			
	抽選結果	外れ	
	操作する操作順序	サブ開始時の操作順序 (接続異常発生ゲームの操作順序)	サブ開始時と異なる操作順序 (接続異常発生ゲームの操作順序とは異なる操作順序)
接続異常発生ゲーム	押し願ベル 押し願通知あり	入賞:なし 操作時演出:対応演出 入賞時演出:あり(ベル対応) 残数更新:あり	入賞:なし 操作時演出:非対応演出 入賞時演出:なし 残数更新:あり
	押し願通知無し	入賞:外れ 操作時演出:停止ON時演出 入賞時演出:なし 残数更新:あり	入賞:外れ 操作時演出:停止ON時演出 入賞時演出:なし 残数更新:あり

【図 1 3 7】



【図 1 3 6】

接続異常発生ゲーム			
抽選結果	再遊ベル(押し願無し小役、取りこぼし無し)		
操作する操作順序	サブ開始時の操作順序 (接続異常発生ゲームの操作順序)	サブ開始時と異なる操作順序 (接続異常発生ゲームの操作順序とは異なる操作順序)	
接続異常発生ゲーム	押し願ベル 押し願通知あり	入賞:第1小役～第6小役 操作時演出:対応演出 入賞時演出:あり(ベル対応) 残数更新:あり	入賞:第1小役～第6小役 操作時演出:非対応演出 入賞時演出:なし 残数更新:あり
	押し願通知なし	入賞:第1小役～第6小役 操作時演出:停止ON時演出 入賞時演出:あり(ベル対応) 残数更新:あり	入賞:第1小役～第6小役 操作時演出:停止ON時演出 入賞時演出:なし(ベル対応) 残数更新:あり

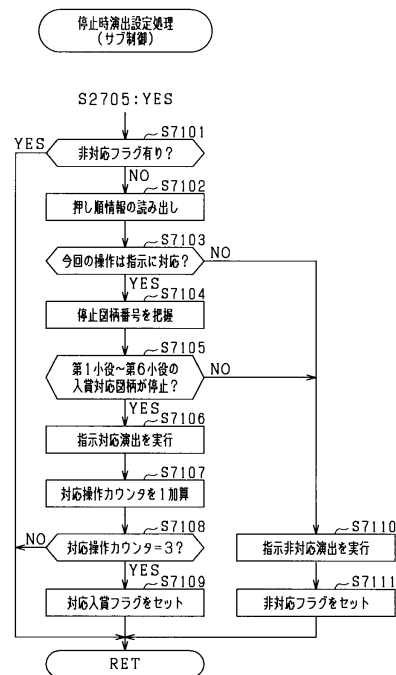
(b)

接続異常発生時ゲーム			
抽選結果	スイカ(押し願無し小役、取りこぼしあり)		
操作する操作順序	サブ開始時の操作順序 (接続異常発生ゲームの操作順序) 取りこぼし無し	サブ開始時と異なる操作順序 (接続異常発生ゲームの操作順序) 取りこぼしあり	
接続異常発生ゲーム	押し願ベル 押し願通知あり	入賞:第7小役、第8小役 操作時演出:対応演出 入賞時演出:あり(ベル対応) 残数更新:あり	入賞:なし 操作時演出:対応演出 入賞時演出:あり(ベル対応) 残数更新:あり
	押し願通知なし	入賞:第7小役、第8小役 操作時演出:停止ON時演出 入賞時演出:あり(スイカ対応) 残数更新:あり	入賞:なし 操作時演出:停止ON時演出 入賞時演出:なし 残数更新:あり

(c)

接続異常発生時のゲーム		
抽選結果と操作順序	スイカ(押し願無し小役、取りこぼしあり)	
操作する操作順序	サブ開始時と異なる操作順序 (接続異常発生ゲームの操作順序 とは異なる操作順序)	サブ開始時と異なる操作順序 (接続異常発生ゲームの操作順序 とは異なる操作順序)
	取りこぼし無し	取りこぼしあり
接続異常発生ゲーム	押し願ベル 押し願通知あり	入賞:なし 操作時演出:非対応演出 入賞時演出:なし 残数更新:あり
	押し願通知なし	入賞:なし 操作時演出:停止ON時演出 入賞時演出:あり(スイカ対応) 残数更新:あり

【図 1 3 8】



10

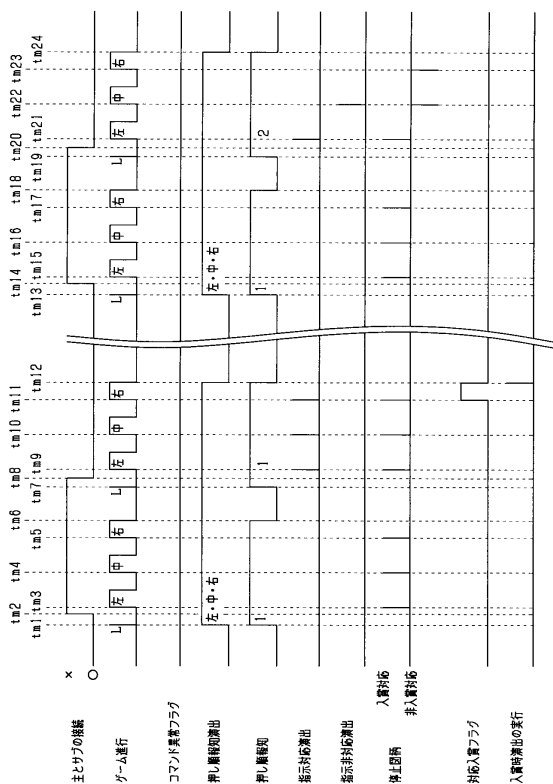
20

30

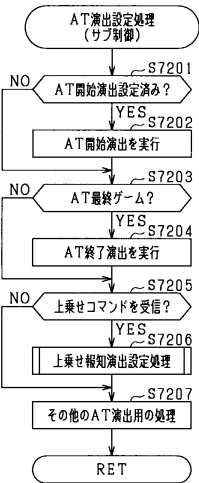
40

50

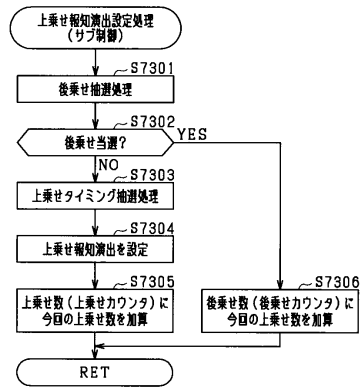
【図 1 3 9】



【図 1 4 0】



【図 1 4 1】



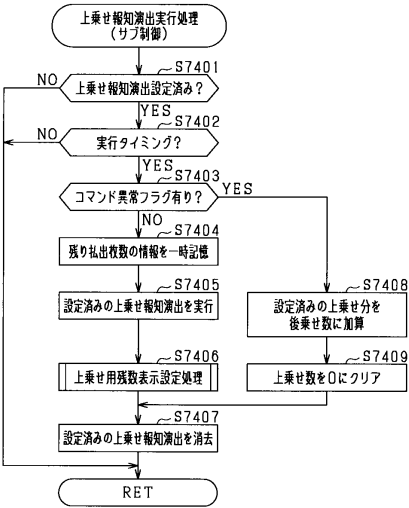
【図 1 4 2】

	AT残り払出枚数(表示)					
契機役	0枚～9枚	10枚～49枚	50枚～99枚	100枚～		
通常リプA	0%	90%				
通常リプB						
通常リプC						
チャンス目A		10%	15%	20%		
チャンス目B						
チャンス目C						
チェリーA		10%				
チェリーB						
チェリーC		50%	10%			
共通ベル		0%	0%	0%		
押し順ベル		—	—	—		
スイカ		5%	10%	15%		
重複1枚役		—	—	—		
BB1		—	—	—		
BB2		—	—	—		

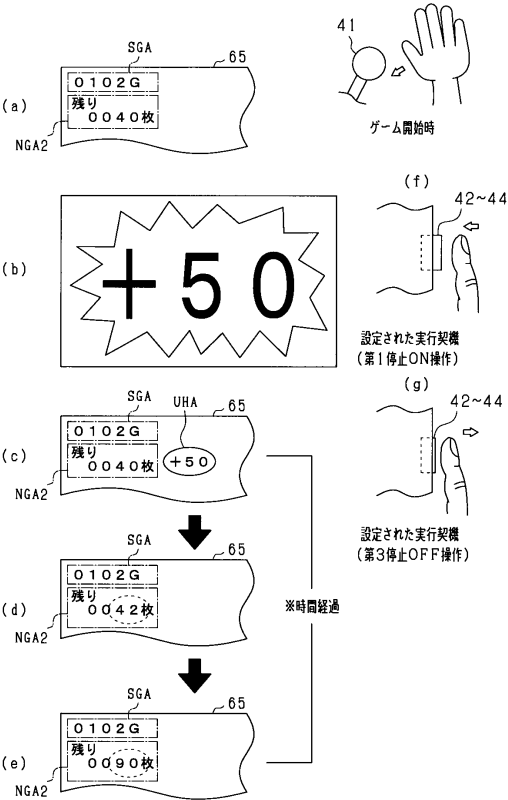
【図 1 4 3】

	上乗せ枚数			
実行契機	10枚	10枚～49枚	50枚～99枚	100枚～
開始操作	70%	55%	20%	5%
第1停止ON	10%	10%	5%	5%
第1停止OFF	6%	5%	15%	5%
第2停止ON	7%	10%	5%	10%
第2停止OFF	3%	5%	15%	15%
第3停止ON	3%	10%	15%	15%
第3停止OFF	1%	4%	20%	35%
入賞時	0%	1%	5%	10%

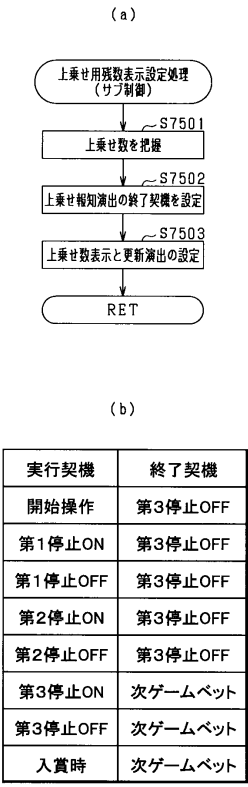
【図 1 4 4】



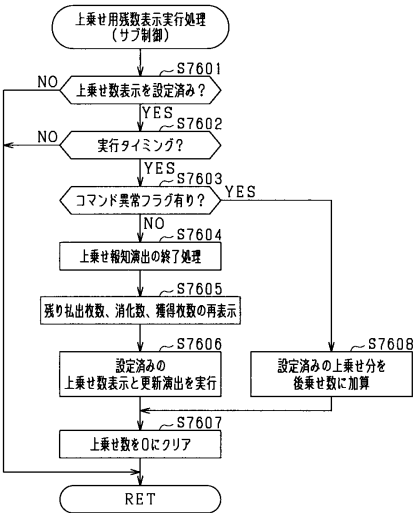
【図 1 4 5】



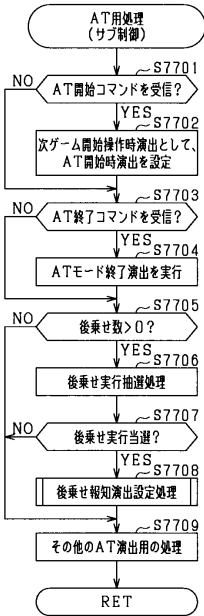
【図 1 4 6】



【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



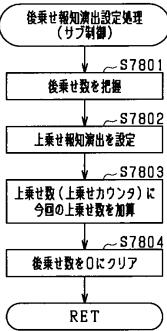
10

20

【図 1 4 9】

残数表示	後乗せ実行抽選の当選率					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
100～	0.05%	0.05%	0.05%	0.05%	0.05%	0.05%
50～99	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%
10～49	3%	2%	3%	2%	3%	2%
5～9	10%	5%	10%	5%	10%	5%
2～4	20%	40%	20%	40%	20%	40%
1	50%	80%	50%	80%	50%	80%
0	100%	100%	100%	100%	100%	100%

【図 1 5 0】

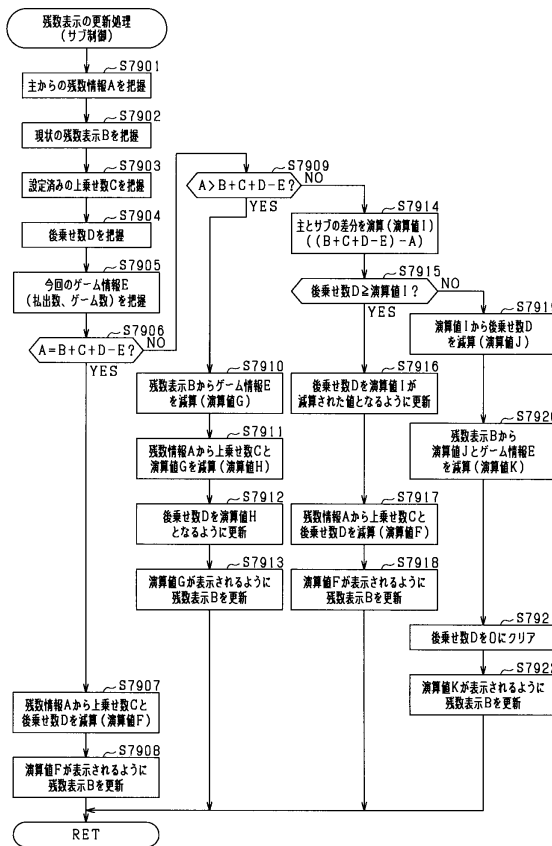


30

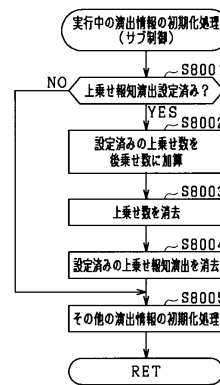
40

50

【図 151】



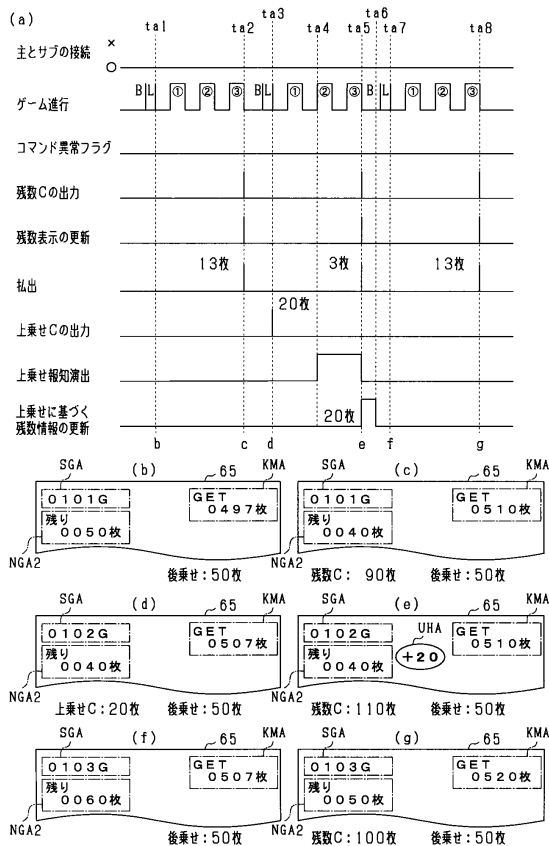
【図 152】



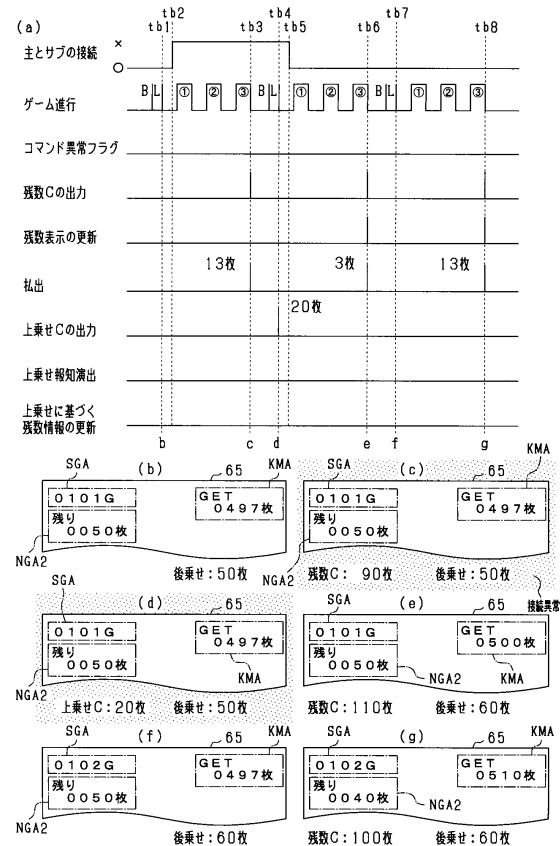
10

20

【図 153】



【図 154】

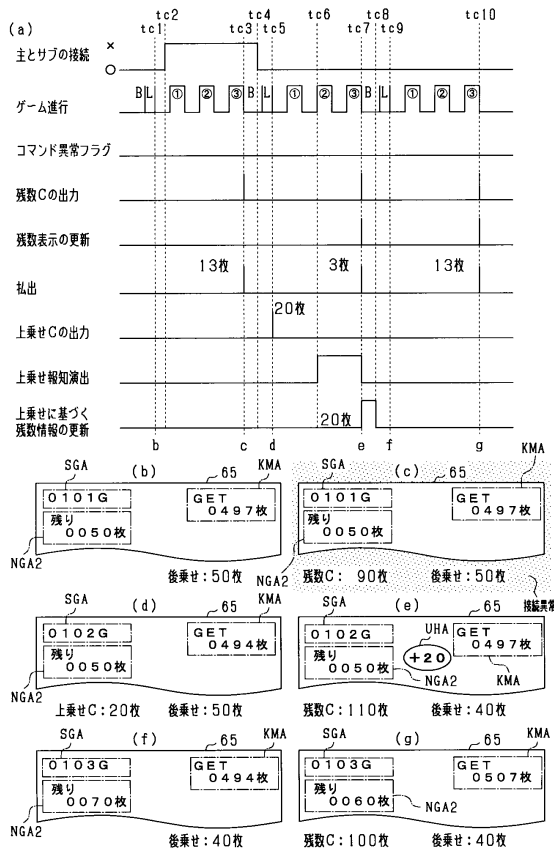


30

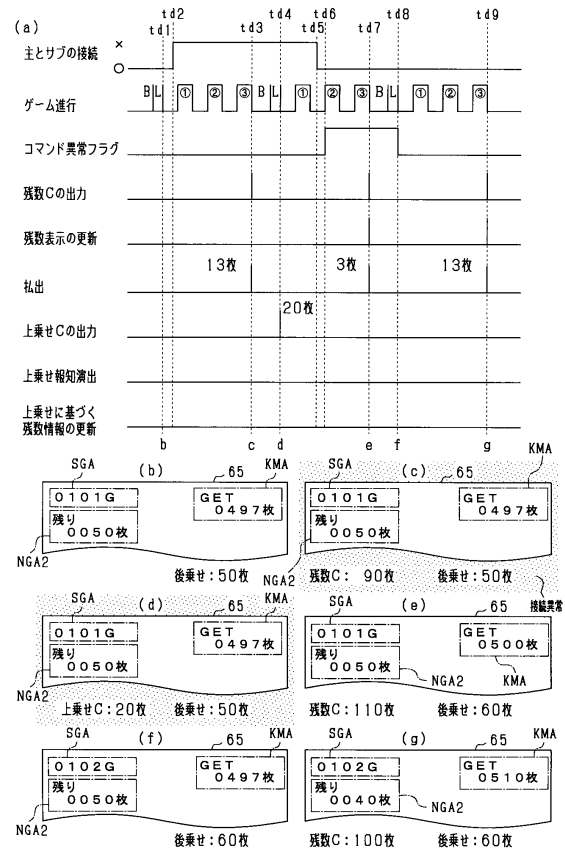
40

50

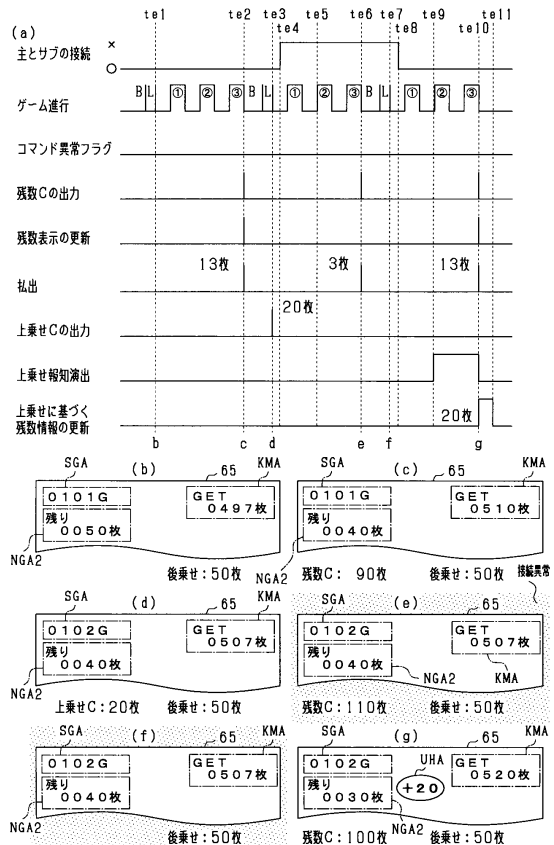
【図 155】



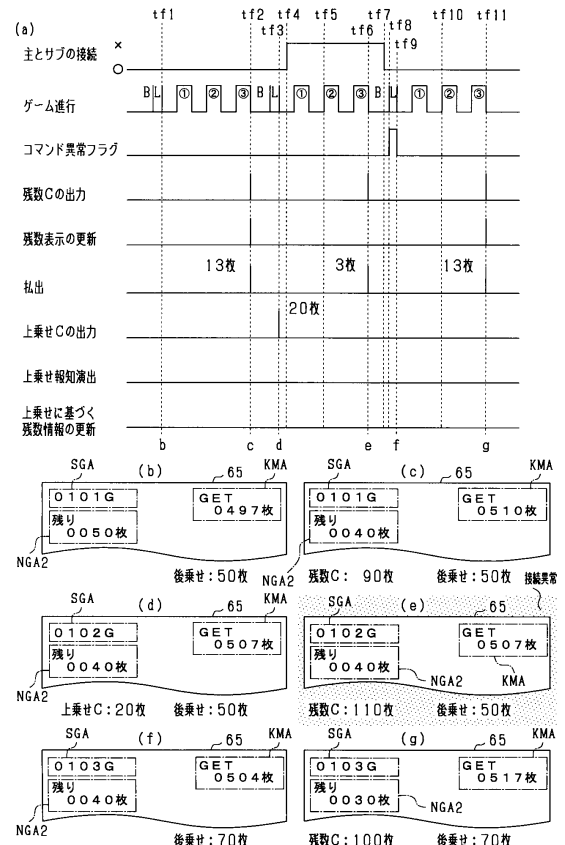
【図 156】



【図 157】



【図 158】



10

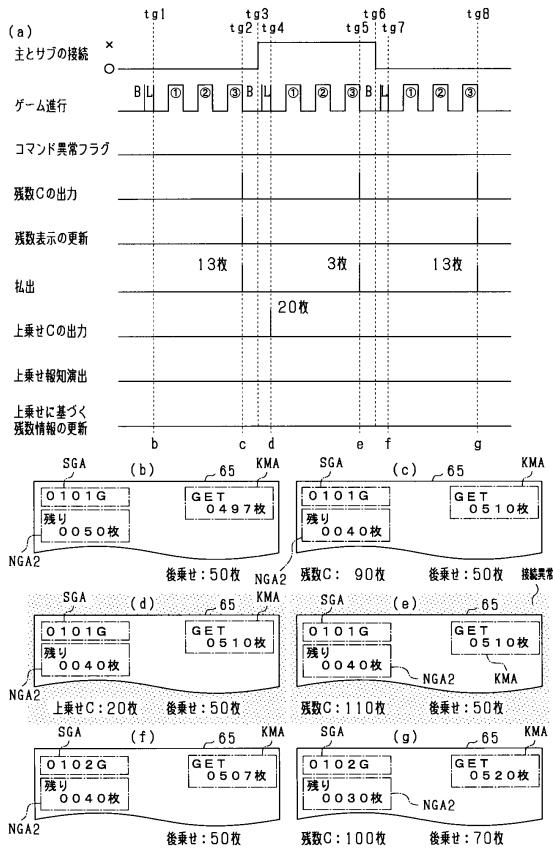
20

30

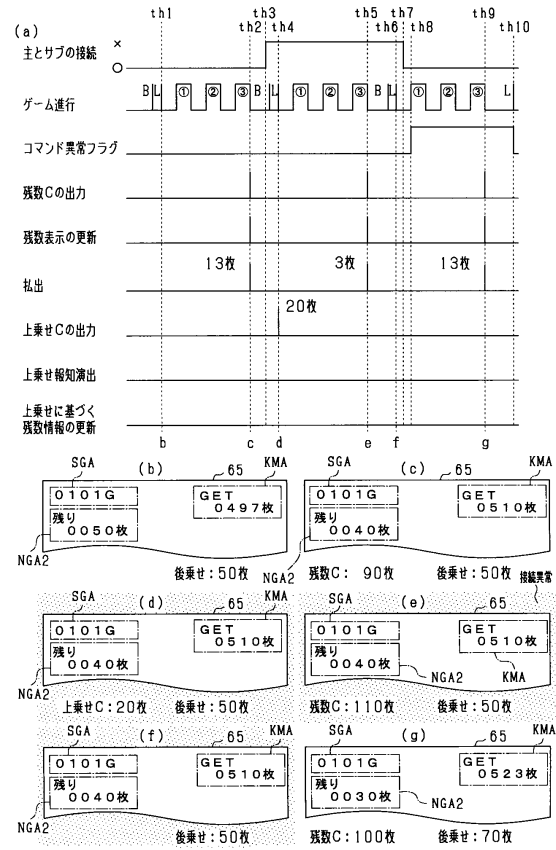
40

50

【図 159】



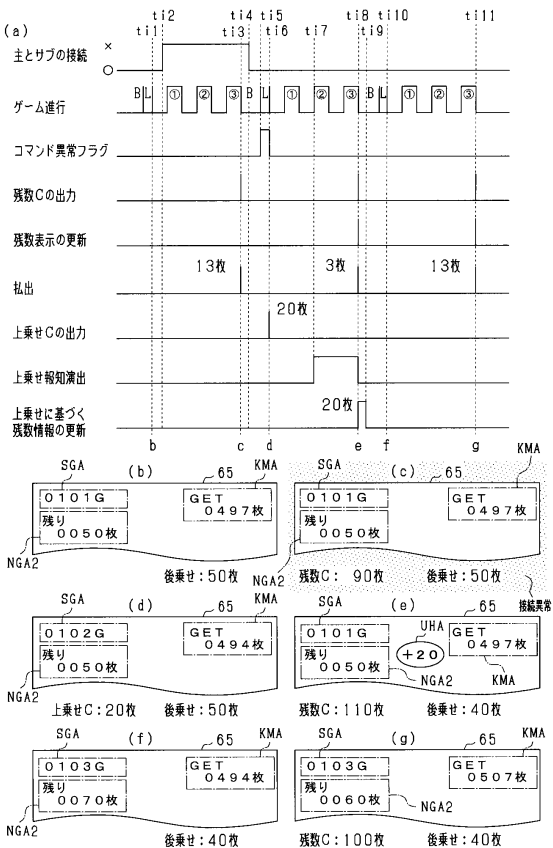
【図 160】



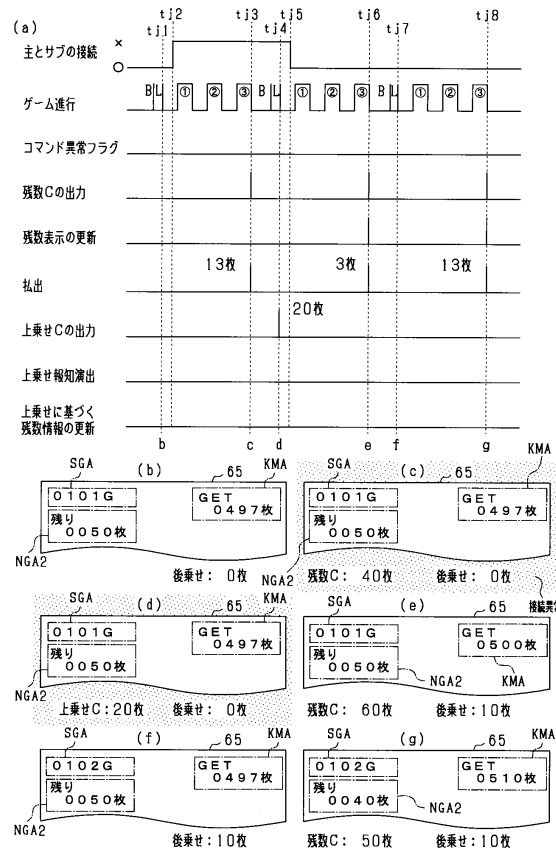
10

20

【図 161】



【図 162】

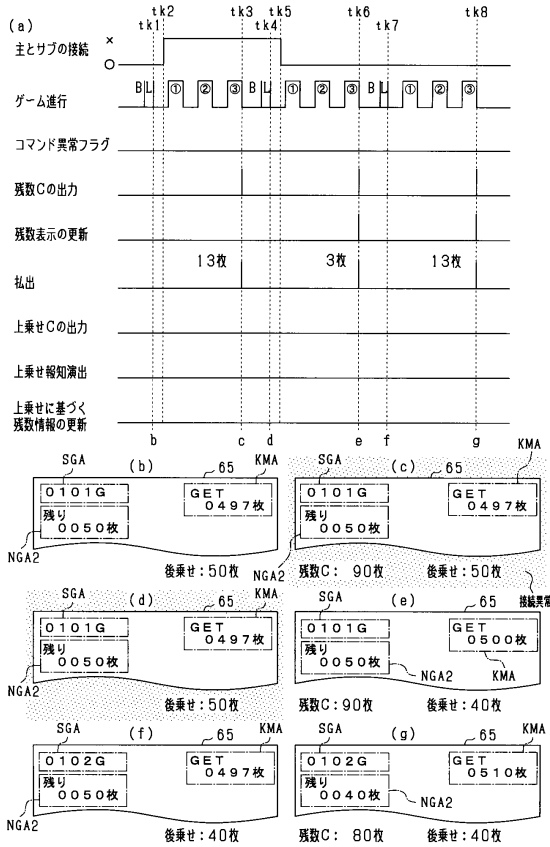


30

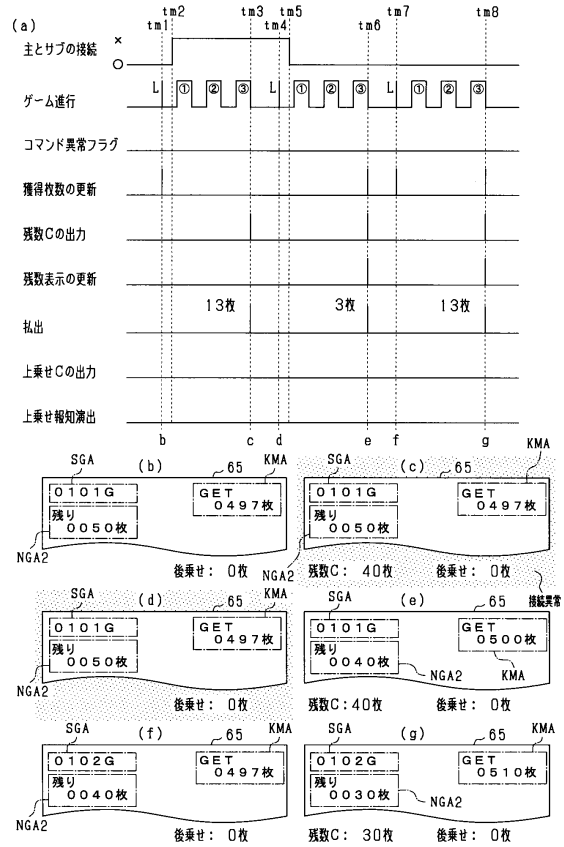
40

50

【図 163】



【圖 164】



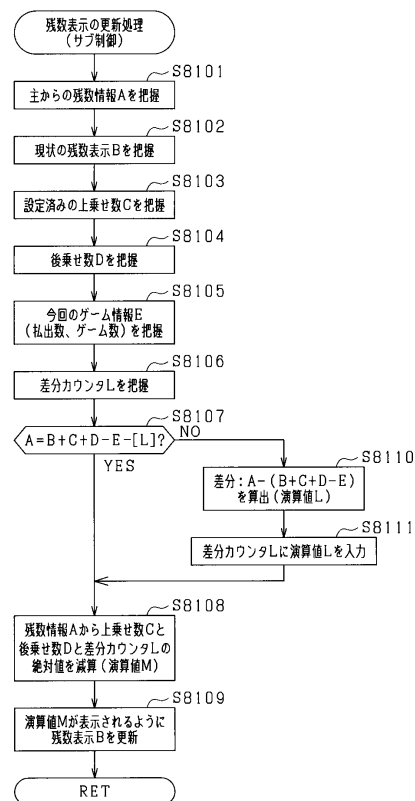
【図 165】

	後集せとの関係	後集せ数の修正	残数表示の修正
主の残数情報＞サブの残数情報	—	ズレを計算	無し(今回のゲーム情報の更新のみ)
主の残数情報≤サブの残数情報	主とサブのズレ≤後集せ	ズレを計算	無し(今回のゲーム情報の更新のみ)
	主とサブのズレ＞後集せ	後集せ数を0に更新	残りのズレを残数表示で修正

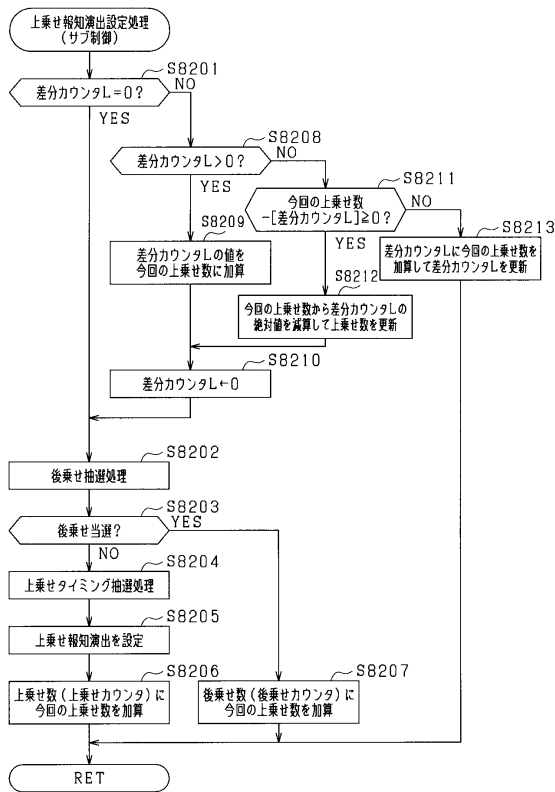
(b)

AT開始からのゲーム数	少	↑	多
残数表示	多	↑	少
後継主数	少	↑	多
残数表示を用いた修正が行われる可能性	◎	↑	△
後継主数を用いた修正が行われる可能性	△	↑	◎

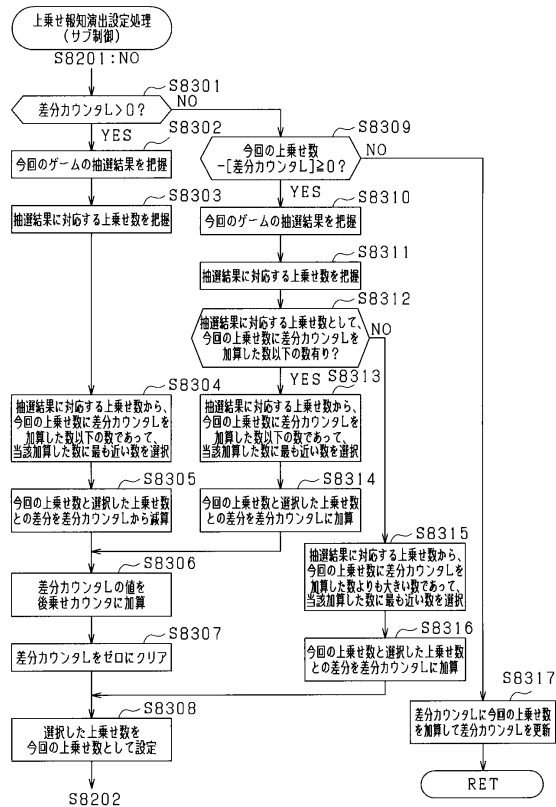
【図 166】



【図 167】



【図 168】



10

20

【図 169】

(a)

差分カウンタ	+35					
今回の上乗せ数	40					
抽選結果に対応する上乗せ数	10	20	40	60	80	100
選択する上乗せ数				60		
更新後の差分カウンタ				+15		

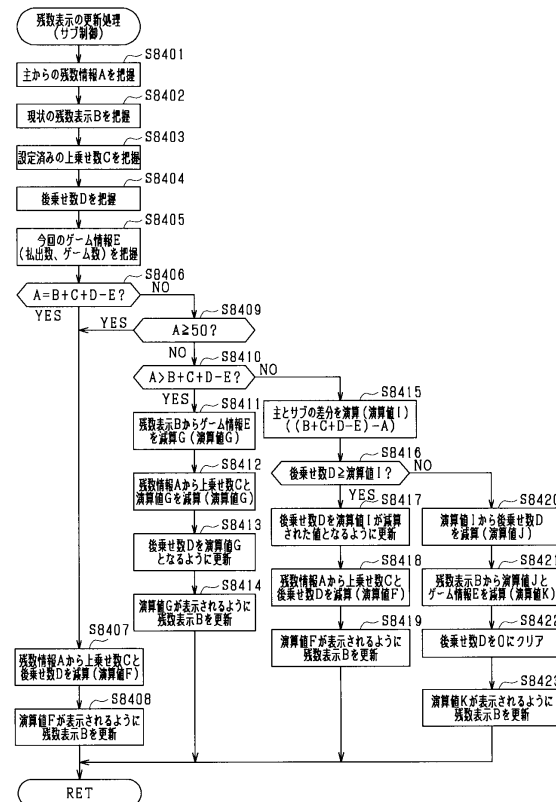
(b)

差分カウンタ	-25					
今回の上乗せ数	40					
抽選結果に対応する上乗せ数	10	20	40	60	80	100
選択する上乗せ数	10					
更新後の差分カウンタ	+5					

(c)

差分カウンタ	-35					
今回の上乗せ数	40					
抽選結果に対応する上乗せ数	10	20	40	60	80	100
選択する上乗せ数	10					
更新後の差分カウンタ	-5					

【図 170】

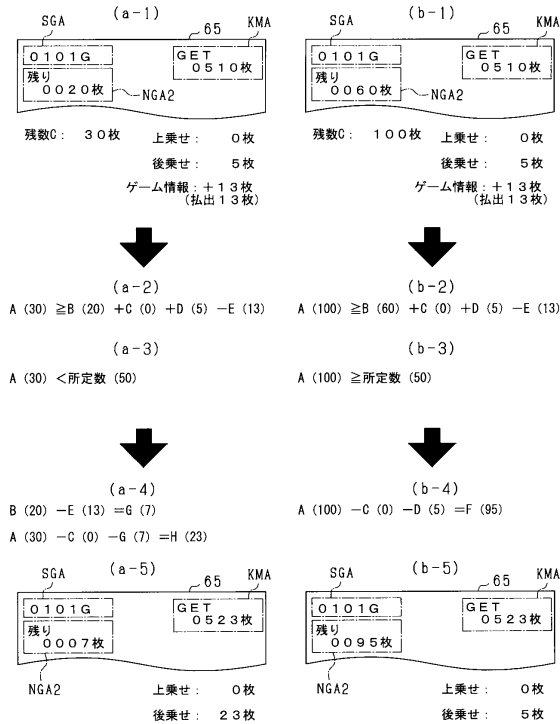


30

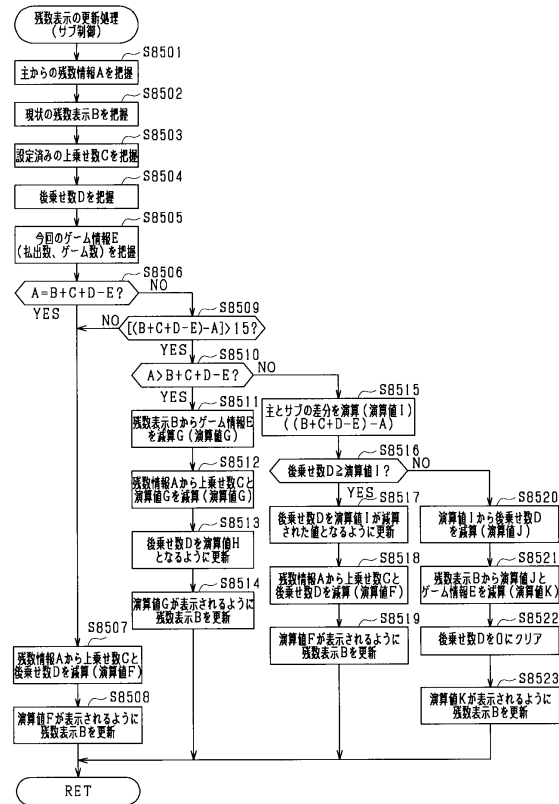
40

50

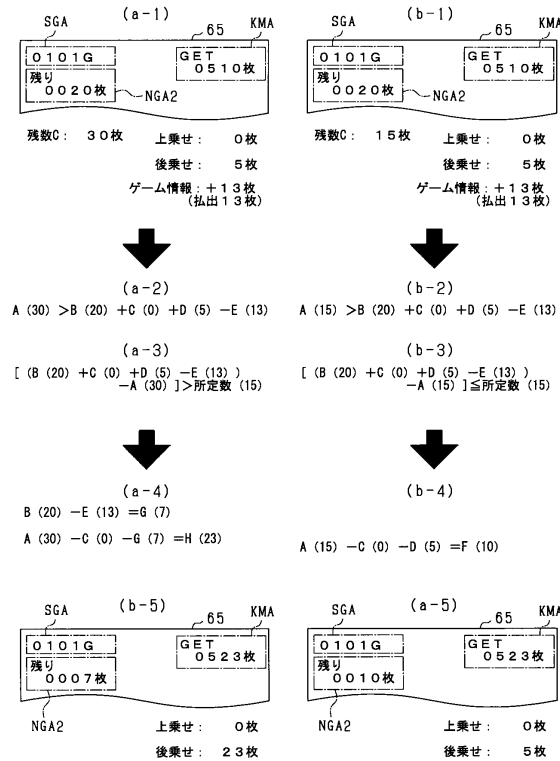
【図 171】



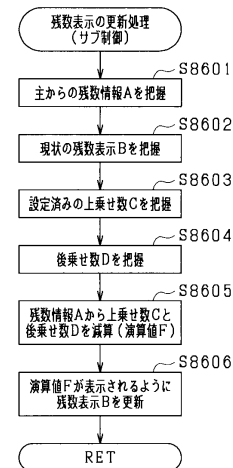
【図 172】



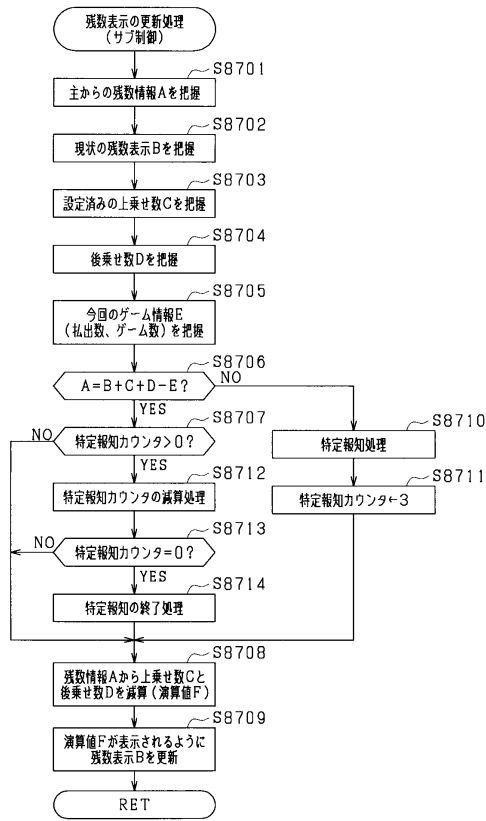
【図 173】



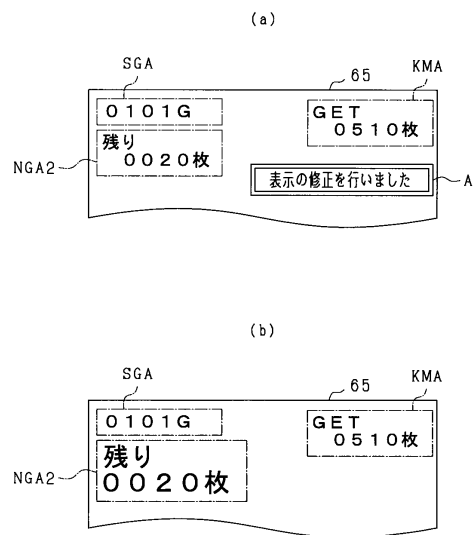
【図 174】



【図 1 7 5】



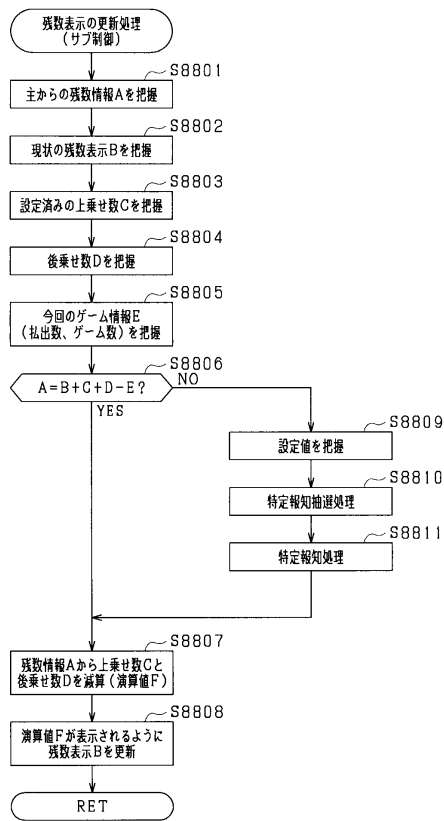
【図 1 7 6】



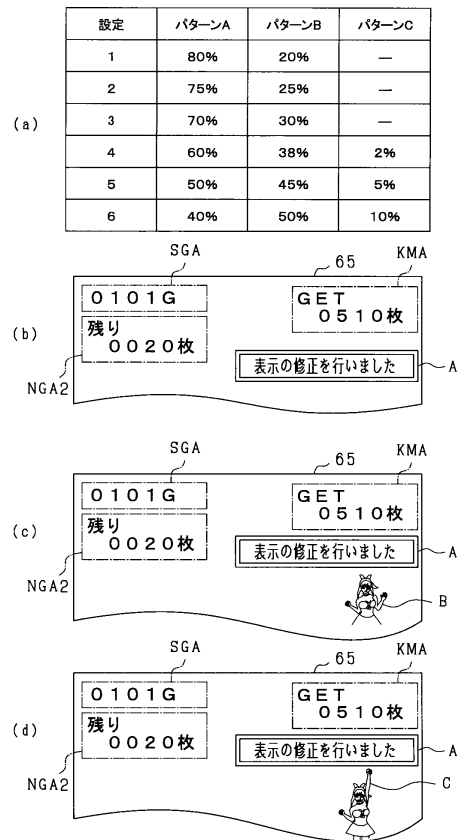
10

20

【図 1 7 7】



【図 1 7 8】

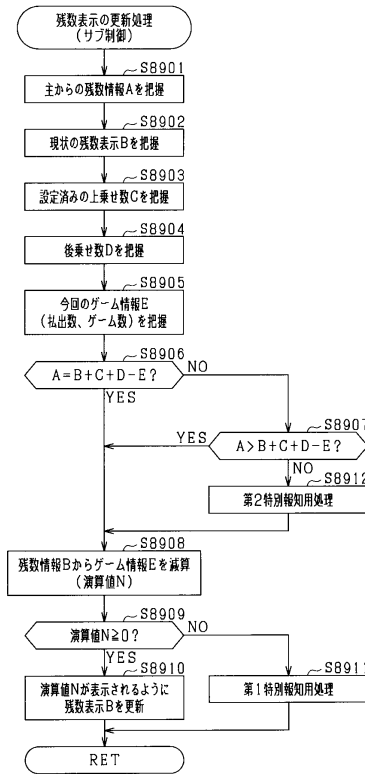


30

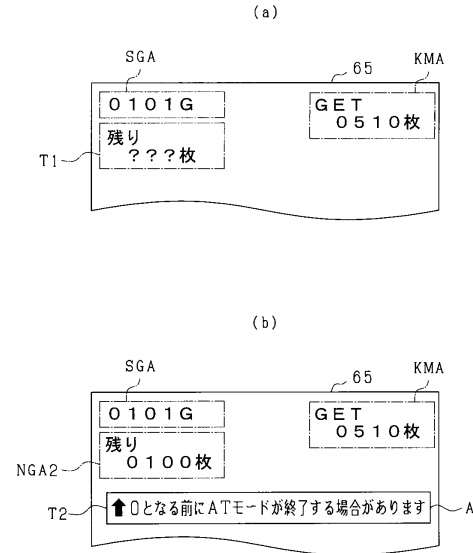
40

50

【図 179】



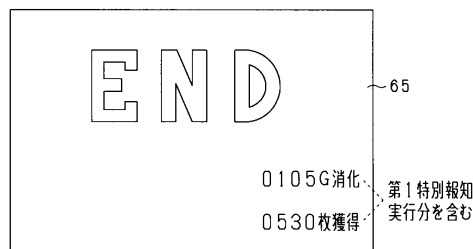
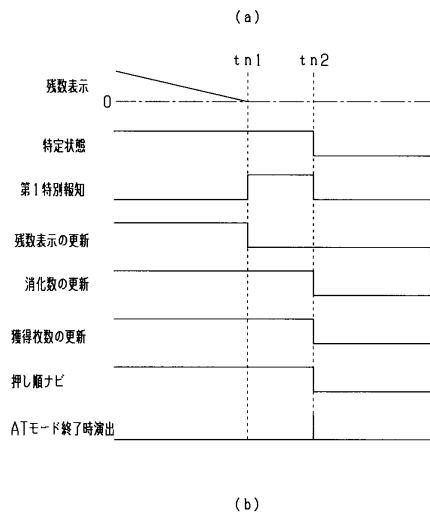
【図 180】



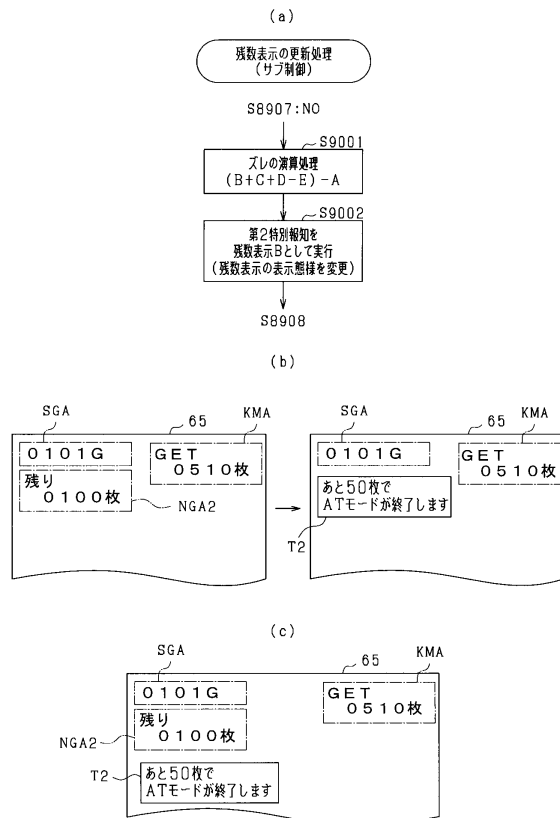
10

20

【図 181】



【図 182】

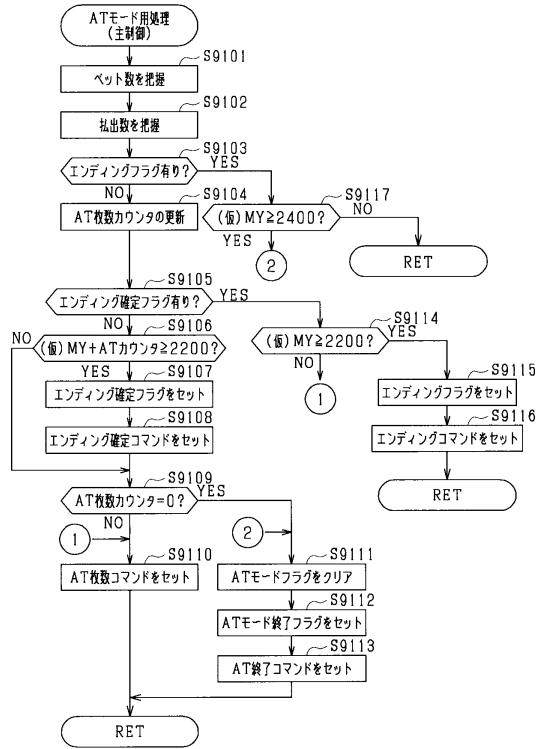


30

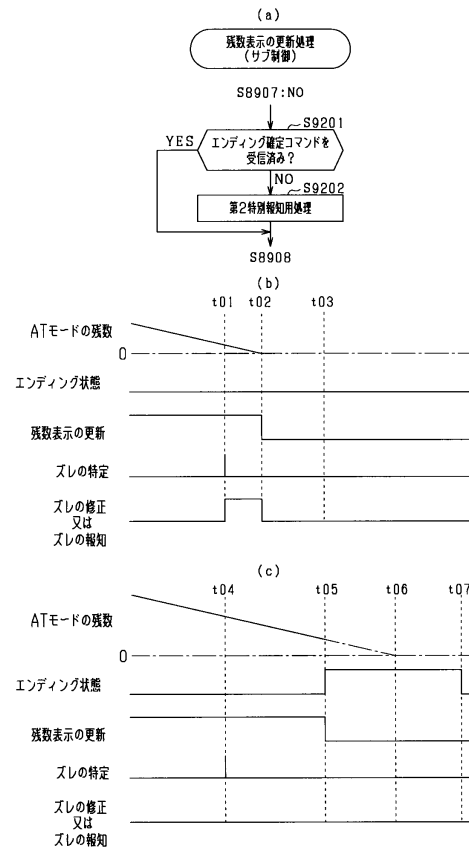
40

50

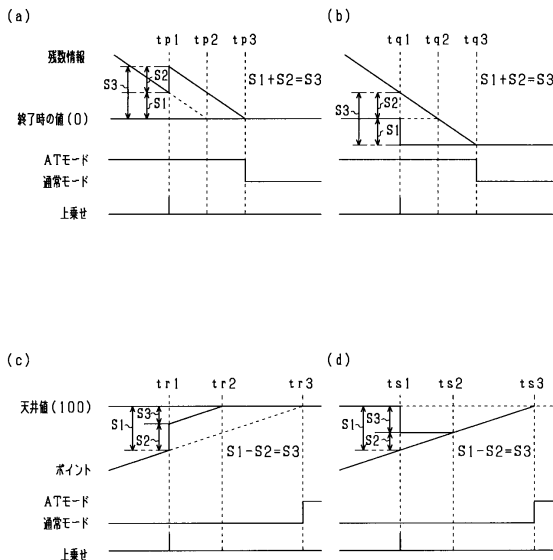
【図 183】



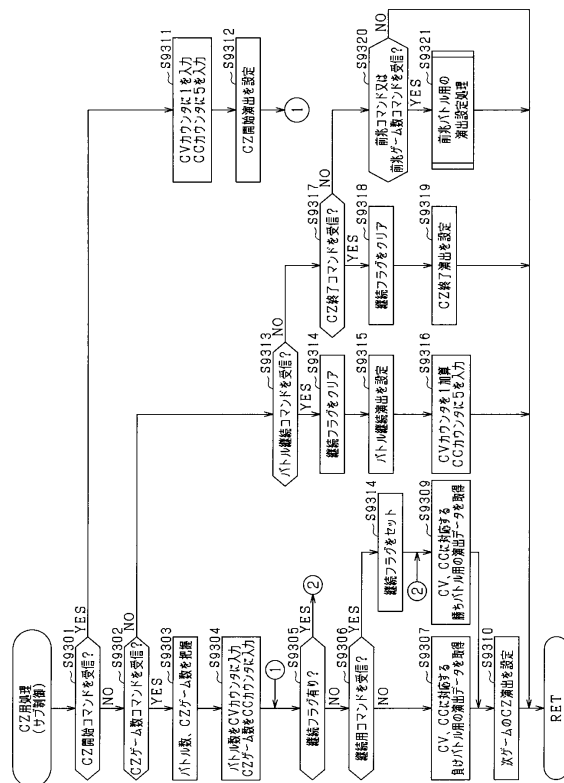
【圖 184】



【図 185】



【図 186】



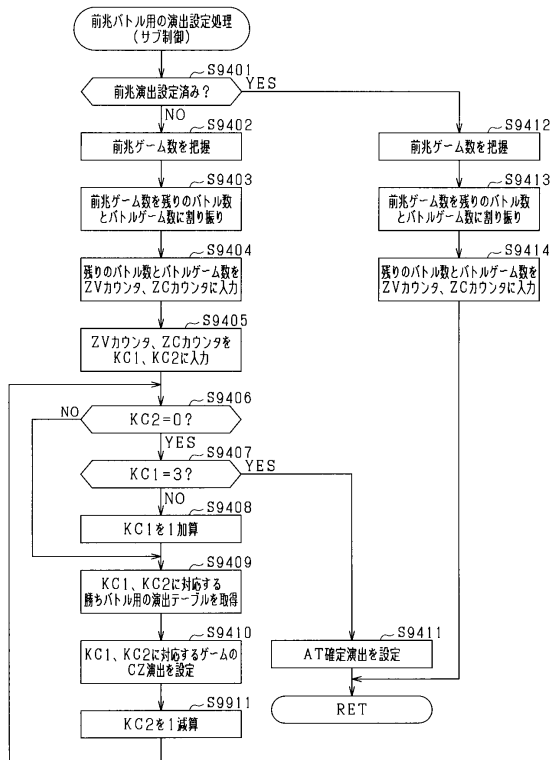
【圖 187】

	CG1			CG2			CG3			CG4			CG5		
OV1 (n/2+2 腹目)	OV1.1.1	列側(1)	OV1.2.1	端方UP(1)	OV1.3.1	腹UP(1)	OV1.4.1	腹腹CG(1)	OV1.5.1	腹計(n/2)					
	OV1.1.2	列側(2)	OV1.2.2	端方UP(2)	OV1.3.2	腹UP(2)	OV1.4.2	腹腹CG(2)	OV1.5.2	腹計(n/2)					
	OV1.1.3	列側(3)	OV1.2.3	端方UP(3)	OV1.3.3	腹UP(3)	OV1.4.3	腹腹CG(3)	OV1.5.3	腹計(n/2)					
OV2 (n/2+2 腹目)	OV2.1.2	列側(n-2)	OV2.2.2	端方UP(n-2)	OV2.3.2	腹UP(n-2)	OV2.4.2	腹腹CG(n-2)	OV2.5.2	腹計(n-2)					
	OV2.1.1	列側(n-1)	OV2.2.1	端方UP(n-1)	OV2.3.1	腹UP(n-1)	OV2.4.1	腹腹CG(n-1)	OV2.5.1	腹計(n-1)					
	OV2.1.0	列側(n)	OV2.2.0	端方UP(n)	OV2.3.0	腹UP(n)	OV2.4.0	腹腹CG(n)	OV2.5.0	腹計(n)					
	OV2.1.3	列側(3)	OV2.2.3	端方UP(3)	OV2.3.3	腹UP(3)	OV2.4.3	腹腹CG(3)	OV2.5.3	腹計(3)					
OV3 (n/2+5 腹目)	OV3.1.2	列側(n-2)	OV3.2.2	端方UP(n-2)	OV3.3.2	腹UP(n-2)	OV3.4.2	腹腹CG(n-2)	OV3.5.2	腹計(n-2)					
	OV3.1.1	列側(n-1)	OV3.2.1	端方UP(n-1)	OV3.3.1	腹UP(n-1)	OV3.4.1	腹腹CG(n-1)	OV3.5.1	腹計(n-1)					
	OV3.1.0	列側(n)	OV3.2.0	端方UP(n)	OV3.3.0	腹UP(n)	OV3.4.0	腹腹CG(n)	OV3.5.0	腹計(n)					
	OV3.1.3	列側(3)	OV3.2.3	端方UP(3)	OV3.3.3	腹UP(3)	OV3.4.3	腹腹CG(3)	OV3.5.3	腹計(3)					

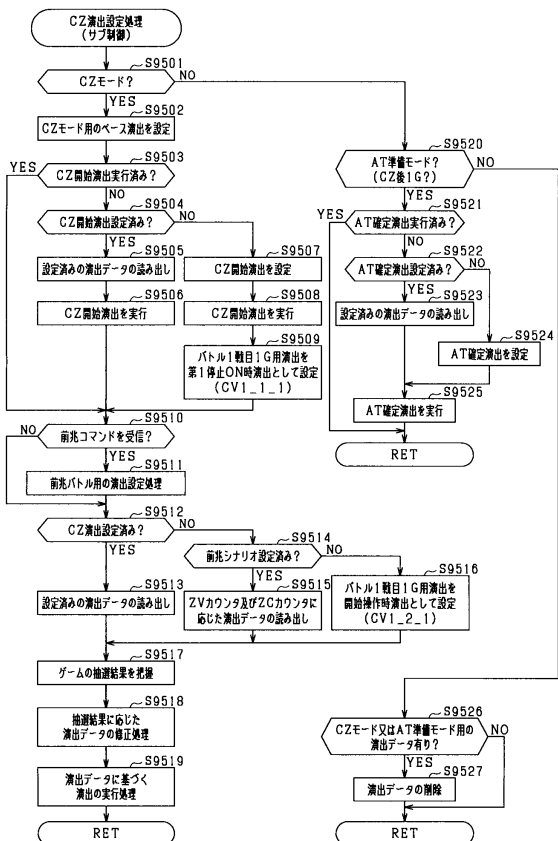
【圖 188】

	Z01	Z02	Z03	Z04	Z05
	対称(1)	非対称UP(1)	非対称UP(1)	攻撃G(1)	勝ち(1)
	ZV1_1,1	ZV1_2,1	ZV1_3,1	ZV1_4,1	ZV1_5,1
	対称(2)	ZV1_2,2	非対称UP(2)	攻撃G(2)	勝ち(2)
	ZV1_1,2	非対称UP(2)	ZV1_3,2	ZV1_4,2	ZV1_5,2
	対称(3)	ZV1_2,3	非対称UP(3)	攻撃G(3)	勝ち(3)
	ZV1_1,3				
ZV1(ノルム値目)					
	対称(n-2)	非対称UP(n-2)	非対称UP(n-2)	攻撃G(n-2)	勝ち(n-2)
	ZV1_1,n-2	ZV1_2,n-2	ZV1_3,n-2	ZV1_4,n-2	ZV1_5,n-2
	対称(n-1)	非対称UP(n-1)	非対称UP(n-1)	攻撃G(n-1)	勝ち(n-1)
	ZV1_1,n-1	ZV1_2,n-1	ZV1_3,n-1	ZV1_4,n-1	ZV1_5,n-1
	対称(n)	非対称UP(n)	非対称UP(n)	攻撃G(n)	勝ち(n)
	ZV1_1,n	ZV1_2,n	ZV1_3,n	ZV1_4,n	ZV1_5,n
	対称(1)	非対称UP(1)	非対称UP(1)	攻撃G(1)	勝ち(1)
	ZV2_1,1	ZV2_2,1	ZV2_3,1	ZV2_4,1	ZV2_5,1
	対称(2)	ZV2_2,2	非対称UP(2)	攻撃G(2)	勝ち(2)
	ZV2_1,2	非対称UP(2)	ZV2_3,2	ZV2_4,2	ZV2_5,2
	対称(3)	ZV2_2,3	非対称UP(3)	攻撃G(3)	勝ち(3)
	ZV2_1,3				
ZV2(ノルム値目)					
	対称(n-2)	非対称UP(n-2)	非対称UP(n-2)	攻撃G(n-2)	勝ち(n-2)
	ZV2_1,n-2	ZV2_2,n-2	ZV2_3,n-2	ZV2_4,n-2	ZV2_5,n-2
	対称(n-1)	非対称UP(n-1)	非対称UP(n-1)	攻撃G(n-1)	勝ち(n-1)
	ZV2_1,n-1	ZV2_2,n-1	ZV2_3,n-1	ZV2_4,n-1	ZV2_5,n-1
	対称(n)	非対称UP(n)	非対称UP(n)	攻撃G(n)	勝ち(n)
	ZV2_1,n	ZV2_2,n	ZV2_3,n	ZV2_4,n	ZV2_5,n
	対称(1)	非対称UP(1)	非対称UP(1)	攻撃G(1)	勝ち(1)
	ZV3_1,1	ZV3_2,1	ZV3_3,1	ZV3_4,1	ZV3_5,1
	対称(2)	ZV3_2,2	非対称UP(2)	攻撃G(2)	勝ち(2)
	ZV3_1,2	非対称UP(2)	ZV3_3,2	ZV3_4,2	ZV3_5,2
	対称(3)	ZV3_2,3	非対称UP(3)	攻撃G(3)	勝ち(3)
	ZV3_1,3				
ZV3(ノルム値目)					
	対称(n-2)	非対称UP(n-2)	非対称UP(n-2)	攻撃G(n-2)	勝ち(n-2)
	ZV3_1,n-2	ZV3_2,n-2	ZV3_3,n-2	ZV3_4,n-2	ZV3_5,n-2
	対称(n-1)	非対称UP(n-1)	非対称UP(n-1)	攻撃G(n-1)	勝ち(n-1)
	ZV3_1,n-1	ZV3_2,n-1	ZV3_3,n-1	ZV3_4,n-1	ZV3_5,n-1
	対称(n)	非対称UP(n)	非対称UP(n)	攻撃G(n)	勝ち(n)
	ZV3_1,n	ZV3_2,n	ZV3_3,n	ZV3_4,n	ZV3_5,n
	対称(1)	非対称UP(1)	非対称UP(1)	攻撃G(1)	勝ち(1)
	ZV4_1,1	ZV4_2,1	ZV4_3,1	ZV4_4,1	ZV4_5,1
	対称(2)	ZV4_2,2	非対称UP(2)	攻撃G(2)	勝ち(2)
	ZV4_1,2	非対称UP(2)	ZV4_3,2	ZV4_4,2	ZV4_5,2
	対称(3)	ZV4_2,3	非対称UP(3)	攻撃G(3)	勝ち(3)
	ZV4_1,3				
ZV4(ノルム値目)					
	対称(n-2)	非対称UP(n-2)	非対称UP(n-2)	攻撃G(n-2)	勝ち(n-2)
	ZV4_1,n-2	ZV4_2,n-2	ZV4_3,n-2	ZV4_4,n-2	ZV4_5,n-2
	対称(n-1)	非対称UP(n-1)	非対称UP(n-1)	攻撃G(n-1)	勝ち(n-1)
	ZV4_1,n-1	ZV4_2,n-1	ZV4_3,n-1	ZV4_4,n-1	ZV4_5,n-1
	対称(n)	非対称UP(n)	非対称UP(n)	攻撃G(n)	勝ち(n)
	ZV4_1,n	ZV4_2,n	ZV4_3,n	ZV4_4,n	ZV4_5,n
	対称(1)	非対称UP(1)	非対称UP(1)	攻撃G(1)	勝ち(1)
	ZV5_1,1	ZV5_2,1	ZV5_3,1	ZV5_4,1	ZV5_5,1
	対称(2)	ZV5_2,2	非対称UP(2)	攻撃G(2)	勝ち(2)
	ZV5_1,2	非対称UP(2)	ZV5_3,2	ZV5_4,2	ZV5_5,2
	対称(3)	ZV5_2,3	非対称UP(3)	攻撃G(3)	勝ち(3)
	ZV5_1,3				
ZV5(ノルム値目)					
	対称(n-2)	非対称UP(n-2)	非対称UP(n-2)	攻撃G(n-2)	勝ち(n-2)
	ZV5_1,n-2	ZV5_2,n-2	ZV5_3,n-2	ZV5_4,n-2	ZV5_5,n-2
	対称(n-1)	非対称UP(n-1)	非対称UP(n-1)	攻撃G(n-1)	勝ち(n-1)
	ZV5_1,n-1	ZV5_2,n-1	ZV5_3,n-1	ZV5_4,n-1	ZV5_5,n-1
	対称(n)	非対称UP(n)	非対称UP(n)	攻撃G(n)	勝ち(n)

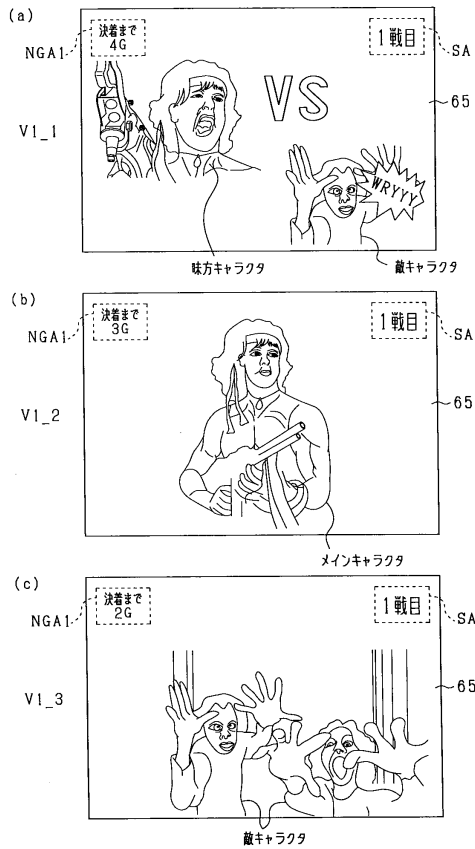
【図 189】



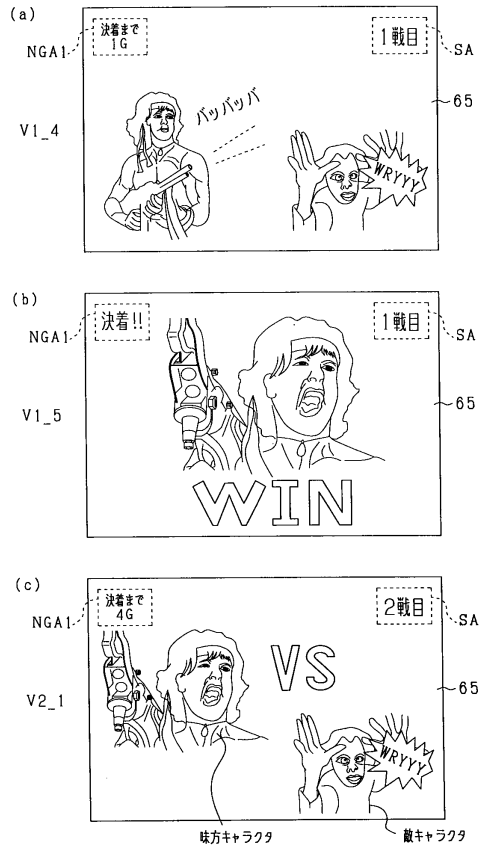
【図 190】



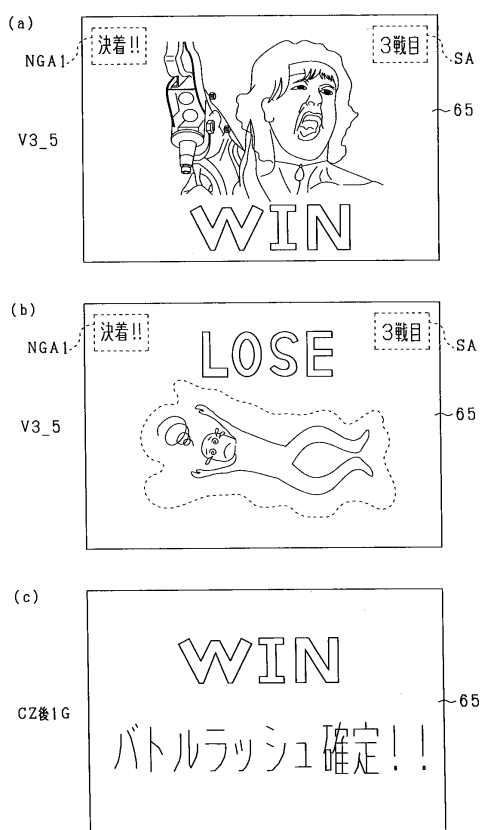
【図 191】



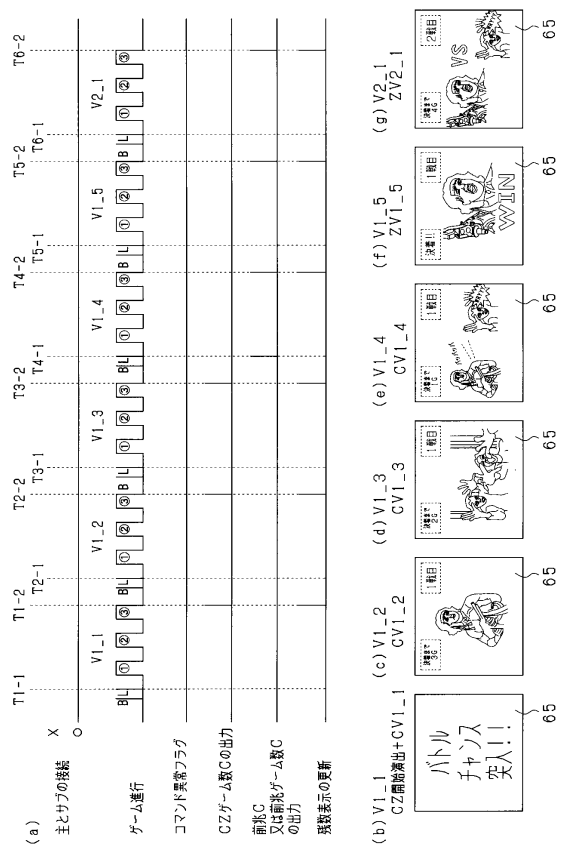
【圖 192】



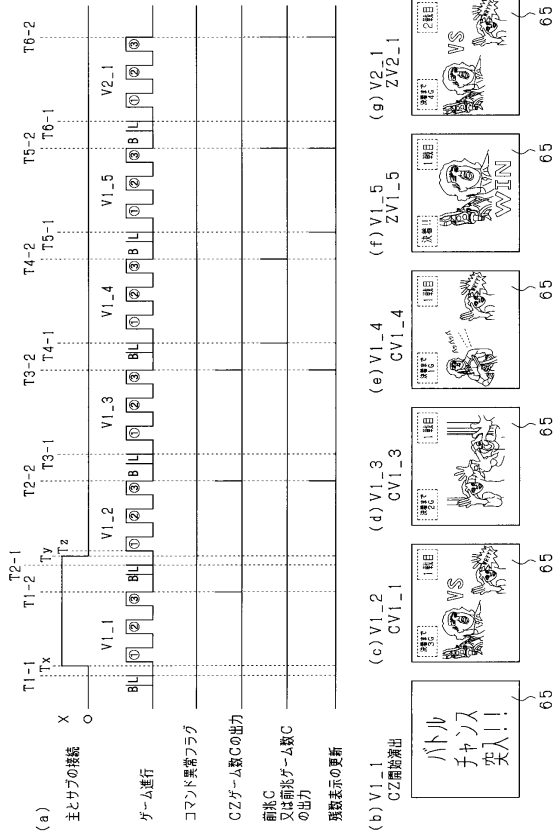
【図 193】



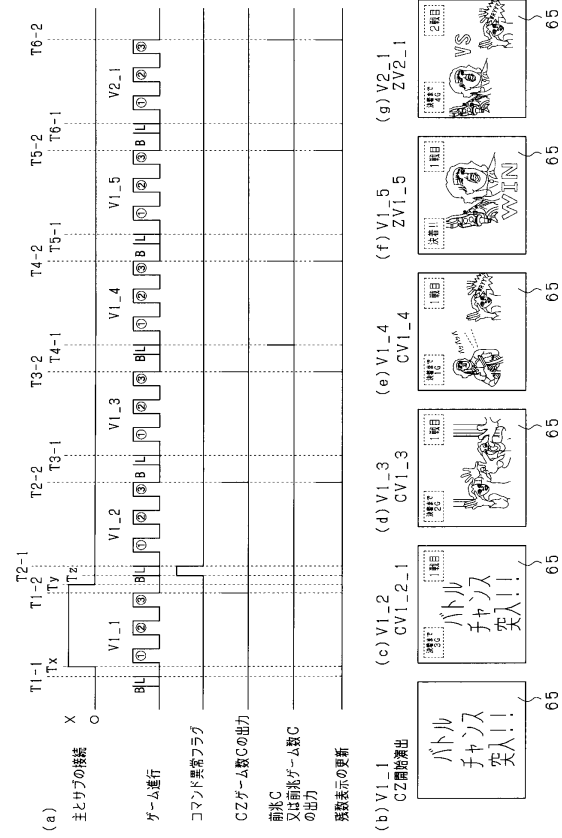
【図 194】



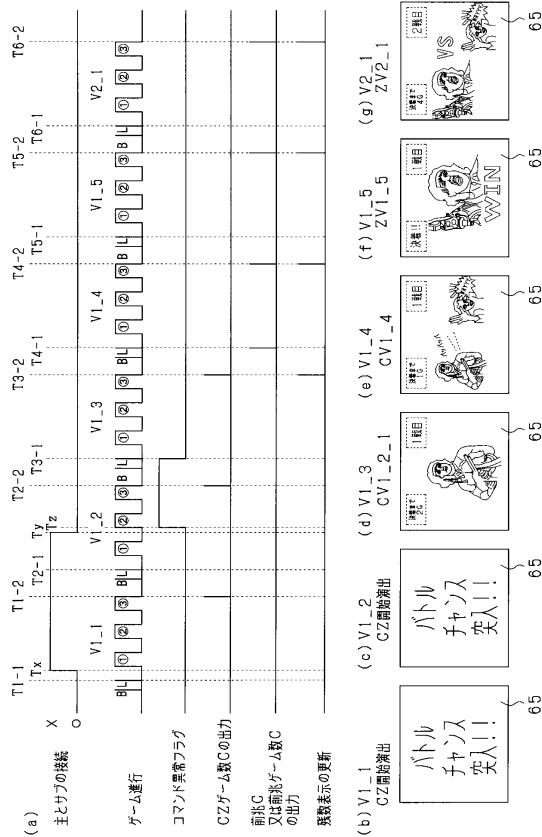
【圖 195】



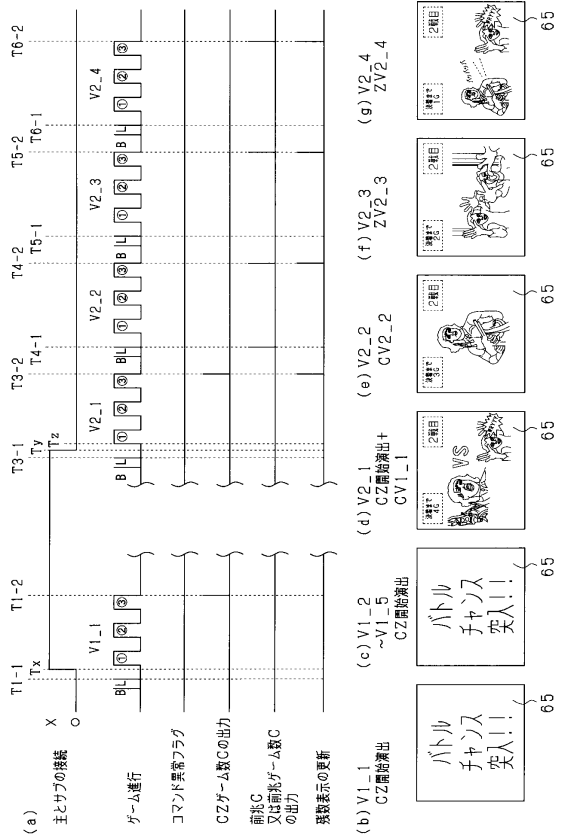
【圖 196】



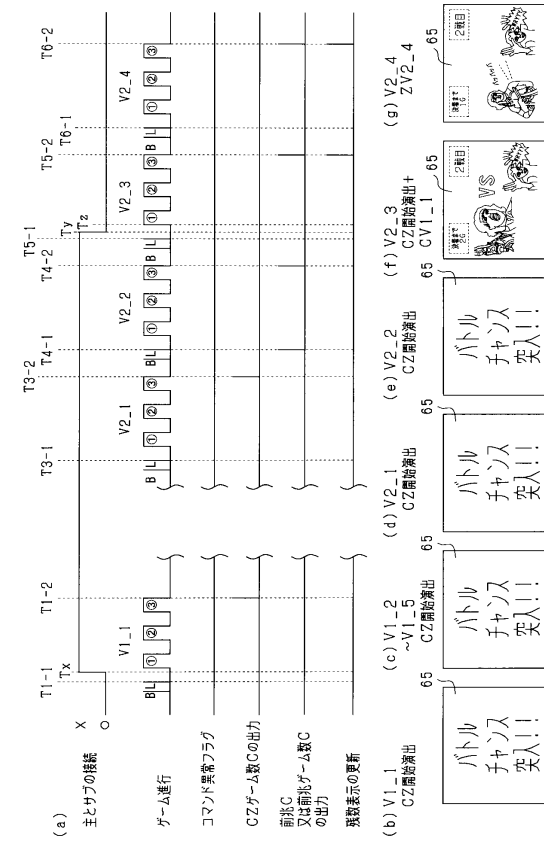
【圖 197】



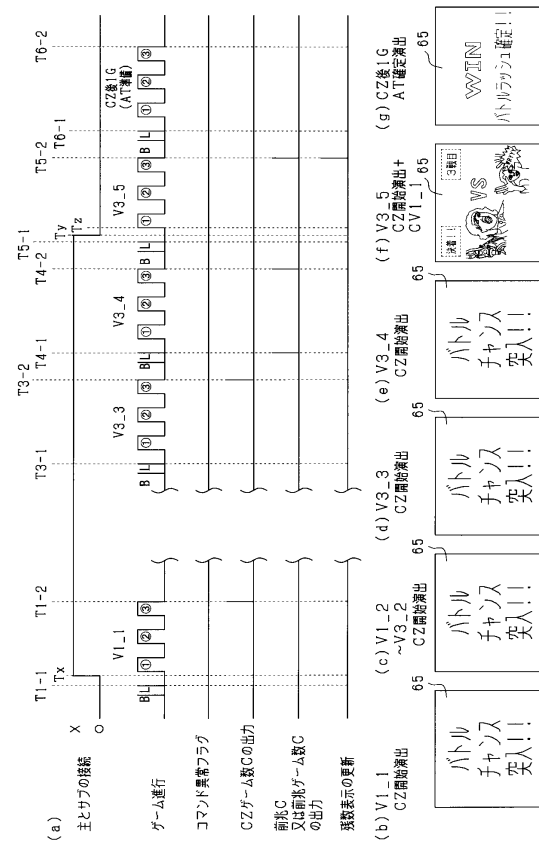
【圖 198】



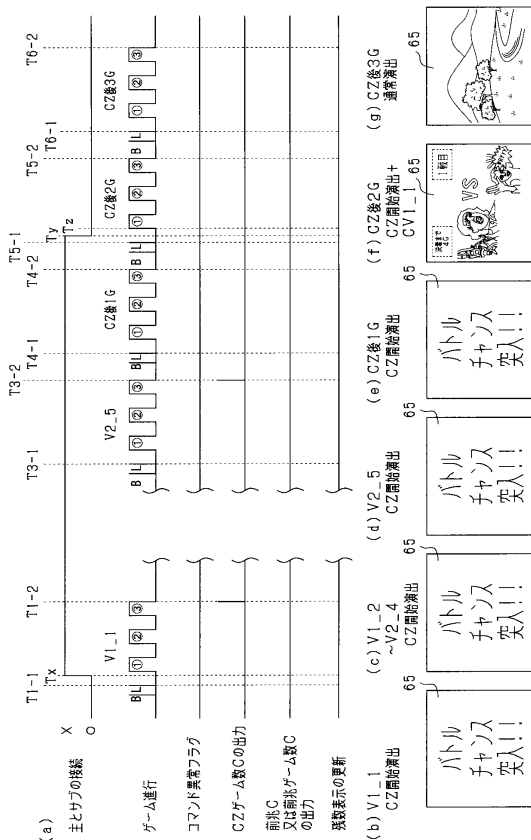
【図 199】



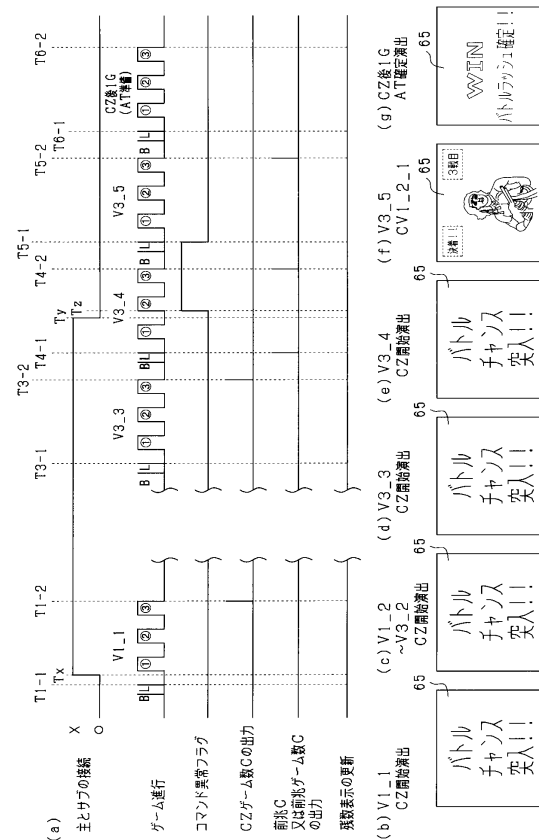
【図 200】



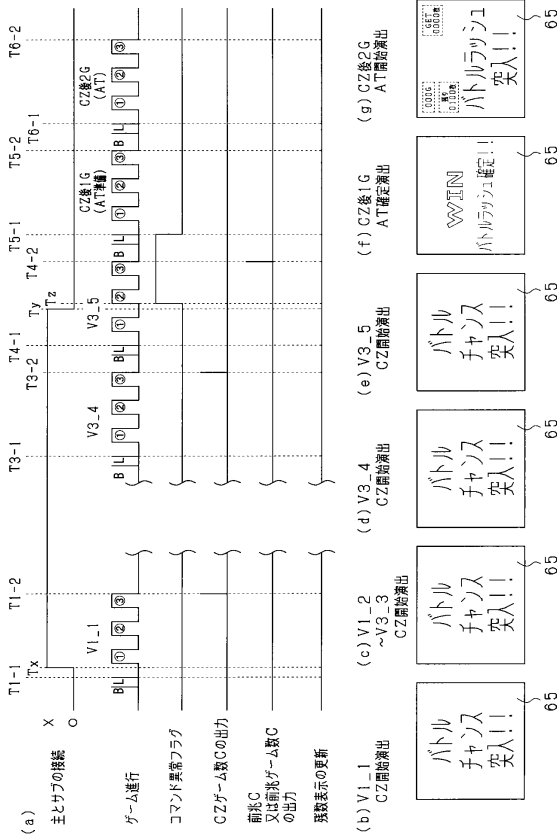
【図 201】



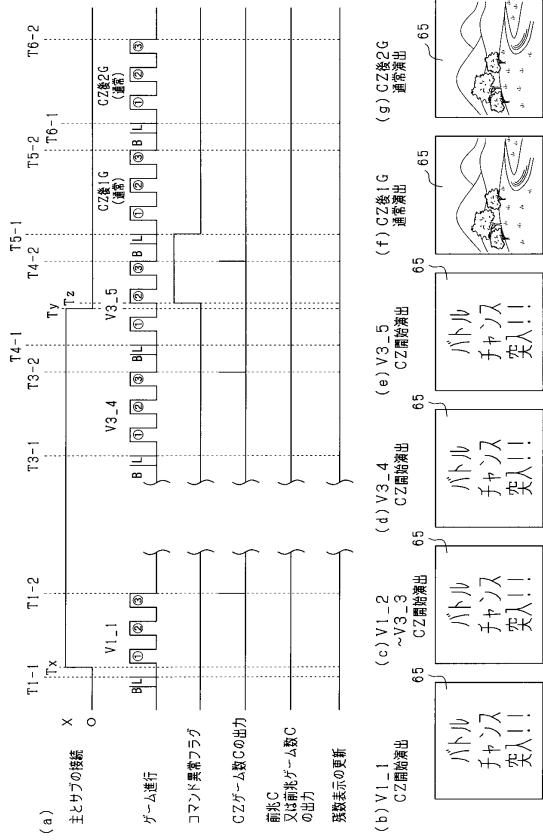
【図 202】



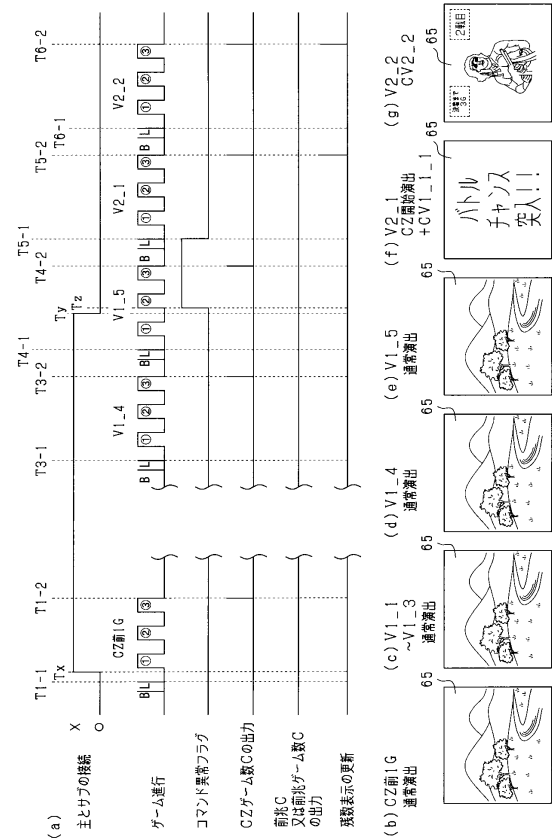
【図 203】



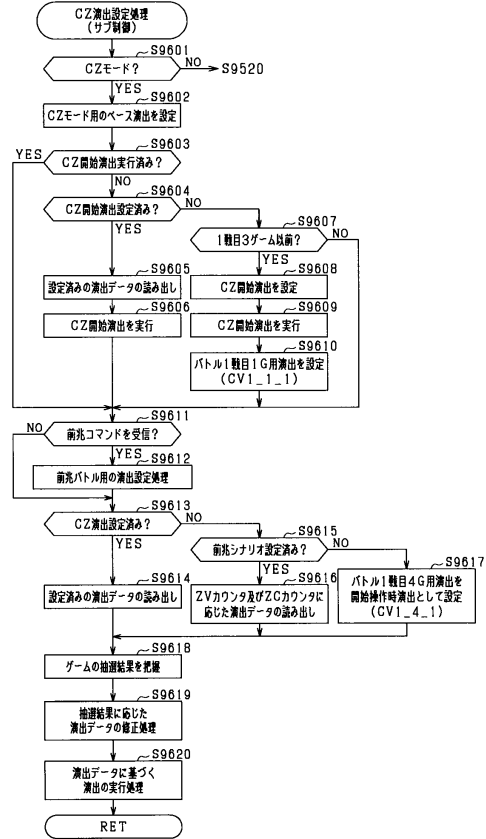
【図 204】



【図 205】



【図 206】



10

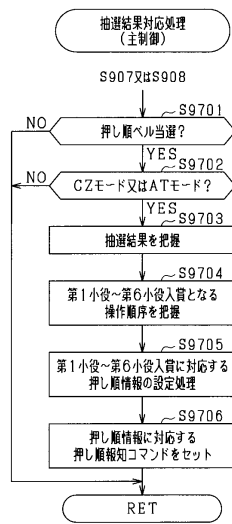
20

30

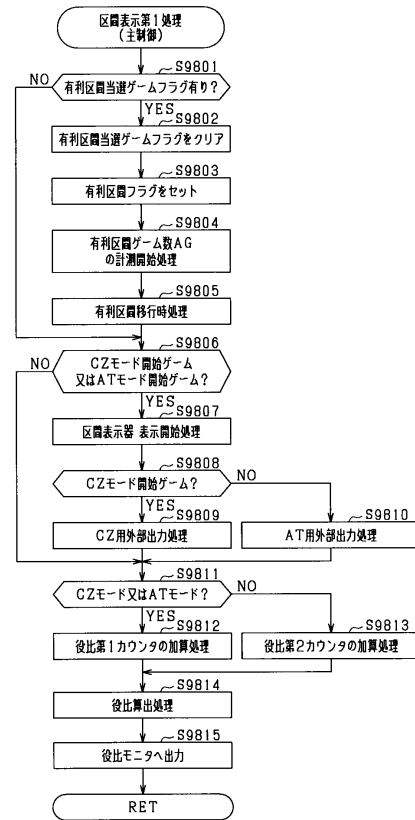
40

50

【図 207】



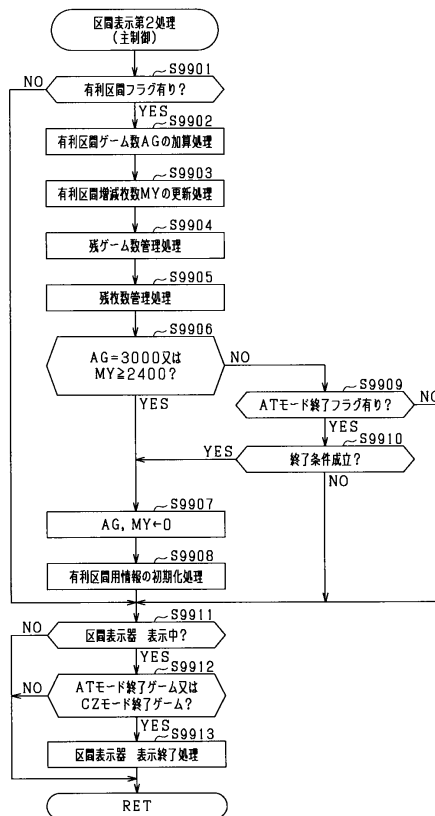
【図 208】



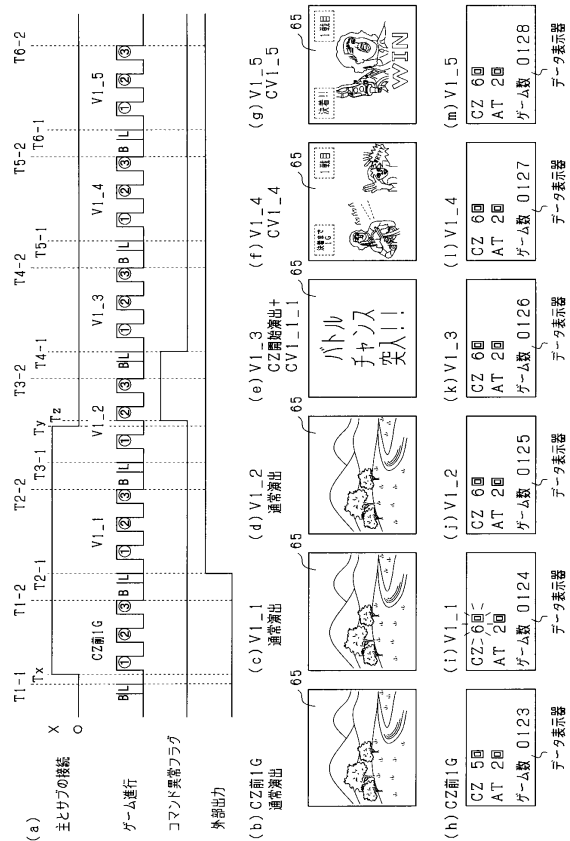
10

20

【図 209】



【図 210】

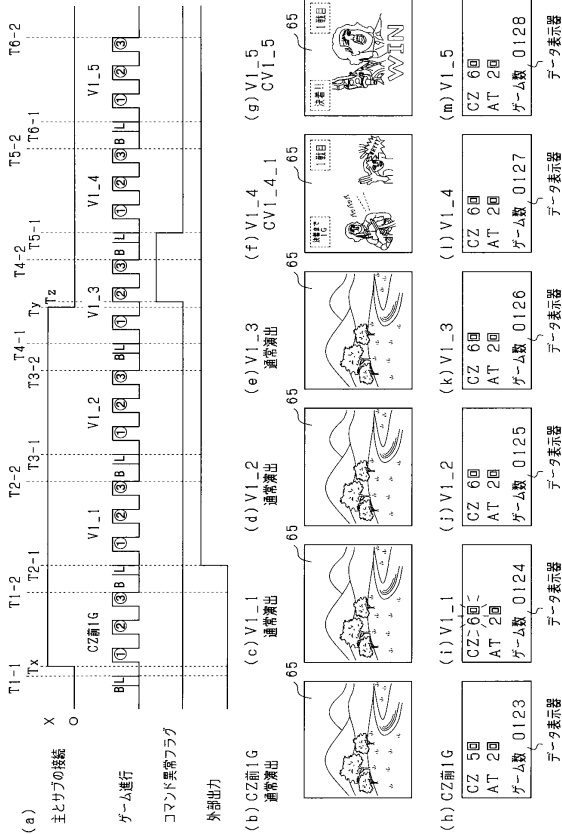


30

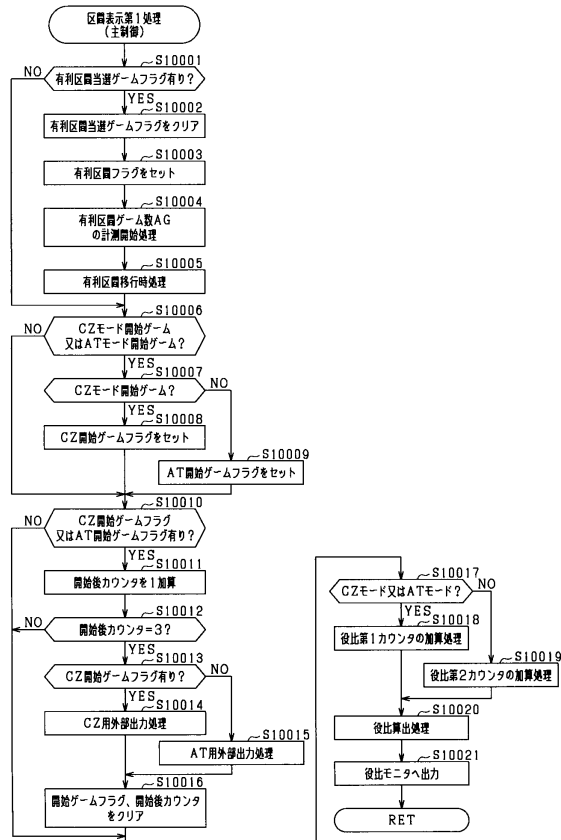
40

50

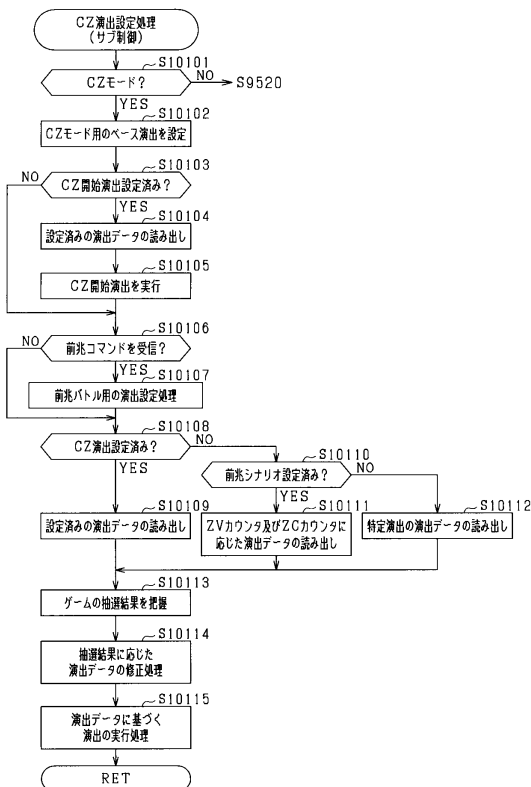
【図 2 1 1】



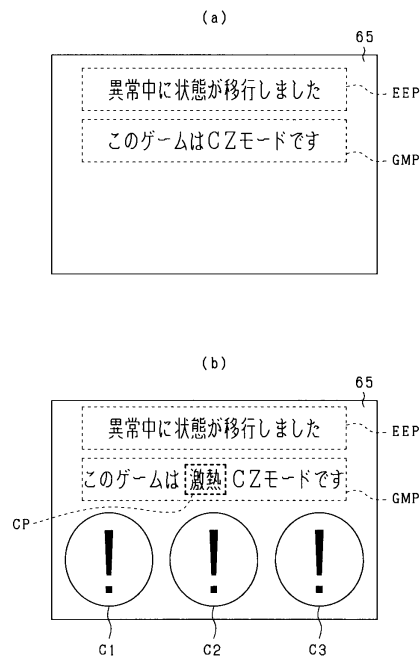
【圖 2 1 2】



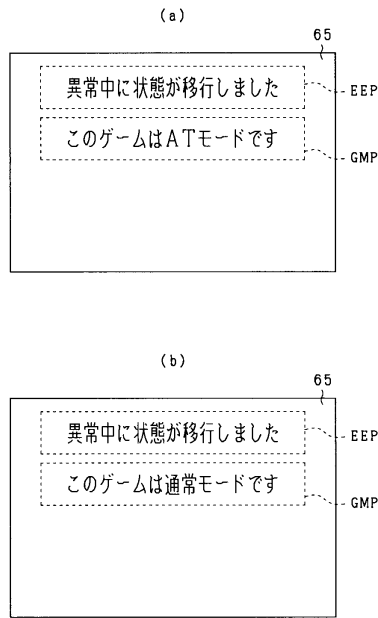
【図 2 1 3】



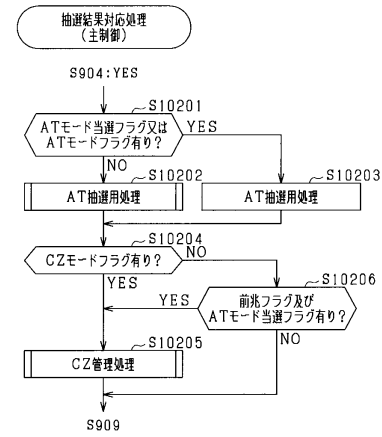
【図 2 1 4】



【図 2 1 5】



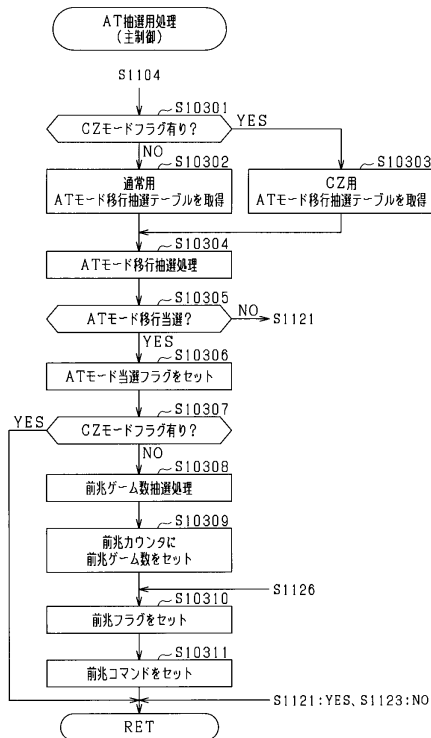
【図 2 1 6】



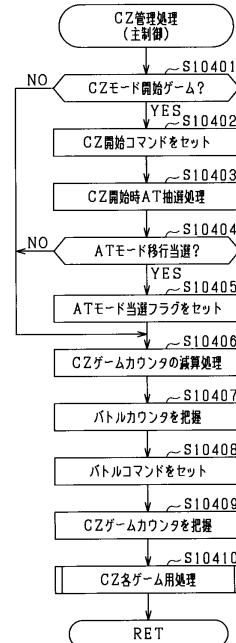
10

20

【図 2 1 7】



【図 2 1 8】

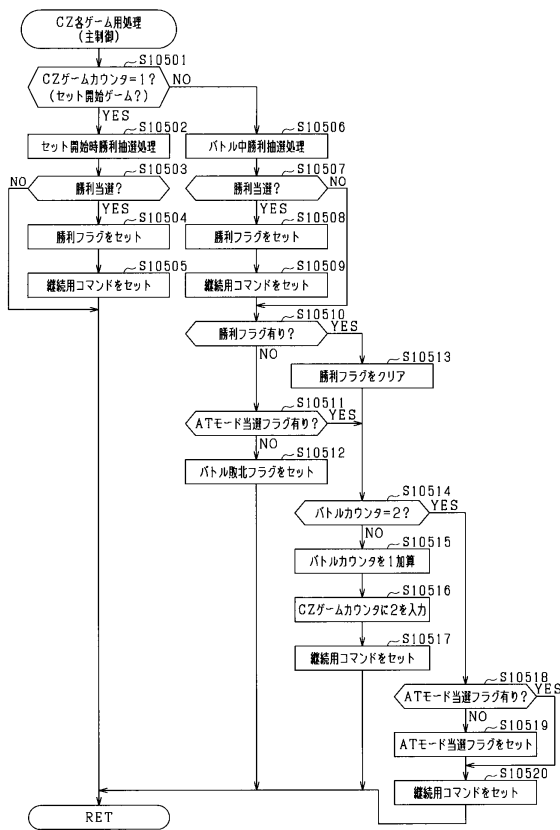


30

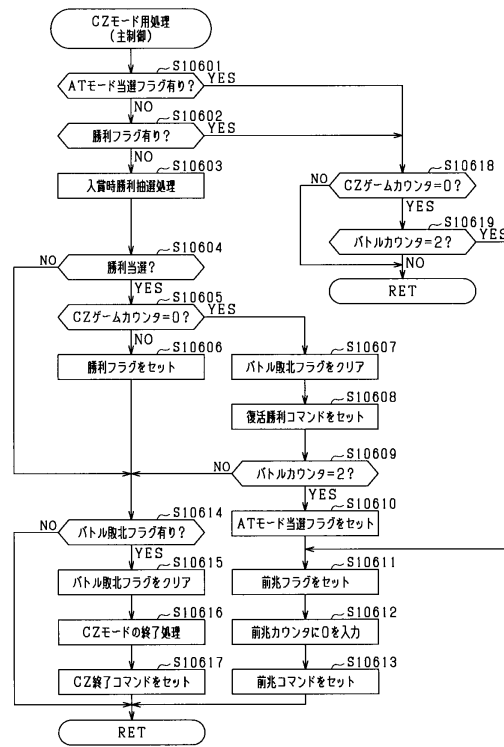
40

50

【図 2 1 9】



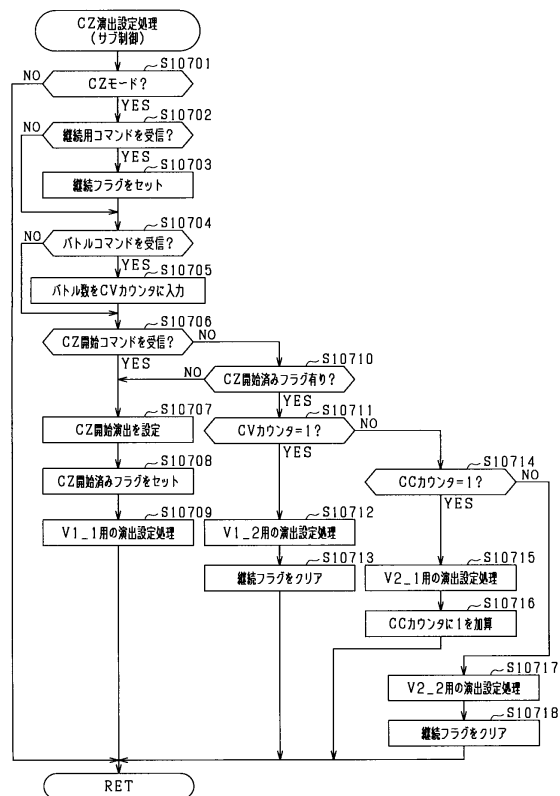
【図 2 2 0】



10

20

【図 2 2 1】



【図 2 2 2】

(a)

継続用V1_1演出テーブル		継続用V1_2演出テーブル	
CVA1_1_1	対峙 (1)	CVA1_2_1	負け (1)
CVA1_1_2	対峙 (2)	CVA1_2_2	負け (2)
CVA1_1_3	対峙 (3)	CVA1_2_3	負け (3)
.	.	.	.
.	.	.	.
CVA1_1_n-2	対峙 (n-2)	CVA1_2_n-2	負け (n-2)
CVA1_1_n-1	対峙 (n-1)	CVA1_2_n-1	負け (n-1)
CVA1_1_n	対峙 (n)	CVA1_2_n	負け (n)

(b)

非継続用V1_1演出テーブル		非継続用V1_2演出テーブル	
CVB1_1_1	対峙 (1)	CVB1_2_1	勝ち (1)
CVB1_1_2	対峙 (2)	CVB1_2_2	勝ち (2)
CVB1_1_3	対峙 (3)	CVB1_2_3	勝ち (3)
.	.	.	.
.	.	.	.
CVB1_1_n-2	対峙 (n-2)	CVB1_2_n-2	勝ち (n-2)
CVB1_1_n-1	対峙 (n-1)	CVB1_2_n-1	勝ち (n-1)
CVB1_1_n	対峙 (n)	CVB1_2_n	勝ち (n)

(c)

継続用V2_1演出テーブル		継続用V2_2演出テーブル	
CVA2_1_1	対峙 (1)	CVA2_2_1	負け (1)
CVA2_1_2	対峙 (2)	CVA2_2_2	負け (2)
CVA2_1_3	対峙 (3)	CVA2_2_3	負け (3)
.	.	.	.
.	.	.	.
CVA2_1_n-2	対峙 (n-2)	CVA2_2_n-2	負け (n-2)
CVA2_1_n-1	対峙 (n-1)	CVA2_2_n-1	負け (n-1)
CVA2_1_n	対峙 (n)	CVA2_2_n	負け (n)

(d)

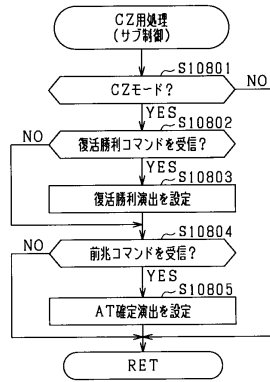
非継続用V1_1演出テーブル		非継続用V1_2演出テーブル	
CVB2_1_1	対峙 (1)	CVB2_2_1	勝ち (1)
CVB2_1_2	対峙 (2)	CVB2_2_2	勝ち (2)
CVB2_1_3	対峙 (3)	CVB2_2_3	勝ち (3)
.	.	.	.
.	.	.	.
CVB2_1_n-2	対峙 (n-2)	CVB2_2_n-2	勝ち (n-2)
CVB2_1_n-1	対峙 (n-1)	CVB2_2_n-1	勝ち (n-1)
CVB2_1_n	対峙 (n)	CVB2_2_n	勝ち (n)

30

40

50

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

	接続異常		同時異常	CZ内容	演出内容					
	発生	解消			V1_1 (1G)	V1_2 (2G)	V2_1 (3G)	V2_2 (4G)	CZ後1G (5G)	CZ後2G (6G)
ケース1	V1_1 以後	V1_2 以後	無し	1戦目負け	CZ開始演出 →V1_1演出	CZ開始演出 →V1_1演出	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出
ケース2	V1_1 以後	V1_2 以後	無し	2戦目負け	CZ開始演出	CZ開始演出 →V1_1演出	V2_2演出	V2_2演出	通常演出	通常演出
ケース3	V1_1 以後	V1_2 以後	無し	2戦目勝ち	CZ開始演出	CZ開始演出 →V1_1演出	V2_2演出	V2_2演出	AT確定演出	AT開始演出
ケース4	V1_1 以後	V1_2 以後	有り V1_2のLVで リセット	1戦目負け	CZ開始演出	V1_2演出	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出
ケース5	V1_1 以後	V1_2 以後	有り V1_2のLVで リセット	2戦目負け	CZ開始演出	V1_2演出	V2_1演出	V2_2演出	通常演出	通常演出
ケース6	V1_1 以後	V1_2 以後	有り V1_2のLVで リセット	2戦目勝ち	CZ開始演出	V1_2演出	V2_1演出	V2_2演出	AT確定演出	AT開始演出
ケース7	V1_1 以後	V1_2 以後 第1停止後	有り V2_1のLV でリセット	1戦目負け	CZ開始演出	CZ開始演出	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出
ケース8	V1_1 以後	V1_2 以後 第1停止後	有り V2_1のLV でリセット	2戦目負け	CZ開始演出	CZ開始演出	V2_1演出	V2_2演出	通常演出	通常演出
ケース9	V1_1 以後	V1_2 以後 第1停止後 でリセット	有り V2_1のLV でリセット	2戦目勝ち	CZ開始演出	CZ開始演出	V2_1演出	V2_2演出	AT確定演出	AT開始演出

10

20

【図 2 2 5】

	接続異常		同時異常	CZ内容	演出内容					
	発生	解消			V1_1 (1G)	V1_2 (2G)	V2_1 (3G)	V2_2 (4G)	CZ後1G (5G)	CZ後2G (6G)
ケース10	V1_1 以後	V2_1 以後	無し	1戦目負け	CZ開始演出	CZ開始演出 →V1_1演出	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出
ケース11	V1_1 以後	V2_1 以後	無し	2戦目負け	CZ開始演出	CZ開始演出 →V1_1演出	V2_2演出	V2_2演出	通常演出	通常演出
ケース12	V1_1 以後	V2_1 以後	無し	2戦目勝ち	CZ開始演出	CZ開始演出 →V1_1演出	V2_2演出	V2_2演出	AT開始演出	AT開始演出
ケース13	V1_1 以後	V2_1 以後 第1停止後	有り V2_1のLV でリセット	1戦目負け	CZ開始演出	CZ開始演出	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出
ケース14	V1_1 以後	V2_1 以後 第1停止後	有り V2_1のLV でリセット	2戦目負け	CZ開始演出	CZ開始演出	V2_2演出	V2_2演出	通常演出	通常演出
ケース15	V1_1 以後	V2_1 以後 第1停止後	有り V2_1のLV でリセット	2戦目勝ち	CZ開始演出	CZ開始演出	V2_2演出	V2_2演出	AT確定演出	AT開始演出
ケース16	V1_1 以後	V2_1 以後 第1停止後 でリセット	有り V2_2のLV でリセット	1戦目負け	CZ開始演出	CZ開始演出	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出
ケース17	V1_1 以後	V2_1 以後 第1停止後 でリセット	有り V2_2のLV でリセット	2戦目負け	CZ開始演出	CZ開始演出	V2_2演出	V2_2演出	通常演出	通常演出
ケース18	V1_1 以後	V2_1 以後 第1停止後 でリセット	有り V2_2のLV でリセット	2戦目勝ち	CZ開始演出	CZ開始演出	V2_2演出	V2_2演出	AT確定演出	AT開始演出

【図 2 2 6】

	接続異常		同時異常	CZ内容	演出内容					
	発生	解消			CZ前1G (1G)	V1_1 (2G)	V1_2 (3G)	V2_1 (4G)	V2_2 (5G)	CZ後1G (6G)
ケース19	CZ前1G 以後	V2_1 以後	無し	1戦目負け	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出
ケース20	CZ前1G 以後	V2_1 以後	無し	2戦目負け	通常演出	通常演出	通常演出	CZ開始演出 →V1_1演出	V2_2演出	通常演出
ケース21	CZ前1G 以後	V2_1 以後	無し	2戦目勝ち	通常演出	通常演出	通常演出	CZ開始演出 →V1_1演出	V2_2演出	AT確定演出
ケース22	CZ前1G 以後	V2_1 以後 第1停止後	有り V2_2のLV でリセット	1戦目負け	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出
ケース23	CZ前1G 以後	V2_1 以後 第1停止後	有り V2_2のLV でリセット	2戦目負け	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出	CZ開始演出 →V1_1演出	通常演出
ケース24	CZ前1G 以後	V2_1 以後 第1停止後 でリセット	有り V2_2のLV でリセット	2戦目勝ち	通常演出	通常演出	通常演出	通常演出	CZ開始演出 →V1_1演出	AT確定演出

30

40

50

【図 2 2 7】

		開始演出	外部出力 の切替	状態移行時に開始演出を実行していなかった場合の挙動例
(A)	通常⇄CZ	有り	有り	(A1) 演出実行可能となつてから開始演出を実行する (A1-1) 外部出力切替後でも実行する (A1-2) 外部出力切替後なら実行しない (A2) 演出実行可能となつても開始演出を実行しない
(B)	通常⇄CZ	有り	無し	(B1) 演出実行可能となつてから開始演出を実行する (B2) 演出実行可能となつても開始演出を実行しない
(C)	通常/CZ⇄AT	有り	有り	(C1) 演出実行可能となつてから開始演出を実行する (C1-1) 外部出力切替後でも実行する (C1-2) 外部出力切替後なら実行しない (C2) 演出実行可能となつても開始演出を実行しない
(D)	通常/CZ⇄AT	有り	無し	(D1) 演出実行可能となつてから開始演出を実行する (D2) 演出実行可能となつても開始演出を実行しない
(E)	通常演出状態 ⇄連続演出状態	有り	無し	(E1) 演出実行可能となつてから開始演出を実行する (E2) 演出実行可能となつても開始演出を実行しない
(F)	通常/CZ/AT ⇄BB	有り	有り	(F1) 演出実行可能となつてから開始演出を実行する (F1-1) 外部出力切替後でも実行する (F1-2) 外部出力切替後なら実行しない (F2) 演出実行可能となつても開始演出を実行しない
(G)	通常/CZ/AT ⇄BB	有り	無し	(G1) 演出実行可能となつてから開始演出を実行する (G2) 演出実行可能となつても開始演出を実行しない
(H)	通常区間 ⇄有利区間	無し	有り	(H1) 演出実行可能となつてから特定演出を実行する (H2) 演出実行可能となつても特定演出を実行しない
(I)	通常区間 ⇄有利区間	有り	有り	(I1) 演出実行可能となつてから特定演出を実行する (I1-1) 外部出力切替後でも実行する (I1-2) 外部出力切替後なら実行しない (I2) 演出実行可能となつても特定演出を実行しない
(J)	ナビ低確率状態 ⇄ナビ高確率状態	有り	有り	(J1) 演出実行可能となつてから特定演出を実行する (J1-1) 外部出力切替後でも実行する (J1-2) 外部出力切替後なら実行しない (J2) 演出実行可能となつても特定演出を実行しない
(K)	ナビ低確率状態 ⇄ナビ高確率状態	有り	無し	(K1) 演出実行可能となつてから特定演出を実行する (K2) 演出実行可能となつても特定演出を実行しない
(L)	不利な状態 ⇄有利な状態	有り	有り	(L1) 演出実行可能となつてから特定演出を実行する (L1-1) 外部出力切替後でも実行する (L1-2) 外部出力切替後なら実行しない (L2) 演出実行可能となつても特定演出を実行しない
(M)	不利な状態 ⇄有利な状態	有り	無し	(M1) 演出実行可能となつてから特定演出を実行する (M2) 演出実行可能となつても特定演出を実行しない

10

20

30

40

50