(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7278013号
(P7278013)

(45)発行日　令和5年5月19日(2023.5.19)

(24)登録日　令和5年5月11日(2023.5.11)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６９７
Ａ６３Ｆ　5/04　６０１Ｂ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ａ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０３Ｄ

請求項の数　4　（全536頁）

(21)出願番号　特願2022-198212(P2022-198212)
(22)出願日　令和4年12月12日(2022.12.12)
審査請求日　令和5年2月6日(2023.2.6)
早期審査対象出願

(73)特許権者　597044139
株式会社大都技研
東京都台東区東上野一丁目１番１４号
(74)代理人　100107102
弁理士　吉延 彰広
(74)代理人　100164242
弁理士　倉澤 直人
(72)発明者　木原 海俊
東京都台東区東上野一丁目１番１４号
株式会社大都技研内
審査官　岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技台

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の操作手段を有し、遊技の進行を制御する第一の制御基板と、
第二の制御基板と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の制御基板は、前記第二の制御基板と第一のハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合（以下、「第一の場合」という。）、前記第一の制御基板は起動状態を維持し、
前記第一の場合の後に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合（以下、「第二の場合」という。）、前記第一の制御基板はリセットされる場合があり、
前記第一の場合の後に前記所定の操作手段が操作された状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合、前記第一の制御基板は該所定の操作手段の操作に基づく状態に移行する場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技台であって、
前記第一の制御基板は、発光手段を備え、
前記第一の場合であっても、前記発光手段が発光を継続する、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項３】
請求項２に記載の遊技台であって、
前記発光手段が発光を継続する状態において前記第二の場合となっても、該発光手段が発光を継続する、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項４】
請求項１から３のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の場合となってから第一の時間が経過するよりも前に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合、前記第一の制御基板はリセットされない、
ことを特徴とする遊技台。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）、回胴遊技機（スロットマシン）、封入式遊技機あるいはメダルレススロットマシンに代表される遊技台に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技台の一つとして、例えば、スロットマシンが知られている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２００５－２９６３５４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
この種の遊技台においては、その性能の向上が望まれている。
【０００５】
本発明の目的は、性能の向上を図ることができる遊技台を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技台は、
所定の操作手段を有し、遊技の進行を制御する第一の制御基板と、
第二の制御基板と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の制御基板は、前記第二の制御基板と第一のハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合（以下、「第一の場合」という。）、前記第一の制御基板は起動状態を維持し、
前記第一の場合の後に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合（以下、「第二の場合」という。）、前記第一の制御基板はリセットされる場合があり、
前記第一の場合の後に前記所定の操作手段が操作された状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合、前記第一の制御基板は該所定の操作手段の操作に基づく状態に移行する場合がある、
ことを特徴とする。
【発明の効果】
【０００７】
本発明に係る遊技台によれば、性能の向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】

【図１】スロットマシン１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図２】入賞ラインの一例を示す図である。
【図３】制御部の回路ブロック図である。
【図４】各リールに施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。
【図５】入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、各入賞役の払出を示す図である。
【図６】スロットマシン１００の遊技の状態（ＲＴ）の遷移図である。
【図７】スロットマシン１００の有利区間、非有利区間に関する遊技の状態の遷移を示す図である。
【図８】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。
【図９】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【図１０】（ａ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートであり、（ｂ）は、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（ｃ）は、第１副制御部４００のタイマ割込処理のフローチャートである。
【図１１】（ａ）は、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するメイン処理のフローチャートであり、（ｂ）は、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（ｃ）は、第２副制御部５００のタイマ割込処理のフローチャートであり、（ｄ）は、第２副制御部５００の画像制御処理のフローチャートである。
【図１２】或る遊技において第一の操作指示報知を行った場合の報知例を時系列で示した図である。
【図１３】或る遊技において第二の操作指示報知を行った場合の報知例を時系列で示した図である。
【図１４】（ａ）電源がＯＦＦの状態において設定キーをオフからオンにした状態のスロットマシン１００の正面図である。（ｂ）第一の状態において第一の報知を実行した例を示した正面図である。（ｃ）第二の状態において第二の報知を実行した例を示した正面図である。
【図１５】（ａ）設定変更操作の例１を時系列で示した図である。（ｂ）設定変更操作の例２を時系列で示した図である。
【図１６】（ａ）設定変更操作の例３を時系列で示した図である。（ｂ）設定変更操作の例４を時系列で示した図である。
【図１７】スロットマシン１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図１８】ラインの一例を示す図である。
【図１９】スロットマシン１００の内部構成を示す図である。
【図２０】リールユニット７００の構成を示す斜視図である。
【図２１】（ａ）はバックライトモジュール７４０の構造を示す斜視図であり、（ｂ）はバックライトモジュール７４０の正面図である。
【図２２】図１９に示す第１選択スイッチ１９０等を示す図である。
【図２３】第１選択スイッチ１９０および第２選択スイッチ１９４を用いた設定値の選択例を示す図である。
【図２４】制御部の回路ブロック図を示したものである。
【図２５】各基板と各ユニットの接続例を示す図である。
【図２６】電断状態のスロットマシン１００の前面扉１０２を開けて、左リール１１０を手動で回転させている様子を示す図である。
【図２７】（ａ）は図１９に示すホッパーユニット１８０を斜め上から見た斜視図であり、（ｂ）はホッパーディスク１８２を手動で回転させている様子を示す図である。
【図２８】図２５に示す主制御基板３００Ｂと、同じく図２５に示すホッパーユニット１８０およびリールユニット７００との間に中継基板が設けられた例を示す図である。
【図２９】（ａ）は第２実施形態のスロットマシンの内部構成を示す図であり、（ｂ）は立った姿勢の人Ｈ１の視野範囲を模式的に示す側面図であり、（ｃ）は座った姿勢の人Ｈ２の視野範囲を模式的に示す側面図である。

【図３０】第２実施形態のスロットマシンを内部がわかるように示した平面図である。
【図３１】図２５に示す、各基板と各ユニットの接続例の変形例を示す図である。
【図３２】リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉと２４Ｖ電源ラインの間に設けられた保護回路の具体例を示した図である。
【図３３】スロットマシン１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図３４】ラインの一例を示す図である。
【図３５】スロットマシン１００の内部構成を示す図である。
【図３６】メダルセレクタ１７０を説明するための図である。
【図３７】（ａ）は設定値表示器２９３に表示される設定値の表示順を示す表であり、（ｂ）は設定値ごとの性能の違いをまとめた表であり、（ｃ）～（ｆ）は設定関連報知（設定示唆報知、設定確定報知）の一例を示す図である。
【図３８】制御部の回路ブロック図である。
【図３９】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。
【図４０】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【図４１】図３９における主制御部初期設定処理（ステップＳ１０１）の流れを示すフローチャートである。
【図４２】図４１における設定変更処理（ステップＳ１０１３）の流れを示すフローチャートである。
【図４３】（ａ）は第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートであり、（ｂ）は第１副制御部４００のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（ｃ）は第１副制御部４００のタイマ割込処理のフローチャートである。
【図４４】（ａ）は第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するメイン処理のフローチャートであり、（ｂ）は第２副制御部５００のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（ｃ）は第２副制御部５００のタイマ割込処理のフローチャートであり、（ｄ）は第２副制御部５００の画像制御処理のフローチャートである。
【図４５】設定変更によって設定ｂに設定する手順と関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図４６】図４５における（ア）から（シ）までの各段階における構成要素の様子を模式的に示す図である。
【図４７】（ａ）は設定値が設定ｂに設定されている状態で前面扉１０２の開閉を繰り返した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表であり、（ｂ）は設定値が設定ｂに設定されている状態で第三停止後すぐに精算操作が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図４８】図４７の各段階における構成要素の様子を模式的に示した図である。
【図４９】（ａ）はデフォルトの設定値である設定１に設定されている状態で設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表であり、（ｂ）は設定１に設定されている状態で省電力モードにおいて設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図５０】図４９の各段階における構成要素の様子を模式的に示した図である。
【図５１】（ａ）は設定ｂに設定されている状態で設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表であり、（ｂ）は設定ｂに設定されている状態で省電力モードにおいて設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図５２】図５１の各段階における構成要素の様子を模式的に示した図である。
【図５３】（ａ）はこの変形例におけるスロットマシンにおける遊技状態の遷移について説明するための図であり、（ｂ）はＲＴ１において役抽選の対象となる役の一部および当選確率の高低について説明するための図であり、（ｃ）はＲＴ２において役抽選の対象となる役の一部および当選確率の高低について説明するための図である。
【図５４】ＲＴ１およびＲＴ２の払出率の一例を示した図である。
【図５５】設定変更後の前面扉１０２の閉鎖で第一の音声が出力される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図５６】設定変更後に前面扉１０２を閉鎖する前にリールを回転させ、そのリールの回転中における前面扉１０２の閉鎖で第一の音声が出力される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図５７】設定変更後に前面扉１０２を閉鎖する前にリールを回転させ、そのリールの回転中に電断復電が生じ、復電後のリール回転中に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図５８】設定変更後に前面扉１０２を閉鎖する前に、投入したメダルを精算し払出中に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図５９】設定変更後に前面扉１０２を閉鎖する前に、投入したメダルを精算し払出中に電断復電が生じ、復電後の払出中に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図６０】設定変更後の設定確認中に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図６１】設定変更後に第二の遊技状態に移行させた後に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図６２】設定確認が一回行われた後、前面扉１０２の疑似閉鎖状態で設定キースイッチ２８１がオン状態にされ、投入したメダルの精算が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図６３】設定確認が一回行われた後、前面扉１０２の疑似閉鎖状態で設定キースイッチ２８１がオン状態にされ、遊技が１回行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図６４】設定キースイッチ２８１がオフ状態でも設定値表示器２９３に設定値が表示される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図６５】設定確認が一回行われた後、前面扉１０２の疑似閉鎖状態でメダル投入が行われてから設定キースイッチ２８１がオン状態にされ、投入したメダルの精算が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図６６】設定確認が一回行われた後、前面扉１０２の疑似閉鎖状態でメダル投入が行われてから設定キースイッチ２８１がオン状態にされ、遊技が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。
【図６７】本発明を適用することができるパチンコ機を裏側から見た背面図である。
【図６８】スロットマシン１００と貸出機７００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図６９】制御部の回路ブロック図である。
【図７０】各基板と各ユニットの接続例を示す図である。
【図７１】図７０に示す主制御基板３００Ｂと、同じく図７０に示すリールユニット１０９との間に中継基板が設けられた例を示す図である。
【図７２】図６８に示すスロットマシン１００および貸出機７００を含む遊技システムの構成図である。
【図７３】遊技機状態情報、遊技機性能情報や、および遊技機設置情報をまとめた表である。
【図７４】遊技制御部３０２からメダル数制御部３５０に遊技制御状態コマンドが送信された場合の通信シーケンスを示す図である。
【図７５】メダル数制御部３５０と貸出機７００の間で行われる通信についての詳細を示す図である。
【図７６】（ａ）は、ホールコン・不正監視情報の詳細を示す図であり、（ｂ）は、エラーコードの一覧表である。
【図７７】遊技制御状態コマンドを示す表である。
【図７８】メダル数制御状態コマンドを示す表である。
【図７９】遊技制御部３０２からメダル数制御部３５０に遊技制御優先コマンドが送信された場合の通信シーケンスを示す図である。

【図８０】（ａ）は、遊技制御優先コマンドの詳細を示す図であり、（ｂ）は、メダル数制御部３５０から遊技制御部３０２に返信される応答コマンドの詳細を示す図である。
【図８１】遊技制御部３０２からメダル数制御部３５０に遊技制御優先コマンド２が送信された場合の通信シーケンスを示す図である。
【図８２】遊技制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。
【図８３】図８２におけるメダル投入・スタートレバー受付処理（ステップＳ１０２）のフローチャートである。
【図８４】図８３におけるメダル投入中処理（ステップＳ１０１１）のフローチャートである。
【図８５】図８４における精算ボタン処理（ステップＳ１１０２）のフローチャートである。
【図８６】図８４、図８５、図８９におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップＳ１１１１、ステップＳ１２０５、ステップＳ１６０５）のフローチャートである。
【図８７】図８６における三連コマンド送信処理（ステップＳ１３０７）のフローチャートである。
【図８８】図８３、図８７におけるメダル数制御部宛優先コマンド送信処理（ステップＳ１０１４、Ｓ１４０３、Ｓ１４０６、ステップＳ１４０９）のフローチャートである。
【図８９】図８２におけるメダル付与処理（ステップＳ１０９）のフローチャートである。
【図９０】遊技制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【図９１】図９０におけるエラー監視処理（ステップＳ２０３）の一つである断線判定処理のフローチャートである。
【図９２】図９０におけるメダル数制御コマンド受信処理（ステップＳ２０６）のフローチャートである。
【図９３】図９０における遊技制御コマンド送信処理（ステップＳ２０７）のフローチャートである。
【図９４】メダル数制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。
【図９５】図９４におけるＲＡＭ異常判定処理（ステップＳ３０２）のフローチャートである。
【図９６】ＲＡＭクリア処理の対象範囲を示す表である。
【図９７】図９５等におけるエラー要求設定処理（ステップＳ３０２２）のフローチャートである。
【図９８】図９４における準備処理（ステップＳ３０３）のフローチャートである。
【図９９】図９４における遊技機情報通知送信処理（ステップＳ３０４）のフローチャートである。
【図１００】図９９における遊技機情報種別取得処理（ステップＳ３３０５）のフローチャートである。
【図１０１】図９４における計数通知送信処理（ステップＳ３０５）のフローチャートである。
【図１０２】図９４における貸出通知受信確認処理（ステップＳ３０６）のフローチャートである。
【図１０３】図９４における貸出受領結果応答送信処理（ステップＳ３０８）のフローチャートである。
【図１０４】メダル数制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【図１０５】図１０４における貸出通知受信処理（ステップＳ４０４）のフローチャートである。
【図１０６】図１０５における貸出枚数判定処理（ステップＳ４００４））のフローチャートである。
【図１０７】図１０４における計数予定枚数更新処理（ステップＳ４０５）のフローチャートである。
【図１０８】図１０４における遊技制御部コマンド受信処理（ステップＳ４０６）のフロ

ーチャートである。
【図１０９】図１０８における遊技制御状態コマンド受信処理（ステップＳ４３０４）のフローチャートである。
【図１１０】図１０８における遊技制御優先コマンド受信処理（ステップＳ４３０５）のフローチャート（前半）である。
【図１１１】図１０８における遊技制御優先コマンド受信処理（ステップＳ４３０５）のフローチャート（後半）である。
【図１１２】図１１１における投入コマンド受信処理（ステップＳ４５１７）のフローチャートである。
【図１１３】図１１１における精算コマンド受信処理（ステップＳ４５１９）のフローチャートである。
【図１１４】図１１１におけるスタートレバー受付コマンド受信処理（ステップＳ４５２１）のフローチャートである。
【図１１５】図１１４、図１１６における遊技情報設定処理（ステップＳ４８０６、Ｓ４Ａ１９）のフローチャートである。
【図１１６】図１１１における払出コマンド受信処理（ステップＳ４５２３）のフローチャートである。
【図１１７】図１１６における遊技メダル数オーバーフロー確認処理（ステップＳ４Ａ１１）のフローチャートである。
【図１１８】図１１１におけるエラー発生コマンド受信処理（ステップＳ４５２４）のフローチャートである。
【図１１９】図１０４におけるエラー監視処理（ステップＳ４０７）のフローチャートである。
【図１２０】図１０４における遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理（ステップＳ４０８）のフローチャートである。
【図１２１】図１０４における表示器表示処理（ステップＳ４０９）のフローチャートである。
【図１２２】図８４のメダル投入中処理の変形例を示すフローチャートである。
【図１２３】図８７の三連コマンド送信処理の変形例を示すフローチャートである。
【図１２４】図１１２の投入コマンド受信処理の変形例を示すフローチャートである。
【図１２５】図１０７の計数予定枚数更新処理の変形例を示すフローチャートである。
【図１２６】図１０７の計数予定枚数更新処理の変形例を示すフローチャートである。
【図１２７】（ａ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートであり、（ｂ）は、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（ｃ）は、第１副制御部４００のタイマ割込処理のフローチャートであり、（ｄ）は、（ａ）におけるコマンド処理（ステップＳ３０７）のフローチャートである。
【図１２８】（ａ）は、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するメイン処理のフローチャートであり、（ｂ）は、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（ｃ）は、第２副制御部５００のタイマ割込処理のフローチャートであり、（ｄ）は、第２副制御部５００の画像制御処理のフローチャートである。
【図１２９】計数ボタン１７１が操作された第１の例を示す図である。
【図１３０】計数が行われている際の演出の第１の例を示すタイミングチャートである。
【図１３１】計数ボタン１７１を操作する前にベット操作を行っていて賭数が０でなかった例を示すタイミングチャートである。
【図１３２】計数終了演出の例を示すタイミングチャートである。
【図１３３】精算ボタン１３４が操作された場合の一例を示すタイミングチャートである。
【図１３４】計数ボタン１７１の操作時間が長くなるにつれて計数される枚数が増加する場合がある例を示す図である。
【図１３５】（ａ）は、図１３４（ｃ）に示す例の続きの一例を示すタイミングチャートであり、（ｂ）は、図１３４（ｃ）に示す例において、計数予定枚数に３０枚が設定され

た状態で電断が生じ、その後、復電した場合の一例を示すタイミングチャートである。
【図１３６】図１２６の計数予定枚数更新処理を採用した一例を示すタイミングチャートである。
【図１３７】（ａ）は、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値が或る値になったら自動計数が終了する例を示すタイミングチャートであり、（ｂ）は、自動計数中に電断が生じ、復電した場合の例を示すタイミングチャートである。
【図１３８】自動計数中であることを表す表示例を示す図である。
【図１３９】自動計数中であることを表す音出力例を示す図である。
【図１４０】計数ボタン１７１の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である０．５秒を経過する前に電断が生じた場合の一例を示すタイミングチャートである。
【図１４１】図１４０に示す例の変形例を示すタイミングチャートである。
【図１４２】図１４０に示す例の他の変形例を示すタイミングチャートである。
【図１４３】（ａ）は、遊技メダル数表示装置１７０における変化表示（減算）の一例を示す図であり、（ｂ）は、遊技メダル数表示装置１７０における変化表示（加算）の一例を示す図である。
【図１４４】遊技メダル数表示装置１７０における他の変化表示の例を示す図である。
【図１４５】遊技メダル数表示装置１７０の他に、演出画像表示装置１５７でも、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の表示を行う例を示す図である。
【図１４６】図１４５に示す例の変形例を示す図である。
【図１４７】図１４５に示す例とは全く異なる別例を示す図である。
【図１４８】（ａ）は、払出用閾値を超えて払い出しが行われようとした場合のタイミングチャートであり、（ｂ）は、上限越えエラー報知の他の一例を示す図である。
【図１４９】（ａ）は、払出用第２閾値を超えて払出が行われようとした場合のタイミングチャートであり、（ｂ）は、上限間近報知の他の一例を示す図である。
【図１５０】計数を促す報知に緊急性の高いエラー報知が重なった場合の例を示す図である。
【図１５１】（ａ）は、デモンストレーション表示に移行しても計数を促す報知が継続する例を示す図であり、（ｂ）は、デモ中に計数ボタン１７１が操作された後の報知例を示す図である。
【図１５２】（ａ）は、「遊技メダル数」が払出用閾値や払出用第２閾値といった或る規定数を一旦超えてからその規定数を下回った場合の報知例を示す図であり、（ｂ）は、複数ゲームにわたって「遊技メダル数」が払出用第２閾値を超えている場合の計数を促す報知の例を示す図である。
【図１５３】（ａ）は、「遊技メダル数」が所定枚数増えるごとに計数を促す報知を行う例を示す図であり、（ｂ）は、遊技者に有利な状態で計数ボタン１７１が操作された場合の例を示す図であり、（ｃ）は、反対に遊技者に不利な状態で計数ボタン１７１が操作された場合の例を示す図である。
【図１５４】（ａ）は、図１５３（ｂ）に示す例の変形例を示す図であり、（ｂ）は、一旦強制的に終了させた計数が再び開始された例を示す図であり、（ｃ）は、（ａ）及び（ｂ）を用いて説明した変形例の、遊技者に不利な状態（例えば、通常状態）であったときの例である。
【図１５５】貸出機７００からのＶＬ信号がオフになった場合の例について示すタイミングチャートである。
【図１５６】「遊技メダル数」が、或る閾値未満であるか否かで動作が異なる第２変形例を示す図である。
【図１５７】貸出機７００からのＶＬ信号がオフになった場合の別例について示すタイミングチャートである。
【図１５８】計数ボタン１７１を長押ししたときの遊技メダル数の変化を示す図である。
【図１５９】遊技メダル数に応じて実行される演出の一例を示す図である。
【図１６０】ＡＴ状態における獲得メダル数に応じて実行される演出の一例を示す図であ

る。
【図１６１】遊技メダル数のオーバーフローが生じた場合の動作の一例を示す図である。
【図１６２】メダル数制御断線エラー（エラーコードＥ０）が生じた場合の動作の一例を示す図である。
【図１６３】遊技メダル数の上限超えエラーとメダル数制御断線エラー（エラーコードＥ０）が重複して生じた場合の動作の一例を示す図である。
【図１６４】メダル数制御部断線エラーが生じた場合の動作の一例を示す図である。
【図１６５】計数処理に対する計数音の出力にあたって、当該音声の出力許可期間を設けた場合の動作の一例を示す図である。
【図１６６】図１６５（ａ）の動作におけるスロットマシン１００の様子を示す図である。
【図１６７】図１６５（ｂ）の動作におけるスロットマシン１００の様子を示す図である。
【図１６８】（ａ）差枚数カウンタ（第一の計数手段）と仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の更新条件の一例を示した図である。（ｂ）差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）と、これらの計数手段を参照する各種処理の一例を示した図である。
【図１６９】差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）による計数の実施例を時系列で示した図である。
【図１７０】或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフである。
【図１７１】図１７１に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。
【図１７２】図１７１に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。
【図１７３】或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフである。
【図１７４】図１７３に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。
【図１７５】図１７３に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。
【図１７６】（ａ）コンプリート機能事前報知の一例を示した図である。（ｂ）コンプリート上限到達報知の一例を示した図である。（ｃ）遊技価値表示上限到達事前報知の一例を示した図である。（ｄ）遊技価値表示上限到達報知の一例を示した図である。
【図１７７】或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフである。
【図１７８】図１７７に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の一例を示した図である。
【図１７９】図１７７に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の一例を示した図である。
【図１８０】図１７７に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の一例を示した図である。
【図１８１】図１７７に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の変形例を示した図である。
【図１８２】図１７７に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の変形例を示した図である。
【図１８３】シャッタ１６３による演出の一例を示す図である。
【図１８４】コンプリート機能事前報知の実行中における、シャッタ１６３による位置補正の一例を示す図である。
【図１８５】コンプリート上限到達報知の実行中における、シャッタ１６３による位置補正の一例を示す図である。
【図１８６】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。
【図１８７】図１８６における主制御部初期設定処理（ステップＳ１０１）の流れを示すフローチャートである。
【図１８８】図１８６におけるコンプリート機能作動処理（ステップＳ１１９）の流れを示すフローチャートである。
【図１８９】遊技台内部の基板の接続例を示す図である。
【図１９０】（ａ）は、ハーネスの接続状態が正常な場合の動作の流れを示す図であり、（ｂ）（ｃ）は、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合の動作の一例を示す図

である。
【図１９１】レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合の動作の一例を示す図である。
【図１９２】主制御基板３００Ｂと中継基板ＲＢ１を結ぶハーネスＨＢ１が抜線された場合の動作の一例を示す図である。
【図１９３】レバーユニットハーネスＨＡ１、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２、ベットボタンユニットハーネスＨＡ３がそれぞれ抜線された場合の動作の一例を示す図である。
【図１９４】メニューボタンユニットハーネスＨＣ１が抜線および再接続された場合の動作の一例を示す図である。
【図１９５】主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線および再接続された場合の動作の一例を示す図である。
【図１９６】前面扉１０２を開けた状態のスロットマシン１００を示す正面図である。
【図１９７】スロットマシン１００を横方向から見た断面模式図である。
【図１９８】副基板ケース５００ａおよび主基板ケース３００ａについて拡大した断面模式図である。
【図１９９】スロットマシン１００の内部における空気の流れの一例を示す図である。
【図２００】スロットマシン１００の内部における空気の流れの一例を示す図である。
【図２０１】前面扉１０２を開けた状態における冷却ファン９５０からの空気の流れを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、本発明の遊技台の実施形態に係るスロットマシンについて説明する。
【００１０】
以下説明する本実施形態のスロットマシンは、所定量の遊技価値（メダル、電子メダル等）が投入され、且つ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技価値を払い出して終了となり、合致していなければ遊技価値を払い出さずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。
【００１１】
＜基本構成＞
まず、図１および図２を用いてスロットマシン１００の基本構成を説明する。図１は、スロットマシン１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。図２は、入賞ラインの一例を示す図である。
【００１２】
図１に示すスロットマシン１００は、本発明の遊技台の一例に相当するものであり、本体１０１と、本体１０１の前面側に取り付けられ、本体１０１に対して開閉可能な前面扉（扉）１０２と、を備える。
【００１３】
本例では、ドアキー孔１４０に、遊技店の管理者が保有するキーを挿入することで、閉鎖状態でロックされた前面扉１０２を、開放状態にすることができる。このため、管理者は、前面扉１０２を解錠する（閉鎖状態から開放状態にする）ことができるが、管理者以外の者（例えば遊技者）は、前面扉１０２を解錠することはできない。
【００１４】
本体１０１の右側には、投光部と受光部から成る光学式センサ（検知手段。以下、「開閉センサ」ともいう。図示省略）が設けられており、この開閉センサの投光部と受光部の間を、前面扉１０２に設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。

【００１５】
主制御部３００は、後述する主制御タイマ割込み処理において、この開閉センサを含む各種センサ３１８の状態を監視している。前面扉１０２が閉鎖状態となり、前面扉１０２の遮光片が、本体１０１の開閉センサの投光部からの光を遮光する位置に移動すると、開閉センサは、閉鎖検知状態であることを示す信号（例えばローレベルの信号）を主制御部３００に向けて出力する。
【００１６】
一方、前面扉１０２が開放状態となり、前面扉１０２の遮光片が、本体１０１の開閉センサの投光部からの光を遮光しない位置に移動すると、開閉センサは、開放検知状態であることを示す信号（例えばハイレベルの信号）を主制御部３００に向けて出力する。
【００１７】
すなわち、開閉センサは、前面扉（扉）１０２の開閉状態を検知可能な検知手段であり、前面扉１０２が閉鎖状態の場合に、検知状態が閉鎖検知状態になり、前面扉１０２が開放状態の場合に、検知状態が開放検知状態になる。
【００１８】
なお、本発明に係る「検知手段」は、光学式センサに限定されず、例えば、磁気センサ、近接スイッチ、マイクロ・スイッチ、ホール素子等であってもよい。また、扉の開閉に伴って開放検知状態と閉鎖検知状態が必ず切り替わるものに限定されず、扉が開放状態であっても、検知状態が閉鎖検知状態になることが可能なものであってもよいし、反対に、扉が閉鎖状態であっても、検知状態が開放検知状態になることが可能なものであってもよい。
【００１９】
ここで、本例に係る開閉センサは、所定の操作が行われることで、前面扉１０２が開放状態であっても、検知状態が閉鎖検知状態になるように構成されている。具体的には、前面扉１０２が開放状態にある場合に、本体１０１の開閉センサの投光部と受光部の間に、一定の長さの遮光片を挿入してテープ等で固定し、本体１０１の開閉センサの投光部からの光を遮光することで、前面扉１０２が開放状態であっても、開閉センサの検知状態を強制的に閉鎖検知状態（以下、この状態を、「扉疑似閉鎖」という場合がある。）にすることができる。
【００２０】
なお、本発明に係る「所定の操作」は、本例に限定されず、例えば、開閉センサを閉鎖検知状態にするＤＩＰスイッチを設け、所定の操作として、このＤＩＰスイッチの操作を行ってもよい。また、検知手段を磁気センサで構成した場合には、磁石を近接させることで、開閉センサの検知状態を閉鎖検知状態にしてもよい。
【００２１】
本体１０１の中央内部には（図示省略）、外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが３個（左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２）収納され、スロットマシン１００の内部で回転できるように構成されている。これらのリール１１０～１１２はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。
【００２２】
本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール１１０～１１２が構成されている。リール１１０～１１２上の図柄は、遊技者から見ると、表示窓１１３から縦方向に概ね３つ表示され、合計９つの図柄が見えるようになっている。図２を用いて具体的に説明すると、左リール１１０の上段（図に示す１の位置）に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール１１０の中段（図に示す２の位置）に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール１１０の下段（図に示す３の位置）に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール１１１の上段（図に示す４の位置）に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール１１１の中段（図に示す５の位置）に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール１１１の下段（図に示す６の位置）に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール１１２の上段（図に

示す７の位置）に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール１１２の中段（図に示す８の位置）に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール１１２の下段（図に示す９の位置）に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール１１０～１１２のそれぞれの図柄は表示窓１１３を通して各リール１１０～１１２にそれぞれ縦方向に３つ、合計９つ表示される。そして、各リール１１０～１１２を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール１１０～１１２は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、３個のリールをスロットマシン１００の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【００２３】

各々のリール１１０～１１２の背面には、表示窓１１３に表示される個々の図柄を照明するためのバックライトが配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン１００内部において各々のリール１１０～１１２の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。この光学式センサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール１１０～１１２を停止させる。

【００２４】

入賞ライン表示ランプ１２０は、有効となる入賞ラインを示すランプである。入賞ラインとは、後述する図５で説明する入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるラインのことであり、本実施形態では左リール中段図柄、中リール中段図柄および右リール中段図柄で構成される中段入賞ラインＬ１の１ラインのみが設けられている。図２には、この入賞ラインＬ１が示されている。有効となる入賞ライン（以下、単に「有効ライン」と称する場合がある）は、遊技媒体としてベットされたメダルの枚数によって予め定まっている。図１に示すスロットマシン１００は３枚のメダルが必要となり、メダルの投入枚数が３未満のときはどの入賞ラインも有効にはならず、メダルが３枚ベットされたときに、入賞ラインＬ１が有効になる。入賞ラインが有効になると、スタートレバー１３５を操作して遊技を開始することができるようになる。なお、入賞ラインの数については１ラインに限定されるものではない。例えば、中段入賞ラインＬ１の他に、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がり入賞ラインや、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がり入賞ラインの計３ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよく、ベット数に応じた数の入賞ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよい。なお、入賞ラインＬ１上の領域、（図２の番号２、５及び８からなる領域）を有効ライン領域Ｓ１と称する場合がある。また、図柄表示窓１１３の有効ライン領域Ｓ１以外の領域（図２の番号１、３、４、６、７及び９からなる領域）を非有効ライン領域Ｓ２と称する場合がある。

【００２５】

告知ランプ１２３は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、特別役１、特別役２）に内部当選していること、または、後述する特別役内部当選状態あるいは特別遊技状態であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ１２４は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ１２２は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役（詳細は後述する）に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ１２８は演出用のランプである。

【００２６】

ベットボタン１３０、１３２は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態におい

ては、ベットボタン１３０が押下される毎に１枚ずつ投入され、ベットボタン１３２が押下されると３枚投入されるようになっている（上限３枚）。以下、ベットボタン１３２はＭＡＸベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ１２９は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ１２１が点灯する。

【００２７】

チャンスボタン１９０は演出用のボタンであり、演出ボタン１９０とも言う。メダル投入口１４１は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン１３０、１３２により電子的に投入することもできるし、メダル投入口１４１から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。

【００２８】

貯留枚数表示器１２５は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器１２６は、各種の内部情報（例えば、特別遊技状態中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器１２７は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。なお以下では、遊技者に払出される、と同様の意味で、遊技者に付与されると表現する場合がある。本実施形態では、貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６、および、払出枚数表示器１２７は、７セグメント（ＳＥＧ）表示器で構成されている。

【００２９】

スタートレバー１３５は、リール１１０～１１２の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口１４１に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン１３０、１３２を操作して、スタートレバー１３５を操作すると、リール１１０～１１２が回転を開始することとなる。スタートレバー１３５に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【００３０】

ストップボタンユニット１３６には、左ストップボタン１３７、中ストップボタン１３８および右ストップボタン１３９で構成されるストップボタン（停止操作手段）１３７～１３９が設けられている。ストップボタン１３７～１３９は、スタートレバー１３５の操作によって回転を開始したリール１１０～１１２を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール１１０～１１２に対応付けられている。より具体的に言えば、左ストップボタン１３７を操作することによって左リール１１０を停止させることができ、中ストップボタン１３８を操作することによって中リール１１１を停止させることができ、右ストップボタン１３９を操作することによって右リール１１２を停止させることができる。以下、ストップボタン１３７～１３９に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第一停止操作、次の停止操作を第二停止操作、最後の停止操作を第三停止操作という。また、これらの停止操作に対応して停止されるリールを順に第一停止リール、第二停止リール、第三停止リールと称する。さらに、回転中の各リール１１０～１１２を全て停止させるためにストップボタン１３７～１３９を停止操作する順序を操作順序または押し順という。さらに、第一停止操作を左リール１１０の停止操作とする操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第一停止操作を右リール１１２の停止操作とする停止操作を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。なお、各ストップボタン１３７～１３９の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン１３７～１３９の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【００３１】

メダル返却ボタン１３３は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン１３４は、スロットマシン１００に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口１５５から排出するためのボタンである。ドアキー孔１４０は、スロットマシン１００の前面扉１０２のロックを解除す

るためのキーを挿入する孔である。

【００３２】

ストップボタンユニット１３６の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル１６２が設けられている。タイトルパネル１６２の下部には、メダル払出口１５５、メダルの受け皿１６１が設けられている。

【００３３】

音孔１４５はスロットマシン１００内部の下方に設けられているスピーカ２７７（図３参照）の音を外部に出力するための孔である。前面扉１０２の左右各部に設けられたサイドランプ１４４は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉１０２の上部には演出装置１６０が配設されており、演出装置１６０の上部には、スロットマシン１００内部の上方に設けられているスピーカ２７２（図３参照）の音を外部に出力するための音孔１４３が設けられている。この演出装置１６０は、水平方向に開閉自在な２枚の右シャッタ１６３ａ、左シャッタ１６３ｂからなるシャッタ（遮蔽装置）１６３と、このシャッタ１６３の奥側に配設された演出画像表示装置１５７（液晶表示装置）を備えており、右シャッタ１６３ａ、左シャッタ１６３ｂが演出画像表示装置１５７の手前で水平方向外側に開くと演出画像表示装置１５７の表示画面がスロットマシン１００正面（遊技者側、前面側）に出現する構造となっている。

【００３４】

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（７セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

【００３５】

また、本体１０１の内部には、回転操作により、オンとオフに切り替え可能な設定キー（第一の操作手段）が設けられている。この設定キーは、後述する設定値（本例では設定１～設定６）の設定変更や設定確認を開始するための操作手段である。また、本体１０１の内部には、押下操作により、設定変更を行うための操作（設定値変更操作）が可能なリセットスイッチ（以下、「リセットＳＷ」ともいう。）が設けられている。このリセットＳＷは、後述する各種エラーを解消する操作（エラー解消操作）が可能なエラー解除スイッチとしても機能する操作手段である。

【００３６】

これらの設定キーとリセットＳＷは、前面扉１０２（扉）が開放状態の場合にのみ操作可能な位置に設けられた操作手段であり、前面扉１０２（扉）が閉鎖状態の場合には操作が困難または不能である。換言すれば、遊技店の管理者（店員等）のみが操作可能な操作手段であり、遊技者が操作不能な操作手段である。

【００３７】

また、本体１０１の内部には、設定値の表示が可能な設定値表示装置１０１ａ（図１４参照）が設けられている。本例では、設定値表示装置１０１ａを７セグメント表示器で構成している。詳細は後述するが、設定変更の操作が行われた場合には、設定値表示装置１０１ａにおいて、設定値（設定１～設定６のいずれか）が表示されるとともに、スタートレバー１３５の操作によって設定値が確定すると、設定値は非表示となる。一方、設定確認の操作が行われた場合には、設定値表示装置１０１ａにおいて、現在の設定値を示す数値が表示される。

【００３８】

また、本体１０１の内壁には、主制御部３００を構成する主制御基板に接続されて、ス

ロットマシン１００の情報を外部装置に出力する外部集中端子板（図示省略）が取り付けられている。この外部集中端子板には、ホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路６５２（図３参照）から延出される外部ケーブル（図示省略）を接続する外部ケーブル接続部と、外部集中端子板ＬＥＤ（図示省略）が設けられている。外部ケーブルは、本体１０１の背面に開設したケーブル穴を通して本体１０１の内部に挿通され、外部集中端子板の外部ケーブル接続部に接続される。

【００３９】

また、本体１０１の内壁には、メダル払出装置（図示省略。バケットに溜まったメダルを払出す装置）が配設され、メダル払出装置の右側には、メダル補助収納庫（図示省略）が配設してあり、この背後にはオーバーフロー端子が配設されている（図示省略）。

【００４０】

また、メダル払出装置の左側には、電源基板を有する電源ボックス（図示省略）が配設され、電源ボックスの正面には電源スイッチ（図示省略）を配設している。電源ボックスは、スロットマシン１００に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して後述する主制御部３００、副制御部４００、５００等の各制御部、各装置に供給する。さらには、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部３００のＲＡＭ３０８等）に所定の期間（例えば１０日間）電源を供給するための蓄電回路（例えばコンデンサ）を備えている。

【００４１】

＜制御部の回路構成＞

次に、図３を用いて、スロットマシン１００の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【００４２】

スロットマシン１００の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部３００と、主制御部３００が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第１副制御部４００と、第１副制御部４００より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第２副制御部５００と、によって構成されている。ここで、主制御部３００に関しては、データ容量が大きくなるとプログラムの確認作業が困難になり、また不正改造の温床にもなるといったようなセキュリティ低下の問題が生じることから、主制御部３００のＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８のデータ容量には制限を設けている。

【００４３】

＜主制御部＞

まず、スロットマシン１００の主制御部３００について説明する。主制御部３００は、主制御部３００の全体を制御する基本回路３０２を備えており、この基本回路３０２には、ＣＰＵ３０４と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの図柄配列や停止位置等を記憶したＲＯＭ３０６と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ３０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ３１２と、ＷＤＴ（ウォッチドッグタイマ）３１４を搭載している。なお、ＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第１副制御部４００や第２副制御部５００についても同様である。この基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、水晶発振器３１５ｂが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、ＣＰＵ３０４は、電源が投入されるとＲＯＭ３０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ３１２に送信し、カウンタタイマ３１２は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ３０４に送信する。ＣＰＵ３０４は、この割込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器３１５ｂが出力するクロック信号を８ＭＨｚ、カウンタタイマ３１２の分周値を１／２５６、ＲＯＭ３０６の分周用のデータを４７に設定した場合、割り込みの基準時間は、２５６×４７÷８ＭＨｚ＝１．５０４ｍｓとなる。

【００４４】
主制御部３００は、水晶発振器３１５ａから入力されるクロック信号に基づき０～６５５３５の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路３１６と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路３３８を備えており、ＣＰＵ３０４は、この起動信号出力回路３３８から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。
【００４５】
また、主制御部３００は、センサ回路３２０を備えており、ＣＰＵ３０４は、割り込み時間ごとに各種センサ３１８（ベットボタン１３０センサ、ベットボタン１３２センサ、メダル投入口１４１から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー１３５センサ、左ストップボタン１３７センサ、中ストップボタン１３８センサ、右ストップボタン１３９センサ、精算ボタン１３４センサ、メダル払出装置１８０から払い出されるメダルのメダル払出センサ、リール１１０～１１２の光学式センサ（インデックスセンサ８０）、等）の状態を監視している。
【００４６】
なお、センサ回路３２０がスタートレバーセンサのＨレベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路３１６に出力する。この信号を受信した乱数発生回路３１６は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。
【００４７】
メダル受付センサは、メダル投入口１４１の内部通路に２個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー１３５センサは、スタートレバー１３５内部に２個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。左ストップボタン１３７センサ、中ストップボタン１３８センサ、および、右ストップボタン１３９センサは、各々対応するストップボタン１３７～１３９に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。
【００４８】
ベットボタン１３０センサおよび、ベットボタン１３２センサは、対応するベットボタン１３０、１３２のそれぞれに設置されており、ＲＡＭ３０８に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン１３４センサは、精算ボタン１３４に設けられている。精算ボタン１３４が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装置１８０が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。
【００４９】
リール１１０～１１２の光学式センサ（インデックスセンサ８０）は、各リール１１０～１１２の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片（検知片５０）が通過するたびにＬレベルになる。一旦Ｌレベルになってから次にＬレベルになるまでの間、リールが基準位置からどのくらい回転しているかを示す回転位置情報は、水晶発振器３１５ｂが出力するクロック信号をカウントした値に基づいて算出される。ＣＰＵ３０４は、上記Ｌレベルの信号を検出すると、リールが１回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。この回転位置情報は、主制御部３００のＲＡＭ３０８に格納されている。
【００５０】
主制御部３００は、リール１１０～１１２に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路３２２、投入されたメダルを選別するメダルセレクタ１７０に設けたソレノイドを駆動する駆動回路３２４、メダル払出装置１８０に設けたモータを駆動する駆動回路３２６、各種ランプ３３６（入賞ライン表示ランプ１２０、告知ランプ１２３、遊技メダル投入可能ランプ１２４、再遊技ランプ１２２、遊技メダル投入ランプ１２９は、遊技開始ランプ１２１、貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６、払出枚数表示器１２７）を駆

動する駆動回路３２８を備えている。
【００５１】
　また、基本回路３０２には、情報出力回路３３４が接続されており、主制御部３００は、この情報出力回路３３４を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路６５２にスロットマシン１００の遊技情報（例えば、遊技の状態を示す情報）を出力するとともに、遊技情報の出力時に外部集中端子板ＬＥＤを点灯させる。
【００５２】
　また、主制御部３００は、電源管理部（図示省略）から主制御部３００に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路３３０を備えており、電圧監視回路３３０は、電源の電圧値が所定の値（本実施形態では９ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路３０２に出力する。
【００５３】
　また、主制御部３００は、第１副制御部４００にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第１副制御部４００との通信を可能としている。なお、主制御部３００と第１副制御部４００との情報通信は一方向の通信であり、主制御部３００は第１副制御部４００にコマンド等の信号を送信できるように構成されているが、第１副制御部４００からは主制御部３００にコマンド等の信号を送信できないように構成されている。
【００５４】
　＜副制御部＞
　次に、スロットマシン１００の第１副制御部４００について説明する。第１副制御部４００は、主制御部３００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信する。第１副制御部４００は、この制御コマンドに基づいて第１副制御部４００の全体を制御する基本回路４０２を備えており、この基本回路４０２は、ＣＰＵ４０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ４０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ４１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ４１２を搭載している。基本回路４０２のＣＰＵ４０４は、水晶発振器４１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ＲＯＭ４０６には、第１副制御部４００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されている。
【００５５】
　ＣＰＵ４０４は、所定のタイミングでデータバスを介してＲＯＭ４０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ４１２に送信する。カウンタタイマ４１２は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ４０４に送信する。ＣＰＵ４０４は、この割込み要求のタイミングをもとに、各ＩＣや各回路を制御する。
【００５６】
　また、第１副制御部４００には、音源ＩＣ４１８が設けられており、音源ＩＣ４１８に出力インタフェースを介してスピーカ２７２、２７７が設けられている。音源ＩＣ４１８は、ＣＰＵ４０４からの命令に応じてアンプおよびスピーカ２７２、２７７から出力する音声の制御を行う。音源ＩＣ４１８には音声データが記憶されたＳ－ＲＯＭ（サウンドＲＯＭ）が接続されており、このＲＯＭから取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ２７２、２７７から出力する。
【００５７】
　また、第１副制御部４００には、駆動回路４２２が設けられ、駆動回路４２２に入出力インタフェースを介して各種ランプ４２０（上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ１４４、タイトルパネルランプ、ベットボタンランプ、チャンスボタンランプ、リールバックライト９４等）が接続されている。
【００５８】
　また、第１副制御部４００には、シャッタ１６３のモータを駆動する駆動回路４２４を設けており、駆動回路４２４には出力インタフェースを介してシャッタ１６３を設けてい

る。この駆動回路４２４は、ＣＰＵ４０４からの命令に応じてシャッタ１６３に設けたステッピングモータ（図示省略）に駆動信号を出力する。

【００５９】

また、第１副制御部４００には、センサ回路４２６を設けており、センサ回路４２６には入力インタフェースを介してシャッタセンサ４２８を接続している。ＣＰＵ４０４は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ４２８の状態を監視している。

【００６０】

また、ＣＰＵ４０４は、出力インタフェースを介して第２副制御部５００へ信号の送受信を行う。第２副制御部５００は、演出画像表示装置１５７の表示制御を含む演出装置１６０の各種制御を行う。なお、第２副制御部５００は、例えば、演出画像表示装置１５７の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ１６３のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

【００６１】

第２副制御部５００は、第１副制御部４００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第２副制御部５００の全体を制御する基本回路５０２を備えており、この基本回路５０２は、ＣＰＵ５０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ５０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ５１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ５１２と、を搭載している。基本回路５０２のＣＰＵ５０４は、水晶発振器５１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ＲＯＭ５０６には、第２副制御部５００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されている。

【００６２】

ＣＰＵ５０４は、所定のタイミングでデータバスを介してＲＯＭ５０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ５１２に送信する。カウンタタイマ５１２は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ４０４に送信する。ＣＰＵ５０４は、この割込み要求のタイミングをもとに、各ＩＣや各回路を制御する。

【００６３】

また、第２副制御部５００には、ＶＤＰ５１６（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、このＶＤＰ５１６には、バスを介してＲＯＭ５０６、ＶＲＡＭ５１８が接続されている。ＶＤＰ５１６は、ＣＰＵ５０４からの信号に基づいてＲＯＭ５０６に記憶された画像データ等を読み出し、ＶＲＡＭ５１８のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置１５７に画像を表示する。

【００６４】

＜図柄配列＞

次に、図４を用いて、上述の各リール１１０～１１２に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール（左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２）に施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

【００６５】

各リール１１０～１１２には、同図の右側に示す複数種類（本実施形態では１０種類）の図柄が所定コマ数（本実施形態では、番号０～１９の２０コマ）だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号０～１９は、各リール１１０～１１２上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施形態では、左リール１１０の番号１のコマには「ベル図柄」、中リール１１１の番号２のコマには「セブン１図柄」、右リール１１２の番号２のコマには「セブン１Ｂ図柄」、がそれぞれ配置されている。

【００６６】

本実施形態におけるスロットマシン１００は、遊技の興趣を向上させるため、停止操作された位置から最大引込み範囲内（本実施形態では、５コマ未満）で、対応するリール１１０～１１２を停止させるように構成されている。

【００６７】
＜入賞役の種類＞
次に、図５を用いて、スロットマシン１００の入賞役の種類について説明する。同図は、入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、各入賞役の払出（付与数）を示す図である。
【００６８】
スロットマシン１００の入賞役には、特別役１、再遊技役、小役１～８がある。なお、入賞役の種類は、これらの役に限定されるものではなく、任意に採用することができる。
【００６９】
本実施形態における入賞役のうち、特別役１は、入賞により遊技者に所定の利益が付与される特別遊技状態に移行する役（作動役）である。また、再遊技役は、新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役である。これら特別役１、再遊技役は「作動役」と呼ばれる場合がある。また、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない（メダルの払い出しを伴わない）作動役の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、特別役１、再遊技役の入賞が含まれる。なお、特別役１は、入賞と判定されなかった場合に次の遊技に持ち越される特別役であり、それ以外の役は、入賞と判定されなかった場合に次の遊技に持ち越されない一般役である。
【００７０】
特別役１は、入賞により特別遊技状態（ＲＴ２）に移行する役（作動役）である。ただし、これらの役自身に入賞したことよるメダルの払出は行われない。対応する図柄組み合わせは、特別役１が「セブン３－セブン１－リプレイ」である。なお以降の説明では、特別役１を「ＲＢ１」あるいは「ＲＢ」と称する場合がある。
【００７１】
特別役１に内部当選すると、この内部当選した特別役に対応する内部当選フラグがオンに設定される（主制御部３００のＲＡＭ３０８の所定のエリア内に記憶される）。特別役１に対応するフラグがオンに設定されていると、主制御部３００は、遊技の状態を特別役内部当選状態（ＲＴ１）に移行させる。このフラグは、対応する作動役に入賞するまでオンの状態が維持され、次回以降の遊技においてもこれらの作動役に入賞しやすい状態となる。具体的には、特別役１に内部当選した遊技においてそれらの役に入賞しなくとも、次回以降の遊技でも特別役１に内部当選した状態と同様の状態となり、対応する図柄組み合わせが揃って入賞しやすい状態になる。
【００７２】
特別役内部当選状態については詳しく後述するが、特別役内部当選状態において、特別役以外の他の役に内部当選している場合には、この他の役を構成する図柄が優先的に揃うように、リールの停止制御が実行される。
【００７３】
再遊技役は、入賞により次回の遊技でメダル（遊技媒体）の投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役（作動役）であり、メダルの払い出しは行われない。すなわち、前回投入枚数と同数の賭数で遊技が再度実行可能になる。対応する図柄組み合わせは、「リプレイ－リプレイ－リプレイ」である。
【００７４】
上記再遊技役は、遊技者がメダルを投入することなく、次回の遊技を行うことができる役であればよい。したがって、例えば、リプレイに入賞すると次回遊技でメダルの投入が自動的に投入（ＲＡＭ３０８に用意されたメダル投入枚数記憶領域にメダル投入枚数を再設定）されるものであってもよいし、リプレイに入賞した遊技で投入されたメダルをそのまま次回の遊技に持ち越して使用できるものであってもよい。
【００７５】
小役１～８は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役である。対応する図柄組み合わせは、小役１が「スイカ－スイカ－スイカ」であり、小役２が「リプレイ－チェリー－リプレイ」であり、小役３が「チェリー－チェリー－チェリー」であり、小役４が

「ベルＢ－ベル－ベル」であり、小役５が「ベルＢ－ベル（またはベルＢ）－ベル」であり、小役６が「セブン１－セブン１－セブン１」であり、小役７が「セブン２－セブン２－セブン２」であり、小役８が「セブン３－セブン３－セブン３」である。また、対応する払出枚数は図５に示す通りである。

【００７６】

上記小役のうち、小役１を「スイカ」、小役２を「弱チェリー」、小役３を「強チェリー」、小役４を「共通ベル」、小役５を「押し順ベル」、小役６～８を「1枚役」と称する場合がある。

【００７７】

＜遊技状態（ＲＴ）の種類＞

次に、スロットマシン１００の遊技の状態の種類と、これらの変遷について説明する。図６は、スロットマシン１００の遊技の状態（ＲＴ）の遷移図である。

【００７８】

スロットマシン１００には、再遊技低確率状態、特別役内部当選状態、特別遊技状態の計３つの有利度の異なる複数種類の状態を切り替えられるように構成されており、これらの状態の移行によって有利度を変化させ、遊技の興趣を向上させている。なお、以降の説明ではこの遊技状態のことをＲＴと称する場合があり、上記の再遊技低確率状態、特別役内部当選状態、特別遊技状態については、それぞれ順にＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２と称する場合がある。また、これらのＲＴの切り替えの際には、対応する抽選テーブルが変更される（後述）。ＲＴは、主制御部３００によって制御されている。

【００７９】

図６には、上記説明した各ＲＴが示されており、これらの移行条件が矢印上に記載されている。各矢印に対応する移行条件が成立すると、その矢印方向に向かってＲＴが遷移する。これらの移行条件には、例えば、所定の役に入賞すること、所定の役に内部当選すること、特定の入賞ラインに特定の図柄組み合わせが停止表示すること、規定回数の遊技が消化されたこと、および所定枚数の払い出しがされることなどがある。

【００８０】

以降、図面を適宜参照しながら、各ＲＴについて説明する。

【００８１】

＜再遊技低確率状態（ＲＴ０）＞

ＲＴ０は、ＲＴ１よりも再遊技役の内部当選確率が低く、遊技者にとって最も不利なＲＴである。

【００８２】

ＲＴ０において内部当選する役には、特別役１、再遊技役、小役１～８がある。なお、役に当選しなかった場合はハズレとなり、役に対応する図柄組み合わせは表示されない。なお、入賞ラインに入賞に係る図柄組合せが停止されないことを、「ハズレとなる」、と称する場合がある。また、役に当選しなかったことを「ハズレに当選した」と表現する場合がある。

【００８３】

図６には、ＲＴ０が設定されている状態で特別役１に内部当選した場合は後述する特別役内部当選状態に移行することが示されている。

【００８４】

＜特別役内部当選状態（ＲＴ１）＞

ＲＴ１は、特別役１に対応する内部当選フラグがオンに設定された状態である。また、ＲＴ０よりも再遊技役に入賞する確率が高く、ＲＴ０よりも有利なＲＴである。

【００８５】

ＲＴ１において内部当選する役には、再遊技役、小役１～８がある。

【００８６】

図６には、ＲＴ１において特別役１に入賞した場合（対応する図柄組み合わせが表示された場合）に、ＲＴ２に移行することが示されている。

【００８７】
＜特別遊技状態（ＲＴ２）＞
ＲＴ２は、他のＲＴよりも共通ベル（小役４）の内部当選確率が高く、メダルの獲得が容易となる有利なＲＴである。
【００８８】
ＲＴ２において内部当選する役は、共通ベル（小役４）のみである。図５には、ＲＴ２において、所定回数（本例では６回）の遊技が行われた場合、または所定回数（本例では５回）の入賞があった場合にＲＴ０に移行することが示されている。
【００８９】
なお、ＲＴ２の終了条件は特に限定されず、例えば、規定枚数以上の払い出しが実行されると終了するものや、所定の役に当選した場合に終了するものであってもよい。
【００９０】
＜非有利区間および有利区間＞
本実施形態のスロットマシン１００では、上記説明したＲＴとは別に、遊技の状態を非有利区間と有利区間に分けて管理している。このうち有利区間では、内部当選した役に対する停止操作順序の報知（以下、「操作ナビ」や「操作指示報知」と称する場合がある）が許容されており、非有利区間はこの操作ナビが表示されない。なお、有利区間では条件に応じて操作ナビが表示されるが、押し順ベルが内部当選していても操作ナビが表示されない場合がある。以下、これらの状態について図７を用いて説明する。同図は、スロットマシン１００の有利区間、非有利区間に関する遊技の状態の遷移を示す図である。
【００９１】
本実施形態では、初期状態（例えば、工場出荷時の状態）は非有利区間に設定されている。また、ＲＡＭクリア（設定変更）があると、この非有利区間が設定される。なお、非有利区間の状態を通常状態Ａと称する。また本実施形態では有利区間の状態として、通常状態Ｂ、チャンス状態、ＡＴ状態（超ＡＴ状態を含む）の三種類が設けられている。図７には、通常状態Ａ、通常状態Ｂ、チャンス状態、ＡＴ状態の４つの状態が遷移することが示されている。本実施形態では、非有利区間であれば有利区間フラグをオフに設定し、有利区間であれば有利区間フラグをオンに設定することで、この有利区間フラグを用いて非有利区間と有利区間を区別している。なお、射幸心を煽ることを防止するため、有利区間が予め定めた遊技数（例えば、１５００ゲーム）に亘って継続した場合や、予め定めた純増枚数（例えば、２４００枚）を超えた場合には非有利区間になるように構成されている。
【００９２】
なお、有利区間の状態については、ＡＴ状態のみであってもよいし、例えばＡＴ状態に移行する前の前兆状態をさらに設けたりしてもよく、本実施形態の構成に限定されるものではない。同様に、非有利区間の状態についても複数種類の状態があってもよい。
【００９３】
なお、非有利区間と有利区間についてはＲＴとは別に設定されるため、例えば、有利区間中にＲＴ２に移行する場合がある。しかし、ＲＴ２では押し順ベルに内部当選せず、操作ナビが表示されない構成となっていることから、ＲＴ２については一旦非有利区間を設定し、ＲＴ２終了後に有利区間に復帰するようにしてもよい。また上記の構成に限らず、ＲＴ２において押し順ベルに内部当選するように構成するとともに操作ナビが表示されるようにしてもよい。
【００９４】
以下、非有利区間と有利区間の各状態について説明する。
【００９５】
＜通常状態Ａ＞
非有利区間（通常状態Ａ）においては、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選が実行される。この抽選に当選すると有利区間のうちの通常状態Ｂに移行する。
【００９６】

＜通常状態Ｂ＞
通常状態Ｂでは、チャンス状態への移行条件が成立することでチャンス状態に移行する。また、移行条件が成立すると、チャンス状態のゲーム数が設定される。この移行条件については、例えば、通常状態Ｂにおいて予め決められた数の遊技を実行することで成立する条件、通常状態Ｂにおいて毎遊技チャンス状態への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合に成立する条件、通常状態Ｂにおいて一遊技の結果に応じて加算されるポイント（１～３の何れか）が規定数（１００ポイント）まで貯まった場合に成立する条件、といったように、任意の条件を採用することができる。

【００９７】
＜チャンス状態＞
チャンス状態では、特定の役（本例では、１枚役（小役６～８））に内部当選したとき、ＡＴ抽選が行われる場合がある。そして、設定されたゲーム数が経過するまでにＡＴ抽選に当選していない（ＡＴセット数が０）場合に通常状態Ｂに移行し、ＡＴセット数が０でなければＡＴ状態に移行する。ＡＴ状態への移行にあたってはＡＴセット数が１減算され、ＡＴ残りゲーム数に所定の遊技回数（例えば、５０）が設定される。

【００９８】
本実施形態のスロットマシン１００では、チャンス状態においてＡＴ抽選が実行されるが、例えば、非有利区間から有利区間に移行する際にＡＴ抽選（ＡＴセット数の加算）を行うようにしてもよく、ＡＴ抽選のタイミングや実行条件については任意に採用することができる。

【００９９】
また、ＡＴ抽選の当選を契機として、停止させることを目標とする図柄の示唆を含む報知（操作指示報知）が実行される場合がある（詳細は後述する）。なお、操作指示報知は、停止させることを目標とする図柄の示唆を含む報知に限定されず、例えば、押し順（例えば、「中→右→左」、「中を押せ」等）を含む報知であってもよい。

【０１００】
＜ＡＴ状態＞
次に、ＡＴ状態について説明する。以下ではＡＴ状態のことを単にＡＴと称する場合がある。

【０１０１】
ＡＴ状態では、押し順ベル（小役５）に内部当選したとき、それぞれに対応する正解の押し順を示す操作ナビが表示される。なお、この操作ナビについては、押し順を示すものに限らず、例えば「・・・を狙え！」といった表示のように、停止操作のタイミングを示すものであってもよいし、押し順及びタイミングの双方を示すものであってもよい。また、払出枚数表示器１２７では、正解の押し順に対応する態様で７セグが点灯する（以下、ナビ点灯と称する場合がある）。この払出枚数表示器１２７での表示についても、停止操作のタイミングに対応する態様で点灯するものであってもよいし、押し順及びタイミングの双方に対応する態様で点灯するものであってもよい。

【０１０２】
本実施形態では、ＡＴ状態の遊技の経過に伴いＡＴ残りゲーム数を減算する。そして、ＡＴ残りゲーム数が０になったときにＡＴセット数が０より大きければ再度ＡＴ残りゲーム数に所定の値（例えば、５０）を設定し、ＡＴセット数が０であればチャンス状態への抽選を実行する。この抽選に当選した場合はチャンス状態に移行し、当選しなかった場合は有利区間から非有利区間に移行（有利区間関連のパラメータを初期化）する。なお、ＡＴ状態の途中で特別遊技状態（ＲＴ２）となった場合にはＡＴ残りゲーム数の減算がストップし、ＲＴ０になった時点で減算が再開する。なお、ＡＴ残りゲーム数については、上乗せ抽選（本実施形態では内部抽選の際に実行）に当選することで加算される場合がある。

【０１０３】
なお、ＡＴセット数やＡＴ残りゲーム数を用いる構成に限らず、所定の条件（例えば特

定の遊技状態になったとき）に従ってＡＴ状態が開始、終了されるようにしてもよい。
【０１０４】
＜処理の概要＞
以下、主制御部３００、第１副制御部４００、第２副制御部５００の処理について図面を用いて説明する。
【０１０５】
＜主制御部メイン処理＞
まず、図８を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。
【０１０６】
上述したように、主制御部３００には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）３３８を設けている。この起動信号を入力した基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、リセット割込によりリセットスタートしてＲＯＭ３０６に予め記憶している制御プログラムに従って図８に示す主制御部メイン処理を実行する。
【０１０７】
電源投入が行われると、まず、ステップＳ１０１において主制御部初期設定処理を行う。この主制御部初期設定処理では、ＣＰＵ３０４のスタックポインタ（ＳＰ）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、Ｉ／Ｏ３１０の初期設定、ＲＡＭ３０８に記憶する各種変数の初期設定、ＷＤＴ３１４への動作許可及び初期値の設定等を行う。
【０１０８】
ステップＳ１０３では、遊技開始処理を実行する。この処理では、メダルの投入（手入れ又はベットボタン１３０、１３２の操作）の有無をチェックし、メダルの投入に応じて入賞ライン表示ランプ１２０を点灯させる。また、メダルが投入された場合には、第１副制御部４００に対し、メダルが投入されたことを示す投入コマンドの送信準備を行う。なお、前回の遊技でリプレイに入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、規定数（３枚）のメダルが使用された状態でスタートレバー１３５が操作されたか否かのチェックを行い、スタートレバー１３５の操作があれば、投入されたメダル枚数および有効な入賞ラインを確定し、遊技を開始する。
【０１０９】
ステップＳ１０５では、内部当選役抽選処理等を含む各種抽選処理を実行する。この処理では、現在のＲＴに応じてＲＯＭ３０６に格納されている内部当選役の抽選テーブルを読み出し、これと乱数発生回路３１６から取得した乱数値とを用いて内部抽選（役の抽選）を行い、内部当選役を決定する。内部抽選の結果、いずれかの役（作動役を含む）に内部当選した場合、その役のフラグがオンになる。また、このステップＳ１０５では、入賞役内部抽選の結果を示す内部当選情報を含む内部抽選コマンドを第１副制御部４００に送信する準備を行う。例えば、再遊技役（リプレイ）に内部当選した場合には、再遊技役（リプレイ）に内部当選したことを示す内部抽選コマンドを第１副制御部４００に対して送信する準備を行い、入賞役内部抽選の結果がハズレ（役の非当選）の場合には、ハズレを示す内部抽選コマンドを第１副制御部４００に対して送信する準備を行う。なお、内部当選コマンドには、内部当選役の情報のほか、現在の有利区間に関する情報（期間が有限である場合には、ＡＴ残ゲーム数のような残りゲーム数の情報を含む）、ＡＴ抽選およびＡＴ上乗せ抽選の結果を特定可能な情報が含まれる。なお、上記の情報のうち、ＡＴ残ゲーム数に関する情報については、非ＡＴ状態では内部当選コマンドに含めず、ＡＴ状態でのみ内部当選コマンドに含めるようにしてもよい。さらに、ＡＴ状態において、押し順ベル（小役５）に内部当選したことを含む内部当選コマンドには、ストップボタン１３７～１３９の操作順序（押し順）の正解の操作順序を表す操作指示情報も含まれる。
【０１１０】
ステップＳ１１１では、内部当選役抽選の結果に基づき、第一停止操作に対応するリー

ル停止データが準備される。このリール停止データは、主制御部３００のＲＯＭ３０６内に記憶されている。

【０１１１】

ステップＳ１１３では、遊技間隔タイマ（後述するタイマ更新処理で減算）が０であることを条件としてリール回転開始処理が実行され、リール１１０～１１２の回転を開始させる。また、リール１１０～１１２の回転開始時にはリール回転開始コマンドを第１副制御部４００に送信するための準備を行う。その後、リール１１０～１１２が所定の回転速度になり、各リールに設けられた光学式センサを検知し、各リールの図柄位置を把握すると、ストップボタン１３７～１３９に対する停止操作が有効化される。なお、上記遊技間隔カウンタによって、一遊技に要する最低の時間（本実施形態では、４．１ｓ）を担保し、射幸性を抑えている。

【０１１２】

ステップＳ１１５は、リール停止制御処理が実行される。この処理では、停止操作が有効化された後、いずれかのストップボタン１３７～１３９が押されると、押されたストップボタン１３７～１３９に対応するリール１１０～１１２を停止させる。具体的には、停止操作がされる毎に、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従って停止操作に対応するリール１１０～１１２を停止させる。また、第一停止操作については第二停止操作に対応するリール停止データを準備し、第二停止操作については第三停止操作に対応するリール停止データを準備する。なお、停止操作毎に、対応するコマンド（第一～第三押下コマンド）を第１副制御部４００に送信するための準備を行い、リール１１０～１１２が停止する毎に、対応するコマンド（第一～第三停止コマンド）を第１副制御部４００に送信するための準備を行う。全リール１１０～１１２が停止するとステップＳ１１７へ進む。

【０１１３】

ステップＳ１１７では、入賞判定処理を行う。ここでは、有効化された入賞ライン上に、何らかの入賞役に対応する図柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン上に「スイカ－スイカ－スイカ」が揃っていたならば小役１に入賞したと判定する。なお、入賞役の判定を行った後に、入賞コマンドを第１副制御部４００に送信するための準備を行う。

【０１１４】

ステップＳ１１９では払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを付与（払出し）し、その付与数を払出枚数表示器１２７を用いて表示する。

【０１１５】

ステップＳ１２１ではＲＴ更新処理を行う。この処理では、図６に示す状態遷移図に示した条件に基づいてＲＴを遷移させる。

【０１１６】

ステップＳ１２３では遊技状態更新処理を行う。ここでは、当該遊技の結果を基に、図７で説明した非有利区間および有利区間に関するステータスの更新を行う。例えば、通常状態Ａから通常状態Ｂに移行した際には有利区間フラグをオンに設定し、ＡＴ状態から通常状態Ａに移行した際には有利区間フラグをオフに設定する。また、遊技状態更新コマンドの送信準備が行われる。このコマンドには、ＲＴに関する情報、非有利区間と有利区間に関する情報（例えば、有利区間フラグ、ＡＴセット数およびＡＴ残りゲーム数）が含まれる。

【０１１７】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップＳ１０３へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【０１１８】

＜主制御部３００タイマ割込処理＞

次に、図９を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部タイマ割込処

理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【０１１９】

主制御部３００は、所定の周期（本実施形態では約２ｍｓに１回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ３１２を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【０１２０】

ステップＳ２０１では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、ＣＰＵ３０４の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【０１２１】

ステップＳ２０３では、ＷＤＴ３１４のカウント値が初期設定値（本実施形態では３２．８ｍｓ）を超えてＷＤＴ割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、ＷＤＴ３１４を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約２ｍｓに１回）リスタートを行う。

【０１２２】

ステップＳ２０５では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、Ｉ／Ｏ３１０の入力ポートを介して、各種センサ３１８のセンサ回路３２０の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、ＲＡＭ３０８に各種センサ３１８ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。なお、光学式センサの状態はこの処理で確認される。

【０１２３】

ステップＳ２０７では、各種遊技処理が実行され、割込みステータス（各種センサ３１８からの信号に基づいて各種割込みステータスを取得する）に応じた処理が実行される。例えば、割込みステータスがメダル投入処理中であれば、メダル投入受付処理を行い、また、割込みステータスが払出処理中であれば、メダル払出処理を行う。

【０１２４】

ステップＳ２０９では、タイマ更新処理を行う。例えば、遊技間隔タイマを減算する、というような、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する処理を実行する。

【０１２５】

ステップＳ２１１では、コマンド設定送信処理を行い、主制御部３００のメイン処理やタイマ割込処理等で送信準備されていた各種のコマンドを第１副制御部４００に送信する。なお、第１副制御部４００に送信する出力予定情報は、ストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、コマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、投入コマンド、スタートレバー受付コマンド、内部当選コマンド、演出抽選処理に伴う演出コマンド、リール１１０～１１２の回転の開始に伴うリール回転開始コマンド、ストップボタン１３７～１３９の操作の受け付けに伴う第一～第三押下コマンド、リール１１０～１１２の停止に伴う第一～第三停止コマンド、入賞コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払出終了コマンド、状態更新コマンド）、コマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成されている。

【０１２６】

第１副制御部４００では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部３００における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【０１２７】

ステップＳ２１３では、外部信号設定処理を行う。この外部信号設定処理では、ＲＡＭ３０８に記憶している遊技情報を、情報出力回路３３４を介してスロットマシン１００とは別体の情報入力回路６５２に出力する。

【０１２８】

ステップＳ２１５では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずは

ステップＳ２０５において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ３１８の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には（図示省略）エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルセレクタ１７０（メダルセレクタ１７０内に設けたソレノイドが動作するメダルブロッカ）、各種ランプ３３９、各種の７セグメント（ＳＥＧ）表示器の設定を行う。

【０１２９】

ステップＳ２１７では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号を受信した場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップＳ２２１に進み、低電圧信号を受信していない場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップＳ２１９に進む。

【０１３０】

ステップＳ２１９では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップＳ２０１で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定する等の処理を行う。その後、図８に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【０１３１】

一方、ステップＳ２２１では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタ等の退避が必要な情報をＲＡＭ３０８の所定の領域に退避し、ＲＡＭ３０８の使用領域を少なくとも含む所定領域に対するチェックサム値を導出してＲＡＭ３０８に記憶させ、電断処理が行われたことを示す電源フラグをオンに設定する。

【０１３２】

＜第１副制御部４００の処理＞

次に、図１０を用いて、第１副制御部４００の処理について説明する。なお、図１０（ａ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートである。図１０（ｂ）は、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図１０（ｃ）は、第１副制御部４００のタイマ割込処理のフローチャートである。

【０１３３】

まず、ステップＳ３０１では、各種の初期設定を行う。この初期設定は、電源投入が行われると実行される。この処理では、入出力ポートの初期設定や、ＲＡＭ４０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。この処理で、内部当選の結果を表す情報である内部当選情報を記憶させるための領域と、遊技状態を表す情報であるＲＴ更新情報を記憶させるための領域が、それぞれＲＡＭ４０８に設けられる。

【０１３４】

ステップＳ３０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ３０５の処理に移行する。

【０１３５】

ステップＳ３０５では、タイマ変数に０を代入する。ステップＳ３０７では、主制御部３００から受信した各コマンドに対応する処理であるコマンド処理が実行される。

【０１３６】

ステップＳ３０９では、演出制御処理を行う。ここでは、演出データを展開し、ＲＡＭ４０８内に設けられた演出実行領域にデバイスデータを設定する処理や、ＲＡＭ４０８内に設けられた演出予約領域に演出データを設定する処理、さらには、受信したコマンドとそのコマンドに含まれる情報に基づいて、演出データを設定したり、制御処理を実行する処理等を行う。なお、演出予約領域に設定された演出データや演出実行領域に設定されたデバイスデータを、別のデータに更新する（上書きする）場合がある。この場合、上書きされたデータに基づいて演出内容が変更される。

【０１３７】

ステップＳ３１１では、ステップＳ３０９の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例えば、スピーカ２７２、２７７に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータ

から制御データを取得し、取得した制御データを音源ＩＣ４１８に出力することで、音による演出を実行させる。

【０１３８】

ステップＳ３１３では、ステップＳ３０９の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、各種ランプ４２０に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータから制御データを取得し、取得した制御データを駆動回路４２２に出力することで、ランプによる演出を実行させる。

【０１３９】

ステップＳ３１５では、ステップＳ３０９の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、シャッタ１６３に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータから制御データを取得し、取得した制御データを駆動回路４２４に出力することで、シャッタ１６３による演出を実行させる。

【０１４０】

ステップＳ３１７では、ステップＳ３０９の処理結果に基づいて第２副制御部５００に制御コマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、演出画像表示装置１５７に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータがあれば、このデバイスデータを第２副制御部５００に送信する準備を行い、ステップＳ３０３へ戻る。

【０１４１】

次に、図１０（ｂ）を用いて、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第１副制御部４００が、主制御部３００が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ３２１では、主制御部３００が出力したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ４０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【０１４２】

次に、図１０（ｃ）を用いて、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４によって実行する第１副制御部タイマ割込処理について説明する。第１副制御部４００は、所定の周期（本実施形態では２ｍｓに１回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【０１４３】

ステップＳ３３１では、図１０（ａ）に示す第１副制御部メイン処理におけるステップＳ３０３において説明したＲＡＭ４０８のタイマ変数記憶領域の値に、１を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップＳ３０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。

【０１４４】

ステップＳ３３３では、ステップＳ３１５で設定された第２副制御部５００へのデバイスデータの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【０１４５】

＜第２副制御部５００の処理＞

次に、図１１を用いて、第２副制御部５００の処理について説明する。なお、図１１（ａ）は、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するメイン処理のフローチャートである。図１１（ｂ）は、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図１１（ｃ）は、第２副制御部５００のタイマ割込処理のフローチャートである。図１１（ｄ）は、第２副制御部５００の画像制御処理のフローチャートである。

【０１４６】

まず、図１１（ａ）のステップＳ４０１では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップＳ４０１で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、ＲＡＭ５０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【０１４７】

ステップＳ４０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ４０５

の処理に移行する。

【０１４８】

ステップＳ４０５では、タイマ変数に０を代入する。ステップＳ４０７では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第２副制御部５００のＣＰＵ５０４は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４からコマンドを受信したか否かを判別する。

【０１４９】

ステップＳ４０９では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップＳ４０７で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。例えば、背景画像に関する画像制御を行う演出データをＲＯＭ５０６から読み出す処理を実行する。また、これ以外の演出データをＲＯＭ５０６から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【０１５０】

ステップＳ４１１では、ステップＳ４０９の処理結果に基づいて画像制御処理を行う。例えば、ステップＳ４０９で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行う。例えば、表示画像（報知画像、背景画像）に関する画像制御が実行される。この画像制御処理については、図１１（ｄ）を用いて後述する。この画像制御処理が終了すると、ステップＳ４０３へ戻る。

【０１５１】

次に、図１１（ｂ）を用いて、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第２副制御部５００が、第１副制御部４００が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ４１５では、第１副制御部４００が出力したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ５０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【０１５２】

次に、図１１（ｃ）を用いて、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４によって実行する第２副制御部タイマ割込処理について説明する。第２副制御部５００は、所定の周期（本実施形態では２ｍｓに１回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【０１５３】

ステップＳ４１７では、図１１（ａ）に示す第２副制御部メイン処理におけるステップＳ４０３において説明したＲＡＭ５０８のタイマ変数記憶領域の値に、１を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップＳ４０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。

【０１５４】

ステップＳ４１９では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【０１５５】

次に、図１１（ｄ）を用いて、第２副制御部５００のメイン処理におけるステップＳ４１１の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示す図である。

【０１５６】

ステップＳ４２１では、画像データの転送指示を行う。ここでは、ＣＰＵ５０４は、まず、ＶＲＡＭ５１８の表示領域Ａと表示領域Ｂの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された１フレームの画像が演出画像表示装置１５７に表示される。次に、ＣＰＵ５０４は、ＶＤＰ５１６のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてＲＯＭ座標（ＲＯＭ５０６の転送元アドレス）、ＶＲＡＭ座標（ＶＲＡＭ５１８の転送先アドレス）などを設定した後、ＲＯＭ５０６からＶＲＡＭ５１８への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。ＶＤＰ５１６は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをＲＯＭ５０６からＶＲＡＭ５１８に転送する。その後、ＶＤＰ５１６は、転送終了割込信号をＣＰＵ５０４に対して出力する。

【０１５７】
ステップＳ４２３では、ＶＤＰ５１６からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップＳ４２５に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。
【０１５８】
ステップＳ４２５では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、ＣＰＵ５０４は、ステップＳ４２１でＶＲＡＭ５１８に転送した画像データに基づいてＶＲＡＭ５１８の表示領域ＡまたはＢに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（ＶＲＡＭ５１８の座標軸、画像サイズ、ＶＲＡＭ座標（配置座標）、画像の重ね合わせおよび透過度、など）をＶＤＰ５１６に指示する。ＶＤＰ５１６はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。
【０１５９】
ステップＳ４２７では、描画指示を行う。この描画指示では、ＣＰＵ５０４は、ＶＤＰ５１６に画像の描画開始を指示する。ＶＤＰ５１６は、ＣＰＵ５０４の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。
【０１６０】
ステップＳ４２９では、画像の描画終了に基づくＶＤＰ５１６からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップＳ４３１に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。
【０１６１】
ステップＳ４３１では、ＲＡＭ５０８の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（＋１）して処理を終了する。
【０１６２】
＜＜実施形態Ｃ＞＞
次に、図１２～図１３を用いて、実施形態Ｃに係る遊技台（スロットマシン）について説明する。なお、他の実施形態と重複する語句については、本実施形態の語句を優先し、図１２～図１３以外の図面と重複する記載については、図１２～図１３の記載を優先する。
【０１６３】
＜報知手段＞
次に、各種報知の説明に先立って、スロットマシン１００が備える報知手段について説明する。
【０１６４】
＜報知手段（表示手段）＞
スロットマシン１００は、報知手段の一つとして、表示が可能な表示手段を備える。スロットマシン１００が備える表示手段としては、例えば、図１を用いて説明した液晶表示装置（演出画像表示装置）１５７、払出枚数表示器１２７、貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６等が挙げられ、これらの表示手段は、本例では、液晶表示装置、ＬＥＤ、セグメント表示器等で構成される。
【０１６５】
＜報知手段（音出力手段）＞
スロットマシン１００は、報知手段の一つとして、音の出力が可能な音出力手段を備える。スロットマシン１００が備える音出力手段としては、例えば、図３を用いて説明したスピーカ２７２，２７７等が挙げられる。
【０１６６】
＜報知手段（発光手段）＞
スロットマシン１００は、報知手段の一つとして、光を発光（出力）することが可能な発光手段を備える。スロットマシン１００が備える発光手段としては、例えば、図１を用

いて説明したサイドランプ１４４、タイトルパネル（ランプ）１６２、演出ボタン１９０、ストップボタン１３７～１３９、スタートレバー１３５のほか、上部ランプ１４２（図１４参照）、各リール１１０～１１２のリールバックライト（図示省略）等が挙げられ、これらの発光手段は、本例では、いずれの発光手段もＬＥＤで構成される。

【０１６７】

なお、演出ボタン１９０、ストップボタン（停止操作手段）１３７～１３９、スタートレバー１３５は、遊技者による操作が可能な操作手段としても機能する。また、本発明は、パチンコ機にも適用可能であり、パチンコ機が備える発光手段としては、枠ランプ、演出ボタン、役物等が挙げられる。

【０１６８】

＜停止指示報知＞

次に、停止指示報知について説明する。ここで、停止指示報知とは、停止させることを目標とする図柄の示唆を含む報知（例えば、操作ナビ）のことであり、本実施形態に係る遊技台の報知手段は、停止させることを目標とする第一の図柄の示唆を含む第一の操作指示報知と、停止させることを目標とする第二の図柄の示唆を含む第二の操作指示報知を実行する場合がある。

【０１６９】

＜第一の停止指示報知＞

図１２は、或る遊技において第一の操作指示報知を行った場合の報知例を時系列で示した図であり、同図（ａ）に示す状態は、或る遊技において第一の操作指示報知を実行した状態である。

【０１７０】

本例では、スタートレバー１３５の押下操作を契機として、リール１１０～１１２の回転を開始するとともに、チャンス状態におけるＡＴ抽選の当選を契機として、液晶表示装置１５７の表示領域において、第一の操作指示報知ＩＤ１を実行している。

【０１７１】

第一の操作指示報知は、停止させることを目標とする第一の図柄の示唆を含む報知のことであり、本例では、第一の操作指示報知ＩＤ１として、入賞ラインＬ１にセブン１図柄（第一の図柄）が停止表示されるようにストップボタン１３７～１３９の停止操作を行うように促す目標図柄報知ＩＤ１ａ（本例では、セブン１図柄の画像と、「狙え！」という文字列を含む表示）と、ストップボタン１３７～１３９の押し順を示唆する押し順報知ＩＤ１ｂ（本例では、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行うことを示唆する表示）を実行している。

【０１７２】

なお、第一の操作指示報知は、本例に限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄の示唆を含む報知を含む報知であればよく、例えば、ストップボタン１３７～１３９の押し順を示唆する押し順報知ＩＤ１ｂを含まない報知であってもよいし、「青７を狙え」等の文字列のみで構成された報知であってもよいし、表示手段による報知に加えて（または、代えて）、スピーカ２７２，２７７等の音出力手段による報知（例えば、「青７を狙え」という音声の出力）を適用してもよい。

【０１７３】

また、第一の操作指示報知の実行条件も、本例に限定されず、例えば、所定の内部当選役に当選（または入賞）した場合、特定の遊技状態になった場合、ポイントが規定数（例えば、１００ポイント）まで溜まった場合等であってもよい。

【０１７４】

＜第一の停止指示報知→第一の停止態様→第一の報知の実行＞

図１２（ｂ－１）に示す状態は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第一の停止態様で停止した状態である。

【０１７５】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第一の操作指示報知（本例では、第一の操作指

示報知ＩＤ１）を実行する遊技においてリールが第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行するように構成している。

【０１７６】

図１２（ｂ－１）に示す状態では、第一の操作指示報知ＩＤ１（第一の操作指示報知）を実行した遊技において、遊技者が第一の操作指示報知ＩＤ１に従い、セブン１図柄を狙って、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行い、リール１１０～１１２が「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ（第一の停止態様）で停止した（入賞ラインＬ１に「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ（第一の停止態様）が揃った）ことから、第一の報知ＲＤ１（第一の報知。本例では、セブン１図柄の画像と、「ゲット！」という文字列と、エフェクト画像を含む表示）を実行している。

【０１７７】

また、ＡＴ抽選に当選したことを契機として第一の操作指示報知を実行した遊技において、リール１１０～１１２が第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止した後の次回の遊技では、図１２（ｄ）に示すように、ＡＴ状態に移行し、ＡＴ遊技を開始する。

【０１７８】

なお、本例では、第一の停止態様を、全てのリールに第一の図柄（本例では、セブン１図柄）が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄を含む、他の図柄組合せであってもよい。

【０１７９】

また、第一の報知は、本例に限定されず、例えば、「青７おめでとう」等の文字列のみで構成された報知であってもよいし、表示手段による報知に加えて（または、代えて）、スピーカ２７２，２７７等の音出力手段による報知（例えば、「青７おめでとう」という音声の出力）や、上部ランプ１４２，サイドランプ１４４等の発光手段による報知（例えば、赤色の点滅）を適用してもよい。

【０１８０】

また、第一の報知の実行タイミングは、第一の操作指示報知ＩＤ１（第一の操作指示報知）を実行し、リールが第一の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において実行してもよい。

【０１８１】

＜第一の停止指示報知→第二の停止態様→第一の報知の非実行＞

図１２（ｂ－４）に示す状態は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第二の停止態様で停止した状態である。

【０１８２】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第一の操作指示報知（本例では、第一の操作指示報知ＩＤ１）を実行する遊技においてリールが第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行しないように構成している。

【０１８３】

図１２（ｂ－４）に示す状態では、第一の操作指示報知ＩＤ１（第一の操作指示報知）を実行した遊技において、遊技者が第一の操作指示報知ＩＤ１に従わずに、セブン３図柄を狙って、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行い、リール１１０～１１２が「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ（第二の停止態様）で停止した（入賞ラインＬ１に「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ（第二の停止態様）が揃った）ことから、図１２（ｂ－１）に示す第一の報知ＲＤ１（第一の報知。本例では、セブン１図柄の画像と、「ゲット！」という文字列と、エフェクト画像を含む表示）を実行していない。

【０１８４】

本例によれば、第一の操作指示報知（本例では、図１２（ａ）に示す第一の操作指示報知ＩＤ１）を実行する遊技においてリールが第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知（本例では、図１２（ｂ－１）に示す第一の報知ＲＤ１）を実行する一方で、第一の操作指示報知を実行する遊技においてリールが第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

【０１８５】

また、第一の停止態様は、全てのリールに第一の図柄（本例では、セブン１図柄）が停止した態様であり、第二の停止態様は、全てのリールに第二の図柄（本例では、セブン３図柄）が停止した態様であるため、第一の操作指示報知によって示唆された図柄を停止表示することができ、遊技者が勘違いすることがない。

【０１８６】

なお、本例では、第二の停止態様を、全てのリールに第二の図柄（本例では、セブン３図柄）が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄を含まない、他の図柄組合せであってもよい。

【０１８７】

また、第一の報知の非実行タイミングは、第一の操作指示報知ＩＤ１（第一の操作指示報知）を実行し、リールが第二の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において非実行であってもよい。

【０１８８】

＜第一の停止指示報知→第四の停止態様→第一の報知の非実行＞

図１２（ｂ－２）に示す状態は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第四の停止態様で停止した状態である。

【０１８９】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第一の操作指示報知（本例では、第一の操作指示報知ＩＤ１）を実行する遊技においてリールが第四の停止態様（本例では、第一の停止態様、第二の停止態様、第三の停止態様以外の停止態様（いわゆる、ばらけ目））で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行しないように構成している。

【０１９０】

図１２（ｂ－２）に示す状態では、第一の操作指示報知ＩＤ１（第一の操作指示報知）を実行した遊技において、遊技者が第一の操作指示報知ＩＤ１に従い、セブン１図柄を狙って、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行ったが（または、遊技者が第一の操作指示報知ＩＤ１に従わずにストップボタン１３７～１３９の停止操作を行い）、リール１１０～１１２が「ベル－セブン１－リプレイ」の図柄組合せ（第四の停止態様）で停止した（入賞ラインＬ１に「ベル－セブン１－リプレイ」の図柄組合せ（第四の停止態様）が揃った）ことから、図１２（ｂ－１）に示す第一の報知ＲＤ１（第一の報知。本例では、セブン１図柄の画像と、「ゲット！」という文字列と、エフェクト画像を含む表示）を実行していない。

【０１９１】

本例によれば、第一の操作指示報知（本例では、図１２（ａ）に示す第一の操作指示報知ＩＤ１）を実行する遊技においてリールが、全てのリールに特定の図柄が揃わずに停止した態様である第四の停止態様（本例では、第一の停止態様、第二の停止態様、第三の停止態様以外の停止態様（いわゆる、ばらけ目））で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知（本例では、図１２（ｂ－１）に示す第一の報知ＲＤ１）を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

【０１９２】

なお、本例では、第四の停止態様を、全てのリールに特定の図柄（本例では、セブン１

図柄、セブン２図柄、セブン３図柄のいずれかの図柄）が揃わずに停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、他の特定の図柄が揃わずに停止した態様であってもよい。

【０１９３】

また、第一の報知の非実行タイミングは、第一の操作指示報知ＩＤ１（第一の操作指示報知）を実行し、リールが第四の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において非実行であってもよい。

【０１９４】

＜第一の停止指示報知→第三の停止態様→第三の報知の実行＞

図１２（ｂ－３）に示す状態は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第三の停止態様で停止した状態である。

【０１９５】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第一の操作指示報知（本例では、第一の操作指示報知ＩＤ１）を実行する遊技においてリールが第三の停止態様（本例では、「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第三の報知を実行するように構成している。

【０１９６】

図１２（ｂ－３）に示す状態では、第一の操作指示報知ＩＤ１（第一の操作指示報知）を実行した遊技において、遊技者が第一の操作指示報知ＩＤ１に従わずに、セブン２図柄を狙って、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行い、リール１１０～１１２が「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ（第三の停止態様）で停止した（入賞ラインＬ１に「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ（第三の停止態様）が揃った）ことから、第三の報知ＲＤ３（第三の報知。本例では、セブン２図柄の画像と、「ゲット！」という文字列と、エフェクト画像を含む表示）を実行している。

【０１９７】

また、ＡＴ抽選に当選したことを契機として第一の操作指示報知を実行した遊技において、リール１１０～１１２が第三の停止態様（本例では、「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ）で停止した後の次回の遊技では、図１２（ｄ）に示すように、ＡＴ状態に移行し、ＡＴ遊技を開始する。

【０１９８】

本例によれば、第一の操作指示報知（本例では、図１２（ａ）に示す第一の操作指示報知ＩＤ１）を実行する遊技においてリールが、全てのリールに第三の図柄（本例では、セブン２図柄）が停止した態様である第三の停止態様（本例では、「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第三の報知（本例では、図１２（ｂ－３）に示す第三の報知ＲＤ３）を実行するため、第一の報知が実行される第一の停止態様でリールが停止したものと思わせることができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【０１９９】

なお、本例では、第三の停止態様を、全てのリールに第三の図柄（本例では、セブン２図柄）が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄を含まない、他の図柄組合せであってもよい。

【０２００】

また、第三の報知は、本例に限定されず、例えば、「赤７おめでとう」等の文字列のみで構成された報知であってもよいし、表示手段による報知に加えて（または、代えて）、スピーカ２７２，２７７等の音出力手段による報知（例えば、「赤７おめでとう」という音声の出力）や、上部ランプ１４２，サイドランプ１４４等の発光手段による報知（例えば、黄色の点滅）を適用してもよい。

【０２０１】

また、第三の報知の実行タイミングは、第一の操作指示報知ＩＤ１（第一の操作指示報知）を実行し、リールが第三の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技

に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において実行してもよい。
【０２０２】
＜第一の停止態様の仮停止＞
図１２（ｃ－２）に示す状態は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第二の停止態様で停止した後の次回の遊技において、リール演出を実行している状態であり、同図（ｃ－１）は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第四の停止態様で停止した後の次回の遊技において、リール演出を実行している状態である。
【０２０３】
本実施形態に係る遊技台は、リールが第二の停止態様で停止した後（または、リールが第四の停止態様で停止した後）、リール演出として第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止するように構成している。
【０２０４】
図１２（ｃ－２）に示す状態では、同図（ａ）に示すように、或る遊技において第一の操作指示報知ＩＤ１を実行した後、同図（ｂ－４）に示すように、リール１１０～１１２が、第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）ではなく、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ（第二の停止態様）で停止したことから、図１２（ｂ－１）に示す第一の報知ＲＤ１を実行していないが、或る遊技の次回の遊技では、スタートレバー１３５の押下操作を契機としてリール演出を開始し、当該リール演出として第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止（仮停止）するとともに、第一の報知ＲＤ１を実行した後、ＡＴ遊技を開始している。
【０２０５】
本例によれば、リールを第二の停止態様で停止した後に、第一の停止態様で停止させることができるため、遊技者の興趣を高めることができる。また、或る遊技においてリールが第二の停止態様で停止した場合であっても、或る遊技の次回以降の遊技において、第一の報知を実行可能なため、遊技者に驚きを与えることができる。
【０２０６】
また、図１２（ｃ－１）に示す状態では、同図（ａ）に示すように、或る遊技において第一の操作指示報知ＩＤ１を実行した後、同図（ｂ－２）に示すように、リール１１０～１１２が、第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）ではなく、「ベル－セブン１－リプレイ」の図柄組合せ（第四の停止態様）で停止したことから、図１２（ｂ－１）に示す第一の報知ＲＤ１を実行していないが、或る遊技の次回の遊技では、スタートレバー１３５の押下操作を契機としてリール演出を開始し、当該リール演出として第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止（仮停止）するとともに、第一の報知ＲＤ１を実行した後、ＡＴ遊技を開始している。
【０２０７】
本例によれば、リールを第四の停止態様で停止した後に、第一の停止態様で停止させることができるため、遊技者の興趣を高めることができる。また、或る遊技においてリールが第四の停止態様で停止した場合であっても、或る遊技の次回以降の遊技において、第一の報知を実行可能なため、遊技者に驚きを与えることができる。
【０２０８】
＜第二の停止指示報知＞
図１３は、或る遊技において第二の操作指示報知を行った場合の報知例を時系列で示した図であり、同図（ａ）に示す状態は、或る遊技において第二の操作指示報知を実行した状態である。
【０２０９】
本例では、スタートレバー１３５の押下操作を契機として、リール１１０～１１２の回転を開始するとともに、チャンス状態における超ＡＴ抽選の当選を契機として、液晶表示

装置１５７の表示領域において、第二の操作指示報知ＩＤ２を実行している。
【０２１０】
第二の操作指示報知は、停止させることを目標とする第二の図柄の示唆を含む報知のことであり、本例では、第二の操作指示報知ＩＤ２として、入賞ラインＬ１にセブン３図柄（第二の図柄）が停止表示されるようにストップボタン１３７～１３９の停止操作を行うように促す目標図柄報知ＩＤ２ａ（本例では、セブン３図柄の画像と、「狙え！」という文字列を含む表示）と、ストップボタン１３７～１３９の押し順を示唆する押し順報知ＩＤ２ｂ（本例では、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行うことを示唆する表示）を実行している。
【０２１１】
なお、第二の操作指示報知は、本例に限定されず、停止させることを目標とする第二の図柄の示唆を含む報知を含む報知であればよく、例えば、ストップボタン１３７～１３９の押し順を示唆する押し順報知ＩＤ２ｂを含まない報知であってもよいし、「金７を狙え」等の文字列のみで構成された報知であってもよいし、表示手段による報知に加えて（または、代えて）、スピーカ２７２，２７７等の音出力手段による報知（例えば、「金７を狙え」という音声の出力）を適用してもよい。
【０２１２】
また、第二の操作指示報知の実行条件も、本例に限定されず、例えば、所定の内部当選役に当選（または入賞）した場合、特定の遊技状態になった場合、ポイントが規定数（例えば、１００ポイント）まで溜まった場合等であってもよい。
【０２１３】
＜第二の停止指示報知→第二の停止態様→第二の報知の実行＞
図１３（ｂ－４）に示す状態は、第二の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第二の停止態様で停止した状態である。
【０２１４】
本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第二の操作指示報知（本例では、第二の操作指示報知ＩＤ２）を実行する遊技においてリールが第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知を実行するように構成している。
【０２１５】
図１３（ｂ－４）に示す状態では、第二の操作指示報知ＩＤ２（第二の操作指示報知）を実行した遊技において、遊技者が第二の操作指示報知ＩＤ２に従い、セブン３図柄を狙って、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行い、リール１１０～１１２が「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ（第二の停止態様）で停止した（入賞ラインＬ１に「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ（第二の停止態様）が揃った）ことから、第二の報知ＲＤ２（第二の報知。本例では、セブン３図柄の画像と、「ゲット！」という文字列と、エフェクト画像を含む表示）を実行している。
【０２１６】
また、超ＡＴ抽選に当選したことを契機として第二の操作指示報知を実行した遊技において、リール１１０～１１２が第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止した後の次回の遊技では、図１３（ｄ）に示すように、ＡＴ状態よりも遊技者に有利な超ＡＴ状態に移行し、超ＡＴ遊技を開始する。
【０２１７】
上述の通り、第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止した後の次回の遊技では、ＡＴ状態に移行するのに対して、第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止した後の次回の遊技では、ＡＴ状態よりも遊技者に有利な超ＡＴ状態に移行することから、第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）よりも、第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）の方が、図柄組合せとし

ての価値が高い。
【０２１８】
　また、第三の停止態様（本例では、「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ）で停止した後の次回の遊技では、ＡＴ状態に移行することから、第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）と、第三の停止態様（本例では、「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ）は、図柄組合せとしての価値が同じである。
【０２１９】
　なお、本例では、第二の停止態様を、全てのリールに第二の図柄（本例では、セブン３図柄）が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第二の図柄を含む、他の図柄組合せであってもよい。
【０２２０】
　また、第二の報知は、本例に限定されず、例えば、「金７おめでとう」等の文字列のみで構成された報知であってもよいし、表示手段による報知に加えて（または、代えて）、スピーカ２７２，２７７等の音出力手段による報知（例えば、「金７おめでとう」という音声の出力）や、上部ランプ１４２，サイドランプ１４４等の発光手段による報知（例えば、赤色の点滅）を適用してもよい。
【０２２１】
　また、第二の報知の実行タイミングは、第二の操作指示報知ＩＤ２（第二の操作指示報知）を実行し、リールが第二の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において実行してもよい。
【０２２２】
　＜第二の停止指示報知→第一の停止態様→第二の報知の非実行＞
　図１３（ｂ－１）に示す状態は、第二の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第一の停止態様で停止した状態である。
【０２２３】
　本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第二の操作指示報知（本例では、第二の操作指示報知ＩＤ２）を実行する遊技においてリールが第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知を実行しないように構成している。
【０２２４】
　図１２（ｂ－１）に示す状態では、第二の操作指示報知ＩＤ２（第二の操作指示報知）を実行した遊技において、遊技者が第二の操作指示報知ＩＤ２に従わずに、セブン１図柄を狙って、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行い、リール１１０～１１２が「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ（第一の停止態様）で停止した（入賞ラインＬ１に「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ（第一の停止態様）が揃った）ことから、図１３（ｂ－４）に示す第二の報知ＲＤ２（第二の報知。本例では、セブン３図柄の画像と、「ゲット！」という文字列と、エフェクト画像を含む表示）を実行していない。
【０２２５】
　本例によれば、第二の操作指示報知（本例では、図１３（ａ）に示す第二の操作指示報知ＩＤ２）を実行する遊技においてリールが第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知（本例では、図１２（ｂ－４）に示す第二の報知ＲＤ２）を実行する一方で、第二の操作指示報知を実行する遊技においてリールが第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。
【０２２６】
　また、第一の停止態様は、全てのリールに第一の図柄（本例では、セブン１図柄）が停

止した態様であり、第二の停止態様は、全てのリールに第二の図柄（本例では、セブン３図柄）が停止した態様であるため、第二の操作指示報知によって示唆された図柄を停止表示することができ、遊技者が勘違いすることがない。

【０２２７】

なお、本例では、第一の停止態様を、全てのリールに第一の図柄（本例では、セブン１図柄）が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄を含まない、他の図柄組合せであってもよい。

【０２２８】

また、第二の報知の非実行タイミングは、第二の操作指示報知ＩＤ２（第二の操作指示報知）を実行し、リールが第一の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において非実行であってもよい。

【０２２９】

＜第二の停止指示報知→第四の停止態様→第二の報知の非実行＞

図１３（ｂ－２）に示す状態は、第二の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第四の停止態様で停止した状態である。

【０２３０】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第二の操作指示報知（本例では、第二の操作指示報知ＩＤ２）を実行する遊技においてリールが第四の停止態様（本例では、第一の停止態様、第二の停止態様、第三の停止態様以外の停止態様（いわゆる、ばらけ目））で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知を実行しないように構成している。

【０２３１】

図１３（ｂ－２）に示す状態では、第二の操作指示報知ＩＤ２（第二の操作指示報知）を実行した遊技において、遊技者が第二の操作指示報知ＩＤ２に従い、セブン３図柄を狙って、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行ったが（または、遊技者が第二の操作指示報知ＩＤ２に従わずにストップボタン１３７～１３９の停止操作を行い）、リール１１０～１１２が「ベル－セブン１－リプレイ」の図柄組合せ（第四の停止態様）で停止した（入賞ラインＬ１に「ベル－セブン１－リプレイ」の図柄組合せ（第四の停止態様）が揃った）ことから、図１３（ｂ－４）に示す第二の報知ＲＤ２（第二の報知。本例では、セブン３図柄の画像と、「ゲット！」という文字列と、エフェクト画像を含む表示）を実行していない。

【０２３２】

本例によれば、第二の操作指示報知（本例では、図１３（ａ）に示す第二の操作指示報知ＩＤ２）を実行する遊技においてリールが、全てのリールに特定の図柄が揃わずに停止した態様である第四の停止態様（本例では、第一の停止態様、第二の停止態様、第三の停止態様以外の停止態様（いわゆる、ばらけ目））で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知（本例では、図１３（ｂ－４）に示す第二の報知ＲＤ２）を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

【０２３３】

なお、本例では、第四の停止態様を、全てのリールに特定の図柄（本例では、セブン１図柄、セブン２図柄、セブン３図柄のいずれかの図柄）が揃わずに停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、他の特定の図柄が揃わずに停止した態様であってもよい。

【０２３４】

また、第二の報知の非実行タイミングは、第二の操作指示報知ＩＤ２（第二の操作指示報知）を実行し、リールが第四の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において非実行であってもよい。

【０２３５】

＜第二の停止指示報知→第三の停止態様→第二の報知の非実行＞

図１３（ｂ－３）に示す状態は、第二の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第三の停止態様で停止した状態である。

【０２３６】
本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第二の操作指示報知（本例では、第二の操作指示報知ＩＤ２）を実行する遊技においてリールが第三の停止態様（本例では、「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知を実行しないように構成している。
【０２３７】
図１３（ｂ－３）に示す状態では、第二の操作指示報知ＩＤ２（第二の操作指示報知）を実行した遊技において、遊技者が第二の操作指示報知ＩＤ２に従わずに、セブン２図柄を狙って、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行い、リール１１０～１１２が「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ（第三の停止態様）で停止した（入賞ラインＬ１に「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ（第三の停止態様）が揃った）ことから、図１３（ｂ－４）に示す第二の報知ＲＤ２（第二の報知。本例では、セブン３図柄の画像と、「ゲット！」という文字列と、エフェクト画像を含む表示）を実行していない。
【０２３８】
本例によれば、第二の操作指示報知（本例では、図１３（ａ）に示す第二の操作指示報知ＩＤ２）を実行する遊技においてリールが、全てのリールに特定の図柄が揃わずに停止した態様である第三の停止態様（本例では、「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知（本例では、図１３（ｂ－４）に示す第二の報知ＲＤ２）を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。
【０２３９】
なお、本例では、第三の停止態様を、全てのリールに第三の図柄（本例では、セブン２図柄）が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄を含まない、他の図柄組合せであってもよい。
【０２４０】
また、第二の報知の非実行タイミングは、第二の操作指示報知ＩＤ２（第二の操作指示報知）を実行し、リールが第三の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において非実行であってもよい。
【０２４１】
＜第二の停止態様の仮停止＞
図１３（ｃ）に示す状態は、第二の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第二の停止態様以外の停止態様（本例では、第一、第三、第四の停止態様のいずれか）で停止した後の次回の遊技において、リール演出を実行している状態である。
【０２４２】
本実施形態に係る遊技台は、リールが第二の停止態様以外の停止態様で停止した後、リール演出として第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止するように構成している。
【０２４３】
例えば、図１３（ａ）に示すように、或る遊技において第二の操作指示報知ＩＤ２を実行した後、同図（ｂ－１）に示すように、リール１１０～１１２が、第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）ではなく、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ（第一の停止態様）で停止した場合には、図１３（ｂ－４）に示す第二の報知ＲＤ２を実行しないが、同図（ｃ）に示すように、或る遊技の次回の遊技では、スタートレバー１３５の押下操作を契機としてリール演出を開始し、当該リール演出として第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止（仮停止）するとともに、第二の報知ＲＤ２を実行した後、超ＡＴ遊技を開始する。
【０２４４】

本例によれば、リールを第二の停止態様以外の停止態様で停止した後に、第二の停止態様で停止させることができるため、遊技者の興趣を高めることができる。また、或る遊技においてリールが第二の停止態様以外の停止態様で停止した場合であっても、或る遊技の次回以降の遊技において、第二の報知を実行可能なため、遊技者に驚きを与えることができる。

【０２４５】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン）は、リール（例えば、図１に示すリール１１０～１１２）と、停止操作手段（例えば、図１に示すストップボタン１３７～１３９）と、報知手段（例えば、図１に示す液晶表示装置１５７、図３に示すスピーカ２７２，２７７、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、前記報知手段は、第一の操作指示報知（例えば、図１２（ａ）に示す第一の操作指示報知ＩＤ１）を実行する場合がある手段であり、前記第一の操作指示報知は、停止させることを目標とする第一の図柄（例えば、セブン１図柄）の示唆を含む報知であり、前記報知手段は、前記第一の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが第一の停止態様（例えば、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知（例えば、図１２（ｂ－１）に示す第一の報知ＲＤ１）を実行する手段であり、前記報知手段は、前記第一の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが第二の停止態様（例えば、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において前記第一の報知を実行しない手段である、を備えたことを特徴とする遊技台である。

【０２４６】

本実施形態に係る遊技台によれば、第一の操作指示報知を実行する遊技においてリールが第一の停止態様で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行する一方で、第一の操作指示報知を実行する遊技においてリールが第二の停止態様で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

【０２４７】

また、前記第一の停止態様は、全てのリールに前記第一の図柄（例えば、セブン１図柄）が停止した態様であり、前記第二の停止態様は、全てのリールに第二の図柄（例えば、セブン３図柄）が停止した態様であってもよい。

【０２４８】

このような構成とすれば、第一の操作指示報知によって示唆された図柄を停止表示することができ、遊技者が勘違いすることがない。

【０２４９】

また、前記報知手段は、前記第一の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが第三の停止態様（例えば、「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第三の報知（例えば、図１２（ｂ－３）に示す第三の報知ＲＤ３）を実行する手段であり、前記第三の停止態様は、全てのリールに第三の図柄（例えば、セブン２図柄）が停止した態様であってもよい。

【０２５０】

このような構成とすれば、第一の報知が実行される第一の停止態様でリールが停止したものと思わせることができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【０２５１】

また、前記報知手段は、前記第一の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが第四の停止態様（例えば、第一の停止態様、第二の停止態様、第三の停止態様以外の停止態様（いわゆる、ばらけ目））で停止すると、少なくとも該遊技において前記第一の報知を実行しない手段であり、前記第四の停止態様は、全てのリールに特定の図柄（例えば、セブン１図柄、セブン２図柄、セブン３図柄のいずれかの図柄）が揃わずに停止した態様であってもよい。

【０２５２】
このような構成とすれば、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。
【０２５３】
また、前記リールが前記第二の停止態様で停止した後、リール演出として前記第一の停止態様で停止するものであってもよい。
【０２５４】
このような構成とすれば、リールを第二の停止態様で停止した後に、第一の停止態様で停止させることができるため、遊技者の興趣を高めることができる。
【０２５５】
また、前記報知手段は、第二の操作指示報知（例えば、図１３（ａ）に示す第二の操作指示報知ＩＤ２）を実行する場合がある手段であり、前記第二の操作指示報知は、停止させることを目標とする前記第二の図柄の示唆を含む報知であり、前記報知手段は、前記第二の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが前記第二の停止態様（例えば、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知（例えば、図１３（ｂ－４）に示す第二の報知ＲＤ２）を実行する手段であり、前記報知手段は、前記第二の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが前記第一の停止態様（例えば、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において前記第二の報知を実行しない手段であってもよい。
【０２５６】
このような構成とすれば、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。
【０２５７】
なお、第一の操作指示報知、第二の操作指示報知は、停止させることを目標とする図柄の示唆を含む報知に限定されず、例えば、前記停止操作手段の押し順（例えば、「中→右→左」、「中！！」、「中を押せ」等）を含む報知であってもよい。
【０２５８】
また、前記第三の停止態様または前記第四の停止態様は、全ての前記リールに前記第一の図柄（例えば、セブン１図柄）および第二の図柄（例えば、セブン３図柄）が停止しない態様であってもよい。
【０２５９】
また、前記第一の停止態様、前記第二の停止態様、前記第三の停止態様、および、前記第四の停止態様の全て、複数、または、一つの停止態様は、特定の文字、数字、または図形（例えば、数字の７）を含んで構成されていてもよい。
【０２６０】
このような構成とすれば、停止態様が似ているので、遊技者の期待感を向上させることができる場合がある。
【０２６１】
また、内部抽選が可能な抽選手段を備え、第一の役（例えば、１枚役（小役６））が当選した遊技において、前記第一の操作指示報知（例えば、図１２（ａ）に示す第一の操作指示報知ＩＤ１）に従って前記停止操作手段の停止操作が行われた場合に（または、場合にのみ）、前記リールが前記第一の停止態様（例えば、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止可能に構成してもよい。
【０２６２】
また、第二の役（例えば、１枚役（小役８））が当選した遊技において、前記第二の操作指示報知（例えば、図１３（ａ）に示す第二の操作指示報知ＩＤ２）に従って前記停止操作手段の停止操作が行われた場合に（または、場合にのみ）、前記リールが前記第二の停止態様（例えば、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止可能に構成してもよい。
【０２６３】

また、第三の役（例えば、１枚役（小役７））が当選した遊技において、前記第一の操作指示報知（例えば、図１２（ａ）に示す第一の操作指示報知ＩＤ１）に従わずに前記停止操作手段の停止操作が行われた場合に（または、場合にのみ）、前記リールが前記第三の停止態様（例えば、「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ）で停止可能に構成してもよい。

【０２６４】

＜＜実施形態Ｄ＞＞

次に、図１４～図１６を用いて、実施形態Ｄに係る遊技台（スロットマシン）について説明する。なお、他の実施形態と重複する語句については、本実施形態の語句を優先し、図１４～図１６以外の図面と重複する記載については、図１４～図１６の記載を優先する。

【０２６５】

＜報知手段＞

次に、各種報知の説明に先立って、スロットマシン１００が備える報知手段について説明する。図１４（ａ）は、電源がＯＦＦの状態において設定キーをオフからオンにした状態のスロットマシン１００の正面図である。

【０２６６】

＜報知手段（表示手段）＞

スロットマシン１００は、報知手段の一つとして、表示が可能な表示手段を備える。スロットマシン１００が備える表示手段としては、例えば、図１４（ａ）に示す液晶表示装置（演出画像表示装置）１５７、設定値表示装置１０１ａのほか、図１を用いて説明した払出枚数表示器１２７、貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６等が挙げられ、これらの表示手段は、本例では、液晶表示装置、ＬＥＤ、セグメント表示器等で構成される。

【０２６７】

＜報知手段（音出力手段）＞

スロットマシン１００は、報知手段の一つとして、音の出力が可能な音出力手段を備える。スロットマシン１００が備える音出力手段としては、例えば、図１４（ａ）に示すスピーカ２７２，２７７等が挙げられる。

【０２６８】

＜報知手段（発光手段）＞

スロットマシン１００は、報知手段の一つとして、光を発光（出力）することが可能な発光手段を備える。スロットマシン１００が備える発光手段としては、例えば、図１４（ａ）に示す上部ランプ１４２、サイドランプ１４４、タイトルパネル（ランプ）１６２のほか、図１を用いて説明した演出ボタン１９０、ストップボタン１３７～１３９、スタートレバー１３５、各リール１１０～１１２のリールバックライト（図示省略）等が挙げられ、これらの発光手段は、本例では、いずれの発光手段もＬＥＤで構成される。

【０２６９】

なお、演出ボタン１９０、ストップボタン（停止操作手段）１３７～１３９、スタートレバー１３５は、遊技者による操作が可能な操作手段としても機能する。また、本発明は、パチンコ機にも適用可能であり、パチンコ機が備える発光手段としては、枠ランプ、演出ボタン、役物等が挙げられる。

【０２７０】

＜設定変更・設定確認モード＞

次に、各種報知の説明に先立って、設定変更・設定確認モードについて説明する。

【０２７１】

本実施形態に係る遊技台は、前面扉１０２（扉体）を開放し、本体１０１の内部に設けられた設定キーによる或る操作（オフからオンにする操作）が行われた状態で電源を投入した場合（または、電源の投入後、所定時間が経過する前（制御部が設定キーのオン・オフの状態を確認する前）に設定キーをオフからオンにした場合）に、設定値の変更（設定

変更）が可能な状態（設定変更モード）に移行可能である。
【０２７２】
ここで、設定変更とは、遊技台の設定値を変更することをいい、本例では、設定値（設定１～設定６のいずれか）を設定値表示装置１０１ａに表示しながら、操作手段（設定スイッチ）による押下操作を１回検出する毎に、現在設定されている設定値１～６に対して１ずつ加算更新し、設定値が６を超えると１に戻ることを繰り返して実行することで、設定値を変更することが可能である。
【０２７３】
また、設定変更モードにおいて、操作手段（本例では、スタートレバー１３５）による押下操作を受け付けた場合に、設定値が確定し、設定キーによる或る操作が解除されると（本例では、オンからオフにする操作が行われた後に設定キーが抜かれると）、設定値が変更可能な状態（設定変更モード）が終了し、通常遊技が可能な通常遊技状態に移行する。なお、「或る操作の解除」は、「設定キーをオンからオフにする操作を行った後に設定キーを抜く操作」に限定されず、「設定キーをオンからオフにする操作」であってもよい。
【０２７４】
なお、操作手段（設定スイッチ）の押下操作を行わずに操作手段（スタートレバー１３５）の操作を実行した場合や、操作手段（設定スイッチ）の押下操作を繰り返すことにより設定値が１周（例えば、設定５→設定６→設定１→…→設定５）して操作手段（スタートレバー１３５）の操作を実行した場合には、前回の設定と同じ設定となる。
【０２７５】
本実施形態に係る遊技台は、前面扉１０２（扉体）を開放し、電源を投入した後に、本体１０１の内部に設けられた設定キーによる或る操作（オフからオンにする操作）が行われた場合に、設定値の確認（設定確認）が可能な状態（設定確認モード）に移行可能である。
【０２７６】
ここで、設定確認とは、遊技台の設定値を確認することをいい、本例では、操作手段（設定スイッチ）による押下操作によって、初期設定された設定値（例えば、設定１）、または、設定変更によって設定された設定値（設定１～設定６のいずれか）を設定値表示装置１０１ａに表示することで、設定値を確認することが可能である。
【０２７７】
また、設定確認モードにおいて、設定キーによる或る操作が解除され（本例では、オンからオフにする操作が行われた後に設定キーが抜かれ）、前面扉１０２が閉鎖されると、設定値が確認可能な状態（設定確認モード）が終了し、通常遊技が可能な通常遊技状態に移行する。なお、「或る操作の解除」は、「設定キーをオンからオフにする操作を行った後に設定キーを抜く操作」に限定されず、「設定キーをオンからオフにする操作」であってもよい。
【０２７８】
なお、本願明細書においては、設定変更が可能な設定変更モードと、設定確認が可能な設定確認モードを総称して、設定変更・設定確認モードという場合があり、設定変更・設定確認モードには、設定変更のみが可能な設定変更モードと、設定確認のみが可能な設定確認モードと、設定変更および設定確認が可能なモードが含まれる。
【０２７９】
＜各種報知＞
次に、図１４～図１６を用いて、本実施形態に係る遊技台が実行可能な各種報知について説明する。
【０２８０】
＜各種報知／第一の状態、第一の報知＞
本実施形態に係る遊技台の報知手段は、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態において、第一の

報知を実行するように構成している。
【０２８１】
ここで、第一の状態は、検知手段（本例では、開閉センサ）が扉（本例では、前面扉１０２）の開放状態を検知した状態である。
【０２８２】
図１４（ｂ）は、第一の状態において第一の報知を実行した例を示した正面図である。
【０２８３】
本例では、設定キーによる或る操作（オフからオンにする操作）が行われた状態で電源をオフからオンにし、設定変更が可能な状態（設定変更モード）に移行したことから、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）となり、当該第一の状態において第一の報知を実行している。
【０２８４】
第一の報知の報知態様は、特に限定されないが、本例の第一の報知ＩＦ１では、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更中」という文字列を含む表示を行うことで、第一の表示報知ＩＦ１ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更中です」という音声を出力することで、第一の音声報知ＩＦ１ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯させることで、第一の発光報知ＩＦ１ｃを実行している。
【０２８５】
また、設定変更が可能な状態に移行したことから、設定値表示装置１０１ａにおいて、現在の設定値（本例では、設定１）を示す数値（本例では、１）を表示している。
【０２８６】
なお、第一の報知の報知態様は、本例に限定されず、表示手段（液晶表示装置）による報知、音出力手段（スピーカ）による報知、発光手段（ランプ）による報知のうちの一つ、複数、または、全てによる報知であってもよいし、これらに加えて（または代えて）可動体による報知を行ってもよい。
【０２８７】
また、第一の報知は、設定変更中であることを示唆する報知に限定されず、例えば、設定変更に関連する操作が可能なことを示唆する表示（例えば、「設定変更の操作が可能です」といった文字列を含む表示や、「設定スイッチの操作が有効です」といった文字列を含む表示）であってもよい。
【０２８８】
＜各種報知／第二の状態、第二の報知＞
本実施形態に係る遊技台の報知手段は、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第二の状態において、第二の報知を実行するように構成している。
【０２８９】
ここで、第二の状態は、検知手段（本例では、開閉センサ）が扉（本例では、前面扉１０２）の閉鎖状態を検知した状態である。
【０２９０】
図１４（ｃ）は、第二の状態において第二の報知を実行した例を示した正面図である。
【０２９１】
本例では、設定キーによる或る操作（オフからオンにする操作）が行われた状態で電源をオフからオンにし、設定変更が可能な状態（設定変更モード）に移行した後に、前面扉１０２が閉鎖されことから、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）となり、当該第二の状態において第二の報知を実行している。

【０２９２】
第二の報知の報知態様は、特に限定されないが、本例の第二の報知ＩＦ２では、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という文字列を含む表示を行うことで、第二の表示報知ＩＦ２ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という音声を出力することで、第二の音声報知ＩＦ２ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯させることで、第二の発光報知ＩＦ２ｃを実行している。
【０２９３】
また、設定変更が可能な状態に移行した後に、設定値が設定１から設定２に変更されたことから、設定値表示装置１０１ａにおいて、現在の設定値（本例では、設定２）を示す数値（本例では、２）を表示している。
【０２９４】
本例によれば、報知手段は、設定変更に関連した操作を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）において、第一の報知を実行し、設定変更に関連した操作を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）において、第一の報知とは異なる第二の報知を実行するため、報知手段による報知態様に基づいて、遊技店の店員が、設定変更時の遊技台の状態を把握することができ、設定変更を適切に実行することができる。
【０２９５】
また、第一の状態は、検知手段（本例では、開閉センサ）が扉（本例では、前面扉１０２）の開放状態を検知した状態であり、第二の状態は、検知手段が扉の閉鎖状態を検知した状態であり、扉の開閉状態で報知を異ならせるため、遊技店の店員が設定変更を適切に実行することができる。また、遊技店の営業中に扉の開閉状態で報知を異ならせるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。
【０２９６】
なお、第二の状態は、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態に限定されず、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態であってもよい。
【０２９７】
本例によれば、第二の状態（本例では、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）において、扉（本例では、前面扉１０２）が閉鎖されている場合と、扉が開放されている場合があり、遊技店の営業中に不正者によって疑似的に扉が閉鎖されていても第二の報知が行われるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。
【０２９８】
また、第二の報知の報知態様は、本例に限定されず、表示手段（液晶表示装置）による報知、音出力手段（スピーカ）による報知、発光手段（ランプ）による報知のうちの一つ、複数、または、全てによる報知であってもよいし、これらに加えて（または代えて）可動体による報知を行ってもよい。
【０２９９】
また、第二の報知は、設定変更に関する注意喚起を行う報知に限定されず、例えば、設定変更に関連する操作が不可能なことを示唆する表示（例えば、「設定変更の操作はできません」といった文字列を含む表示や、「設定スイッチの操作が無効です」といった文字列を含む表示）であってもよいし、設定変更を可能とする操作を促す報知（例えば、「扉を閉じてください」といった文字列を含む表示）であってもよい。
【０３００】
＜設定変更操作＞
次に、図１５～図１６を用いて、設定変更操作の具体例について詳細に説明する。
【０３０１】

ここで、図中における語句について説明すると、「電源スイッチ」は、図２を用いて説明した「電源スイッチ」であり、「扉状態」は、扉（前面扉１０２）の状態（閉鎖または開放）を示し、「扉センサ」は、図１を用いて説明した「開閉センサ（検知手段）」である。

【０３０２】

また、「設定キー」は、図１を用いて説明した「設定キー」であり、「設定値表示手段」は、図１や図１４を用いて説明した「設定値表示装置１０１ａ」であり、外部集中端子板ＬＥＤは、図１を用いて説明した「外部集中端子板ＬＥＤ」である。

【０３０３】

また、「液晶表示装置」は、図１を用いて説明した「液晶表示装置１５７（表示手段）」であり、タイトルパネルランプは、図１４を用いて説明したタイトルパネルランプ１６２（発光手段）であり、上部・サイドランプは、図１４を用いて説明した上部ランプ１４２（発光手段）とサイドランプ１４４（発光手段）であり、スピーカは、図３や図１４を用いて説明したスピーカ２７２，２７７（音出力手段）である。

【０３０４】

＜設定変更操作の例１＞

図１５（ａ）は設定変更操作の例１を時系列で示した図である。

【０３０５】

＜設定変更操作の例１／電源ＯＦＦ、扉閉鎖＞

図１５（ａ）（１）に示す状態は、電源スイッチがＯＦＦ（電源ＯＦＦ）で、前面扉１０２が閉鎖状態で、設定キーがＯＦＦの状態である。

【０３０６】

同状態では、スロットマシン１００に電源が供給されていないことから、設定値表示手段は、非表示であり、外部集中端子板ＬＥＤ、液晶表示装置、タイトルパネルランプ、上部・サイドランプは、いずれも消灯し、スピーカは、出音を停止している。

【０３０７】

＜設定変更操作の例１／電源ＯＦＦ、扉閉鎖→扉開放、設定キーＯＮ＞

図１５（ａ）（２）に示す状態は、同図（ａ）（１）に示す電源ＯＦＦ、扉閉鎖、設定キーＯＦＦの状態において、前面扉１０２が開放され、本体１０１内部の設定キーをＯＦＦからＯＮにした状態である。

【０３０８】

同状態では、前面扉１０２が閉鎖状態から開放状態に変化し、設定キーがＯＦＦからＯＮに変化したことから、電源スイッチがＯＦＦ（電源ＯＦＦ）で、前面扉１０２が開放状態で、設定キーがＯＮの状態に変化するが、スロットマシン１００に電源が供給されていないことから、設定値表示手段は、非表示であり、外部集中端子板ＬＥＤ、液晶表示装置、タイトルパネルランプ、上部・サイドランプは、いずれも消灯し、スピーカは、出音を停止している。

【０３０９】

＜設定変更操作の例１／電源ＯＦＦ→電源ＯＮ、第一の報知＞

図１５（ａ）（３）に示す状態は、同図（ａ）（２）に示す電源ＯＦＦ、扉開放、設定キーＯＮの状態において、電源スイッチをＯＦＦからＯＮにした状態である。

【０３１０】

同状態では電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変化し、電源ＯＦＦから電源ＯＮの状態になったことから、扉センサが扉開放を検知してＯＮに変化し、設定値表示手段において、現在の設定値を示す数値（本例では、設定１を示す１）を表示し、外部集中端子板ＬＥＤは、外部集中端子板から制御信号（本例では、設定変更中であることを示す情報）を出力中であることを示すために点灯する。

【０３１１】

また、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉

センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）となったことから、当該第一の状態において第一の報知を実行する。

【０３１２】

具体的には、図１４（ｂ）を用いて説明した第一の報知ＩＦ１と同様に、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更中」という文字列を含む表示を行うことで、第一の表示報知ＩＦ１ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更中です」という音声を出力することで、第一の音声報知ＩＦ１ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯させることで、第一の発光報知ＩＦ１ｃを実行している。

【０３１３】

＜設定変更操作の例１／扉開放、第一の報知→扉閉鎖、第二の報知＞

図１５（ａ）（４）に示す状態は、同図（ａ）（３）に示す扉開放、設定キーＯＮ、第一の報知の実行中の状態において、前面扉１０２を閉鎖した状態である。

【０３１４】

同状態では、前面扉１０２が開放状態から閉鎖状態に変化したことから、扉センサが扉閉鎖を検知してＯＮからＯＦＦに変化するが、設定値表示手段は表示を継続し、外部集中端子板ＬＥＤは点灯を継続する。

【０３１５】

また、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）から、第二の状態（本例では、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）となったことから、当該第二の状態において第二の報知を実行する。

【０３１６】

具体的には、本例では、図１４（ｃ）を用いて説明した第二の報知ＩＦ２と同様に、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という文字列を含む表示を行うことで、第二の表示報知ＩＦ２ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という音声を出力することで、第二の音声報知ＩＦ２ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯させることで、第二の発光報知ＩＦ２ｃを実行している。

【０３１７】

＜設定変更操作の例１／扉閉鎖、第二の報知→扉開放、第一の報知＞

図１５（ａ）（５）に示す状態は、同図（ａ）（４）に示す扉閉鎖、設定キーＯＮ、第二の報知の実行中の状態において、前面扉１０２を開放した状態である。

【０３１８】

同状態では、前面扉１０２が閉鎖状態から開放状態に変化し、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）から、第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）となったことから、当該第一の状態において第一の報知を実行する。

【０３１９】

具体的には、図１４（ｂ）を用いて説明した第一の報知ＩＦ１と同様に、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更中」という文字列を含む表示を行うことで、第一の表示報知ＩＦ１ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更中です」という音声を出力することで、第一の音声報知ＩＦ１ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯させることで、第一の発光報知ＩＦ１ｃを実行している。

【０３２０】

＜設定変更操作の例１／扉開放、第一の報知の実行中に設定変更操作＞
図１５（ａ）（６）に示す状態は、同図（ａ）（５）に示す扉開放、設定キーＯＮ、第一の報知の実行中の状態において、設定変更操作を行った状態である。
【０３２１】
同状態では、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）において、第一の操作手段（本例では、設定スイッチ）の操作（設定変更操作）が行われたことから、第一の報知を継続しつつ、設定値を設定１から設定２に変更するとともに、設定値表示手段において、変更後の設定値を示す数値（本例では、設定２を示す２）を表示している。
【０３２２】
＜設定変更操作の例１／扉開放、設定キーＯＮ、第一の報知中にレバー操作＞
図１５（ａ）（７）に示す状態は、同図（ａ）（６）に示す設定変更操作の後に、スタートレバー１３５の押下操作を行った状態である。
【０３２３】
同状態では、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）において、第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー１３５による設定値の確定操作）が行われたことから、第一の報知を継続しつつ、設定値を設定２に確定するとともに、設定値表示手段において、設定値が確定したことを示す数値（本例では、０）を表示している。
【０３２４】
＜設定変更操作の例１／扉開放、設定キーＯＮ、第一の報知中に設定キーＯＦＦ＞
図１５（ａ）（８）に示す状態は、同図（ａ）（７）に示すレバー操作の後に、設定キーをＯＮからＯＦＦにした状態である。
【０３２５】
同状態では、設定キーがＯＮからＯＦＦに変化した（設定キーによる或る操作が解除された）ことから、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）を終了し、通常遊技が可能な通常遊技状態に移行するとともに、第一の報知を終了し、設定変更終了報知とデモ演出を開始している。
【０３２６】
具体的には、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更しました」という音声を出力することで、設定変更モードが終了したことを報知し、液晶表示装置１５７の表示領域において、デモアニメ表示を行い、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を、デモ演出に対応するデモパターンで点灯するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯している。
【０３２７】
＜設定変更操作の例１／扉開放、設定キーＯＦＦ→設定キーＯＮ＞
図１５（ａ）（９）に示す状態は、同図（ａ）（８）に示す設定キーＯＦＦの状態において、設定キーをＯＮにした状態である。
【０３２８】
同状態では、電源ＯＮに状態において設定キーがＯＦＦからＯＮに変化した（設定キーによる或る操作が行われた）ことから、設定確認に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第三の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）となり、当該第一の状態において設定確認報知を実行する。
【０３２９】
具体的には、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定確認中」という文字列を

含む表示を行うことで、設定確認が可能であることを示唆する設定確認報知表示を実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定確認中です」という音声を出力することで、設定確認が可能であることを示唆する設定確認音声報知を実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して青色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を青色で点灯させることで、設定確認が可能であることを示唆する設定確認発光報知を実行している。

【０３３０】

＜設定変更操作の例２＞

図１５（ｂ）は設定変更操作の例２を時系列で示した図である。なお、同図（ｂ）（１）～同図（ｂ）（３），同図（ｂ）（８）、同図（ｂ）（９）は、図１５（ａ）（１）～同図（ａ）（３），同図（ａ）（８）、同図（ａ）（９）と同じ状態であるため、その説明は省略する。

【０３３１】

＜設定変更操作の例２／扉開放、設定キーＯＮ、第一の報知中に設定変更操作＞

図１５（ｂ）（４）に示す状態は、同図（ｂ）（３）に示す扉開放、設定キーＯＮ、第一の報知中の状態において、設定変更操作を行った状態である。

【０３３２】

同状態では、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）において、第一の操作手段（本例では、設定スイッチ）の操作（設定変更操作）が行われたことから、第一の報知を継続しつつ、設定値を設定１から設定２に変更するとともに、設定値表示手段において、変更後の設定値を示す数値（本例では、設定２を示す２）を表示している。

【０３３３】

＜設定変更操作の例２／扉開放、第一の報知→扉閉鎖、第二の報知＞

図１５（ｂ）（５）に示す状態は、同図（ｂ）（４）に示す扉開放、設定キーＯＮの状態において、前面扉１０２を閉鎖した状態である。

【０３３４】

同状態では、前面扉１０２が開放状態から閉鎖状態に変化したことから、扉センサが扉閉鎖を検知してＯＮからＯＦＦに変化するが、設定値表示手段は表示を継続し、外部集中端子板ＬＥＤは点灯を継続する。

【０３３５】

また、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）から、第二の状態（本例では、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）となったことから、当該第二の状態において第二の報知を実行する。

【０３３６】

具体的には、本例では、図１４（ｃ）を用いて説明した第二の報知ＩＦ２と同様に、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という文字列を含む表示を行うことで、第二の表示報知ＩＦ２ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という音声を出力することで、第二の音声報知ＩＦ２ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯させることで、第二の発光報知ＩＦ２ｃを実行している。

【０３３７】

＜設定変更操作の例２／扉閉鎖、設定キーＯＮ、第二の報知中にレバー操作＞

図１５（ｂ」）（６）に示す状態は、同図（ｂ）（５）に示す扉閉鎖、設定キーＯＮ、第二の報知中に、スタートレバー１３５の押下操作を行った状態である。

【０３３８】

同状態では、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）において、第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー１３５による設定値の確定操作）が行われたことから、第二の報知を継続しつつ、設定値を設定２に確定するとともに、設定値表示手段において、設定値が確定したことを示す数値（本例では、０）を表示している。

【０３３９】

本例では、第一の状態（本例では、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）において第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー１３５による設定値の確定操作）が実行されると、該操作が受け付けられ、第二の状態（本例では、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）において第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー１３５による設定値の確定操作）が実行されると、該操作が受け付けられる。

【０３４０】

本例によれば、第一の状態および第二の状態のいずれの状態であっても第一の操作手段による操作が受け付けられるため、遊技店の店員の利便性を高めることができる。

【０３４１】

また、本例では、第一の状態（本例では、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）において第一の操作手段の操作が実行される前と後で、第一の報知（本例では、図１４（ｂ）に示す第一の報知ＩＦ１）を実行し、第一の状態において第一の操作手段の操作が実行される前と後で、第二の報知（本例では、図１４（ｃ）に示す第二の報知ＩＦ２）を実行する。

【０３４２】

本例によれば、第一の操作手段の操作が実行される前と後で同じ報知が実行されるため、遊技店員が遊技台の状態を把握して設定変更を適切に実行できる。

【０３４３】

＜設定変更操作の例２／扉閉鎖、第二の報知→扉開放、第一の報知＞

図１５（ｂ）（７）に示す状態は、同図（ｂ）（６）に示すレバー操作の後に、前面扉１０２を開放した状態である。

【０３４４】

同状態では、前面扉１０２が閉鎖状態から開放状態に変化し、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）から、第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）となったことから、当該第一の状態において第一の報知を実行する。

【０３４５】

具体的には、図１４（ｂ）を用いて説明した第一の報知ＩＦ１と同様に、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更中」という文字列を含む表示を行うことで、第一の表示報知ＩＦ１ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更中です」という音声を出力することで、第一の音声報知ＩＦ１ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯させることで、第一の発光報知ＩＦ１ｃを実行している。

【０３４６】

＜設定変更操作の例３＞

図１６（ａ）は設定変更操作の例３を時系列で示した図である。なお、同図（ａ）（３），同図（ａ）（１０）～同図（ａ）（１１）は、図１５（ｂ）（３），同図（ｂ）（８）～同図（ｂ）（９）と同じ状態であるため、その説明は省略する。

【０３４７】

＜設定変更操作の例３／扉開放、扉センサＯＮ→扉センサＯＦＦ、第二の報知＞

図１６（ａ）（４）に示す状態は、同図（ａ）（３）に示す扉開放、設定キーＯＮの状態において、前面扉１０２を開放したまま扉センサを強制的にＯＦＦにした状態である。

【０３４８】

同状態では、前面扉１０２が開放状態にある場合に、本体１０１の扉センサの投光部と受光部の間に、一定の長さの遮光片を挿入してテープ等で固定し、本体１０１の扉センサの投光部からの光を遮光することで、前面扉１０２が開放状態であっても、扉センサの検知状態を強制的に閉鎖検知状態（扉疑似閉鎖）にしたことから、扉センサが扉閉鎖を検知してＯＮからＯＦＦに変化するが、設定値表示手段は表示を継続し、外部集中端子板ＬＥＤは点灯を継続する。

【０３４９】

また、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）から、第二の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）となったことから、当該第二の状態において第二の報知を実行する。

【０３５０】

具体的には、本例では、図１４（ｃ）を用いて説明した第二の報知ＩＦ２と同様に、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という文字列を含む表示を行うことで、第二の表示報知ＩＦ２ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という音声を出力することで、第二の音声報知ＩＦ２ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯させることで、第二の発光報知ＩＦ２ｃを実行している。

【０３５１】

＜設定変更操作の例３／扉疑似閉鎖、第二の報知中に設定変更操作＞

図１６（ａ）（５）に示す状態は、同図（ａ）（４）に示す扉疑似閉鎖、第二の報知中において、設定変更操作を行った状態である。

【０３５２】

同状態では、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）において、第一の操作手段（本例では、設定スイッチ）の操作（設定変更操作）が行われたことから、第二の報知を継続しつつ、設定値を設定１から設定２に変更するとともに、設定値表示手段において、変更後の設定値を示す数値（本例では、設定２を示す２）を表示している。

【０３５３】

＜設定変更操作の例３／扉疑似閉鎖、第二の報知中にレバー操作＞

図１６（ａ）（６）に示す状態は、同図（ａ）（５）に示す設定変更操作の後に、スタートレバー１３５の押下操作を行った状態である。

【０３５４】

同状態では、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）において、第一の操作手段（本例では、スタートレバー１３５）の操作（設定変更を確定する操作）が行われたことから、第二の報知を継続しつつ、設定値を設定２に確定するとともに、設定値表示手段において、設定値が確定したことを示す数値（本例では、０）を表示している。

【０３５５】

＜設定変更操作の例３／扉疑似閉鎖、第二の報知中に設定キーＯＦＦ＞

図１６（ａ）（７）に示す状態は、同図（ａ）（６）に示すレバー操作の後に、設定キーをＯＮからＯＦＦにした状態である。

【０３５６】

同状態では、第二の状態において（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）、第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー１３５）の操作（設定変更を確定する操作）が実行された後に第二の操作手段の操作（本例では、設定キーをＯＮからＯＦＦにする操作）が実行されたことから、当該第二の操作手段の操作が受け付けらず、第二の報知を継続しつつ、設定変更モードが維持される（設定変更モードを終了することはできない）。

【０３５７】

本例では、第一の状態（本例では、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）において第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー１３５による設定値の確定操作）が実行された後に第二の操作手段の操作（本例では、設定キーをＯＮからＯＦＦにする操作）が実行されると、該第二の操作手段の操作が受け付けられる一方で、第二の状態（本例では、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）において第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー１３５による設定値の確定操作）が実行された後に第二の操作手段の操作（本例では、設定キーをＯＮからＯＦＦにする操作）が実行されると、該第二の操作手段の操作が受け付けられない。

【０３５８】

本例によれば、第二の状態では第二の操作手段の操作が受け付けられないため、遊技店の店員は、第二の状態では第二の操作手段の操作が受け付けられないことを把握することができるとともに、第二の操作手段の操作が受け付けられるか否かによって現在の状態を把握することができる。

【０３５９】

なお、報知手段は、第二の報知の実行中に第二の操作手段の操作（設定キーをＯＮからＯＦＦにする操作）が行われても、該第二の報知の実行を継続してもよい。本例によれば、遊技店の営業中に不正者が設定キーを操作しても第二の報知が行われるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。

【０３６０】

また、報知手段は、第二の報知の実行中に第二の操作手段の操作が行われても（設定キーが抜かれても）、該第二の報知の実行を継続してもよい。本例によれば、遊技店の営業中に不正者によって設定キーを抜かれても第二の報知が行われるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。

【０３６１】

＜設定変更操作の例３／扉疑似閉鎖、第二の報知中に設定キーＯＦＦ→設定キーＯＮ＞

図１６（ａ）（８）に示す状態は、同図（ａ）（７）に示す設定キーＯＦＦの状態において、設定キーをＯＮにした状態である。

【０３６２】

同状態では、第二の状態において（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）、第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー１３５）の操作（設定変更を確定する操作）が実行された後に第二の操作手段の操作（本例では、設定キーをＯＦＦからＯＮにする操作）が実行されたことから、当該第二の操作手段の操作が受け付けらず、第二の報知を継続しつつ、設定変更モードが維持される。

【０３６３】

＜設定変更操作の例３／扉疑似閉鎖、第二の報知中→扉開放、第一の報知＞

図１６（ａ）（９）に示す状態は、同図（ａ）（８）に示す扉疑似閉鎖、第二の報知中に、前面扉１０２を開放した状態である。

【０３６４】

同状態では、前面扉１０２が閉鎖状態から開放状態に変化し、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）から、第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉セ

ンサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）となったことから、当該第一の状態において第一の報知を実行する。

【０３６５】

具体的には、図１４（ｂ）を用いて説明した第一の報知ＩＦ１と同様に、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更中」という文字列を含む表示を行うことで、第一の表示報知ＩＦ１ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更中です」という音声を出力することで、第一の音声報知ＩＦ１ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯させることで、第一の発光報知ＩＦ１ｃを実行している。

【０３６６】

＜設定変更操作の例４＞

図１６（ｂ）は設定変更操作の例４を時系列で示した図である。なお、同図（ｂ）（１）～同図（ｂ）（７）は、図１５（ａ）（１）～同図（ａ）（７）と同じ状態であるため、その説明は省略する。

【０３６７】

＜設定変更操作の例４／エラー発生＞

図１６（ｂ）（０）に示す状態は、エラー（第一のエラー）が発生している状態である。

【０３６８】

同状態では、電源ＯＮ、扉開放、設定キーＯＦＦの状態において、エラーが発生していることから、エラーが発生していることを示唆するエラー報知を実行する。

【０３６９】

具体的には、液晶表示装置１５７の表示領域において、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー表示（本例では、「第一のエラー発生」という文字列を含む表示）を行い、スピーカ２７２，２７７から、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー音（本例では、「第一のエラー発生」という音声）を出力し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー報知態様で点灯（本例では、赤色で点滅）し、払出枚数表示器１２７にエラーコードを表示することで、エラー報知を実行している。

【０３７０】

ここで、スロットマシン１００において発生し得るエラー（第一のエラー）としては、メダル投入異常１～４、メダル払出異常１～３、オーバーフロー異常、ＲＡＭ不良、入賞異常等が挙げられる。

【０３７１】

メダル投入異常１は、投入されたメダルが滞留した場合に発生し、対応するエラーコードは例えばＥ１である。メダル投入異常１は、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では設定スイッチ）の操作を受け付けた場合に解消する。メダル投入異常２は、メダル投入枚数が規定枚数以上の場合に発生し、対応するエラーコードは例えばＥ２である。メダル投入異常２は、設定値変更またはＲＡＭクリアにより解消する。

【０３７２】

メダル投入異常３は、メダル投入処理中以外に投入センサ１または投入センサ２のいずれかがオンになった場合に発生し、対応するエラーコードは例えばＥ３である。メダル投入異常４は、投入されたメダルが投入センサ１および投入センサ２を正常に通過しなかった場合に発生し、対応するエラーコードは例えばＥＡである。メダル投入異常３およびメダル投入異常４は、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では設定スイッチ）の操作を受け付けた場合に解消する。

【０３７３】

メダル払出異常１は、メダル払出装置の駆動時に一定時間、メダルの払出が無い場合に発生し、対応するエラーコードは例えばＥ４である。メダル払出異常２は、メダル払出装置の駆動時にメダルが滞留した場合に発生し、対応するエラーコードは例えばＥ５である

。メダル払出異常３は、メダル払出処理中以外に払出センサ１または払出センサ２のいずれかがオンになった場合に発生し、対応するエラーコードは例えばＥ５である。メダル払出異常１～３は、いずれも、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では設定スイッチ）の操作を受け付けた場合に解消する。

【０３７４】

オーバーフロー異常は、メダル補助収容庫のオーバーフロー端子がオン状態になった場合に発生し、対応するエラーコードは例えばＥ７である。オーバーフロー異常は、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では設定スイッチ）の操作を受け付けた場合に解消する。ＲＡＭ不良は、ＲＡＭ３０８の確認により異常が検出された場合に発生し、対応するエラーコードは例えばＥ８である。ＲＡＭ不良は、エラー解除スイッチ（本例では設定キー）の操作を受け付けた場合に解消する。入賞異常は、リール１１０～１１２の停止後に、内部抽選により確定した入賞と異なる入賞図柄が入賞した場合に発生し、対応するエラーコードは例えばＥ９である。入賞異常は、エラー解除スイッチ（本例では設定スイッチ）の操作を受け付けた場合に解消する。

【０３７５】

なお、本発明に係る遊技台は、スロットマシン１００に限定されず、パチンコ機に適用することもできる。パチンコ機において発生し得るエラー（第一のエラー）としては、例えば、下受け皿満タンエラー、払出装置エラー、払出超過エラー、不正払出エラー、主制御部通信エラー、磁気異常エラー、磁界異常エラー、枠開放エラー、ＲＡＭクリアエラー、衝撃センサエラー等が挙げられ、これらのエラーも、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチの操作を受け付けた場合に解消する。

【０３７６】

＜設定変更操作の例４／エラー発生、設定キーＯＮ、第一の報知中に設定キーＯＦＦ＞

図１６（ｂ）（８）に示す状態は、同図（ｂ）（７）に示すレバー操作の後に、設定キーをＯＮからＯＦＦにした状態である。

【０３７７】

同状態では、設定キーがＯＮからＯＦＦに変化した（設定キーによる或る操作が解除された）ことから、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）を終了し、通常遊技が可能な通常遊技状態に移行するとともに、第一の報知を終了し、設定変更モードにおいて中断していたエラー報知を再開している。

【０３７８】

具体的には、液晶表示装置１５７の表示領域において、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー表示（本例では、「第一のエラー発生」という文字列を含む表示）を行い、スピーカ２７２，２７７から、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー音（本例では、「第一のエラー発生」という音声）を出力し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー報知態様で点灯（本例では、赤色で点滅）し、払出枚数表示器１２７にエラーコードを表示することで、エラー報知を実行している。

【０３７９】

＜設定変更操作の例４／エラー発生、設定キーＯＦＦ→エラー解消＞

図１６（ｂ）（９）に示す状態は、同図（ｂ）（８）に示すエラー発生、設定キーＯＦＦの状態において、エラーを解消し、リセットＳＷをＯＮにした状態である。

【０３８０】

同状態では、エラーが解消し、リセットＳＷがＯＦＦからＯＮに変化したことから、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）を終了し、通常遊技が可能な通常遊技状態に移行するとともに、エラー報知を終了し、設定変更終了報知とデモ演出を開始している。

【０３８１】
具体的には、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更しました」という音声を出力することで、設定変更モードが終了したことを報知し、液晶表示装置１５７の表示領域において、デモアニメ表示を行い、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４をデモパターンで点灯するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯している。
【０３８２】
以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン）は、報知手段（例えば、図１に示す液晶表示装置１５７、図３に示すスピーカ２７２，２７７、各種ランプ）を備えた遊技台であって、前記報知手段は、設定変更に関連した操作（例えば、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（例えば、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）において、第一の報知（例えば、図１４（ｂ）に示す第一の報知ＩＦ１）を実行する手段であり、前記報知手段は、設定変更に関連した操作を受付可能な第二の状態（例えば、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態、または、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）において、第二の報知（例えば、図１４（ｃ）に示す第二の報知ＩＦ２）を実行する手段であり、前記第二の報知は、前記第一の報知とは異なる、ことを特徴とする遊技台であってもよい。
【０３８３】
本実施形態に係る遊技台によれば、報知手段による報知態様に基づいて、遊技店の店員が、設定変更時の遊技台の状態を把握することができ、設定変更を適切に実行することができる。
【０３８４】
また、第一の操作手段（例えば、スタートレバー１３５）を備え、前記第一の状態において前記第一の操作手段の操作（例えば、スタートレバー１３５による設定値の確定操作）が実行されると、該操作が受け付けられ、前記第二の状態において前記第一の操作手段の操作が実行されると、該操作が受け付けられるものであってもよい。
【０３８５】
このような構成とすれば、第一の状態および第二の状態のいずれの状態であっても第一の操作手段による操作が受け付けられるため、遊技店の店員の利便性を高めることができる。
【０３８６】
また、第二の操作手段（例えば、設定キー）を備え、前記第一の状態において前記第一の操作手段の操作（例えば、スタートレバー１３５による設定値の確定操作）が実行された後に前記第二の操作手段の操作（例えば、設定キーをＯＮからＯＦＦにする操作）が実行されると、該第二の操作手段の操作が受け付けられ、前記第二の状態において前記第一の操作手段の操作が実行された後に前記第二の操作手段の操作が実行されると、該第二の操作手段の操作が受け付けられないものであってもよい。
【０３８７】
このような構成とすれば、第二の状態では第二の操作手段の操作が受け付けられないため、遊技店の店員は、第二の状態では第二の操作手段の操作が受け付けられないことを把握することができるとともに、第二の操作手段の操作が受け付けられるか否かによって現在の状態を把握することができる。
【０３８８】
また、前記報知手段は、前記第一の状態において前記第一の操作手段の操作（例えば、スタートレバー１３５による設定値の確定操作）が実行される前と後で、前記第一の報知を実行する手段であり、前記報知手段は、前記第一の状態において前記第一の操作手段の操作が実行される前と後で、前記第二の報知を実行する手段であってもよい。
【０３８９】
このような構成とすれば、第一の操作手段の操作が実行される前と後で同じ報知が実行

されるため、遊技店員が遊技台の状態を把握して設定変更を適切に実行できる。
【０３９０】
　また、扉（例えば、前面扉１０２）の開閉状態を検知する検知手段（例えば、開閉センサ）を備え、前記第一の状態は、前記検知手段が前記扉の開放状態を検知した状態であり、前記第二の状態は、前記検知手段が前記扉の閉鎖状態を検知した状態であってもよい。
【０３９１】
　このような構成とすれば、扉の開閉状態で報知を異ならせるため、遊技店の店員が設定変更を適切に実行することができる。また、遊技店の営業中に扉の開閉状態で報知を異ならせるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。
【０３９２】
　また、前記第二の状態において、前記扉が閉鎖されている場合があり、前記第二の状態において、前記扉が開放されている場合があってもよい。
【０３９３】
　このような構成とすれば、遊技店の営業中に不正者によって疑似的に扉が閉鎖されていても第二の報知が行われるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。
【０３９４】
　また、第一の報知は、設定変更中であることを示唆する報知に限定されず、例えば、設定変更に関連する操作が可能なことを示唆する表示（例えば、「設定変更の操作が可能です」といった文字列を含む表示や、「設定スイッチの操作が有効です」といった文字列を含む表示）であってもよい。
【０３９５】
　また、第一の報知は、設定変更中であることを示唆する報知に加えて（または、代えて）、開閉センサが扉の開放状態を検知している状態であることを示唆する報知（例えば、「扉開放中です」といった文字列を含む表示や、「扉開放中です」といった音声の出力や、各種ランプの点滅等）を実行してもよい。
【０３９６】
　また、第二の報知は、設定変更に関する注意喚起を行う報知に限定されず、例えば、設定変更に関連する操作が不可能なことを示唆する表示（例えば、「設定変更の操作はできません」といった文字列を含む表示や、「設定スイッチの操作が無効です」といった文字列を含む表示）であってもよいし、設定変更を可能とする操作を促す報知（例えば、「扉を閉じてください」といった文字列を含む表示）であってもよい。
【０３９７】
　また、第二の報知は、設定変更に関する注意喚起を行う報知に加えて（または、代えて）、開閉センサが扉の閉鎖状態を検知している状態であることを示唆する報知（例えば、「扉閉鎖中です」、「扉疑似閉鎖中です「といった文字列を含む表示や、「扉閉鎖中です」、「扉疑似閉鎖中です」といった音声の出力や、各種ランプの点滅等）を実行してもよい。
【０３９８】
　また、前記第一の操作手段は、スタートレバー１３５、設定スイッチに限定されず、演出ボタン等の他の操作手段であってもよいし、前記第二の操作手段は、設定キーに限定されず、リセットＳＷ等の他の操作手段であってもよい。
【０３９９】
　また、遊技台において或るエラー（例えば、メダル投入異常１～４、メダル払出異常１～３、オーバーフロー異常、ＲＡＭ不良、入賞異常等）が発生している場合であっても、前記報知手段は、設定変更に関連した操作（例えば、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（例えば、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）において、エラー報知を実行することなく、前記第一の報知（例えば、図１４（ｂ）に示す第一の報知ＩＦ１）を実行するものであってもよい。

【０４００】
このような構成とすれば、エラー報知よりも第一の報知を優先して実行することができ、遊技店の店員の利便性を高めることができる。
【０４０１】
また、遊技台において或るエラー（例えば、メダル投入異常１～４、メダル払出異常１～３、オーバーフロー異常、ＲＡＭ不良、入賞異常等）が発生している場合であっても、前記報知手段は、前記報知手段は、設定変更に関連した操作を受付可能な第二の状態（例えば、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態、または、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）において、前記第二の報知（例えば、図１４（ｃ）に示す第二の報知ＩＦ２）を実行するものであってもよい。
【０４０２】
このような構成とすれば、エラー報知よりも第一の報知を優先して実行することができ、遊技店の店員の利便性を高めることができる。
【０４０３】
また、前記或るエラーが発生している状態において、前記第一の状態（例えば、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）、または、前記第二の状態（例えば、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態、または、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）に移行し、その後、該第一の状態または該第二の状態が終了した状態において、該或るエラーが継続している場合に、前記報知手段は、前記第一の報知または前記第二の報知に代えて、該或るエラーが発生していることを示唆するエラー報知（例えば、或るエラーが発生したことを示唆するエラー表示、或るエラーが発生したことを示唆するエラー音の出力、或るエラーが発生したことを示唆するエラー報知態様でランプを点灯）を実行してもよい。
【０４０４】
このような構成とすれば、設定変更操作を実行した後に、エラーへの対応を確実に行うことができる。
【０４０５】
＜＜他の実施形態＞＞
以下、図１７～図３２を用いて、本発明を適用することができる遊技台（例えば、スロットマシン１００等の回胴遊技機やパチンコ機等の弾球遊技機）について詳細に説明する。なお、図１７～図３２に示す符号は、原則として図１７～図３２を用いた説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、図１７～図３２を用いた説明では図１７～図３２に示す符号を優先する。
【０４０６】
図１７は、スロットマシン１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【０４０７】
図１７に示すスロットマシン１００は、所定数の遊技媒体が投入され、且つ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技媒体を払い出して終了となり、合致していなければ遊技媒体を払い出さずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。なお、この遊技媒体の払出しを利益と称する場合がある。また、この利益の獲得を容易にするものを特典と称する場合がある。
【０４０８】
このスロットマシン１００は、本体１０１と、本体１０１の正面に取り付けられ、本体

１０１に対して開閉可能な前面扉１０２と、を備える。前面扉１０２は、本体１０１に回動自在に装着された扉部材である。前面扉１０２には、施錠機能が付与され、遊技店の店員以外は前面扉１０２を開けることができないようになっている。

【０４０９】

本体１０１の中央内部には（図示省略）、外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが３個（左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２）収納され、スロットマシン１００の内部で回転できるように構成されている。これらのリール１１０乃至１１２はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【０４１０】

各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール１１０乃至１１２が構成されている。リール１１０乃至１１２上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓１１３から縦方向に概ね３つ表示され、合計９つの図柄が見えるようになっている。

【０４１１】

図１８は、ラインの一例を示す図である。

【０４１２】

この図１８を用いて具体的に説明すると、左リール１１０の上段（図に示す１の位置）に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール１１０の中段（図に示す４の位置）に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール１１０の下段（図に示す７の位置）に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール１１１の上段（図に示す２の位置）に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール１１１の中段（図に示す５の位置）に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール１１１の下段（図に示す８の位置）に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール１１２の上段（図に示す３の位置）に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール１１２の中段（図に示す６の位置）に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール１１２の下段（図に示す９の位置）に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール１１０乃至１１２のそれぞれの図柄は図柄表示窓１１３を通して各リール１１０乃至１１２にそれぞれ縦方向に３つ、合計９つ表示される。そして、各リール１１０乃至１１２を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール１１０乃至１１２は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、図１７に示すスロットマシン１００では、３個のリールをスロットマシン１００の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【０４１３】

各々のリール１１０乃至１１２の背面には、図柄表示窓１１３に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるように構成されている。なお、スロットマシン１００内部において各々のリール１１０乃至１１２の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサ（図２０に示すインデックスセンサ７３０）の投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片（不図示）が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリールの図柄位置を判定し、目的とする図柄が有効ライン上に表示されるようにリール１１０乃至１１２を停止させる。

【０４１４】

有効ライン表示ランプ１２０は、有効となるライン１１４を示すランプである。有効ラインとは、後述する図１７で説明する入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるライン（入賞判定が行われるライン）のことであり、この有効ラインに内部当選役に対応する図柄が停止すると入賞と判定される。ここで、ラインとは、表示窓１１３内の領域のうち、リール１１０～１１２のそれぞれに対して一図柄分の領域を定めたものである。なお、有効ライン以外の入賞判定が行われないラインを無効ラインと称する

。

【０４１５】

図１８には、左リール中段図柄、中リール中段図柄および右リール中段図柄で構成される中段ラインＬ１、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がりラインＬ２、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がりラインＬ３、左リール上段図柄、中リール上段図柄および右リール上段図柄で構成される上段ラインＬ４、左リール下段図柄、中リール下段図柄および右リール下段図柄で構成される下段ラインＬ５の５つのラインが示されている。これらのラインは一例であって、例えば、左リール上段図柄、中リール下段図柄および右リール上段図柄で構成されるラインのように、リール１１０～１１２のそれぞれに対して一図柄分の領域を定めたものであればよい。なお、図１８に示すラインのうち、本実施形態では上段ラインＬ４が有効ラインとして用いられる。有効ラインは、遊技媒体としてベットされたメダルの枚数によって予め定まっている。本実施形態のスロットマシン１００は３枚賭け専用機であり、メダルの投入枚数が３枚未満のときはどのラインも有効にはならず、メダルが３枚ベットされたときにラインＬ４が有効になる（有効ラインとして使用される状態になる）。ラインが有効になると、スタートレバー１３５を操作して遊技を開始することができるようになる。なお、有効ラインの数については１ラインに限定されるものではない。例えば、中段ラインＬ１、右下がりラインＬ２および右上がりラインＬ３の３ラインを有効ラインとして用いてもよく、ベット数に応じた数の有効ラインを用いてもよい。

【０４１６】

告知ランプ１２３は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、特別役）に内部当選していること、または、後述する特別遊技状態であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ１２４は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ１２２は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役（詳細は後述する）に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ１２８は演出用のランプである。

【０４１７】

ベットボタン１３０乃至１３２は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン１３０が押下される毎に１枚ずつ投入され、ベットボタン１３１が押下されると２枚投入され、ベットボタン１３２が押下されると３枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン１３２はＭＡＸベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ１２９は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ１２１が点灯する。

【０４１８】

メダル投入口１４１は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン１３０乃至１３２により電子的に投入することもできるし、メダル投入口１４１から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。

【０４１９】

貯留枚数表示器１２５は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器１２６は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器１２７は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６、および、払出枚数表示器１２７は、７セグメント（ＳＥＧ）表示器とした。

【０４２０】

スタートレバー１３５は、リール１１０乃至１１２の回転を開始させるためのレバー型

のスイッチである。即ち、メダル投入口１４１に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン１３０乃至１３２を操作して、スタートレバー１３５を操作すると、リール１１０乃至１１２が回転を開始することとなる。スタートレバー１３５に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【０４２１】

ストップボタンユニット１３６には、左ストップボタン１３７、中ストップボタン１３８および右ストップボタン１３９で構成されるストップボタン１３７乃至１３９が設けられている。ストップボタン１３７乃至１３９は、スタートレバー１３５の操作によって回転を開始したリール１１０乃至１１２を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール１１０乃至１１２に対応づけられている。より具体的に言えば、左ストップボタン１３７を操作することによって左リール１１０を停止させることができ、中ストップボタン１３８を操作することによって中リール１１１を停止させることができ、右ストップボタン１３９を操作することによって右リール１１２を停止させることができる。以下、ストップボタン１３７乃至１３９に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第一停止操作、次の停止操作を第二停止操作、最後の停止操作を第三停止操作という。また、これらの停止操作に対応して停止されるリールを順に第一停止リール、第二停止リール、第三停止リールと称する。さらに、回転中の各リール１１０乃至１１２を全て停止させるためにストップボタン１３７乃至１３９を停止操作する順序を操作順序または押し順という。さらに、第一停止操作を左リール１１０の停止操作とする操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第一停止操作を右リール１１２の停止操作とする停止操作を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。なお、各ストップボタン１３７乃至１３９の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン１３７乃至１３９の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【０４２２】

メダル返却ボタン１３３は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン１３４は、スロットマシン１００に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口１５５から排出するためのボタンである。

【０４２３】

前面扉１０２には、キー孔１４０も設けられており、このキー孔１４０にキーを差し込み、差し込んだキーを、右に回すと解錠され、左に回すと施錠される。スロットマシン１００には、前面扉１０２が開いたことを検知する開放センサ２９４（図１９（ａ）参照）が設けられている。この開放センサ２９４は、前面扉１０２が開くと突出する開閉片を検出することで前面扉１０２が開いたことを検知する。

【０４２４】

また、ベットボタン１３２とメダル投入口１４１の間には、第１チャンスボタン１６５と、第２チャンスボタン１６６が設けられている。第１チャンスボタン１６５には第１演出ランプが内蔵されており、第２チャンスボタン１６６には第２演出ランプが内蔵されている。第１チャンスボタン１６５にしても第２チャンスボタン１６６にしても、演出の中で遊技者が操作する操作手段である。また、第２チャンスボタン１６６の左側には左ボタン１６７、右側には右ボタン１６８が設けられている。左ボタン１６７と右ボタン１６８を操作することで、演出画像表示装置１５７に表示されたカーソルを移動させることができる場合があり、この場合等には、第２チャンスボタン１６６は確定ボタンとして機能することがある。

【０４２５】

ストップボタンユニット１３６の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル１６２が設けられている。このタイトルパネル１６２は裏側からタイトルパネルランプ１６４によって照らされる。タイトルパネル１６２の下部には、メダル払出口１５５、メダルの受け皿１６１が設けられている。

【０４２６】

下部に設けられた音孔１４５は、低音スピーカ２７７（図１９参照）の音を外部に出力するための孔である。前面扉１０２の左側に設けられた左サイドランプ１４４Ｌと右側に設けられた右サイドランプ１４４Ｒは遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉１０２の上部には演出装置１６０が配設されており、演出装置１６０の上部にも音孔１４３が設けられている。この音孔１４３は、上部スピーカ２７２（図１９参照）の音を外部に出力するための孔である。演出装置１６０は、水平方向に開閉自在な２枚の右シャッタ１６３ａ、左シャッタ１６３ｂからなるシャッタ（遮蔽装置）１６３と、このシャッタ１６３の奥側に配設された演出画像表示装置１５７を備えており、右シャッタ１６３ａ、左シャッタ１６３ｂが演出画像表示装置１５７の手前で水平方向外側に開くと演出画像表示装置１５７の表示画面がスロットマシン１００正面（遊技者側）に出現する構造となっている。なお、演出画像表示装置１５７は液晶表示装置であるが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（７セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。図１７に示すスロットマシン１００では、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。さらに、表示画面は、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

【０４２７】

なお、これまでランプと称したものは、発光手段の一例であり、本明細書では、光源をＬＥＤとするものもランプと称する他、蛍光灯、冷陰極管等、光を発するものであればランプと称する場合があり、光を発するものは発光手段の一例に相当する。

【０４２８】

図１９は、スロットマシン１００の内部構成を示す図であり、同図（ａ）は、前面扉１０２を開けた状態のスロットマシン１００を示す正面図、同図（ｂ）は、前面扉１０２に配設されている扉中継基板２９０を拡大した図である。

【０４２９】

本体１０１は、上面板２６１、左側の側面板２６０、右側の側面板２６０、下面板２６４および背面板２４２で囲われ、前面に開口する箱体である。本体１０１の内部には、背面板２４２の上部に設けた通風口２４９と重ならない位置に、内部に主制御基板３００Ｂ（図９参照）を収納した主制御基板収納ケース２１０が配置され、この主制御基板収納ケース２１０の下方に、３つのリール１１０乃至１１２を備えたリールユニット７００が配置されている。主制御基板収納ケース２１０及びリールユニット７００の側方、即ち向って左側の側面板２６０には、内部に副制御基板４００Ｂ（図２５参照）を収納した副制御基板収納ケース２２０が配設してある。副制御基板収納ケース２２０には、第１選択スイッチ１９０が設けられている。この第１選択スイッチ１９０は、本体１０１の内部に設けられたものであるため、前面扉１０２の解錠を行うことができる者（例えば、遊技店の店員等）は前面扉１０２を開放することで操作を行うことができるが、前面扉１０２の解錠を行うことができない者（例えば、遊技者）は操作を行うことができないように構成されている。すなわち、第１選択スイッチ１９０は、遊技者が操作不可能な位置に設けられたものである。第１選択スイッチ１９０の詳細については後述する。また、向かって右側の側面板２６０には、主制御基板３００Ｂ（図２５参照）に接続されて、スロットマシン１００の情報を外部装置に出力する外部集中端子板２４８が取り付けられている。

【０４３０】

また、リールユニット７００の右側には、スロットマシン１００の遊技モード（設定値ともいう）の変更を行ったり、変更した設定値の確認をしたりする設定キースイッチ２８１が設けられている。ここで、設定値とは、所定期間の遊技を行ったときに遊技者が賭数として遊技台に使用した遊技媒体の総数に対して、遊技台が払い出した遊技媒体の総数の割合を調整するための値であり、いわゆる「払出率」と称されるものであり、複数段階の

設定値、例えば、設定「１」～設定「６」まで設定可能である。
【０４３１】
設定キースイッチ２８１は、所定の設定キー（図示省略）を差し込んで回転することにより電気的にＯＮ／ＯＦＦするキースイッチである。具体的には、設定キースイッチ２８１に所定の設定キーを差し込んで右回転すると、設定キースイッチ２８１に設けられている設定キースイッチセンサがＯＮ状態を検出し、左回転すると、設定キースイッチセンサがＯＦＦ状態を検出する。
【０４３２】
そして、下面板２６４には、ホッパーユニット１８０（バケットに溜まったメダルを払出する装置）が配設され、このホッパーユニット１８０の上方、即ちリールユニット７００の下方には、電源制御基板２５２Ｂ（図２５参照）を有する電源装置２５２が配設され、電源装置２５２正面には電源スイッチ２４４を配設している。電源スイッチ２４４は、電源装置２５２と電気的に接続されたトグルスイッチである。この電源スイッチ２４４によりスロットマシン１００の電源投入（電源ＯＮ）又は電源遮断（電源ＯＦＦ）を行うことができる。電源装置２５２は、スロットマシン１００に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部３００、第１副制御部４００等の各制御部、各装置に供給する。さらには、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部３００のＲＡＭ３０８等）に所定の期間（例えば１０日間）電源を供給するための蓄電回路（例えばコンデンサ）を備えている。
【０４３３】
ホッパーユニット１８０の右側には、ホッパーユニット１８０から溢れたメダルを収容するメダル補助収納庫２４０が配設してあり、この背後にはオーバーフロー端子が配設されている（図示省略）。電源装置２５２には、電源コード２６５を接続する電源コード接続部が設けられ、ここに接続された電源コード２６５が、本体１０１の背面板２４２に開設した電源コード用穴２６２を通して外部に延出している。
【０４３４】
前面扉１０２は、本体１０１の左側の側面板２６０にヒンジ装置２７６を介して蝶着され、図柄表示窓１１３の上部には、演出装置１６０、および、この演出装置１６０を制御する演出制御基板（図示省略）、上部スピーカ２７２を設けている。図柄表示窓１１３の下部には、投入されたメダルを選別するためのメダルセレクタ１７０、このメダルセレクタ１７０が不正なメダル等をメダル受皿１６１に落下させる際にメダルが通過する通路２６６等を設けている。さらに、音孔１４５に対応する位置には低音スピーカ２７７を設けている。なお、前面扉１０２の背面には、開放センサ２９４が設けられている。開放センサ２９４は、前面扉１０２が閉まった状態ではＬ（ＯＦＦ）、開いた状態ではＨ（ＯＮ）になるように構成されている。
【０４３５】
前面扉１０２の背面には、図柄表示窓１１３の下方に扉中継基板２９０が配設されている。この扉中継基板２９０は、図１９（ｂ）に示すように、リセットスイッチ２９１、設定変更ボタン２９２、設定値表示器２９３が設けられている。
【０４３６】
リセットスイッチ２９１は、プッシュボタン式のスイッチであり、このリセットスイッチ２９１を押下（短期押下）することによりスロットマシン１００のエラー解除を行うことができる。
【０４３７】
設定変更ボタン２９２も、リセットスイッチ２９１と同様なプッシュボタン式のスイッチである。この設定変更ボタン２９２による設定値変更の操作手順については、後述する。
【０４３８】
設定値表示器２９３は、７セグメントＬＥＤ等の表示器である。この設定値表示器２９３は、設定変更ボタン２９２により設定された遊技モード（設定値）１～６を数字で表示

することができる。
【０４３９】
なお、設定値表示器２９３は、電源投入状態（電源ＯＮ）において設定キーを設定キースイッチ２８１に挿入して右回し（設定キーＯＦＦ→ＯＮ）にすると、現在設定されている遊技モード（設定値）が数字で表示されるので、現在設定されている遊技モードの確認をするのに使用することができる。すなわち、電源投入状態（電源ＯＮ）において設定キーを設定キースイッチ２８１に挿入して右回し（設定キーＯＦＦ→ＯＮ）にすると、設定値を確認できる設定値確認処理が開始され、設定キースイッチ２８１に挿入して左回し（設定キーＯＮ→ＯＦＦ）にすると、設定値確認処理は終了する。
【０４４０】
ここで、設定値変更の操作手順を説明する。設定キースイッチ２８１に設定キー（図示省略）を挿入して右回し（設定キーＯＦＦ→ＯＮ）をし、電源スイッチ２４４を電源遮断状態（電源ＯＦＦ）から電源投入状態（電源ＯＮ）とすることにより設定値変更が有効となり（設定値変更処理が開始される）、設定変更ボタン２９２を押下する毎に遊技モード（設定値）が１～６まで順番に変わり、所望の遊技モードに選択することができる。なお、スタートレバー１３５を操作することにより、その時に選択されていた遊技モード（設定値）が確定する。そして、最後に設定キーを左回し（設定キーＯＮ→ＯＦＦ）することで、設定値変更処理は終了する。
【０４４１】
なお、以下においては、設定値変更操作の期間、つまり、設定値変更操作における最初の設定キーの右回しの操作から最後の設定キーの左回しの操作までの間を設定値変更モードともいい、設定値確認操作の期間、つまり、設定値確認操作における最初の設定キーの右回しの操作から最後の設定キーの左回しの操作までの間を設定値確認モードともいう。
【０４４２】
ここで、設定値変更モード及び設定値確認モードの開始条件及び終了条件について詳しく説明する。本実施形態では、設定値変更モードの開始条件を、（１）設定キースイッチ２８１のＯＮ状態において電源投入状態とすること、としており、これ以外の（２）前面扉１０２が開放状態であること、を条件としていない。また、設定値変更モードの終了条件を、（１）設定キースイッチ２８１のＯＮ状態からＯＦＦ状態に変更すること、に加えて（２）前面扉１０２が開放状態であること、を条件としている。同様にして、本実施形態では、設定値確認モードの開始条件を、電源投入状態において設定キースイッチ２８１をＯＮ状態にすること、としており、これ以外の（２）前面扉１０２が開放状態であること、を条件としていない。また、設定値確認モードの終了条件を、（１）設定キースイッチ２８１のＯＮ状態からＯＦＦ状態に変更すること、に加えて（２）前面扉１０２が開放状態であること、を条件としている。すなわち、本実施形態では、設定値変更モード（設定値確認モード）の開始条件には、前面扉１０２が開放状態であることを要求しない一方、設定値変更モード（設定値確認モード）の終了条件には、前面扉１０２が開放状態であることを要求している。前面扉１０２が閉鎖状態において設定値変更処理（設定値確認処理）を開始しようとした場合、その開始条件はクリアされるので、不正な行為に基づいて設定値変更処理（設定値確認処理）を実行開始することは可能である。しかしながら、その終了条件をクリアできないので、不正行為者は、設定値変更処理（設定値確認処理）を終了させることはできない。そのため、不正行為者を現場で取り押さえることが容易になる。
【０４４３】
なお、設定値変更モードにおいては、演出画像表示装置１５７、左サイドランプ１４４Ｌ、右サイドランプ１４４Ｒ、タイトルパネルランプ１６４、スピーカ２７２及び２７７などの演出装置を用いて、設定値変更中であることを示す報知（以下、設定値変更中報知ともいう）を行い、設定値確認モードにおいては、上記演出装置を用いて、設定値確認中であることを示す報知（以下、設定値確認中報知ともいう）を行う。
【０４４４】

次に図２０を用いて、リールユニット７００の構造について説明する。図２０は、リールユニット７００の構成を示す斜視図である。

【０４４５】

図２０に示すように、リールユニット７００は、箱状の金属板からなるリールケース７０２内に、左リールユニット７００Ｌ、中リールユニット７００Ｃおよび右リールユニット７００Ｒを備えている。このリールケース７０２の上部には主制御基板３００Ｂ（図２５参照）とハーネスＭＲ１～ＭＲ３（図２５参照）を介して接続するためのコネクタ７０３０、７０３１、７０３２が設けられている。左リールユニット７００Ｌには左リール１１０が配置されており、中リールユニット７００Ｃには中リール１１１が配置されており、右リールユニット７００Ｒには右リール１１２が配置されている。これらのリール１１０～１１２は、リールごとに設けられたモータ１１０ｍ、１１１ｍ、１１２ｍ（図２５参照）によって回転駆動される。各モータ１１０ｍ～１１２ｍは、ステッピングモータである。以下、左リールユニット７００Ｌを例にあげて説明するが、中リールユニット７００Ｃおよび右リールユニット７００Ｒについても同様である。左リールユニット７００Ｌでは、モータ１１０ｍと、リール１１０の回転位置を検出するためのインデックスセンサ７３０と、リール１１０の帯状部材７１０の裏面から表面に向けて光を照射するためのバックライトモジュール７４０が、取付ベース７３２に取付けられている。

【０４４６】

なお、リールユニット７００Ｌ,７００Ｃ，７００Ｒごとに交換作業を行うことができる。例えば、左リールユニット７００Ｌが故障した場合には、左リールユニット７００Ｌのみを新たなリールユニットに交換することができる。

【０４４７】

図２１（ａ）は、バックライトモジュール７４０の構造を示す斜視図であり、同図（ｂ）はバックライトモジュール７４０の正面図である。

【０４４８】

バックライトモジュール７４０は、リフレクタ７４２と、このリフレクタ７４２の背面に着脱可能に取り付けられる照明基板７４４によって構成されている。リフレクタ７４２には、表面側から裏面側に通じる開口部ＢＫ１～ＢＫ３が縦方向に三つ並んで形成されている。また、照明基盤７４４には、この開口部ＢＫ１～ＢＫ３に対応する位置に、ＬＥＤ７４５が２つずつ配置されている。

【０４４９】

上記開口ＢＫ１～ＢＫ３およびＬＥＤ７４５は、取り付けられた状態で表示窓１１３に停止表示する図柄位置（図１８に示すＮｏ１～９の位置）に対応する位置に設けられている。上記説明したように各開口部ＢＫ１～ＢＫ３のそれぞれにＬＥＤ７４５を設けることにより、光を照射する際に他の位置に照射される光と干渉しないように構成されている。これにより、図１８に示すＮｏ１～９の位置のそれぞれに対して光を照射することができる。例えば、全てのＬＥＤ７４５を点灯させることにより、遊技者に視認可能な図柄を背後から全て照らすことができる。また、一部を点灯させることにより、遊技者に視認可能な図柄のうち、一部の図柄を背後から照らすことができる。なお、開口部やＬＥＤの数や位置については、この構成に限定されるものではない。

【０４５０】

続いて、図１９に示す第１選択スイッチ１９０等について詳述する。図２２は、図３に示す第１選択スイッチ１９０等を示す図である。

【０４５１】

図２２（ａ）は、第１選択スイッチ１９０の拡大図である。図２２（ａ）に示す第１選択スイッチ１９０は、１６個の接点を有し、回転可能に構成された円形状の回転部１９０ａと、この回転部１９０ａを基端として外側に突出形成された指示部１９０ｂとを有する。また、第１選択スイッチ１９０の周囲には、回転部１９０ａの１６個の接点の各々に対応して、１６個の数字（０～Ｆの１６進数）が施されている。第１選択スイッチ１９０は、１６個の数字の中から１つの数字を選択する操作手段である。

【０４５２】
これら１６個の数字は、設定を表す数値（設定値）として取り扱われる。すなわち、この第１選択スイッチ１９０は、指示部１９０ｂが指し示している数値の情報を検出信号として外部に出力可能に構成されており、例えば、同図（ａ）に示すように、指示部１９０ｂが「Ｂ」を指し示している場合には、１６進数の「Ｂ」の数値が選択されたことになり、その数値の情報を２進数４ビットの検出信号（０ｂ１０１１）として出力可能である。したがって、後述する第１副制御部４００（図２４参照）は、この検出信号を入力することで、第１選択スイッチ１９０によって選択された数値（１６進数の０～Ｆの数値のいずれか）を検出することが可能な構成となっており、第１副制御部４００では、指示部１９０ｂが指し示している数値が、選択された設定値として取り扱われる。

【０４５３】
なお、図２２（ａ）に示す第１選択スイッチ１９０に代えて、例えば、同図（ｂ）に示すようなロータリースイッチ１９１を適用してもよいし、同図（ｃ）に示すようなスライドスイッチ１９２を適用してもよい。

【０４５４】
図２２（ｂ）に示すロータリースイッチ１９１は、１６個の接点を有し、回転可能に構成されたリング形状の回転部１９１ａと、この回転部１９１ａに形成された切欠き窓１９１ｂと、を有する。また、ロータリースイッチ１９１の回転部１９１ａの底部には、回転部１９１ａの１６個の接点の各々に対応して、１６個の数字（０～Ｆの１６進数）が施されている。

【０４５５】
このロータリースイッチ１９１では、切欠き窓１９１ｂから見える数値が選択されていることになり、その数値の情報を検出信号として外部に出力可能に構成されている。図２２（ｂ）に示すように、切欠き部１９１ｂから見える数値が「Ｆ」である場合には、１６進数のＦの数値が選択されたことになり、その数値の情報を２進数４ビットの検出信号（０ｂ１１１１）として出力可能である。したがって、後述する第１副制御部４００（図２４参照）は、この検出信号を入力することで、ロータリースイッチ１９１の切欠き部１９１ｂから見える選択された数値（本例では、１６進数の０～Ｆの数値のいずれか）を検出することが可能な構成となっている。

【０４５６】
図２２（ｃ）に示すスライドスイッチ１９２は、長方形形状の案内溝１９２ａと、１６個の接点を有し、案内溝１９２ａに沿ってスライド可能なスライド部１９２ｂと、を有する。また、スライドスイッチ１９２の上方には、スライド部１９２ｂの１６個の接点の各々に対応して、１６個の数字（本例では、０～Ｆの１６進数）が施されている。

【０４５７】
このスライドスイッチ１９２では、スライド部１９２ｂが位置する数値が選択されていることになり、その数値の情報を検出信号として外部に出力可能に構成されている。図２２（ｃ）に示すように、スライド部１９２ｂが数値「０」の場所に位置している場合には、１６進数の０の数値が選択されたことになり、その数値の情報を２進数４ビットの検出信号（０ｂ００００）として出力可能である。したがって、後述する第１副制御部４００（図２４参照）は、この検出信号を入力することで、スライドスイッチ１９２のスライド部１９２ｂが位置する選択された数値（１６進数の０～Ｆの数値のいずれか）を検出することが可能な構成となっている。

【０４５８】
以上、図２２（ａ）～同図（ｃ）を用いて説明した第１選択スイッチ１９０は、機械式（メカ式）のスイッチであるため、通電されていない状態であっても作動できる上に、停電等によって電源が遮断された場合でも、選択した数値（設定値）を保持することが可能である。したがって、一度、選択を行えば、電源を落とした場合でも選択した数値を保持することができ、例えば、遊技店の意図した設定値に設定することが容易である。また、選択した数値を確認することができる数字（表示手段）を備えているため、設定値の確認

が容易であり、利便性が高い。

【０４５９】

図２２（ｄ）は、第２選択スイッチ１９４の拡大図である。図２２（ｄ）に示す第２選択スイッチ１９４は、図１７に示した、左ボタン１６７と右ボタン１６８と確定ボタンとして機能する第２チャンスボタン１６６から構成されている。図２２（ａ）に示す第１選択スイッチ１９０が遊技者が操作することができない位置に設けられた操作手段であるのに対して、この第２選択スイッチ１９４は、遊技者が操作することができる位置に設けられた操作手段である。すなわち、第２選択スイッチ１９４は、遊技者が操作可能なスイッチであり、例えば、左ボタン１６７と右ボタン１６８を押下することで設定を表す数値（設定値）を選択することができ、第２チャンスボタン１６６を押下することで、選択した設定値が確定される。あるいは、左ボタン１６７と右ボタン１６８を押下することで設定値を選択することができ、所定時間が経過すると第２チャンスボタン１６６を押下しなくても選択した設定値が確定されるようにしてもよい。

【０４６０】

この第２選択スイッチ１９４は、第２チャンスボタン１６６、左ボタン１６７、または、右ボタン１６８のいずれかが操作された場合に、各々のボタンに対応する検出信号を出力可能である。したがって、後述する第１副制御部４００（図２４参照）は、この検出信号を入力することで、第２チャンスボタン１６６、左ボタン１６７、または、右ボタン１６８のいずれが操作されたかを検出することが可能な構成となっている。

【０４６１】

なお、図２２（ｄ）に示す第２選択スイッチ１９４に代えて、例えば、同図（ｅ）に示すように、第２チャンスボタン１６６とは別に、上下左右のボタンと確定ボタンを有する十字キー１９５を備え、この十字キー１９５を第２選択スイッチ１９４として適用してもよい。また、２種類の操作手段を備え、いずれか一方の操作手段がチャンスボタンを兼ねるものでもよいし、いずれか一方の操作手段のみが第２選択スイッチ１９４であってもよい。

【０４６２】

第２選択スイッチ１９４は、機械式（メカ式）のスイッチではないため、通電されていない状態では作動することができず、選択した数値（設定値）を自身では保持することができない。このため、設定値を記憶するための記憶手段を別に備える必要がある。図１７に示すスロットマシン１００では、第２選択スイッチ１９４によって選択した数値をバックアップしないように構成しているが、バックアップするように構成してもよい。

【０４６３】

図２２（ｆ）は、第２チャンスボタン１６６と図１７に示す第１チャンスボタン１６５の大きさを比較した図である。図２２（ｆ）には、左ボタン１６７と右ボタン１６８も示されている。第１チャンスボタン１６５は、第２チャンスボタン１６６の３倍程度の大きさである。

【０４６４】

また、第２チャンスボタン１６６あるいは第１チャンスボタン１６５の操作を条件として、カットイン表示を行ったり、いずれか一方のチャンスボタンを連打演出等で使用し、他方のチャンスボタンを隠しボタンとし使用してもよい。ここで、隠しボタンとは、操作手段の操作を示唆や促進していない（例えば、操作示唆表示や操作促進表示が演出画像表示装置１５７に表示されない、内蔵された演出ランプも光らないのうちの少なくとも一つまたは両方）にも関わらず、操作手段を操作すると何らかの演出が行われるものをいう。

【０４６５】

図２３は、第１選択スイッチ１９０および第２選択スイッチ１９４を用いた設定値の選択例を示す図である。

【０４６６】

図１７に示すスロットマシン１００では、第１選択スイッチ１９０および第２選択スイッチ１９４で選択することができる設定値は、低音スピーカ２７７や上部スピーカ２７２

から出力する音（例えば、ＢＧＭ、効果音、エラー音等）の音量（ボリューム）の値である。上述のごとく、第１選択スイッチ１９０は、遊技者が操作することができない位置に設けられた操作手段であり、遊技店の店員が設定値を選択する際に使用するスイッチになる。また、第１選択スイッチ１９０と第２選択スイッチ１９４のうち第１選択スイッチ１９０に限って、スロットマシン１００を、省電力モードに設定するか非省電力モード（通常モード）に設定するかの選択も行うことができる。図１７に示すスロットマシン１００では、デモンストレーション演出が実行されている状態に限って、省電力モードに設定される。以下、デモンストレーションのことをデモと省略する。デモ演出は、一の遊技が終了してから遊技が再開されない状態で所定の時間（例えば、３０秒）が経過することによって開始される演出である。図１７に示すスロットマシン１００では、省電力モードに設定することが選択されている状態でデモ演出が開始された場合に、省電力モードに設定される。

【０４６７】

スロットマシン１００が省電力モードに設定されると、演出画像表示装置１５７に表示されるアニメ（デモアニメ）が暗い状態で再生されることで演出画像表示装置１５７の消費電力が抑えられ節電される。また、第１チャンスボタン１６５に内蔵された第１演出ランプ、左サイドランプ１４４Ｌ、右サイドランプ１４４Ｒ、図２２に示したバックライトモジュール７４０が消灯することでこれらの発光手段の消費電力も抑えられ節電される。なお、これらの発光手段が消灯すると消費電力は０になり、演出画像表示装置１５７における節電効果よりもこれらの発光手段における節電効果の方が高くなる。

【０４６８】

また、第１選択スイッチ１９０を操作すると、演出画像表示装置１５７に第１音量選択アイコンＳＩ１か第２音量選択アイコンＳＩ２が表示される。第１選択スイッチ１９０を用いた音量選択では、７段階の音量レベルの中から１つの音量レベルを選択する。また、非省電力モードでは、消音を選択することもできる。

【０４６９】

図２３（Ａ）は、第１選択スイッチ１９０の指示部１９０ｂを図２２（ａ）に示す「０」に合わせた場合の演出画像表示装置１５７の表示画面を示す図である。

【０４７０】

演出画像表示装置１５７には、第１音量選択アイコンＳＩ１が表示されている。この第１音量選択アイコンＳＩ１には、７段階の音量レベルの選択値と、７段階の横方向レベル表示（インジケータ表示）が表示される。図２３（Ａ）に示す第１音量選択アイコンＳＩ１には、７段階の音量レベルの選択値が０であること（０／７）と「消音」という文字が表示されている。また、７段階の横方向レベル表示では一つも点灯していない。第１選択スイッチ１９０によって消音が選択されると、低音スピーカ２７７および上部スピーカ２７２からの出力音は全く聞こえなくなる。

【０４７１】

図２３（Ｂ）は、第１選択スイッチ１９０の指示部１９０ｂを図２２（ａ）に示す「１」に合わせた場合の演出画像表示装置１５７の表示画面を示す図である。

【０４７２】

図２３（Ｂ）に示す第１音量選択アイコンＳＩ１には、７段階の音量レベルの選択値が１であることを示す「音量　１／７」の文字が表示されている。また、７段階の横方向レベル表示では一番左の１段階目のレベルだけが第１の色（例えば、黄色）に点灯している。

【０４７３】

図２３（Ｃ）は、第１選択スイッチ１９０の指示部１９０ｂを図２２（ａ）に示す「７」に合わせた場合の演出画像表示装置１５７の表示画面を示す図である。

【０４７４】

図２３（Ｃ）に示す第１音量選択アイコンＳＩ１には、７段階の音量レベルの選択値が７であることを示す「音量　７／７」の文字が表示されている。また、７段階の横方向レ

ベル表示では１段階目から７段階目のレベル全てが第１の色（例えば、黄色）に点灯している。第１選択スイッチ１９０によって７段目の音量レベルが選択されると、低音スピーカ２７７および上部スピーカ２７２からの出力音は最大音量になる。

【０４７５】

図２３（Ｄ）は、第１選択スイッチ１９０の指示部１９０ｂを図２２（ａ）に示す「８」に合わせた場合の演出画像表示装置１５７の表示画面を示す図である。

【０４７６】

図２３（Ｄ）に示す第１音量選択アイコンＳＩ１には、音量の選択値が展示会用音量であることを示す文字が表示されている。この展示会用音量は、展示会等でスロットマシン１００のプレゼンテーションを行う際に適した音量であり、例えば、４段目の音量レベルと５段目の音量レベルの間の音量である。また、７段階の横方向レベル表示では１段階目から７段階目のレベル全てが第２の色（例えば、赤色）に点灯している。なお、展示会用音量に代えて、第２選択スイッチ１９４では選択することができず、第１選択スイッチ１９０に限って選択することができる特別な音量の選択を可能にしてもよい。例えば、所定時間経過ごとに音量が１段階ずつ上がっていくステップトーンの選択が可能であってもよい。

【０４７７】

演出画像表示装置１５７に表示された第１音量選択アイコンＳＩ１は、第１選択スイッチ１９０が所定時間操作されないと消える。

【０４７８】

図２３（ａ）は、第１選択スイッチ１９０の指示部１９０ｂを図２２（ａ）に示す「９」に合わせた場合の演出画像表示装置１５７の表示画面を示す図である。

【０４７９】

図２３（ａ）に示す演出画像表示装置１５７には、第２音量選択アイコンＳＩ２が表示されている。この第２音量選択アイコンＳＩ２の背景色は、第１音量選択アイコンＳＩ１の背景色とは異なる。また、第２音量選択アイコンＳＩ２には、省電力モードという文字と、７段階の音量レベルの選択値と、７段階の横方向レベル表示（インジケータ表示）が表示される。図２３（ａ）に示す第２音量選択アイコンＳＩ２には、省電力モードという文字と、７段階の音量レベルの選択値が７であることを示す「音量　７／７」の文字が表示されている。また、７段階の横方向レベル表示では１段階目から７段階目のレベル全てが第３の色（例えば、青色）に点灯している。

【０４８０】

図２３（ｂ）は、第１選択スイッチ１９０の指示部１９０ｂを図２２（ａ）に示す「Ｆ」に合わせた場合の演出画像表示装置１５７の表示画面を示す図である。

【０４８１】

図２３（ｂ）に示す第２音量選択アイコンＳＩ２には、省電力モードという文字と、７段階の音量レベルの選択値が１であることを示す「音量　１／７」の文字が表示されている。また、７段階の横方向レベル表示では左端の１段階目のレベルだけが第３の色（例えば、青色）に点灯している。

【０４８２】

演出画像表示装置１５７に表示された第２音量選択アイコンＳＩ２も、第１選択スイッチ１９０が所定時間操作されないと消える。

【０４８３】

図１７に示すスロットマシン１００では、第１選択スイッチ１９０の指示部１９０ｂを図２２（ａ）に示す「９」または「Ａ」～「Ｆ」のいずれかに合わせた場合に、スロットマシン１００を省電力モードに設定することが選択される。なお、省電力モードに設定することが選択されても、スロットマシン１００が省電力モードに設定されるわけではなく、上述の如く、省電力モードに設定されるには、デモ状態であることが条件になる。一方、指示部１９０ｂを図２２（ａ）に示す「０」～「８」のいずれかに合わせた場合には、スロットマシン１００を非省電力モードに設定することが選択される。非省電力モードに

設定することが選択された場合には、デモ状態になっても省電力モードに設定されないことになる。また、遊技が行われている状態では、スロットマシン１００は非省電力モード（通常モード）に設定されていることになる。

【０４８４】

なお、スロットマシン１００が省電力モードに設定されていても、非省電力モードに設定されていても、上部スピーカ２７２および低音スピーカ２７７から出力される音量は同じである。したがって、図２３（Ｂ）で選択された選択値で出力される音量と、図２３（ｂ）で選択された選択値で出力される音量は同じであり、図２３（Ｃ）で選択された選択値で出力される音量と、図２３（ａ）で選択された選択値で出力される音量も同じである。

【０４８５】

図２３（ア）は、第２選択スイッチ１９４を操作した場合の演出画像表示装置１５７の表示画面を示す図である。

【０４８６】

遊技者が操作することができる第２選択スイッチ１９４を、演出画像表示装置１５７に後述する第１案内表示アイコンＧＩ１が表示されているときに操作すると、演出画像表示装置１５７には、第３音量選択アイコンＳＩ３が表示される。第３音量選択アイコンＳＩ３には、５段階の音量レベルの選択値と、５段階の縦方向レベル表示（インジケータ表示）が表示される。図２３（ア）に示す第３音量選択アイコンＳＩ３には、５段階の音量レベルの選択値が１であることを示す「音量　１／５」の文字が表示されている。また、５段階のレベル表示では一番下の１段階目のレベルだけが第４の色（例えば、緑色）に点灯している。第２選択スイッチ１９４の右ボタン１６８を１回押下するとレベルが１段階上がり、左ボタン１６７を１回押下するとレベルが１段階下がる。ただし、図２３（ア）に示す状態で左ボタン１６７を１回押下してもレベルはそれ以上下がらない。すなわち、第２選択スイッチ１９４の操作では消音を選択することはできない。なお、第２選択スイッチ１９４の操作でも消音を選択することができるようにしてもよい。

【０４８７】

図２３（イ）は、同図（ア）に示す状態から右ボタン１６８を４回押下した場合の演出画像表示装置１５７の表示画面を示す図である。

【０４８８】

図２３（イ）に示す第３音量選択アイコンＳＩ３には、５段階の音量レベルの選択値が５であることを示す「音量　５／５」の文字が表示されている。また、５段階の縦方向レベル表示では１段階目から５段階目のレベル全てが第４の色（例えば、緑色）に点灯している。

【０４８９】

演出画像表示装置１５７に表示された第３音量選択アイコンＳＩ３は、左ボタン１６７および右ボタン１６８が所定時間操作されないと消える。

【０４９０】

第１選択スイッチ１９０を操作して選択される音量は７段階であるのに対し、第２選択スイッチ１９４を操作して選択される音量は５段階である。図１７に示すスロットマシン１００では、音量の設定範囲が０から１２７の範囲であり、７段階における各設定値は、１段目が１８、２段目が３６、３段目が５４、４段目が７３、５段目が９１、６段目が１０９、７段目が１２７になる。一方、５段階では、７段階の１段目と７段目を除いて残った２段目から６段目になる。すなわち、７段階の２段目（３６）が５段階の１段目であり、７段階の６段目（１０９）が５段階の５段目になる。したがって、遊技店の店員しか、７段階の１段目の設定値（１８）と、７段目の設定値（１２７）を選択することはできない。なお、７段階の１段目（１８）を５段階の１段目にし、７段階の５段目（９１）を５段階の５段目にしてもよいし、７段階の３段目（５４）を５段階の１段目にし、７段階の７段目（１２７）を５段階の５段目にしてもよい。あるいは、５段階における各設定値を、１段目が２６、２段目が５１、３段目が７６、４段目が１０２、５段目が１２７にして

もよい。

【０４９１】

演出画像表示装置１５７に、第１音量選択アイコンＳＩ１あるいは第２音量選択アイコンＳＩ２と、後述する第１案内表示アイコンＧＩ１が表示されている状態で、第２選択スイッチ１９４の左ボタン１６７を１回押下すると、それまで表示されていた第１音量選択アイコンＳＩ１あるいは第２音量選択アイコンＳＩ２が、第３音量選択アイコンＳＩ３に代わり、音量レベルの選択値が２段階目であることを表す表示になる。一方、同じ状態で、左ボタン１６７ではなく右ボタン１６７を１回押下すると、それまで表示されていた第１音量選択アイコンＳＩ１あるいは第２音量選択アイコンＳＩ２が、第３音量選択アイコンＳＩ３に代わり、音量の選択値が４段階目であることを表す表示になる。これらの表示は、第１音量選択アイコンＳＩ１あるいは第２音量選択アイコンＳＩ２がどのような選択値を表示していても表示される。すなわち、１／７の選択値であっても、７／７の選択値であっても、左ボタン１６７を１回押下すると、２／５の選択値の表示になる。また、１／７の選択値であっても、７／７の選択値であっても、右ボタン１６８を１回押下すると、４／５の選択値の表示になる。これは、第３音量選択アイコンＳＩ３に切り替わった時に、それまでの選択値は破棄され、第３音量選択アイコンＳＩ３の初期値である３／５の音量レベルの値が選択し直され、左ボタン１６７または右ボタン１６８を操作することで、その初期値（３／５）に対して変更が加わる。すなわち、第２選択スイッチ１９４の操作が受け付けられると、第３音量選択アイコンＳＩ３の初期値がセットされ、第２選択スイッチ１９４が操作されることでその初期値に変更が加えられた値が第３音量選択アイコンＳＩ３で表示される。第１選択スイッチ１９０は店員が操作し、第２選択スイッチ１９４は遊技者が操作することを想定して設計されており、遊技者の意向を優先することができる。なお、反対に、第３音量選択アイコンＳＩ３が表示されている状態で第１選択スイッチ１９０が操作された場合には、第３音量選択アイコンＳＩ３で表示されていた選択値を引き継ぎ、第１選択スイッチ１９０が操作されることでこれまでの選択値に変更が加えられた値が第１音量選択アイコンＳＩ１あるいは第２音量選択アイコンＳＩ２で表示される。ただし、ここでも選択値を引き継がずに、第１音量選択アイコンＳＩ１あるいは第２音量選択アイコンＳＩ２の初期値（例えば、４／７）がセットされるようにしてもよい。

【０４９２】

次に、図２４を用いて、スロットマシン１００の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【０４９３】

スロットマシン１００の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部３００と、主制御部３００が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第１副制御部４００と、第１副制御部４００より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第２副制御部５００と、によって構成されている。

【０４９４】

＜主制御部＞

まず、スロットマシン１００の主制御部３００について説明する。主制御部３００は、主制御部３００の全体を制御する基本回路３０２を備えており、この基本回路３０２には、ＣＰＵ３０４と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの図柄配列等を記憶したＲＯＭ３０６と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ３０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ３１２と、ＷＤＴ（ウォッチドッグタイマ）３１４を搭載している。なお、ＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第１副制御部４００や第２副制御部５００についても同様である。この基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、水晶発振器３１５ｂが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、ＣＰＵ３０４は、電源が投入されるとＲＯＭ３０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ３１２に送信し、カウンタタイマ３１２は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この

割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ３０４に送信する。ＣＰＵ３０４は、この割込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。

【０４９５】

主制御部３００は、水晶発振器３１５ａから入力されるクロック信号に基づき０～６５５３５の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路３１６と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路３３８を備えており、ＣＰＵ３０４は、この起動信号出力回路３３８から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【０４９６】

また、主制御部３００は、センサ回路３２０を備えており、ＣＰＵ３０４は、割り込み時間ごとに各種センサ３１８（ベットボタン１３０センサ、ベットボタン１３１センサ、ベットボタン１３２センサ、メダル投入口１４１から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー１３５センサ、左ストップボタン１３７センサ、中ストップボタン１３８センサ、右ストップボタン１３９センサ、精算ボタン１３４センサ、ホッパーユニット１８０から払い出されるメダルのメダル払出センサ、左リール１１０のインデックスセンサ、中リール１１１のインデックスセンサ、右リール１１２のインデックスセンサ、等）の状態を監視している。

【０４９７】

なお、センサ回路３２０がスタートレバーセンサのＨレベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路３１６に出力する。この信号を受信した乱数発生回路３１６は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

【０４９８】

メダル受付センサは、メダル投入口１４１の内部通路に２個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー１３５センサは、スタートレバー１３５内部に２個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。左ストップボタン１３７センサ、中ストップボタン１３８センサ、および、右ストップボタン１３９センサは、各々対応するストップボタン１３７乃至１３９に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【０４９９】

ベットボタン１３０センサ、ベットボタン１３１センサ、および、ベットボタン１３２センサは、対応するベットボタン１３０乃至１３２のそれぞれに設置されており、ＲＡＭ３０８に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン１３４センサは、精算ボタン１３４に設けられている。精算ボタン１３４が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、ホッパーユニット１８０が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

【０５００】

左リール１１０のインデックスセンサ、中リール１１１のインデックスセンサ、および、右リール１１２のインデックスセンサは、各リール１１０乃至１１２の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにＬレベルになる。一旦Ｌレベルになってから次にＬレベルになるまでの間、リールが基準位置からどのくらい回転しているかを示す回転位置情報は、水晶発振器３１５ｂが出力するクロック信号をカウントした値に基づいて算出される。ＣＰＵ３０４は、上記Ｌレベルの信号を検出すると、リールが１回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。この回転位置情報は、主制御部３００のＲＡＭ３０８に格納されている。

【０５０１】

主制御部３００は、リールユニット７００の各リール１１０～１１２ごとに設けたモータ１１０ｍ～１１２ｍ（図２５参照）を駆動する駆動回路３２２、投入されたメダルを選別するメダルセレクタ１７０に設けたソレノイドを駆動する駆動回路３２４、ホッパーユ

ニット１８０に設けたモータ１８０ｍ（図２５参照）を駆動する駆動回路３２６、各種ランプ３３９（有効ライン表示ランプ１２０、告知ランプ１２３、遊技メダル投入可能ランプ１２４、再遊技ランプ１２２、遊技メダル投入ランプ１２９は、遊技開始ランプ１２１、貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６、払出枚数表示器１２７）を駆動する駆動回路３２８を備えている。

【０５０２】

また、基本回路３０２には、情報出力回路３３４を接続しており、主制御部３００は、この情報出力回路３３４を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路６５２にスロットマシン１００の遊技情報（例えば、遊技状態を示す情報）を出力する。

【０５０３】

また、主制御部３００は、電源装置２５２（図３参照）から主制御部３００に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路３３０を備えており、電圧監視回路３３０は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では９ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路３０２に出力する。

【０５０４】

また、主制御部３００は、第１副制御部４００にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第１副制御部４００との通信を可能としている。なお、主制御部３００と第１副制御部４００との情報通信は一方向の通信であり、主制御部３００は第１副制御部４００にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第１副制御部４００からは主制御部３００にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【０５０５】

以上説明した、主制御部３００の各構成部材は、主制御部基板３００Ｂ（図２５参照）に搭載されている。

【０５０６】

＜副制御部＞

次に、スロットマシン１００の第１副制御部４００について説明する。第１副制御部４００は、主制御部３００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信する。第１副制御部４００は、この制御コマンドに基づいて第１副制御部４００の全体を制御する基本回路４０２を備えており、この基本回路４０２は、ＣＰＵ４０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ４０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ４１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ４１２を搭載している。基本回路４０２のＣＰＵ４０４は、水晶発振器４１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ＲＯＭ４０６には、第１副制御部４００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトモジュール７４０の点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されている。

【０５０７】

ＣＰＵ４０４は、所定のタイミングでデータバスを介してＲＯＭ４０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ４１２に送信する。カウンタタイマ４１２は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ４０４に送信する。ＣＰＵ４０４は、この割込み要求のタイミングをもとに、各ＩＣや各回路を制御する。

【０５０８】

また、第１副制御部４００には、音源ＩＣ４１８を設けており、音源ＩＣ４１８に出力インタフェースを介して上部スピーカ２７２および低音スピーカ２７７を設けている。音源ＩＣ４１８は、ＣＰＵ４０４からの命令に応じてアンプ、および上部スピーカ２７２や低音スピーカ２７７から出力する音声の制御を行う。音源ＩＣ４１８には音声データが記憶されたＳ－ＲＯＭ（サウンドＲＯＭ）が接続されており、このＲＯＭから取得した音声データをアンプで増幅させて上部スピーカ２７２および低音スピーカ２７７から出力する。

【０５０９】
　また、第１副制御部４００には、駆動回路４２２が設けられ、駆動回路４２２に入出力インタフェースを介して各種ランプ４２０（上部ランプ、下部ランプ、左サイドランプ１４４Ｌ、右サイドランプ１４４Ｒ、タイトルパネルランプ１６４、ベットボタンランプ２００、バックライトモジュール７４０、第１チャンスボタン１６５に内蔵された第１演出ランプ、第２チャンスボタン１６６に内蔵された第２演出ランプ等）が接続されている。
【０５１０】
　また、第１副制御部４００には、シャッタ１６３のモータ１６３ｍ（図２５参照）を駆動する駆動回路４２４を設けている。シャッタ１６３のモータ１６３ｍはステッピングモータであり、この駆動回路４２４は、ＣＰＵ４０４からの命令に応じてそのモータ１６０ｍに駆動信号を出力する。
【０５１１】
　また、第１副制御部４００には、センサ回路４２６を設けており、センサ回路４２６には入力インタフェースを介してシャッタセンサ４２８を接続している。ＣＰＵ４０４は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ４２８の状態を監視している。さらに、第１副制御部４００には、スイッチセンサ４２７を設けており、このスイッチセンサ４２７で第１チャンスボタン１６５の押下を検出する。また、第２チャンスボタン１６６、左ボタン１６７、および右ボタン１６８からなる第２選択スイッチ１９４それぞれのボタンの押下もスイッチセンサ４２７で検出される。シャッタセンサ４２８やスイッチセンサ４２７からの検出信号は、センサ回路４２６によって基本回路４０２に出力される。
【０５１２】
　また、基本回路４０２には、第１選択スイッチセンサ１９０が直接接続されているが、この第１選択スイッチセンサ１９０も、スイッチセンサ４２７およびセンサ回路４２６を介して基本回路４０２に接続してもよい。
【０５１３】
　また、ＣＰＵ４０４は、出力インタフェースを介して第２副制御部５００へ信号の送受信を行う。
【０５１４】
　以上説明した、第１副制御部４００の各構成部材は、第１副制御部基板４００Ｂ（図２５参照）に搭載されている。
【０５１５】
　第２副制御部５００は、演出画像表示装置１５７の表示制御を含む演出装置１６０の各種制御を行う。なお、第２副制御部５００は、例えば、演出画像表示装置１５７の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ１６３のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。
【０５１６】
　第２副制御部５００は、第１副制御部４００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第２副制御部５００の全体を制御する基本回路５０２を備えており、この基本回路５０２は、ＣＰＵ５０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ５０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ５１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ５１２と、を搭載している。基本回路５０２のＣＰＵ５０４は、水晶発振器５１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ＲＯＭ５０６には、第２副制御部５００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されている。
【０５１７】
　ＣＰＵ５０４は、所定のタイミングでデータバスを介してＲＯＭ５０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ５１２に送信する。カウンタタイマ５１２は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ４０４に送信する。ＣＰＵ５０４は、この割込み要求のタイミングをもとに、各ＩＣや各回路を制御する。

【０５１８】
　また、第２副制御部５００には、ＶＤＰ５３４（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、このＶＤＰ５３４には、バスを介してＲＯＭ５０６、ＶＲＡＭ５３６が接続されている。ＶＤＰ５３４は、ＣＰＵ５０４からの信号に基づいてＲＯＭ５０６に記憶された画像データ等を読み出し、ＶＲＡＭ５３６のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置１５７に画像を表示する。
【０５１９】
　以上説明した回路構成によって、第１副制御部４００は、省電力モードの設定を指示する制御信号を駆動回路４２２に送信したり第２副制御部５００に送信する。この結果、演出画像表示装置１５７は、第２副制御部５００を介して制御信号を受信し、第１チャンスボタン１６５に内蔵された第１演出ランプやサイドランプ１４４Ｌや右サイドランプ１４４Ｒやバックライトモジュール７４０は第２副制御部５００を介さずに制御信号を受信する。
【０５２０】
　続いて、電源制御基板、主制御部基板および第１副制御部基板といった各基板と、リールユニット、ホッパーユニットおよび演出可動体ユニットといった各ユニットの接続例について説明する。
【０５２１】
　図２５は、各基板と各ユニットの接続例を示す図である。
【０５２２】
　この図２５には、電源制御基板２５２Ｂと、主制御部基板３００Ｂと、第１副制御部基板４００Ｂと、リールユニット７００と、ホッパーユニット１８０と、演出可動体ユニット１６０Ｕが示されている。演出可動体ユニット１６０Ｕは、図１７に示す演出装置１６０に組み込まれた、シャッタ１６３を移動させるユニットである。シャッタ１６３は可動体の一例に相当する。
【０５２３】
　電源制御基板２５２Ｂ、主制御部基板３００Ｂおよび第１副制御部基板４００Ｂそれぞれには、複数のコネクタＰＣ１～ＰＣ４，ＭＣ１～ＭＣ６、ＳＣ１～ＳＣ４が示されている。また、リールユニット７００、ホッパーユニット１８０および演出可動体ユニット１６０Ｕそれぞれにも、１又は複数のコネクタＨＣ１，ＲＣ１～ＲＣ３、ＤＣ１が示されている。
【０５２４】
　遊技機設置営業店に設けられた島設備では、１００Ｖの交流電源を２４Ｖの電圧に降圧し、パチンコ機１００には２４Ｖの交流電流が、コネクタＰＣ１に接続された電源コード２６５を通して供給される。２４Ｖの交流電流は、電源制御基板２５２Ｂにおいて、２４Ｖの直流電圧と、１２Ｖの直流電圧と、５Ｖの直流電圧に変換される。なお、その他の直流電圧に変換されてもよいが、ここでの説明では、２４Ｖの直流電圧と５Ｖの直流電圧について説明する。
【０５２５】
　図２５に示す電源制御基板２５２Ｂには、２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインが示されており、２４Ｖ電源ラインに接続された、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび電源制御２４Ｖコンデンサ２４ＰＣ、５Ｖ電源ラインに接続された、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬおよび電源制御５Ｖコンデンサ５ＰＣも示されている。電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬは、２４Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプであり、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬは、５Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプである。また、図３にも示した電源スイッチ２４４も示されている。
【０５２６】
　電源制御基板２５２Ｂのコネクタ ＰＣ２には、２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインが接続されている。このコネクタＰＣ２と主制御基板３００ＢのコネクタＭＣ５は、ハーネス

ＰＭで接続されており、主制御基板３００Ｂには、このハーネスＰＭを通して、２４Ｖの直流電流が供給されるとともに５Ｖの直流電流も供給される。

【０５２７】

また、電源制御基板２５２Ｂのコネクタ ＰＣ３には２４Ｖ電源ラインが接続されている。このコネクタＰＣ３と第１副制御基板４００Ｂのコネクタ ＳＣ１はハーネスＰＳ１で接続されており、第１副制御基板４００Ｂには、このハーネスＰＳ１を通して、２４Ｖの直流電流が供給される。また、電源制御基板２５２Ｂのコネクタ ＰＣ４には５Ｖ電源ラインが接続されている。このコネクタＰＣ４と第１副制御基板４００Ｂのコネクタ ＳＣ２はハーネスＰＳ２で接続されており、第１副制御基板４００Ｂには、このハーネスＰＳ２を通して、５Ｖの直流電流が供給される。

【０５２８】

なお、主制御基板３００Ｂにも、第１副制御基板４００Ｂと同じように、２４Ｖと５Ｖを別々のハーネスで供給してもよい。また、第１副制御基板４００Ｂにも、主制御基板３００Ｂと同じように、２４Ｖと５Ｖを共通のハーネスで供給してもよい。

【０５２９】

図２５に示す主制御部基板３００Ｂにも、２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインが示されている。主制御部基板３００Ｂの２４Ｖ電源ラインには、ハーネスＰＭを通して供給された２４Ｖの直流電流が流れ、主制御部基板３００Ｂの５Ｖ電源ラインには、同じくハーネスＰＭを通して供給された５Ｖの直流電流が流れる。また、図２５に示す主制御部基板３００Ｂにも、２４Ｖ電源ラインに接続された、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御２４Ｖコンデンサ２４ＭＣと、５Ｖ電源ラインに接続された主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬも示されている。主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬは、２４Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプであり、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは、５Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプである。なお、５Ｖ電源ラインにコンデンサは設けられていない。

【０５３０】

また、主制御基板３００Ｂには、ホッパーモータ駆動ＩＣ３２６ｉと、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉが実装されている。ホッパーモータ駆動ＩＣ３２６ｉは、図２４に示す駆動回路３２６を構成する集積回路である。リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉは、図２４に示す駆動回路３２２を構成する集積回路である。ホッパーモータ駆動ＩＣ３２６ｉにもリールモータ駆動ＩＣ３２２ｉにも、２４Ｖの直流電流と５Ｖの直流電流それぞれが供給されている。なお、図示省略したが、主制御基板３００Ｂには、図２４に示す基本回路３０２が構成されており、その他の駆動回路３２４、３２８等を構成する集積回路も実装されている。

【０５３１】

主制御基板３００Ｂの、ホッパーモータ駆動ＩＣ３２６ｉが接続しているコネクタＭＣ１とホッパーユニット１８０のコネクタＨＣ１はハーネスＭＨで接続されている。ホッパーユニット１８０には、ホッパーモータ駆動ＩＣ３２６ｉに供給されていた２４Ｖの直流電流と５Ｖの直流電流それぞれが、このハーネスＭＨを通して供給され、ホッパーユニット１８０に設けられたモータ１８０ｍが駆動可能になる。また、主制御基板３００Ｂからは、モータ１８０ｍの制御を行う制御信号（コマンド）がこのハーネスＭＨを通して送られる。

【０５３２】

また、主制御基板３００Ｂの、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉが接続しているコネクタＭＣ２とリールユニット７００のコネクタＲＣ１はハーネスＭＲ１で接続されており、同じくリールモータ駆動ＩＣ３２２ｉが接続しているコネクタＭＣ３とリールユニット７００のコネクタＲＣ２はハーネスＭＲ２で接続されており、同じくリールモータ駆動ＩＣ３２２ｉが接続しているコネクタＭＣ４とリールユニット７００のコネクタＲＣ３はハーネスＭＲ３で接続されている。リールユニット７００には、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉに供給されていた２４Ｖの直流電流と５Ｖの直流電流それぞれが、これらのハーネスＭＲ

１～３それぞれを通して供給され、リールごとに設けられた各モータ１１０ｍ～１１２ｍが駆動可能になる。また、主制御基板３００Ｂからは、各モータ１１０ｍ～１１２ｍの制御を行う制御信号（コマンド）がこれらのハーネスＭＲ１～３それぞれを通して送られる。なお、モータごとにハーネスが接続されているが、リールユニット７００側のコネクタＲＣ１～ＲＣ３を一つのコネクタにし、主制御基板３００Ｂ側のコネクタＭＣ２～ＭＣ４も一つのコネクタにし、１本の共通なハーネスで接続してもよい。ただし、１本の共通なハーネスといっても、３本のハーネスＭＲ１～ＭＲ３が集まったものである。

【０５３３】

さらに、主制御基板３００ＢのコネクタＭＣ６と第１副制御基板４００ＢのコネクタＳＣ４はハーネスＭＳで接続されている。このハーネスＭＳは、制御信号用（コマンド送信用）のハーネスであり、電流供給には用いられていない。

【０５３４】

図２５に示す第１副制御部基板４００Ｂにも、２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインが示されている。第１副制御部基板４００Ｂの２４Ｖ電源ラインには、ハーネスＰＳ１を通して供給された２４Ｖの直流電流が流れ、第１副制御部基板４００Ｂの５Ｖ電源ラインには、ハーネスＰＳ２を通して供給された５Ｖの直流電流が流れる。また、図２５に示す第１副制御部基板４００Ｂにも、２４Ｖ電源ラインに接続された、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬおよび副制御２４ＶコンデンサＣ２４ＳＣと、５Ｖ電源ラインに接続された副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬも示されている。副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬは、２４Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプであり、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは、５Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプである。なお、第１副制御基板４００Ｂでも、５Ｖ電源ラインにコンデンサは設けられていない。

【０５３５】

また、第１副制御基板４００Ｂには、可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉが実装されている。この可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉは、図２４に示す駆動回路４２４を構成する集積回路である。可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉには、２４Ｖの直流電流と５Ｖの直流電流それぞれが供給されている。なお、ここでも図示省略したが、第１副制御基板４００Ｂには、図２４に示す基本回路４０２が構成されており、その他の駆動回路４２４、４２６等を構成する集積回路も実装されている。

【０５３６】

第１副制御基板４００Ｂの、可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉが接続しているコネクタＳＣ３と演出可動体ユニット１６０ＵのコネクタＤＣ１はハーネスＳＤで接続されている。演出可動体ユニット１６０Ｕには、可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉに供給されていた２４Ｖの直流電流と５Ｖの直流電流それぞれが、このハーネスＳＤを通して供給され、演出可動体ユニット１６０Ｕに設けられたモータ１６３ｍが駆動可能になる。また、第１副制御基板４００Ｂからは、モータ１６３ｍの制御を行う制御信号（コマンド）がこのハーネスＳＤを通して送られる。

【０５３７】

なお、図１７に示すスロットマシン１００は、図２４に示すように第２副制御部５００も備えており、図２５では不図示であるが、第２副制御基板も、電源制御基板２５２Ｂから不図示のハーネスを通して２４Ｖの直流電流と５Ｖの直流電流それぞれが供給されている。また、第２副制御基板は第１副制御基板４００Ｂと制御信号用（コマンド送信用）のハーネスで接続されている。さらに、第２副制御基板も、第１副制御基板４００Ｂと同じように演出装置（演出画像表示装置１５７）と接続されている。

【０５３８】

以上説明したように、主制御基板３００ＢとホッパーユニットＨＵ１８０はハーネスＭＨで電気的に接続されており、主制御基板３００Ｂとリールユニット７００もハーネスＭＲ１～３で電気的に接続されている。また、第１副制御基板４００Ｂと演出可動体ユニット１６０ＵもハーネスＳＤで電気的に接続されている。

【０５３９】
図２６は、電断状態のスロットマシン１００の前面扉１０２を開けて、左リール１１０を手動で回転させている様子を示す図である。電断状態とは、電源スイッチ２４４がオフになっている状態であってもよいし、電源スイッチ２４４がオンになっているが、コンセントに電源コード２６５が接続されていない状態であってもよいし、島設備から電力が供給されていない状態であってもよい（以下においても同じ。）。島設備から電力が供給されていない状態であれば、コンセントに電源コード２６５が接続されていて電源スイッチ２４４がオンであっても、電断状態である。こういった電断状態であっても、各リール１１０～１１２は手動で順方向にも逆方向にも回転させることができる。
【０５４０】
通電状態で点灯する、図２５に示すいずれのモニタＬＥＤ（電源制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＰＬ、主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＳＬ）も電断状態では消灯している。
【０５４１】
しかしながら、図２６に示すように、手動で左リール１１０を回転させると、左リール１１０を回転させるモータ１１０ｍ（図２５参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図２５を参照しながら説明を続けると、モータ１１０ｍで発生した誘導電流は、ハーネスＭＲ１を通って主制御基板３００Ｂに流れ込み、リール駆動ＩＣ３２２ｉから２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインそれぞれに供給される。主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬとグランドの間には主制御２４Ｖ調整抵抗２４ＭＲが設けられており、主制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＭＬとグランドの間には主制御５Ｖ調整抵抗５ＭＲが設けられている。主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬは、主制御２４Ｖ調整抵抗２４ＭＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、主制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＭＬは、主制御５Ｖ調整抵抗５ＭＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、手動による回転を止めても、２４Ｖ電源ラインには、主制御２４Ｖコンデンサ２４ＭＣが設けられているため、しばらくの間は主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬは点灯を継続する。一方、５Ｖ電源ラインには、コンデンサが設けられていないため、手動による回転を止めると主制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＭＬはすぐに消灯する。すなわち、手動による回転を止めると主制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＭＬは主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬよりも先に消灯する。なお、５Ｖ電源ラインにも、主制御２４Ｖコンデンサ２４ＭＣよりも低容量のコンデンサを設けておいてもよい。
【０５４２】
主制御基板３００Ｂに流れ込んだ誘導電流は、今度は、ハーネスＰＭを通って電源制御基板２５２Ｂに流れ込み、コネクタＰＣ２から２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインそれぞれに供給される。電源制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＰＬとグランドの間には電源制御２４Ｖ調整抵抗２４ＰＲが設けられており、電源制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＰＬとグランドの間には電源制御５Ｖ調整抵抗５ＰＲが設けられている。電源制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＰＬは、電源制御２４Ｖ調整抵抗２４ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、電源制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＰＬは、電源制御５Ｖ調整抵抗５ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、主制御基板３００ＢのＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ）と電源制御基板２５２ＢのＬＥＤ（２４ＰＬ，５ＰＬ）といった複数の基板のＬＥＤが発光していることになる。また、手動による回転を止めても、２４Ｖ電源ラインには、電源制御２４Ｖコンデンサ２４ＰＣが設けられているため、しばらくの間は電源制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＰＬは点灯を継続する。また、５Ｖ電源ラインにも電源制御５Ｖコンデンサ５ＰＣが設けられているため、しばらくの間は電源制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＰＬも点灯を継続する。
【０５４３】
電源制御基板２５２Ｂに流れ込んだ誘導電流は、さらに、ハーネスＰＳ１を通って第１副制御基板４００Ｂに流れ込み、コネクタＳＣ１から２４Ｖ電源ラインに供給される。副

制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬとグランドの間には副制御２４Ｖ調整抵抗２４ＳＲが設けられている。副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬとグランドの間には副制御５Ｖ調整抵抗５ＳＲが設けられている。副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬは、副制御２４Ｖ調整抵抗２４ＳＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、電源制御基板２５２Ｂに流れ込んだ誘導電流は、ハーネスＰＳ２を通って第１副制御基板４００Ｂに流れ込み、コネクタＳＣ２から５Ｖ電源ラインに供給される。副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬとグランドの間には副制御５Ｖ調整抵抗５ＳＲが設けられている。副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは、副制御５Ｖ調整抵抗５ＳＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、主制御基板３００ＢのＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ）と電源制御基板２５２ＢのＬＥＤ（２４ＰＬ，５ＰＬ）と第１副制御基板４００ＢのＬＥＤ（２４ＳＬ，５ＳＬ）といった複数の基板のＬＥＤが発光していることになる。なお、手動による回転を止めても、２４Ｖ電源ラインには、副制御２４ＶコンデンサＣ２４ＳＣが設けられているため、しばらくの間は副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬは点灯を継続する。一方、５Ｖ電源ラインには、コンデンサが設けられていないため、手動による回転を止めると副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬはすぐに消灯する。

【０５４４】

以上の説明は、各ハーネスＭＲ１、ＰＭ、ＰＳ１、ＰＳ２がコネクタに正常に接続されていて、断線していない場合に生じる現象の説明になる。一方、ハーネスＭＲ１が、断線していたり、コネクタＲＣ１または／およびコネクタＭＣ２に正常に接続されていない（外れていたり、挿入不足である）と、左リール１１０をいくら手動で回転させても、図２５に示すいずれのモニタＬＥＤも点灯せず、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは消灯したままである。その結果、左リール１１０を手動で回転させても、図２５に示すいずれのモニタＬＥＤあるいは主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬが点灯しない場合は、ハーネスＭＲ１の異常やコネクタＲＣ１，ＭＣ２との接続不良を疑うことができる。

【０５４５】

また、ハーネスＰＭが、断線していたり、コネクタＭＣ５または／およびコネクタＰＣ２に正常に接続されていないと、左リール１１０を手動で回転させた場合に、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬと主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは点灯するものの副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬは点灯しない。その結果、左リール１１０を手動で回転させると、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬと主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは点灯しているのに、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬは点灯していない場合には、ハーネスＰＭの異常やコネクタＭＣ５，ＰＣ２との接続不良を疑うことができる。

【０５４６】

また、清掃やメンテナンスあるいは製造段階で主制御基板３００Ｂが電源制御基板２５２Ｂと接続されていない状態でも、左リール１１０を手動で回転させることで、主制御基板３００ＢのＬＥＤ（２４ＭＬ、５ＭＬ）は点灯可能である。

【０５４７】

また、ハーネスＰＳ１が、断線していたり、コネクタＰＣ３または／およびコネクタＳＣ１に正常に接続されていないと、左リール１１０を手動で回転させた場合に、図２５に示すモニタＬＥＤのうち副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬのみが点灯しない。その結果、左リール１１０を手動で回転させても、図２５に示すモニタＬＥＤのうち副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬのみが点灯しない場合は、ハーネスＰＳ１の異常やコネクタＰＣ３，ＳＣ１との接続不良を疑うことができる。さらに、ハーネスＰＳ２が、断線していたり、コネクタＰＣ４または／およびコネクタＳＣ２に正常に接続されていないと、左リール１１０を手動で回転させた場合に、図２５に示すモニタＬＥＤのうち副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬのみが点灯しない。その結果、左リール１１０を手動で回転させても、図２５

に示すモニタＬＥＤのうち副制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＳＬのみが点灯しない場合は、ハーネスＰＳ２の異常やコネクタＰＣ４，ＳＣ２との接続不良を疑うことができる。

【０５４８】

ここでは、電断状態で左リール１１０を手動で回転させた場合の説明であったが、電断状態で中リール１１１を手動で回転させた場合も、電断状態で右リール１１２を手動で回転させた場合も同様である。また、手動で回転させるリールの数が増えると、モニタＬＥＤが明るく発光するようになる。例えば、左リール１１０と中リール１１１と右リール１１２を同時に手動で回転させると、左リール１１０のみを手動で回転させた場合よりもモニタＬＥＤが明るく発光する。

【０５４９】

また、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬといったモニタＬＥＤとは別の用途に用いられるＬＥＤ（例えば、エラーが生じると発光するエラー監視用のＬＥＤや、信号監視用のＬＥＤ等）であっても、２４Ｖ電源ラインや５Ｖ電源ラインに調整抵抗とともに設けられていれば、電断状態で手動で左リール１１０を回転させると電気的接続不良がなければ発光する。このため、モニタＬＥＤとは別の用途に用いられるＬＥＤであっても、電気的接続不良の確認を行うことができる。

【０５５０】

図２７（ａ）は、図３に示すホッパーユニット１８０を斜め上から見た斜視図である。

【０５５１】

図２７（ａ）に示すホッパーユニット１８０には、図２５に示すコネクタＨＣ１も示されている。このホッパーユニット１８０は、メダルを貯留しておく貯留槽１８１と、貯留槽１８１の底面に設けられた円盤状のホッパーディスク１８２とを有する。図２７（ａ）では、このホッパーディスク１８２の一部が見えている。ホッパーディスク１８２には、周方向に間隔をあけて６個のメダル通過孔１８２１が設けられている。メダル通過孔１８２１は、遊技媒体であるメダルが通過できる大きさの孔である。ホッパーディスク１８２は、モータ１８０ｍ（図２５参照）によって回転され、貯留槽１８１に貯留されているメダルは、メダル通過孔１８２１を通って払い出される。

【０５５２】

図２７（ｂ）は、ホッパーディスク１８２を手動で回転させている様子を示す図である。

【０５５３】

この図２７（ｂ）には、ホッパーディスク１８２を真上からみた状態が示されており、６個のメダル通過孔１８２１が確認できる。電断状態であっても、ホッパーディスク１８２は、メダル通過孔１８２１に指を入れて、手動で順方向にも逆方向にも回転させることができる。

【０５５４】

手動でホッパーディスク１８２を回転させると、ホッパーディスク１８２を回転させるモータ１８０ｍ（図２５参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図２５を参照しながら説明を続けると、モータ１８０ｍで発生した誘導電流は、ハーネスＭＨを通って主制御基板３００Ｂに流れ込み、ホッパーモータ駆動ＩＣ３２６ｉから２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインそれぞれに供給される。主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬは、主制御２４Ｖ調整抵抗２４ＭＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは、主制御５Ｖ調整抵抗５ＭＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。一方、ハーネスＭＨが、断線していたり、コネクタＨＣ１または／およびコネクタＭＣ１に正常に接続されていないと、ホッパーディスク１８２をいくら手動で回転させても、図２５に示すいずれのモニタＬＥＤも点灯せず、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは消灯したままである。その結果、ホッパーディスク１８２を手動で回転させても、

図２５に示すいずれのモニタＬＥＤあるいは主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬが点灯しない場合は、ハーネスＭＨの異常やコネクタＨＣ１，ＭＣ１との接続不良を疑うことができる。

【０５５５】

ホッパーディスク１８２のモータ１８０ｍで発生した誘導電流は、この後、上述の左リール１１０のモータ１１０ｍで発生した誘導電流と同じく、電源制御基板２５２Ｂを通って、第１副制御基板４００Ｂまで流れ、正常であれば、それぞれの基板２５２Ｂ、４００Ｂに設けられたモニタＬＥＤ（２４ＰＬ，５ＰＬ，２４ＳＬ，５ＳＬ）が点灯する。よって、左リール１１０を手動で回転させたときと同じく、ホッパーディスク１８２を手動で回転させたときも、主制御基板３００Ｂよりも下流側の電気的接続不良の確認も行うことができる。

【０５５６】

なお、電断状態でホッパーディスク１８２を手動で回転させるとともに左リール１１１も手動で回転させた場合には、手動で回転させる可動体の数が増えたことで、モニタＬＥＤが明るく発光するようになる。

【０５５７】

また、電断状態であっても、図１７に示すシャッタ１６３は手動で開閉することができる。

【０５５８】

手動でシャッタ１６３を開閉させると、シャッタ１６３を開閉させるモータ１６３ｍ（図２５参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図２５を参照しながら説明を続けると、モータ１６３ｍで発生した誘導電流は、ハーネスＳＤを通って第１副制御基板４００Ｂに流れ込み、可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉから２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインそれぞれに供給される。副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬは、副制御２４Ｖ調整抵抗２４ＳＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬも、副制御５Ｖ調整抵抗５ＳＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。

【０５５９】

第１副制御基板４００Ｂに流れ込んだ誘導電流は、今度は、ハーネスＰＳ１を通って電源制御基板２５２Ｂに流れ込み、コネクタＰＣ３から２４Ｖ電源ラインに供給される。電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬは、電源制御２４Ｖ調整抵抗２４ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、第１副制御基板４００Ｂに流れ込んだ誘導電流は、ハーネスＰＳ２も通って電源制御基板２５２Ｂに流れ込み、コネクタＰＣ４から５Ｖ電源ラインに供給される。電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬも、電源制御５Ｖ調整抵抗５ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、第１副制御基板４００ＢのＬＥＤ（２４ＳＬ，５ＳＬ）と電源制御基板２５２ＢのＬＥＤ（２４ＰＬ，５ＰＬ）といった複数の基板のＬＥＤが発光していることになる。

【０５６０】

電源制御基板２５２Ｂに流れ込んだ誘導電流は、さらに、ハーネスＰＭを通って主制御基板３００Ｂに流れ込み、コネクタＭＣ５から２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインそれぞれに供給される。電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬは、電源制御２４Ｖ調整抵抗２４ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬは、電源制御５Ｖ調整抵抗５ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、電源制御基板２５２ＢのＬＥＤ（２４ＰＬ，５ＰＬ）と第１副制御基板４００ＢのＬＥＤ（２４ＳＬ，５ＳＬ）と主制御基板３００ＢのＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ）といった複数の基板のＬＥＤが発光していることになる。

【０５６１】

以上の説明は、各ハーネスＳＤ、ＰＳ１、ＰＳ２、ＰＭがコネクタに正常に接続されて

いて、断線していない場合に生じる現象の説明になる。一方、ハーネスＳＤが、断線していたり、コネクタＤＣ１または／およびコネクタＳＣ３に正常に接続されていないと、シャッタ１６３をいくら手動で開閉させても、図２５に示すいずれのモニタＬＥＤも点灯せず、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬおよび副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは消灯したままである。その結果、シャッタ１６３を手動で開閉させても、図２５に示すいずれのモニタＬＥＤあるいは副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬおよび副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬが点灯しない場合は、ハーネスＳＤの異常やコネクタＤＣ１，ＳＣ３との接続不良を疑うことができる。

【０５６２】

また、ハーネスＰＳ１が、断線していたり、コネクタＳＣ１または／およびコネクタＰＣ３に正常に接続されていないと、シャッタ１６３を手動で開閉させた場合に、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬと副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは点灯するものの電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬは点灯しない。その結果、シャッタ１６３を手動で開閉させると、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬと副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは点灯しているのに、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬは点灯していない場合には、ハーネスＰＳ１の異常やコネクタＳＣ１，ＰＣ３との接続不良を疑うことができる。さらに、ハーネスＰＳ２が、断線していたり、コネクタＳＣ２または／およびコネクタＰＣ４に正常に接続されていないと、シャッタ１６３を手動で開閉させた場合に、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬと副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは点灯するものの電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは点灯しない。その結果、シャッタ１６３を手動で開閉させると、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬと副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは点灯しているのに、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは点灯していない場合には、ハーネスＰＳ２の異常やコネクタＳＣ２，ＰＣ４との接続不良を疑うことができる。

【０５６３】

また、清掃やメンテナンスあるいは製造段階で第１副制御基板４００Ｂが電源制御基板２５２Ｂと接続されていない状態でも、シャッタ１６３を手動で開閉することで、第１副制御基板４００ＢのＬＥＤ（２４ＳＬ、５ＳＬ）は点灯可能である。

【０５６４】

また、ハーネスＰＭが、断線していたり、コネクタＰＣ２または／およびコネクタＭＣ５に正常に接続されていないと、シャッタ１６３を手動で開閉させた場合に、図２５に示すモニタＬＥＤのうち主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬと主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬのみが点灯しない。その結果、シャッタ１６３を手動で開閉させても、図２５に示すモニタＬＥＤのうち主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬと主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬのみが点灯しない場合には、ハーネスＰＭの異常やコネクタＰＣ２，ＭＣ５との接続不良を疑うことができる。

【０５６５】

図２８は、図２５に示す主制御基板３００Ｂと、同じく図２５に示すホッパーユニット１８０およびリールユニット７００との間に中継基板が設けられた例を示す図である。以下、図２５を用いて説明した接続例と異なる点を中心に説明し、重複する説明は省略する場合がある。

【０５６６】

この図２８では、主制御部基板３００Ｂに設けられた、コネクタＭＣ５およびコネクタＭＣ６は図示省略されている。図２８に示す主制御部基板３００Ｂとホッパーユニット１８０との間にはホッパー用中継基板９０１Ｂが示されており、主制御部基板３００Ｂとリールユニット７００との間にはリール用中継基板９０２Ｂが示されている。

【０５６７】

ホッパー用中継基板９０１Ｂには、主制御基板３００ＢのコネクタＭＣ１に接続したハーネスＭＨ１が接続するコネクタＨＲＭと、ホッパーユニット１８０のコネクタＨＣ１に

接続したハーネスＭＨ２が接続するコネクタＨＲＨが設けられている。
【０５６８】
リール用中継基板９０２Ｂには、主制御基板３００Ｂのコネクタ ＭＣ２に接続したハーネスＭＲ１１が接続するコネクタＲＲＭ１と、リールユニット７００のコネクタＲＣ１に接続したハーネスＭＲ１２が接続するコネクタＲＲＲ１が設けられている。また、主制御基板３００Ｂのコネクタ ＭＣ３に接続したハーネスＭＲ２１が接続するコネクタＲＲＭ２と、リールユニット７００のコネクタＲＣ２に接続したハーネスＭＲ２２が接続するコネクタＲＲＲ２も設けられている。さらに、主制御基板３００Ｂのコネクタ ＭＣ４に接続したハーネスＭＲ３１が接続するコネクタＲＲＭ３と、リールユニット７００のコネクタＲＣ３に接続したハーネスＭＲ３２が接続するコネクタＲＲＲ３も設けられている。 図２８における接続例でも、電断状態においてリール１１０～１１２を手動で回転させると、正常であれば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ等のモニタＬＥＤが点灯する。しかしながら、主制御部基板３００Ｂとリールユニット７００との間にある複数のハーネスＭＲ１１、ＭＲ１２、ＭＲ２１、ＭＲ２２、ＭＲ２１、ＭＲ３２が断線していたり、正常に接続されていないと、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ等のモニタＬＥＤは点灯しない。
【０５６９】
また、電断状態においてホッパーディスク１８２を手動で回転させても、正常であれば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ等のモニタＬＥＤが点灯する。しかしながら、主制御部基板３００Ｂとホッパーユニット１８０との間にある複数のハーネスＭＨ１，ＭＨ２が断線していたり、正常に接続されていないと、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ等のモニタＬＥＤは点灯しない。
【０５７０】
図２８における接続例では、ホッパー用中継基板９０１Ｂやリール用中継基板９０２Ｂを設けたことで、図２５に示す接続例よりも、ハーネスの数が増え、またコネクタの数も増えているため、電気的接続不良が生じる可能性が高くなっている。しかしながら、電断状態における手動操作によって誘導電流を生じさせ、モニタＬＥＤの点灯状態から、電気的接続不良を簡単に確認することができる。
【０５７１】
なお、ホッパー用中継基板９０１Ｂやリール用中継基板９０２Ｂにも、２４Ｖ電源ラインに２４ＶモニタＬＥＤと調整抵抗を設け、５Ｖ電源ラインに５ＶモニタＬＥＤと調整抵抗を設けてもよい。電断状態における手動操作によって誘導電流を生じさせ、正常であればこれらのモニタＬＥＤも点灯するようにすることで、電気的接続不良の確認を行うことができる。
【０５７２】
なお、ここでの説明では、可動体として、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、ホッパーディスク１８２およびシャッタ１６３をあげて説明したが、これらに限らず、モータ駆動する可動体であればよい。
【０５７３】
図２９（ａ）は、第２実施形態のスロットマシンの内部構成を示す図である。以下、図３を用いて説明した内部構成と異なる点を中心に説明し、重複する説明は省略する場合がある。また、これまで説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素にはこれまで用いた符号と同じ符号を用いる場合がある。
【０５７４】
図２９（ａ）には、本体１０１に対して前面扉１０２が１８０度まで開かれた状態が示されている。この結果、本体１０１の内側も前面扉１０２の内側も前方（図２９の紙面手前側）を向いている。
【０５７５】
図２９（ａ）に示す本体１０１の上下方向中央部分にはリールユニット７００が取り付

けられている。そのリールユニット７００よりも上方に主制御基板収納ケース２１０が配置されている。主制御基板収納ケース２１０は透明又は半透明な樹脂製のケースであり、透光性を有する。主制御基板収納ケース２１０の中には、主制御基板３００Ｂが収納されている。図２９（ａ）に示す主制御基板３００Ｂは、図２５に示す主制御基板３００Ｂの構成と同じ構成を有するものであり、図２９（ａ）には、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬが示されている。さらに、図２９（ａ）に示す主制御基板３００Ｂには、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬおよび操作手段である、設定キースイッチ２８１および設定変更ボタン２９２も実装されている。すなわち、発光手段であるこれらのＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ，３ＭＬ）と、操作手段である、設定キースイッチ２８１および設定変更ボタン２９２は共通の基板（主制御基板３００Ｂ）に設けられている。また、これらのＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ，３ＭＬ）からの光は、透明又は半透明な主制御基板収納ケース２１０を透過し、主制御基板収納ケース２１０越しにＬＥＤの発光を確認することができる。また、主制御基板収納ケース２１０には、これらの操作手段（２８１，２９２）を操作することができるように開口や切り欠きが設けられている。加えて、図２９（ａ）に示す主制御基板３００Ｂには、コネクタ、抵抗、コンデンサ、ＬＥＤ、ＩＣ、ＬＳＩ、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、スイッチ等の回路構成部品（基板構成部品）ごとに識別表示が表示されている。ここでは、シルク印刷によって表示されており、図２９（ａ）に示すように、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬの下には「ＬＥＤ１」が表示され、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬの下には「ＬＥＤ２」が表示され、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬの下には「ＬＥＤ３」が表示され、設定キースイッチ２８１の下には「設定キーＳＷ」が表示され、設定変更ボタン２９２の下には「設定変更ボタン」が表示されている。これらの表示は、透明又は半透明な主制御基板収納ケース２１０越しに視認可能である。なお、「ＬＥＤ１」の表示の代わりに「２４ＶモニタＬＥＤ」と表示してもよいし、「設定キーＳＷ」の代わりに「ＳＷ１」と表示してもよい。すなわち、各構成部品の名称や略称を表示してもよいし、識別番号や識別記号を表示してもよい。また、主制御基板収納ケース２１０の左下隅には、収納している基板の管理番号が印刷されたシール２１０Ｓが貼られている。このシール２１０Ｓは非透光性のものであるが、透明又は半透明な透光性のものであってもよい。また、押印の表示や手書きの表示がなされたシールであってもよい。あるいは、シールではなく、主制御基板収納ケース２１０に直接印字された表示であってもよい。

【０５７６】

リールユニット７００よりも下方には電源装置２５２とホッパーユニット１８０が配置されている。電源装置２５２は、図２５に示す電源制御基板２５２Ｂの構成と同じ構成を有する電源制御基板２５２Ｂを備えている。図２９（ａ）に示す電源制御基板２５２Ｂは透明又は半透明な樹脂製のケースに収納されている。図２９（ａ）には、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、電源スイッチ２４４が示されている。すなわち、発光手段であるこれらのＬＥＤ（２４ＰＬ，５ＰＬ）と、操作手段である電源スイッチ２４４は共通の基板（電源制御基板２５２Ｂ）に設けられている。また、電源制御基板２５２Ｂに実装されたＬＥＤ（２４ＰＬ，５ＰＬ）からの光も、透明又は半透明なケースを透過し、そのケース越しにＬＥＤの発光を確認することができる。また、電源装置２５２のケースにも、電源スイッチ２４４を触ることができるように開口や切り欠きが設けられている。さらに、図２９（ａ）に示す電源制御基板２５２Ｂにも、主制御基板３００Ｂと同じように、回路構成部品（基板構成部品）ごとに識別表示が表示されている。ここでは、シルク印刷によって表示されており、図２９（ａ）に示すように、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬの下には「ＬＥＤ７」が表示され、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬの下には「ＬＥＤ８」が表示され、電源スイッチ２４４の下には「電源ＳＷ」が表示されている。これらの表示は、透明又は半透明なケース越しに視認可能である。なお、電源装置２５２のケースは、不透明な金属製のケースであってもよい。この場合、発光手段であるＬＥＤや操作手段であるスイッチは、金属製のケースの表面に設けられ、発光手段であれば視認可能であり、操作手段であれば操作可能である。また、識別表示

も金属製のケースの表面に表示される。

【０５７７】

なお、主制御基板３００Ｂ、副制御基板４００Ｂ'、電源装置２５２の位置は、リールユニット７００やホッパーユニット１８０といった可動体ユニットよりも上方の位置であってもよいし、下方の位置であってもよいし、一部又は全部が同じ高さ位置であってもよい。

【０５７８】

図３に示すスロットマシン１００では、第１副制御基板収納ケース２２０は、本体１０１の左側の側面板２６０に配置されていたが、この第２実施形態のスロットマシン１００では、副制御部収納ケース２２０'は、前面扉１０２の上部に配置されている。すなわち、演出装置１６０の裏側に配置されている。副制御部収納ケース２２０'も透明又は半透明な樹脂製のケースであり、透光性を有する。この副制御基板収納ケース２２０'の中には、副制御基板４００Ｂ'が収納されている。副制御基板４００Ｂ'は、図２５に示す第１副制御基板４００Ｂと図２４に示す第２副制御部５００の制御基板を合わせた演出制御基板であるが、第１副制御基板４００Ｂのみの構成であってもよいし、第２副制御部５００の制御基板のみの構成であってもよい。図２９（ａ）には、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬおよび副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬが示されている。さらに、図２９（ａ）に示す副制御基板４００Ｂ'には、第２副制御部５００の制御基板の電圧を監視する第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬおよび操作手段である第１選択スイッチ１９０も実装されている。すなわち、発光手段であるこれらのＬＥＤ（２４ＳＬ'，５ＳＬ'，６ＳＬ）と、操作手段である第１選択スイッチ１９０は共通の基板（副制御基板４００Ｂ'）に設けられている。また、これらのＬＥＤ（２４ＳＬ'，５ＳＬ'，６ＳＬ）からの光は、透明又は半透明な副制御基板収納ケース２２０'を透過し、副制御基板収納ケース２２０'越しにＬＥＤの発光を確認することができる。また、副制御基板収納ケース２２０'にも、第１選択スイッチ１９０を操作することができるように開口や切り欠きが設けられている。さらに、図２９（ａ）に示す副制御基板４００Ｂ'にも、主制御基板３００Ｂと同じように、回路構成部品（基板構成部品）ごとに識別表示が表示されている。ここでは、シルク印刷によって表示されており、図２９（ａ）に示すように、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬの下には「ＬＥＤ４」が表示され、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬの下には「ＬＥＤ５」が表示され、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬの下には「ＬＥＤ６」が表示され、第１選択スイッチ１９０の下には「選択ＳＷ」が表示されている。また、副制御基板４００Ｂ'の右下隅には、基板におけるレジスト層に２段で印刷された「基板管理番号０００２」の表示４００１が表示されている。回路構成部品ごとの識別表示および「基板管理番号０００２」の表示４００１は、透明又は半透明な副制御基板収納ケース２２０'越しに視認可能である。

【０５７９】

図２９（ｂ）は、立った姿勢の人Ｈ１の視野範囲を模式的に示す側面図であり、同図（ｃ）は、座った姿勢の人Ｈ２の視野範囲を模式的に示す側面図である。

【０５８０】

これらの側面図に示されている第２実施形態のスロットマシン１００は、本体１０１に対して前面扉１０２を９０度開いた状態であり、本体１００は側面が示され、９０度開いた前面扉１０２は正面が示されている。また、これらの側面図に示されている人Ｈ１，Ｈ２は、ホッパーユニット１８０のホッパーディスク１８２やリールユニット７００の各リール１１０～１１２を手で動作させる必要のある、工場の検査員や遊技店の店員といった者であり、本体１０１の真正面に位置している。

【０５８１】

図２９（ｂ）に示すように、前面扉１０２を９０度開けた状態で本体１０１の真正面に立った人Ｈ１の視野範囲Ｖ１は、リールユニット７００からその上に位置する主制御基板収納ケース２１０にかけての範囲になり、手で動作させるリール１１０～１１２と、その結果発光する、主制御基板３００Ｂに実装されたエラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ等の各ＬＥ

Ｄが同時に視認可能、若しくは視線を少し上位に動かすだけで視認可能である。
【０５８２】
図２９（ｃ）に示すように、前面扉１０２を９０度開けた状態で本体１０１の真正面に座った人Ｈ２の視野範囲Ｖ２は、リールユニット７００からその下に位置する電源装置２５２にかけての範囲になり、手で動作させるリール１１０～１１２と、その結果発光する、電源装置２５２に設けられた電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ等の各ＬＥＤが同時に視認可能、若しくは視線を少し上下に動かすだけで視認可能である。また、電源装置２５２とその横に配置されたホッパーユニット１８０（図２９（ａ）参照）も視野範囲Ｖ２に入り、手で動作させるホッパーディスク１８２（図２７参照）と、その結果発光する、電源装置２５２に設けられた電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ等の各ＬＥＤが同時に視認可能、若しくは視線を少し左右に動かすだけで視認可能である。
【０５８３】
なお、この図２９（ｂ）および同図（ｃ）では、主制御基板３００Ｂをわかりやすく模式的に示したため、主制御基板３００Ｂの前面３００ｆ（人Ｈ１，Ｈ２側の面）は、リールユニット７００の前面７００ｆと一致しているが、実際には、後述する図１４（ａ）に示すように、主制御基板３００Ｂの前面３００ｆは、リールユニット７００の前面７００ｆよりも後側（奥側）にある。すなわち、可動体ユニットは、発光手段よりも、可動体を手で動作させる者側に突出している。このため、主制御基板３００Ｂよりも下側からではリールユニット７００が邪魔になって主制御基板３００Ｂまで視野に入りにくい。
【０５８４】
図３０は、第２実施形態のスロットマシンを内部がわかるように示した平面図である。すなわち、この図３０は、第２実施形態のスロットマシンを上方から見た図になり、図の下方が前側、上方が後側になる。
【０５８５】
図３０（ａ）には、前面扉１０２が完全に閉まった状態が示されており、同図（ｂ）には、図２９（ｂ）及び同図（ｃ）と同じく本体１０１に対して前面扉１０２を９０度開いた状態が示されている。
【０５８６】
図３０（ａ）における本体１０１には、主制御基板３００Ｂが収納された主制御基板収納ケース２１０と、リールユニット７００が示されている。主制御基板３００Ｂには、３つのＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ，３ＭＬ）と設定キースイッチ２８１が示されている。また、主制御基板収納ケース２１０の前面に貼られたシール２１０Ｓも示されている。
【０５８７】
図３０（ａ）における前面扉１０２には、副制御基板４００Ｂ'が収納された副制御基板収納ケース２２０'が示されている。副制御基板４００Ｂ'には、３つのＬＥＤ（２４ＳＬ'，５ＳＬ'，６ＳＬ）と第１選択スイッチ１９０が示されている。
【０５８８】
前面扉１０２が完全に閉まった状態のスロットマシン１００では、リール１１０～１１２やホッパーディスク１８２といった可動体を手で動作させて発光する発光手段（主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ等）は一つも、スロットマシン１００の外観からは視認不可能である。
【０５８９】
図３０（ｂ）に示す、前面扉１０２を９０度開いた状態のスロットマシン１００には、逆起電力による主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬからの光が届く範囲が模式的に灰色で示されている。なお、ここでの光の届く範囲の示し方はＬＥＤの指向性に重きを置いた示し方であり、実際には、ＬＥＤに近いほどこの範囲の周囲も照らされることになる。逆起電力による主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬからの光は、９０度開いた状態の前面扉１０２の一部に届く。すなわち、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬからの光は、副制御基板４００Ｂ'に実装された第１選択スイッチ１９０に届き、暗い場所でも第１選択スイッチ１９０を操作可能になる。また、副制御基板４００Ｂ'に実装されたその他の回路構成

部品（図３０（ｂ）では第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ）にも光が届き、暗い場所でも回路構成部品を視認することができる。さらには、その回路構成部品ごとに表示された識別表示も視認することができるようになる。また、主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬからの光は、副制御基板４００Ｂ'に印刷された「基板管理番号０００２」の表示４００１にも届き、暗い場所でも基板管理番号を確認することができるようになる。また、図２９２（ａ）を用いて説明したシール２１０Ｓは非透光性のものであったが、暗い場所では主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬからの光がそのシール２１０Ｓの周囲を照らすことで、シール２１０Ｓに表示されている内容を確認することができるようになる。なお、シール２１０Ｓが透光性のものであれば、より確認しやすい。また、主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬからの光は、副制御基板収納ケース２２０'の一部にも届いており、その一部にシールが貼られている場合には、そのシールに表示されている内容も確認することができる。

【０５９０】

なお、この図３０（ｂ）では、逆起電力による主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬからの光が届く範囲のみを模式的に示したが、その他のＬＥＤからも逆起電力による光が届き、副制御基板収納ケース２２０'の大部分および副制御基板４００Ｂ'の大部分が暗い場所でも視認可能になる。

【０５９１】

以上説明したように、前面扉１０２を９０度開いた状態では、主制御基板３００Ｂに実装されたＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ，３ＭＬ）からの逆起電力による光が、それらのＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ，３ＭＬ）を実装した基板とは異なる基板である副制御基板４００Ｂ'およびその副制御基板４００Ｂ'を収容した副制御基板収納ケース２２０'に届く。前面扉１０２の開き角度は９０度に限られず、８０度であってもよいし、１００度であってもよい。ただし、１８０度に近くなればなるほど、光は届きにくくなる。また、反対に、副制御基板４００Ｂ'に実装されたＬＥＤ（２４ＳＬ'，５ＳＬ'，６ＳＬ）からの逆起電力による光が、主制御基板収納ケース２１０および主制御基板３００Ｂに届く。

【０５９２】

なお、副制御基板収納ケース２２０'の大部分および副制御基板４００Ｂ'の大部分には、副制御基板４００Ｂ'に実装されたＬＥＤ（２４ＳＬ'，５ＳＬ'，６ＳＬ）からも逆起電力による光が届き、暗い場所でも視認可能になる。さらには、主制御基板収納ケース２１０の大部分および主制御基板３００Ｂの大部分には、主制御基板３００Ｂに実装されたＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ，３ＭＬ）からも逆起電力による光が届き、暗い場所でも視認可能になる。

【０５９３】

図３１は、図２５に示す、各基板と各ユニットの接続例の変形例を示す図である。以下、図２５に示す接続例との相違点を中心に説明し、重複する説明は省略する場合がある。また、これまで説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素にはこれまで用いた符号と同じ符号を用いる。

【０５９４】

この図３１に示す接続例の変形例では、逆方向に流れるサージ電流から回路構成部品を保護する保護回路が設けられている。主制御基板３００Ｂには、各種ＩＣを保護する保護回路の一例としてリールモータ駆動ＩＣ３２２ｉを保護する保護回路ＰＴ１、ＰＴ２が設けられている。保護回路ＰＴ１は、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉと２４Ｖ電源ラインの間に配置され、保護回路ＰＴ２は、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉと５Ｖ電源ラインの間に配置されている。また、図２５に示す主制御２４Ｖコンデンサ２４ＭＣを大容量のものに変更し保護回路ＰＴ３としている。

【０５９５】

第１副制御基板４００Ｂにも、各種ＩＣを保護する保護回路の一例として可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉを保護する保護回路ＰＴ４、ＰＴ５が設けられている。保護回路ＰＴ４は、可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉと２４Ｖ電源ラインの間に配置され、保護回路ＰＴ５

は、可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉと５Ｖ電源ラインの間に配置されている。また、図２５に示す副制御２４ＶコンデンサＣ２４ＳＣを大容量のものに変更し保護回路ＰＴ６としている。

【０５９６】

電源制御基板２５２Ｂでは、コネクタＰＣ２と２４Ｖ電源ラインの間に保護回路ＰＴ７が配置されるとともにコネクタＰＣ２と５Ｖ電源ラインの間に保護回路ＰＴ８が配置されている。また、図２５に示す電源制御２４ＶコンデンサＣ２４ＰＣを大容量のものに変更し保護回路ＰＴ９とし、電源制御５ＶコンデンサＣ５ＰＣも大容量のものに変更し保護回路ＰＴ１０としている。 コンデンサを大容量のものにした保護回路ＰＴ３，ＰＴ６，ＰＴ９，ＰＴ１０では、サージ電力の電荷量を吸収することができ、サージ電流による回路破壊を防止することができる。これらの保護回路ＰＴ３，ＰＴ６，ＰＴ９，ＰＴ１０では、逆起電力の電荷量も吸収してしまい、逆起電力による電流も流れないことになる。この結果、ホッパーディスク１８２やリール１１０～１１２を手で動作させても、これらの保護回路ＰＴ３，ＰＴ６，ＰＴ９，ＰＴ１０が機能している場合は、いずれのＬＥＤも発光しない。一方、これらの保護回路ＰＴ３，ＰＴ６，ＰＴ９，ＰＴ１０の一部が破損している場合には、破損した保護回路では逆起電力の電荷を吸収することができず、逆起電力による電流が流れ、発光するＬＥＤが出てくる。したがって、ディスク１８２やリール１１０～１１２を手で動作させてどのＬＥＤが発光するかによって、破損していることが疑われる保護回路ＰＴ３，ＰＴ６，ＰＴ９，ＰＴ１０を突き止めることができる場合がある。

【０５９７】

図３２は、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉと２４Ｖ電源ラインの間に設けられた保護回路の具体例を示した図である。

【０５９８】

図３２（ａ）に示す具体例では、保護回路ＰＴ１１は、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉと２４Ｖ電源ラインの間に直列に接続されたダイオードである。また、図３２（ａ）に示す保護回路ＰＴ１２は、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉと５Ｖ電源ラインの間に直列に接続されたダイオードである。

【０５９９】

図３２（ｂ）に示す具体例では、保護回路ＰＴ２１は、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉと２４Ｖ電源ラインの間で、他の素子（この図では抵抗であるがコイル等であってもよい）と並列に接続されたダイオードを有する。また、図３２（ｂ）に示す保護回路ＰＴ２２は、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉと５Ｖ電源ラインの間で、他の素子（この図では抵抗であるがコイル等であってもよい）と並列に接続されたダイオードを有する。

【０６００】

保護回路にダイオードを用いることで、逆方向に流れようとするサージ電流をダイオードの整流作用によって流れないようにすることができる。

【０６０１】

リール１１０等の可動体を手で動作させることによって生じる逆起電力による電流も、保護回路ＰＴ１１，ＰＴ１２，ＰＴ２１，ＰＴ２２に採用されたダイオードの整流作用によって流れなくなり、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬや主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは発光しない。一方、保護回路ＰＴ１１，ＰＴ１２，ＰＴ２１，ＰＴ２２のダイオードが破損や断線している場合には、絶縁状態になるためどちらの方向にも電流は流れず、逆起電力による電流も流れないため、リール１１０等の可動体を手で動作させても、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬや主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは発光しなくなるが、保護回路ＰＴ２１，ＰＴ２２のダイオードが破損している場合には、絶縁状態になるが並列に接続された他の素子に電流が流れて逆起電力による電流も流れ、リール１１０等の可動体を手で動作させると主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬや主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬが発光する場合がある。したがって、コンデンサを大容量のものにした保護回路ＰＴ３と併用しなければ（図３２（ａ）及び同図（ｂ）それぞれに示す主制御基板３００Ｂでは図２５に示す主制御２４ＶコンデンサＣ２４ＭＣと同じ主制御２４ＶコンデンサＣ２４ＭＣが用

いられている）、リール１１０等の可動体を手で動作させて主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬや主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬが発光する場合には、保護回路ＰＴ１１，ＰＴ１２，ＰＴ２１，ＰＴ２２のダイオードが破損や断線していること、保護回路ＰＴ１１，ＰＴ１２のダイオードをバイパスする不正な回路が不正者によって取付られていること、が疑われる。

【０６０２】

以上の説明は、図２２に示すパチンコ機１００Ｐにおいても同様であり、可動体としては、図２２に示す払出装置１５２Ｐにおける、払出モータによって回転するスプロケットがあげられる。払出モータは、払出制御基板１７０Ｐ（図２２参照）からの制御で回転と停止を行い、電断状態でスプロケットを手動で回転させると、払出モータで誘導電流が発生する。払出制御基板１７０Ｐに設けられたＬＥＤや、払出制御基板１７０Ｐとハーネスで接続されている主制御基板１５６Ｐ（図２２参照）に設けられたＬＥＤが、正常であればこの誘導電流によって点灯するようにする。また、上述の説明と同じように、主制御基板１５６Ｐに流れ込んだ誘導電流は、電源制御基板１８２Ｐ（図２２参照）を通って、第１副制御基板１６０Ｐ（図２２参照）まで流れ、正常であれば、それぞれの基板１８２Ｐ、１６０Ｐに設けられたＬＥＤが点灯するようにする。さらに、可動体としては、主制御部が回転を制御するモータによって駆動する演出可動体（例えば、クルーン）や、第１副制御部が回転を制御する２つのモータによって２つの可動部が駆動する演出可動体等であってもよい。

【０６０３】

さらに、電断状態において誘導電流で点灯するようにしたＬＥＤランプに代えて、７セグメント（ＳＥＧ）表示器等の発光手段を用いてもよい。例えば、遊技者の有利度合いが異なる設定値（例えば、設定１～設定６）を表示する７セグメント表示器であってもよい。発光手段としては、目視できるものであることが要件になる。

【０６０４】

なお、以上の説明では、電断状態に誘導電流によってモニタＬＥＤを発光させるには、調整抵抗（２４ＭＲ，５ＭＲ，２４ＰＲ，５ＰＲ，２４ＳＲ，５ＳＲ）を用いたが、インピーダンスを調整することができる手段であれはよく、調整抵抗に限らない。ただし、通電状態でも多量の誘導電流が流れてしまうと弊害が生じるため、電断状態において誘導電流が流れやすくすることだけを考えてインピーダンスを調整するのでなく、通電時のことも考慮してインピーダンスを調整する必要がある。すなわち、基板［例えば、主制御基板３００Ｂ、第１副制御基板４００Ｂ、副制御基板４００Ｂ'、電源制御基板２５２Ｂ］に設けられた発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］と該モータの駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］とを有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、前記基板と前記可動体ユニットを中継する着脱可能なハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＳＤ］と、を備えた遊技台であって、前記モータと前記発光手段が前記ハーネスを介して電気的に接続されるものであり、前記基板は、前記発光手段とグランドの間にインピーダンス調整手段［例えば、調整抵抗（２４ＭＲ，５ＭＲ，２４ＰＲ，５ＰＲ，２４ＳＲ，５ＳＲ）］が設けられたものであり、前記インピーダンス調整手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで逆起電力により発生した誘導電流によって前記発光手段が発光するようにインピーダンスを調整する一方、通電状態において誘導電流の流れを規制するようにインピーダンスを調整したものであり、前記発光手段は、電断状態

において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものである。
【０６０５】
以上の記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等］と、
モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
を備えた遊技台であって、
前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
について説明した。
【０６０６】
この遊技台によれば、手動で前記可動体を動作させて、前記ハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができ、さらに、前記発光手段は静止側（移動しない側）に設けられているため、その発光手段が視認しやすくなる。
【０６０７】
また、
『 或る基板［例えば、ホッパー用中継基板９０１Ｂ］を備え、
前記ハーネスは、モータ側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ２あるいはハーネスＭＲ１２、ＭＲ２２、ＭＲ３２］と発光手段側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ１あるいはハーネスＭＲ１１、ＭＲ２１、ＭＲ３１］を含んだものであり、
前記或る基板は、前記モータ［例えば、モータ１８０ｍあるいはモータ１１０ｍ、１１１ｍ、１１２ｍ］と前記モータ側ハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
前記或る基板は、前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ］と前記発光手段側ハーネスを介して電気的に接続されるものである、
ことを特徴とする。』
についても説明した。
【０６０８】
前記或る基板が増えたことで、ハーネスの数が増え、電気的接続不良が生じる可能性が高くなるが、電断状態における手動操作によって電気的接続不良を簡単に確認することができるため、上記可能性が高くなっても問題はない。
【０６０９】
また、以上の記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、

信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等］と、
　モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
を備えた遊技台であって、　前記可動体ユニットは、前記発光手段と電気的に接続［例えば、ハーネスを介して接続］されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６１０】
　すなわち、前記発光手段は、電断状態であっても発光する場合がある。
【０６１１】
　清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた前記可動体ユニットを取り付けた後、該可動体ユニットと前記発光手段が電気的に正常に接続されているか否かを該発光手段の発光の有無によって遊技台が電断状態であっても確認することができる。また、前記可動体を手動で動作させて前記発光手段が発光することによって、投光手段が無くても遊技台を目視確認できる。また、工場で遊技台に前記可動体ユニットを取り付けた際にも該可動体ユニットと前記発光手段が電気的に正常に接続されているかを遊技台が電断状態であっても確認することができる。以上説明したように、前記可動体ユニットが電気的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなるといった格別な効果を有する。
【０６１２】
　なお、前記電断状態とは、遊技台の電源スイッチがオフになっている状態であってもよいし、電源スイッチがオンになっているがコンセントに電源コードが接続されていない状態であってもよいし、島設備から電力が供給されていない状態であってもよい。
【０６１３】
　また、前記可動体ユニットは、回転表示ユニット［例えば、リールユニット７００］であってもよいし、賞媒体払出ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０］であってもよいし、演出動作ユニット［例えば、演出可動体ユニット１６０Ｕ］であってもよい（以下、同じ）。
【０６１４】
　また、
『 前記発光手段は、基板［例えば、主制御基板３００Ｂ，１５６Ｐ、第１副制御基板４００Ｂ，１６０Ｐ、電源制御基板２５２Ｂ，１８２Ｐ、中継基板（９０１Ｂ，９０２Ｂ）、払出制御基板１７０Ｐ等］に設けられたものであり、
　前記基板と前記可動体ユニットを中継する着脱可能なハーネス［例えば、図２５に示す各種ハーネス、図２７に示す各種ハーネス］を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６１５】
　この遊技台によれば、清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた前記可動体ユニットを取り付けた後、前記ハーネスが正常に接続されているか、あるいは該ハーネスが断線していないかを遊技台が電断状態であっても確認することができる。
【０６１６】
　なお、前記基板は、主制御部を有する基板［例えば、主制御基板３００Ｂ，１５６Ｐ］であってもよいし、副制御部を有する基板［例えば、第１副制御基板４００Ｂ，１６０Ｐや第２副制御基板１６４Ｐ］であってもよいし、払出制御部を有する基板［例えば、払出制御基板１７０Ｐ］であってもよいし、電源制御部を有する基板［例えば、電源制御基板

２５２Ｂ，１８２Ｐ］であってもよいし、中継基板［例えば、ホッパー用中継基板９０１Ｂ、リール用中継基板９０２Ｂ］であってもよい。
【０６１７】
また、前記基板と前記可動体ユニットを複数のハーネス［例えば、並列に複数となるハーネスＭＲ１～ＭＲ３、直列に複数となるハーネスＭＲ１１およびハーネスＭＲ１２］が中継してもよい。 また、
『 前記発光手段は、通電状態において発光可能［例えば、常時発光あるいは周期的に発光、条件を満たすと発光］なものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６１８】
この遊技台によれば、前記発光手段を通電状態と電断状態とで異なる用途で使用することができる。すなわち、通電状態では本来の目的（例えば、電流モニタ、電圧モニタ、エラー監視、信号監視）で使用し、電断状態では、電気的接続の確認用に使用することができる。
【０６１９】
また、
『 前記発光手段は、通電状態において前記可動体が停止していても発光可能なもの［例えば、電流モニタ用ＬＥＤ、電圧モニタ用ＬＥＤ、エラー監視用ＬＥＤ等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６２０】
この遊技台によれば、通電状態では、前記発光手段を、前記可動体の動作とは関係ない用途で使用することができる。
【０６２１】
また、
『 電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで逆起電力により発生した電流［例えば、誘導電流］によって前記発光手段が発光するように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６２２】
この遊技台によれば、前記電流が前記発光手段に流れるようにすることだけで前記可動体ユニットが電気的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなる。
【０６２３】
以上の記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等］と、
モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
を備えた遊技台であって、
前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動さ

せ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合（以下、「第一の場合」という。）があり、該第一の場合に該モータの駆動が停止しても発光を継続する場合［例えば、コンデンサ２４ＭＣ、２４ＳＣ、２４ＰＣ、５ＰＣに蓄えられた電荷によって発光を継続する場合］があるものであり、 前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
について説明した。
【０６２４】
この遊技台によれば、手動で前記可動体を動作させて、前記ハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができ、さらに、前記発光手段は静止側（移動しない側）に設けられているため、その発光手段が視認しやすくなる。加えて、前記発光手段は、逆起電力による電流が流入することが無くなっても発光を継続する場合があることになり、前記可動体の手動操作に気をとられて操作中は、前記発光手段の発光を確認する余裕がなかったとしても、操作後に該発光手段の発光を確認することができる。
【０６２５】
また、
『 或る基板［例えば、ホッパー用中継基板９０１Ｂ］を備え、
前記ハーネスは、モータ側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ２あるいはハーネスＭＲ１２、ＭＲ２２、ＭＲ３２］と発光手段側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ１あるいはハーネスＭＲ１１、ＭＲ２１、ＭＲ３１］を含んだものであり、
前記或る基板は、前記モータ［例えば、モータ１８０ｍあるいはモータ１１０ｍ、１１１ｍ、１１２ｍ］と前記モータ側ハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
前記或る基板は、前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ］と前記発光手段側ハーネスを介して電気的に接続されるものである、
ことを特徴とする。』
についても説明した。
【０６２６】
前記或る基板が増えたことで、ハーネスの数が増え、電気的接続不良が生じる可能性が高くなるが、電断状態における手動操作によって電気的接続不良を簡単に確認することができるため、上記可能性が高くなっても問題はない。
【０６２７】
また、以上の記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等］と、
モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
を備えた遊技台であって、
前記可動体ユニットは、前記発光手段と電気的に接続［例えば、ハーネスを介して接続］されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合（以下、「第一の場合」という。）があり、該第一の場合に該モータの駆動が停止しても発光を継続する場合［例えば、コンデンサに蓄えられた電荷によって発光を継続する場合］があるものである、

ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６２８】
この遊技台によれば、上記格別な効果に加えて、手動で前記可動体を動作させることを止めても前記発光手段の発光を確認することができ、前記発光手段の発光を確認しやすくなる。
【０６２９】
また、
『 電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発生した電荷を蓄積可能なコンデンサ［例えば、主制御２４Ｖコンデンサ２４ＭＣ、電源制御２４Ｖコンデンサ２４ＰＣ、電源制御５Ｖコンデンサ５ＰＣ、副制御２４Ｖコンデンサ２４ＳＣ］を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６３０】
コンデンサという一般的な電子部品を用いて、前記発光手段の発光を確認しやすくすることができる。
【０６３１】
また、
『 前記発光手段は、基板［例えば、主制御基板３００Ｂ，１５６Ｐ、第１副制御基板４００Ｂ，１６０Ｐ、電源制御基板２５２Ｂ，１８２Ｐ、中継基板（９０１Ｂ，９０２Ｂ）、払出制御基板１７０Ｐ等］に設けられたものであり、
前記基板と前記可動体ユニットを中継する着脱可能なハーネス［例えば、図２５に示す各種ハーネス、図２７に示す各種ハーネス］を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６３２】
また、
『 前記発光手段は、通電状態において発光可能［例えば、常時発光あるいは周期的に発光、条件を満たすと発光］なものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６３３】
また、
『 前記発光手段は、通電状態において前記可動体が停止していても発光可能なもの［例えば、電流モニタ用ＬＥＤ、電圧モニタ用ＬＥＤ、エラー監視用ＬＥＤ等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６３４】
また、
『 電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで逆起電力により発生した電流［例えば、誘導電流］によって前記発光手段が発光するように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６３５】
以上の記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等］と、

第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
を備えた遊技台であって、
前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
前記第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］は、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
前記第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］は、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があり、
前記発光手段は、前記電断状態において手動で前記第三の可動体を動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することでも発光する場合があり、
前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
について説明した。

【０６３６】
この遊技台によれば、手動で前記第一の可動体を動作させれば、第一のハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができ、手動で前記第三の可動体を動作させれば、第三のハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができ、２種類のハーネスそれぞれの接続を別個に確認することができる。さらに、前記発光手段は静止側（移動しない側）に設けられているため、その発光手段が視認しやすくなる。

【０６３７】
以上の記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等］と、
第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
を備えた遊技台であって、
前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
前記第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］は、前記発光手段とハーネス［例えば、３本のハーネスＭＲ１～ＭＲ３が集まった１本の共通なハーネス］を介して電気的に接続されるものであり、
前記第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］は、前記発光手段と前記ハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があり、
前記発光手段は、前記電断状態において手動で前記第三の可動体を動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することでも発光する場合があり、
前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものである、

ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６３８】
この遊技台によれば、手動で前記第一の可動体を動作させても前記第三の可動体を動作させても、前記ハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができる。また、共通な１種類のハーネスの接続を、前記第一の可動体と前記第三の可動体のうち手動操作を行いやすい方の可動体を動作させれば確認することができる。さらに、前記発光手段は静止側（移動しない側）に設けられているため、その発光手段が視認しやすくなる。
【０６３９】
さらに、以上の記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等］と、
第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、を備えた遊技台であって、
前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
前記可動体ユニットは、前記発光手段と電気的に接続［例えば、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３を介して接続］されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させることで発光する場合があり、
前記発光手段は、電断状態において手動で前記第三の可動体を動作させて前記第三のモータを駆動させることでも発光する場合がある、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６４０】
清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた前記可動体ユニットを取り付けた後、各可動体と前記発光手段が電気的に正常に接続されているか否かを共通の前記発光手段の発光の有無によって遊技台が電断状態であっても確認することができる。また、各可動体を手動で動作させて前記発光手段が発光することによって、投光手段が無くても遊技台を目視確認できる。また、工場で遊技台に前記可動体ユニットを取り付けた際にも各可動体と前記発光手段が電気的に正常に接続されているかを遊技台が電断状態であっても確認することができる。以上説明したように、前記可動体ユニットが電気的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなるといった格別な効果を有する。
【０６４１】
なお、前記可動体ユニットは、第四のモータ［例えば、モータ１１１ｍ］の駆動によって動作可能な第四の可動体［例えば、中リール１１１］を有するものであってもよい。
【０６４２】
また、
『 前記発光手段は、基板［例えば、主制御基板３００Ｂ，１５６Ｐ、第１副制御基板４００Ｂ，１６０Ｐ、電源制御基板２５２Ｂ，１８２Ｐ、中継基板（９０１Ｂ，９０２Ｂ）、払出制御基板１７０Ｐ等］に設けられたものであり、
前記基板と前記第一のモータを中継する着脱可能なハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１やハーネスＭＲ１～ＭＲ３あるいはハーネスＭＲ１１とハーネスＭＲ１２やハーネスＭＲ１１～ＭＲ３１とハーネスＭＲ１２～３２］を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０６４３】
この遊技台によれば、清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた前記可動体ユニットを取り付けた後、前記第一のハーネスが正常に接続されているか、前記第二のハーネスも正常に接続されているか、該第一のハーネスが断線していないかあるいは該第二のハーネスも断線していないかを、遊技台が電断状態であっても確認することができる。
【０６４４】
なお、前記基板と前記第一のモータを中継する着脱可能な第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１、ハーネスＭＲ１１とハーネスＭＲ１２］と、前記基板と前記第三のモータを中継する着脱可能な第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３、ハーネスＭＲ３１とハーネスＭＲ３２］とを備えた態様であってもよい。
【０６４５】
また、
『 前記発光手段は、通電状態において発光可能［例えば、常時発光あるいは周期的に発光、条件を満たすと発光］なものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６４６】
また、
『 前記発光手段は、通電状態において前記第一の可動体が停止していても発光可能なもの［例えば、電流モニタ用ＬＥＤ、電圧モニタ用ＬＥＤ、エラー監視用ＬＥＤ等］であり、
前記発光手段は、通電状態において前記第三の可動体が停止していても発光可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６４７】
この遊技台によれば、通電状態では、前記発光手段を、前記第一の可動体の動作とも前記第三の可動体の動作とも関係ない用途で使用することができる。
【０６４８】
また、
『 電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させることで逆起電力により発生した電流［例えば、誘導電流］によって前記発光手段が発光するように構成され、
電断状態において手動で前記第三の可動体を動作させて前記第三のモータを駆動させることで逆起電力により発生した電流［例えば、誘導電流］によっても前記発光手段が発光するように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６４９】
以上の記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等］と、
第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する第一の可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
第二のモータ［例えば、モータ１８０ｍ］の駆動によって動作可能な第二の可動体［例えば、ホッパーディスク１８２］を有する第二の可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０］と、

を備えた遊技台であって、
　前記第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］は、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第二のモータ［例えば、モータ１８０ｍ］は、前記発光手段と第二のハーネス［例えば、ハーネスＭＨ］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があり、
　前記発光手段は、前記電断状態において手動で前記第二の可動体を動作させて前記第二のモータを駆動させ該第二のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することでも発光する場合があり、
　前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第二のモータが駆動しても移動しないものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
について説明した。
【０６５０】
　この遊技台によれば、第一の可動体ユニットの可動体（前記第一の可動体）を手動で動作させれば、第一のハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができ、第二の可動体ユニットの可動体（前記第二の可動体）を動作させれば、第二のハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができる。２種類の可動体ユニットの可動体を動作させることで、２種類のハーネスそれぞれの接続を別個に確認することができる。さらに、前記発光手段は静止側（移動しない側）に設けられているため、その発光手段が視認しやすくなる。
【０６５１】
　また、
『 或る基板［例えば、ホッパー用中継基板９０１Ｂ］を備え、
　前記第一のハーネスは、第一のモータ側ハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１２］と第一の発光手段側ハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１１］を含んだものであり、
　前記或る基板は、前記第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］と前記第一のモータ側ハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１２］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記或る基板は、前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ］と前記第一の発光手段側ハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第二のハーネスは、第二のモータ側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ２］と第二の発光手段側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ１］を含んだものであり、
　前記或る基板は、前記第二のモータ［例えば、モータ１８０ｍ］と前記第二のモータ側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ２］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記或る基板は、前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ］と前記第二の発光手段側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ１］を介して電気的に接続されるものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６５２】
　前記或る基板が増えたことで、ハーネスの数が増え、電気的接続不良が生じる可能性が高くなるが、電断状態における手動操作によって電気的接続不良を簡単に確認することができるため、上記可能性が高くなっても問題はない。
【０６５３】
　また、以上の記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５

ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する第一の可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
　第二のモータ［例えば、モータ１８０ｍ］の駆動によって動作可能な第二の可動体［例えば、ホッパーディスク１８２］を有する第二の可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０］と、
を備えた遊技台であって、
　前記第一の可動体ユニットは、前記発光手段と電気的に接続［例えば、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３を介して接続］されるものであり、
　前記第二の可動体ユニットも、前記発光手段と電気的に接続［例えば、ハーネスＭＨを介して接続］されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させることで発光する場合があり、
　前記発光手段は、電断状態において手動で前記第二の可動体を動作させて前記第二のモータを駆動させることでも発光する場合がある、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６５４】
　この遊技台によれば、清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた各可動体ユニットを取り付けた後、各可動体ユニットと前記発光手段が電気的に正常に接続されているか否かを共通の発光手段の発光の有無によって遊技台が電断状態であっても確認することができる。また、各可動体を手動で動作させて前記発光手段が発光することによって、投光手段が無くても遊技台を目視確認できる。また、工場で遊技台に各可動体ユニットを取り付けた際にも各可動体ユニットと前記発光手段が電気的に正常に接続されているかを遊技台が電断状態であっても確認することができる。以上説明したように、複数の可動体ユニットが電気的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなるといった格別な効果を有する。
【０６５５】
　また、
『 前記発光手段は、基板［例えば、主制御基板３００Ｂ，１５６Ｐ、第１副制御基板４００Ｂ，１６０Ｐ、電源制御基板２５２Ｂ，１８２Ｐ、中継基板（９０１Ｂ，９０２Ｂ）、払出制御基板１７０Ｐ等］に設けられたものであり、
　前記基板と前記第一のモータを中継する着脱可能な第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］と、
　前記基板と前記第二のモータを中継する着脱可能な第二のハーネス［例えば、ハーネスＭＨ］と、
を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６５６】
　この遊技台によれば、清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた各可動体ユニットを取り付けた後、前記第一のハーネスが正常に接続されているか、前記第二のハーネスも正常に接続されているか、該第一のハーネスが断線していないかあるいは該第二のハーネスも断線していないかを、遊技台が電断状態であっても確認することができる。
【０６５７】
　また、
『 前記発光手段は、通電状態において発光可能［例えば、常時発光あるいは周期的に発

光、条件を満たすと発光］なものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６５８】
　また、
『　前記発光手段は、通電状態において前記第一の可動体が停止していても発光可能なもの［例えば、電流モニタ用ＬＥＤ、電圧モニタ用ＬＥＤ、エラー監視用ＬＥＤ等］であり、
　前記発光手段は、通電状態において前記第二の可動体が停止していても発光可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６５９】
　この遊技台によれば、通電状態では、前記発光手段を、前記第一の可動体の動作とも前記第二の可動体の動作とも関係ない用途で使用することができる。
【０６６０】
　また、
『　電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させることで逆起電力により発生した電流［例えば、誘導電流］によって前記発光手段が発光するように構成され、
　電断状態において手動で前記第二の可動体を動作させて前記第二のモータを駆動させることで逆起電力により発生した電流［例えば、誘導電流］によっても前記発光手段が発光するように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６６１】
　この遊技台によれば、前記電流が前記発光手段に流れるようにすることだけで前記第一の可動体ユニットが電気的に正常に接続されているか否かの確認と前記第二の可動体ユニットが電気的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなる。
【０６６２】
　以上の記載によれば、
『　第一の発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等］と、
　第二の発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等のうち、第一の発光手段とは異なる発光手段］と、
　モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］な可動体を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
を備えた遊技台であって、
　前記モータは、前記第一の発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記モータは、前記第二の発光手段と前記ハーネスを介して電気的に接続されるもので

あり、
　前記第一の発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、　前記第二の発光手段も、前記電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記第一の発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
　前記第二の発光手段も、前記モータが駆動しても移動しないものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
について説明した。
【０６６３】
　この遊技台によれば、手動で共通な可動体を動作させて、共通なハーネスの接続が正常に行われているかを、第一の発光手段でも第二の発光手段でも確認することができ、仮に第一の発光手段と第二の発光手段のうちの一方の発光手段が破損したり故障していた場合であっても、もう一方の発光手段によって確認することができる。さらに、前記第一の発光手段にしても前記第二の発光手段にしても静止側（移動しない側）に設けられているため、それらの発光手段を視認しやすくなる。
【０６６４】
　また、
『　或る基板［例えば、ホッパー用中継基板９０１Ｂ］を備え、
　前記ハーネスは、モータ側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ２あるいはハーネスＭＲ１２、ＭＲ２２、ＭＲ３２］と発光手段側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ１あるいはハーネスＭＲ１１、ＭＲ２１、ＭＲ３１］を含んだものであり、
　前記或る基板は、前記モータ［例えば、モータ１８０ｍあるいはモータ１１０ｍ、１１１ｍ、１１２ｍ］と前記モータ側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ２あるいはハーネスＭＲ１２、ＭＲ２２、ＭＲ３２］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記或る基板は、前記第一の発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ］と前記発光手段側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ１あるいはハーネスＭＲ１１、ＭＲ２１、ＭＲ３１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記或る基板は、前記第二の発光手段［例えば、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ］と前記発光手段側ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ１あるいはハーネスＭＲ１１、ＭＲ２１、ＭＲ３１］を介して電気的に接続されるものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６６５】
　前記或る基板が増えたことで、ハーネスの数が増え、電気的接続不良が生じる可能性が高くなるが、電断状態における手動操作によって電気的接続不良を簡単に確認することができるため、上記可能性が高くなっても問題はない。
【０６６６】
　また、以上の記載によれば、
『　第一の発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等］と、
　第二の発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等のうち、第一の発光手段と異なる発光手段］と、

モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］な可動体を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
を備えた遊技台であって、
前記可動体ユニットは、前記第一の発光手段と電気的に接続［例えば、ハーネスを介して接続］されるものであり、
前記可動体ユニットは、前記第二の発光手段とも電気的に接続［例えば、ハーネスを介して接続］されるものであり、
前記第一の発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものであり、
前記第二の発光手段も、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６６７】
すなわち、前記第一の発光手段は、電断状態であっても発光する場合があり、前記第二の発光手段も、電断状態であっても発光する場合がある。
【０６６８】
清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた前記可動体ユニットを取り付けた後、該可動体ユニットと複数の発光手段が電気的に正常に接続されているか否かを複数の発光手段の発光の有無によって遊技台が電断状態であっても確認することができる。また、前記可動体を手動で動作させて複数の発光手段が発光することによって、投光手段が無くても遊技台をより目視確認しやすくなる。また、工場で遊技台に前記可動体ユニットを取り付けた際にも該可動体ユニットと複数の発光手段が電気的に正常に接続されているかを遊技台が電断状態であっても確認することができる。以上説明したように、前記可動体ユニットが電気的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなるといった格別な効果を有する。
【０６６９】
なお、前記第一の発光手段は、第一の電圧［例えば、２４Ｖ］の電源ラインに接続されたものであり、前記第二の発光手段は、第二の電圧［例えば、５Ｖ］の電源ラインに接続されたものであってもよい。また、前記第一の発光手段は、第一の基板［例えば、主制御基板３００Ｂ］に設けられたものであり、前記第二の発光手段は、第二の基板［例えば、電源制御基板２５２Ｂ］に設けられたものであってもよい。あるいは、前記第一の発光手段は、ＬＥＤランプであり、前記第二の発光手段は、７セグメント表示器であってもよい。
【０６７０】
また、
『 前記第一の発光手段は、基板［例えば、主制御基板３００Ｂ，１５６Ｐ、第１副制御基板４００Ｂ，１６０Ｐ、電源制御基板２５２Ｂ，１８２Ｐ］に設けられたものであり、
前記第二の発光手段も、前記基板に設けられたものであり、
前記基板と前記可動体ユニットを中継する着脱可能なハーネス［例えば、２４Ｖと５Ｖの両方の電力供給が行われるハーネス］を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６７１】
すなわち、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、共通な基板に設けられたものである。
【０６７２】

この遊技台によれば、複数の発光手段の発光時に前記基板の周辺を、投光手段が無くて目視確認しやすくなる。
【０６７３】
また、
『 前記第一の発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ］は、第一の基板［例えば、主制御基板３００Ｂ］に設けられたものであり、
前記第二の発光手段［例えば、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ］は、第二の基板［例えば、電源制御基板２５２Ｂ］に設けられたものであり、
前記第二の基板は、前記第一の基板とは異なる基板であり、
前記第一の基板と前記可動体ユニットを中継する着脱可能なハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ＭＲ１～ＭＲ３］と、
前記第一の基板と前記第二の基板を中継する着脱可能なハーネス［例えば、ハーネスＰＭ］と、
を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６７４】
この遊技台によれば、前記可動体ユニットと前記第一の基板、該第一の基板と前記第二の基板のそれぞれが電気的に正常に接続されているか否かを確認しやすくなる。
【０６７５】
また、
『 前記第一の発光手段は、通電状態において発光可能［例えば、常時発光あるいは周期的に発光、条件を満たすと発光］なものであり、
前記第二の発光手段も、通電状態において発光可能［例えば、常時発光あるいは周期的に発光、条件を満たすと発光］なものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６７６】
この遊技台によれば、前記第一の発光手段も前記第二の発光手段も、通電状態と電断状態とで異なる用途で使用することができる。すなわち、通電状態では本来の目的（例えば、電流モニタ、電圧モニタ、エラー監視、信号監視）で使用し、電断状態では、電気的接続の確認用に使用することができる。
【０６７７】
また、
『 前記第一の発光手段は、通電状態において前記可動体が停止していても発光可能なもの［例えば、電流モニタ用ＬＥＤ、電圧モニタ用ＬＥＤ、エラー監視用ＬＥＤ等］であり、
前記第二の発光手段も、通電状態において前記可動体が停止していても発光可能なもの［例えば、電流モニタ用ＬＥＤ、電圧モニタ用ＬＥＤ、エラー監視用ＬＥＤ等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６７８】
この遊技台によれば、通電状態では、前記第一の発光手段も前記第二の発光手段も、前記可動体の動作とは関係ない用途で使用することができる。
【０６７９】
また、
『 電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで逆起電力により発生した電流［例えば、誘導電流］によって前記第一の発光手段が発光するように構成され、
電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで逆起電力により発生した電流［例えば、誘導電流］によって前記第二の発光手段も発光するよう

に構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。　この遊技台によれば、前記電流が前記第一の発光手段と前記第二の発光手段それぞれに流れるようにすることだけで前記可動体ユニットが電気的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなる。
【０６８０】
　また、
「　第一の基板［例えば、主制御基板３００Ｂ］に設けられた第一の発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ］と、
　第二の基板［例えば、電源制御基板２５２Ｂ］に設けられた第二の発光手段［例えば、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ］と、
　モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］と該モータの駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］とを有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットと前記第一の基板とを中継する着脱可能な第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３］と、
　前記第一の基板と前記第二の基板を中継する着脱可能な第二のハーネス［例えば、ハーネスＰＭ］と、
を備え、
　前記モータと前記第一の発光手段が前記一のハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
　前記モータと前記第二の発光手段が、前記一のハーネス、前記第一の基板および前記第二のハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
　前記第一の発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものであり、
　前記第二の発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものである、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。
【０６８１】
　また、
「　第一の基板［例えば、主制御基板３００Ｂ］に設けられた第一の発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ］と、
　モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ］とを有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００］と、
を備えた遊技台であって、
　中継基板［例えば、ホッパー用中継基板９０１Ｂ］と、
　前記可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０］と前記中継基板を中継する着脱可能な第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＨ２、ハーネスＭＲ１２，ＭＲ２２，ＭＲ３３］と、
　前記中継基板と前記第一の基板を中継する着脱可能な第二のハーネス［例えば、ハーネスＭＨ１、ハーネスＭＲ１１，ＭＲ２１，ＭＲ３１］と、
を備え、
　前記モータと前記発光手段が、前記一のハーネス、前記中継基板および前記第二のハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものである、

ことを特徴とする遊技台。」についても説明した。
【０６８２】
　これまでの記載によれば、
『　発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニットと、
　扉体［例えば、前面扉１０２］と、
を備えた遊技台であって、
　前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
　前記扉体を閉めた状態では、前記発光手段は視認不能であり［例えば、図３０（ａ）］、
　前記扉体を開けた状態では、前記発光手段と前記可動体を視認可能である［例えば、図３０（ｂ）、同図（ｃ）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６８３】
　これまでの記載によれば、
『　発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
　操作手段［例えば、設定キースイッチ２８１、設定変更ボタン２９２、リセットスイッチ２９１、第１選択スイッチ１９０、電源スイッチ２４４、］と、
を備えた遊技台であって、
　前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
　前記発光手段と前記操作手段が共通の基板［例えば、図２９に示す主制御基板３００Ｂ

、図２９に示す副制御基板４００Ｂ、図２９に示す電源装置２５２の電源制御基板２５２Ｂ］に設けられたものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６８４】
前記操作手段は、前記発光手段からの光が届く位置に設けられたものであってもよい。言い換えれば、前記操作手段は、前記発光手段からの光によって照らされるものであってもよいし、前記発光手段の照射範囲内に設けられたものであってもよい。また、前記操作手段は、前記発光手段からの光を頼りに操作可能なものであってもよいし、暗い場所であっても前記発光手段が発光することで視認可能になるものであってもよい。
【０６８５】
これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
を備えた遊技台であって、
前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
前記発光手段は、前記遊技台の外観から視認不可能なものである［例えば、図３０（ａ）］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６８６】
この遊技台によれば、不正者が前記発光手段を視認することができないため、電源からの電力が正常に供給されていない事を該発光手段で確認し不正な器具を遊技台に取り付けようとする行為を防止することができる。
【０６８７】
これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を

有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
を備えた遊技台であって、
　前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
　前記発光手段は、前記可動体ユニットよりも上方に設けられたものである［例えば、図２９（ｂ）に示す主制御基板３００Ｂに設けられたＬＥＤ２４ＭＬ、５ＭＬ、３ＭＬ］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６８８】
　前記可動体ユニットは、リールユニットであってもよい。また、前記可動体ユニットは、前記発光手段よりも、前記可動体を手で動作させる者側に突出したものであってもよい。
【０６８９】
　前記発光手段は、立った姿勢で前記可動体を手で動作させる者から視認可能な位置に設けられたものであってもよい。
【０６９０】
　これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
を備えた遊技台であって、
　前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
　前記発光手段は、前記可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］よりも下方に設けられたものである［例えば、図２９（ｃ）に示す電源装置２５２に設けられたＬＥＤ２４ＰＬ、５ＰＬ］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６９１】
　前記可動体ユニットは、リールユニットであってもよい。　前記発光手段は、座った姿

勢で前記可動体を手で動作させる者から視認可能な位置に設けられたものであってもよい。

【０６９２】

これまでの記載によれば、

『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、

モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、

遊技の進行を制御する主制御基板［例えば、主制御基板３００Ｂ］と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記主制御基板に設けられたものである［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ］、

ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』

についても説明した。

【０６９３】

これまでの記載によれば、

『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、

モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、

遊技の進行を制御する主制御基板［例えば、主制御基板３００Ｂ］と、

遊技の演出を制御する副制御基板［例えば、第１副制御基板４００Ｂ、副制御基板４００Ｂ'、第２副制御基板、演出制御基板］と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
前記発光手段は、前記副制御基板に設けられたものである［例えば、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６９４】
前記副制御基板は、前記主制御基板から送信されるコマンドに基づいて制御を行うものであってもよい（以下、同じ）。
【０６９５】
これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
電源装置［例えば、電源装置２５２］と、
を備えた遊技台であって、
前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
前記発光手段は、前記電源装置に設けられたものである［例えば、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６９６】
前記電源装置は、遊技台外部（商用電源）からの電力を供給するものであってもよいし、遊技台外部（商用電源）から供給された電流を所定電圧に変換するものであってもよい（以下、同じ）。
【０６９７】
前記電断状態は、遊技台外部（商用電源）からの電力を受けられない状態であってもよい（以下、同じ）。
【０６９８】
これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、 モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動

体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
　或る印刷表示［例えば、図２９に示す副制御基板４００Ｂ'に印刷された「基板番号０００２」の表示４００１、主制御基板収納ケース２１０に貼られた「基板番号０００１」が印刷されたシール２１０Ｓ］と、
を備えた遊技台であって、
　前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
　前記或る印刷表示は、前記発光手段からの光が届く位置に設けられたものである［例えば、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ'からの光の他、図３０（ｂ）に示す、前面扉１０２を本体１０１に対して９０度開いた状態では、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬからの光も届く］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０６９９】
　前記発光手段からの光が届く位置とは、言い換えれば、前記発光手段からの光によって照らされる位置のことであってもよいし、前記発光手段の照射範囲内の位置のことであってもよいし、暗い場所であっても前記発光手段が発光することで視認可能になる位置のことであってもよい（以下、同じ）。
【０７００】
　前記或る印刷表示は、例えば、コネクタ、抵抗、コンデンサ、ＬＥＤ、ＩＣ、ＬＳＩ、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、スイッチ等の基板構成部品のうちのいずれかに関する表示（例えば、シルク印刷による表示）、基板の管理番号に関する表示（例えば、基板におけるレジスト層に印字された表示）であってもよい（以下、同じ）。
【０７０１】
　なお、或る印刷表示に代えて或る表示（例えば、押印による表示や手書きによる表示）であってもよい。
【０７０２】
　これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
　或る回路構成部品［例えば、各種コネクタＭＲ１等、各種抵抗２４ＭＲ等、コンデンサ２４ＭＣ等、ＬＥＤ５ＭＬ等、各種ＩＣ３２２ｉ等、各種スイッチ２８１等、ＬＳＩ、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等］と、

を備えた遊技台であって、
　前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
　前記或る回路構成部品は、前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ］からの光が届く位置に設けられたものである［例えば、図３０（ｂ）に示す第１選択スイッチ１９０］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７０３】
　前記或る回路構成部品は、例えば、コネクタ、抵抗、コンデンサ、ＬＥＤ、ＩＣ、ＬＳＩ、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、スイッチ等であってもよい（以下、同じ）。
【０７０４】
　これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
　或る基板ケース［例えば、主制御基板収納ケース２１０、副制御基板収納ケース２２０，２２０'、電源装置２５２のケース］と、
を備えた遊技台であって、
　前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
　前記或る基板ケース［例えば、副制御基板収納ケース２２０'］は、前記発光手段からの光［例えば、自身が収納した基板に設けられたＬＥＤからの光の他、図３０（ｂ）に示す、前面扉１０２を本体１０１に対して９０度開いた状態では、９０度の位置関係にある主制御基板収納ケース２１０に収納されている主制御基板３００Ｂに設けられたＬＥＤ２４ＭＬからの光］が届く位置に設けられたものである
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７０５】
　前記或る基板ケースは、基板の管理番号等の管理情報等が表示されていたりする。例えば、管理情報等が印刷されていたり、管理情報が記されたり押印の表示等がなされたシー

ル（例えば、図２９に示す主制御基板収納ケース２１０に貼られた「基板番号０００１」が表示されたシール２１０Ｓ）が貼られていたりする（以下、同じ）。
【０７０６】
前記或る基板ケースは、主制御基板収納ケース２１０であってもよいし、副制御基板収納ケース２２０であってもよいし、第１副基板ケース１６２Ｐであってもよいし、第２副基板ケース１６５Ｐであってもよいし、払出基板ケース１７２Ｐであってもよいし、発射基板ケース１７６Ｐであってもよいし、電源基板ケース１８４Ｐであってもよい（以下、同じ）。
【０７０７】
前記或る基板ケースは、透光性のケース（例えば、透明な樹脂ケース）であってもよいし、非透光性のケース（例えば、金属製のケース（電源装置のケース）であってもよい（以下、同じ）。
【０７０８】
これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
電源装置［例えば、電源装置２５２］と、
を備えた遊技台であって、
前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ］は、前記電源装置からの電力が前記ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３］を介さずに供給されるものである［例えば、ハーネスＰＭを介して供給される］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７０９】
すなわち、外部［例えば、商用電力］から供給された電流を所定電圧に変換する電源装置［例えば、電源装置２５２］を備え、前記電源装置において所定電圧に変換された電流が前記ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３］を介さずに前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ］に供給される態様であってもよい。この態様によれば、電断時では手動によりモータを駆動させて発光手段の発光の有無によってハーネスの接続の有無を確認することができ、通電状態では発光手段の発光の有無によって電源からの電力が正常に供給されているか否かをハーネスの接続の有無と切り分けて確認することができる。
また、前記可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００］は、前記ハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３］のコネクタを抜い

た状態で前記遊技台から取り外し可能なものであってもよい。可動体ユニットを点検または清掃する際にハーネスのコネクタを抜いた状態で取り外す構成であるため、ハーネスの接続不良や接続忘れが発生し易いが、可動体を手動で動作させることでハーネスの接続不良や接続忘れが生じていないか容易に確認することができる。

【０７１０】

これまでの記載によれば、

『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、

モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、

電源装置［例えば、電源装置２５２］と、

を備えた遊技台であって、

前記モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ］は、前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ］と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、

前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ］は、前記電源装置と第二のハーネス［例えば、ハーネスＰＭ］を介して電気的に接続されるものであり、

前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ］は、前記第二のハーネス［例えば、ハーネスＰＭ］に接続不良が生じていても前記可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２］を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものである、

ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』

についても説明した。

【０７１１】

これまでの記載によれば、

『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、

モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ］を介して電気的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
前記遊技台は、スロットマシン［例えば、図１７に示すスロットマシン１００］であり、
前記可動体ユニットはリールユニット［例えば、リールユニット７００］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０７１２】
すなわち、前記可動体は、リールである。
【０７１３】
これまでの記載によれば、
『 第一の発光手段［例えば、或る基板に設けられたＬＥＤ（主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬ）］と、
第二の発光手段［例えば、或る基板に設けられた異なるＬＥＤ（主制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＭＬ）あるいは或る基板とは異なる基板に設けられたＬＥＤ（副制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＰＬ）］と、
モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、
を備えた遊技台であって、
前記モータは、前記第一の発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
前記モータは、前記第二の発光手段と前記ハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
前記第一の発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合（以下、「第二の場合」という。）があり、
前記第一の発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
前記第二の発光手段も、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
前記第一の場合かつ前記第二の場合に前記モータの駆動が停止しても、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段のうちの少なくとも一方が発光を継続する場合［例えば、コンデンサ２４ＭＣ、２４ＳＣ、２４ＰＣ、５ＰＣに蓄えられた電荷によって発光を継続する場合］がある、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７１４】
前記ハーネスは、例えば、ハーネスＭＲ１であってもよい。この場合、モータ１１０ｍは、主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬあるいは主制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＭＬとハーネスＭＲ１を介して電気的に接続されるものである。また、モータ１１０ｍは、副制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＳＬあるいは副制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＳＬと少なくともハーネスＭＲ１を介して電気的に接続されるものである。すなわち、モータ１１０ｍは、副制御２４

ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬと、ハーネスＭＲ１、ハーネスＰＭおよびハーネスＰＳ１を介して電気的に接続されるものであり、モータ１１０ｍは、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬと、ハーネスＭＲ１、ハーネスＰＭおよびハーネスＰＳ２を介して電気的に接続されるものである。したがって、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、同じ基板に設けられたものの他、異なる基板に設けられたものであってもよい。

【０７１５】

これまでの記載によれば、

『 第一の発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ］と、

第二の発光手段［例えば、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ］と、

モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記第一の発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、

前記モータは、前記第二の発光手段と前記ハーネスを介して電気的に接続されるものであり、

前記第一の発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第一の発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記第二の発光手段も、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、異なる基板［例えば、主制御基板３００Ｂと第１副制御基板４００Ｂ、副制御基板４００Ｂ'といった異なる基板］に設けられたものである、

ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』

についても説明した。

【０７１６】

これまでの記載によれば、

『 第一の発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ］と、

第二の発光手段［例えば、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ］と、

電源装置［例えば、電源装置２５２］と、

モータ［例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等］の駆動によって動作可能な可動体［例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等］を有する可動体ユニット［例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等］と、

を備えた遊技台であって、 前記モータは、前記第一の発光手段とハーネス［例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、

前記モータは、前記第二の発光手段と前記ハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
前記第一の発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
前記第一の発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
前記第二の発光手段も、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、前記電源装置から供給される電圧が異なる［例えば、２４Ｖと５Ｖとで異なる］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７１７】
これまでの記載によれば、
『 第一の発光手段［例えば、或る基板に設けられたＬＥＤ（主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ）］と、
第二の発光手段［例えば、或る基板に設けられた異なるＬＥＤ（主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ）あるいは或る基板とは異なる基板に設けられたＬＥＤ（副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ）］と、
第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
を備えた遊技台であって、
前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
前記第一のモータは、前記第一の発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
前記第一のモータは、前記第二の発光手段と前記第一のハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
前記第三のモータは、前記第一の発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
前記第三のモータは、前記第二の発光手段と前記第三のハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
前記第一の発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合（以下、「第一の場合」という。）があるものであり、
前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合（以下、「第二の場合」という。）があるものであり、
前記第一の発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合（以下、「第三の場合」という。）があるものであり、 前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合（以下、「第四の場合」という。）がある

ものであり、
　前記第一の発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記第二の発光手段も、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記第一の場合かつ前記第二の場合に前記第一のモータの駆動が停止しても、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段のうちの少なくとも一方が発光を継続する場合［例えば、コンデンサ２４ＭＣ、２４ＳＣ、２４ＰＣ、５ＰＣに蓄えられた電荷によって発光を継続する場合］があり、
　前記第三の場合かつ前記第四の場合に前記第三のモータの駆動が停止しても、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段のうちの少なくとも一方が発光を継続する場合［例えば、コンデンサ２４ＭＣ、２４ＳＣ、２４ＰＣ、５ＰＣに蓄えられた電荷によって発光を継続する場合］がある、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７１８】
　前記第一のハーネスは例えばハーネスＭＲ１であり、前記第一のモータは例えばモータ１１０ｍであってもよい。この場合、モータ１１０ｍは、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬあるいは主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬとハーネスＭＲ１を介して電気的に接続されるものである。また、モータ１１０ｍは、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬあるいは副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬと少なくともハーネスＭＲ１を介して電気的に接続されるものである。すなわち、モータ１１０ｍは、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬと、ハーネスＭＲ１、ハーネスＰＭおよびハーネスＰＳ１を介して電気的に接続されるものであり、モータ１１０ｍは、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬと、ハーネスＭＲ１、ハーネスＰＭおよびハーネスＰＳ２を介して電気的に接続されるものである。したがって、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、同じ基板に設けられたものの他、異なる基板に設けられたものであってもよい。
【０７１９】
　前記第三のハーネスは例えばハーネスＭＲ３であり、前記第三のモータは例えばモータ１１２ｍであってもよい。この場合、モータ１１２ｍは、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬあるいは主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬとハーネスＭＲ３を介して電気的に接続されるものである。また、モータ１１２ｍは、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬあるいは副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬと少なくともハーネスＭＲ３を介して電気的に接続されるものである。すなわち、モータ１１２ｍは、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬと、ハーネスＭＲ３、ハーネスＰＭおよびハーネスＰＳ１を介して電気的に接続されるものであり、モータ１１２ｍは、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬと、ハーネスＭＲ３、ハーネスＰＭおよびハーネスＰＳ２を介して電気的に接続されるものである。したがって、ここでも前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、同じ基板に設けられたものの他、異なる基板に設けられたものであってもよい。
【０７２０】
　これまでの記載によれば、
『　第一の発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ］と、
　第二の発光手段［例えば、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ］と、　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作

可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
　前記第一のモータは、前記第一の発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第一のモータは、前記第二の発光手段と前記第一のハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記第一の発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記第二の発光手段と前記第三のハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
　前記第一の発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記第一の発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記第一の発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記第二の発光手段も、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、異なる基板［例えば、主制御基板３００Ｂと第１副制御基板４００Ｂ、副制御基板４００Ｂ'といった異なる基板］に設けられたものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７２１】
　これまでの記載によれば、
『 第一の発光手段［例えば、主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬ、副制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、電源制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＰＬ］と、
　第二の発光手段［例えば、主制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＭＬ、副制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＰＬ］と、
　電源装置［例えば、電源装置２５２］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
　前記第一のモータは、前記第一の発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第一のモータは、前記第二の発光手段と前記第一のハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記第一の発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記第二の発光手段と前記第三のハーネスを介して電気的に接続

されるものであり、
　前記第一の発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記第一の発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記第一の発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記第二の発光手段も、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、前記電源装置から供給される電圧が異なる［例えば、２４Ｖと５Ｖとで異なる］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７２２】
　これまでの記載によれば、
『　発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
　扉体［例えば、前面扉１０２］と、
を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
　前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記扉体を閉めた状態では、前記発光手段は視認不能であり［例えば、図３０（ａ）］、
　前記扉体を開けた状態では、前記発光手段と前記第一の可動体と前記第三の可動体とを

視認可能である［例えば、図３０（ｂ）］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７２３】
　これまでの記載によれば、
『　発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
　操作手段［例えば、設定キースイッチ２８１、設定変更ボタン２９２、リセットスイッチ２９１、第１選択スイッチ１９０、電源スイッチ２４４、］と、
を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
　前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記発光手段と前記操作手段が共通の基板［例えば、図２９に示す主制御基板３００Ｂ、図２９に示す副制御基板４００Ｂ、図２９に示す電源装置２５２の電源制御基板２５２Ｂ］に設けられたものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７２４】
　前記操作手段は、前記発光手段からの光が届く位置に設けられたものであってもよい。言い換えれば、前記操作手段は、前記発光手段からの光によって照らされるものであってもよいし、前記発光手段の照射範囲内に設けられたものであってもよい。また、前記操作手段は、前記発光手段からの光を頼りに操作可能なものであってもよいし、暗い場所であっても前記発光手段が発光することで視認可能になるものであってもよい。
【０７２５】
　これまでの記載によれば、
『　発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例

えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、を備えた遊技台であって、
前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
前記発光手段は、前記遊技台の外観から視認不可能なものである［例えば、図３０（ａ）］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７２６】
この遊技台によれば、不正者が前記発光手段を視認することができないため、電源からの電力が正常に供給されていない事を該発光手段で確認し不正な器具を遊技台に取り付けようとする行為を防止することができる。
【０７２７】
これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、を備えた遊技台であって、
前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
前記発光手段は、前記可動体ユニットよりも上方に設けられたものである［例えば、図

２９（ｂ）に示す主制御基板３００Ｂに設けられたＬＥＤ２４ＭＬ、５ＭＬ、３ＭＬ］、ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７２８】
前記可動体ユニットは、リールユニットであってもよい。また、前記可動体ユニットは、前記発光手段よりも、前記可動体を手で動作させる者側に突出したものであってもよい。
【０７２９】
前記発光手段は、立った姿勢で前記可動体を手で動作させる者から視認可能な位置に設けられたものであってもよい。
【０７３０】
これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、を備えた遊技台であって、
前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
前記発光手段は、前記可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］よりも下方に設けられたものである［例えば、図２９（ｃ）に示す電源装置２５２に設けられたＬＥＤ２４ＰＬ、５ＰＬ］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７３１】
前記可動体ユニットは、リールユニットであってもよい。
【０７３２】
前記発光手段は、座った姿勢で前記可動体を手で動作させる者から視認可能な位置に設けられたものであってもよい。 これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ

、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
　遊技の進行を制御する主制御基板［例えば、主制御基板３００Ｂ］と、
を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
　前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記発光手段は、前記主制御基板に設けられたものである［例えば、主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＭＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７３３】
　これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４Ｖモニタ ＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５Ｖモニタ ＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
　遊技の進行を制御する主制御基板［例えば、主制御基板３００Ｂ］と、
　遊技の演出を制御する副制御基板［例えば、第１副制御基板４００Ｂ、副制御基板４００Ｂ'、第２副制御基板、演出制御基板］と、
を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
　前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモ

ータが駆動しても移動しないものであり、
　前記発光手段は、前記副制御基板に設けられたものである［例えば、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７３４】
　これまでの記載によれば、
『　発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
　電源装置［例えば、電源装置２５２］と、
を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
　前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記発光手段は、前記電源装置に設けられたものである［例えば、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７３５】
　これまでの記載によれば、
『　発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
　或る印刷表示［例えば、図２９に示す副制御基板４００Ｂ'に印刷された「基板番号０００２」の表示４００１、主制御基板収納ケース２１０に貼られた「基板番号０００１」が印刷されたシール２１０Ｓ］と、
を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作

可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
　前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記或る印刷表示は、前記発光手段からの光が届く位置に設けられたものである［例えば、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ'からの光の他、図３０に示す、前面扉１０２を本体１０１に対して９０度開いた状態では、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬからの光も届く（図３０（ｂ））］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７３６】
　なお、或る印刷表示に代えて或る表示（例えば、押印による表示や手書きによる表示）であってもよい。
【０７３７】
　これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
　或る回路構成部品［例えば、各種コネクタＭＲ１等、各種抵抗２４ＭＲ等、コンデンサ２４ＭＣ等、ＬＥＤ５ＭＬ等、各種ＩＣ３２２ｉ等、各種スイッチ２８１等、ＬＳＩ、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等］と、
を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
　前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモ

ータが駆動しても移動しないものであり、
　前記或る回路構成部品は、前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ］からの光が届く位置に設けられたものである［例えば、図３０（ｂ）に示す第１選択スイッチ１９０］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７３８】
　これまでの記載によれば、
『　発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
　或る基板ケース［例えば、主制御基板収納ケース２１０、副制御基板収納ケース２２０，２２０'、電源装置２５２のケース］と、
を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
　前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記或る基板ケースは、前記発光手段からの光［例えば、自身が収納した基板に設けられたＬＥＤからの光の他、図３０（ｂ）に示す、前面扉１０２を本体１０１に対して９０度開いた状態では、９０度の位置関係にある主制御基板収納ケース２１０に収納されている主制御基板３００Ｂに設けられたＬＥＤ２４ＭＬからの光］が届く位置に設けられたものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７３９】
　これまでの記載によれば、
『　発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、

電源装置［例えば、電源装置２５２］と、
を備えた遊技台であって、
前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ］は、前記電源装置からの電力が前記第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介さずに供給されるものであり［例えば、ハーネスＰＭを介して供給される］、
前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ］は、前記電源装置からの電力が前記第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介さずに供給されるものである［例えば、ハーネスＰＭを介して供給される］、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７４０】
これまでの記載によれば、
『 発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
電源装置［例えば、電源装置２５２］と、
を備えた遊技台であって、
前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、前記電源装置と第二のハーネス［例えば、ハーネスＰＭ］を介して電気的に接続されるものであり、 前記発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ］は、前記第二のハーネス［例えば、ハーネスＰＭ］に接続不良が生じていても前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記第二のハーネス［例えば、ハーネスＰＭ］に接続不良が生じていても前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによ

って生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものである、
ことを特徴とする遊技台［例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ］。』
についても説明した。
【０７４１】
　これまでの記載によれば、
『　発光手段［例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等］と、
　第一のモータ［例えば、モータ１１０ｍ］の駆動によって動作可能な第一の可動体［例えば、左リール１１０］を有する可動体ユニット［例えば、リールユニット７００］と、
を備えた遊技台であって、
　前記可動体ユニットは、第三のモータ［例えば、モータ１１２ｍ］の駆動によって動作可能な第三の可動体［例えば、右リール１１２］を有するものであり、
　前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ１］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス［例えば、ハーネスＭＲ３］を介して電気的に接続されるものであり、
　前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流［例えば、誘導電流］が流入することで発光する場合があるものであり、
　前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、
　前記遊技台は、スロットマシン［例えば、図１７に示すスロットマシン１００］であり、
　前記可動体ユニットは、リールユニット［例えば、リールユニット７００］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０７４２】
　例えば、前記第一の可動体は第一のリールであり、前記第三の可動体は第三のリールであってもよい。
【０７４３】
　以下、図３３～図６７を用いて、本発明を適用することができる遊技台（例えば、スロットマシン１００等の回胴遊技機やパチンコ機等の弾球遊技機）について詳細に説明する。なお、図３３～図６７に示す符号は、原則として図３３～図６７を用いた説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、図３３～図６７を用いた説明では図３３～図６７に示す符号を優先する。
【０７４４】
　図３３は、スロットマシン１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【０７４５】
　図３３に示すスロットマシン１００は、所定数の遊技媒体が投入され、且つ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回

転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技媒体を払い出して終了となり、合致していなければ遊技媒体を払い出さずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。なお、この遊技媒体の払出しを利益と称する場合がある。また、この利益の獲得を容易にするものを特典と称する場合がある。

【０７４６】

このスロットマシン１００は、本体１０１と、本体１０１の正面に取り付けられ、本体１０１に対して開閉可能な前面扉１０２と、を備える。前面扉１０２は、本体１０１に回動自在に装着された扉部材である。前面扉１０２には、施錠機能が付与され、遊技店の店員以外は前面扉１０２を開けることができないようになっている。

【０７４７】

本体１０１の中央内部には（図示省略）、外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが３個（左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２）収納され、スロットマシン１００の内部で回転できるように構成されている。これらのリール１１０乃至１１２はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【０７４８】

各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール１１０乃至１１２が構成されている。リール１１０乃至１１２上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓１１３から縦方向に概ね３つ表示され、合計９つの図柄が見えるようになっている。

【０７４９】

図３４は、ラインの一例を示す図である。

【０７５０】

この図３４を用いて具体的に説明すると、左リール１１０の上段（図に示す１の位置）に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール１１０の中段（図に示す４の位置）に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール１１０の下段（図に示す７の位置）に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール１１１の上段（図に示す２の位置）に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール１１１の中段（図に示す５の位置）に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール１１１の下段（図に示す８の位置）に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール１１２の上段（図に示す３の位置）に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール１１２の中段（図に示す６の位置）に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール１１２の下段（図に示す９の位置）に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール１１０乃至１１２のそれぞれの図柄は図柄表示窓１１３を通して各リール１１０乃至１１２にそれぞれ縦方向に３つ、合計９つ表示される。そして、各リール１１０乃至１１２を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール１１０乃至１１２は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、図３３に示すスロットマシン１００では、３個のリールをスロットマシン１００の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【０７５１】

各々のリール１１０乃至１１２の背面には、図柄表示窓１１３に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるように構成されている。なお、スロットマシン１００内部において各々のリール１１０乃至１１２の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサ（図４に示すインデックスセンサ７３０）の投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮

光片（不図示）が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリールの図柄位置を判定し、目的とする図柄が有効ライン上に表示されるようにリール１１０乃至１１２を停止させる。

【０７５２】

有効ライン表示ランプ１２０は、有効となるライン１１４を示すランプである。有効ラインとは、入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるライン（入賞判定が行われるライン）のことであり、この有効ラインに内部当選役に対応する図柄が停止すると入賞と判定される。ここで、ラインとは、表示窓１１３内の領域のうち、リール１１０～１１２のそれぞれに対して一図柄分の領域を定めたものである。なお、有効ライン以外の入賞判定が行われないラインを無効ラインと称する。

【０７５３】

図３４には、左リール中段図柄、中リール中段図柄および右リール中段図柄で構成される中段ラインＬ１、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がりラインＬ２、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がりラインＬ３、左リール上段図柄、中リール上段図柄および右リール上段図柄で構成される上段ラインＬ４、左リール下段図柄、中リール下段図柄および右リール下段図柄で構成される下段ラインＬ５の５つのラインが示されている。これらのラインは一例であって、例えば、左リール上段図柄、中リール下段図柄および右リール上段図柄で構成されるラインのように、リール１１０～１１２のそれぞれに対して一図柄分の領域を定めたものであればよい。

【０７５４】

スロットマシン１００の入賞役には、特別役１（ＢＢ１）、特別役２（ＢＢ２）、再遊技役１～３、小役１～７（例えば、スイカ、弱チェリー等）がある。なお、入賞役の種類は、これらの役に限定されるものではなく、任意に採用することができる。

【０７５５】

告知ランプ１２３は、例えば、内部抽選において特定の入賞役（具体的には、特別役）に内部当選していること、または、後述する特別遊技状態であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ１２４は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ１２２は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役（詳細は後述する）に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ１２８は演出用のランプである。

【０７５６】

ベットボタン１３０乃至１３２は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン１３０が押下される毎に１枚ずつ投入され、ベットボタン１３１が押下されると２枚投入され、ベットボタン１３２が押下されると３枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン１３２はＭＡＸベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ１２９は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ１２１が点灯する。

【０７５７】

メダル投入口１４１は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン１３０乃至１３２により電子的に投入することもできるし、メダル投入口１４１から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。

【０７５８】

本実施形態のスロットマシン１００は、３枚賭けで遊技することを前提にしている遊技台である。ただし、２枚賭けでも遊技を行うことができる。このため、２枚賭けボーナス内部当選状態で３枚賭け遊技を行う方が、３枚賭けボーナス内部当選状態で２枚賭け遊技

を行うよりも遊技者にとって有利になるように設計し、２枚賭けボーナス内部当選状態を通常遊技状態として、なるべく３枚賭けで遊技を行ってもらえるようにしている。

【０７５９】

貯留枚数表示器１２５は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器１２６は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器１２７は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６、および、払出枚数表示器１２７は、７セグメント（ＳＥＧ）表示器とした。

【０７６０】

スタートレバー１３５は、リール１１０乃至１１２の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口１４１に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン１３０乃至１３２を操作して、スタートレバー１３５を操作すると、リール１１０乃至１１２が回転を開始することとなる。スタートレバー１３５に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【０７６１】

ストップボタンユニット１３６には、左ストップボタン１３７、中ストップボタン１３８および右ストップボタン１３９で構成されるストップボタン１３７乃至１３９が設けられている。ストップボタン１３７乃至１３９は、スタートレバー１３５の操作によって回転を開始したリール１１０乃至１１２を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール１１０乃至１１２に対応づけられている。より具体的に言えば、左ストップボタン１３７を操作することによって左リール１１０を停止させることができ、中ストップボタン１３８を操作することによって中リール１１１を停止させることができ、右ストップボタン１３９を操作することによって右リール１１２を停止させることができる。以下、ストップボタン１３７乃至１３９に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第一停止操作、次の停止操作を第二停止操作、最後の停止操作を第三停止操作という。また、これらの停止操作に対応して停止されるリールを順に第一停止リール、第二停止リール、第三停止リールと称する。さらに、回転中の各リール１１０乃至１１２を全て停止させるためにストップボタン１３７乃至１３９を停止操作する順序を操作順序または押し順という。さらに、第一停止操作を左リール１１０の停止操作とする操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第一停止操作を右リール１１２の停止操作とする停止操作を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。なお、各ストップボタン１３７乃至１３９の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン１３７乃至１３９の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【０７６２】

メダル返却ボタン１３３は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン１３４は、スロットマシン１００に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口１５５から排出するためのボタンである。

【０７６３】

前面扉１０２には、キー孔１４０も設けられており、このキー孔１４０にキーを差し込み、差し込んだキーを、右に回すと解錠され、左に回すと施錠される。スロットマシン１００には、前面扉１０２が開いたことを検知する開放センサ２９４（図３５（ａ）参照）が設けられている。この開放センサ２９４は、前面扉１０２が開くと突出する開閉片を検出することで前面扉１０２が開いたことを検知する。

【０７６４】

また、ベットボタン１３２とメダル投入口１４１の間には、第１チャンスボタン１６５と、第２チャンスボタン１６６が設けられている。第１チャンスボタン１６５には第１演出ランプが内蔵されており、第２チャンスボタン１６６には第２演出ランプが内蔵されている。第１チャンスボタン１６５にしても第２チャンスボタン１６６にしても、演出の中

で遊技者が操作する操作手段である。また、第２チャンスボタン１６６の左側には左ボタン１６７、右側には右ボタン１６８が設けられている。左ボタン１６７と右ボタン１６８を操作することで、演出画像表示装置１５７に表示されたカーソルを移動させることができる場合があり、この場合等には、第２チャンスボタン１６６は確定ボタンとして機能することがある。

【０７６５】

ストップボタンユニット１３６の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル１６２が設けられている。このタイトルパネル１６２は裏側からタイトルパネルランプ１６４によって照らされる。タイトルパネル１６２の下部には、メダル払出口１５５、メダルの受け皿１６１が設けられている。

【０７６６】

下部に設けられた音孔１４５は、低音スピーカ２７７（図３５参照）の音を外部に出力するための孔である。前面扉１０２の上部に設けられたトップランプ１４４Ｔと前面扉１０２の左側に設けられた左サイドランプ１４４Ｌと右側に設けられた右サイドランプ１４４Ｒは遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉１０２の上部には演出装置１６０が配設されており、演出装置１６０の上部にも音孔１４３が設けられている。この音孔１４３は、上部スピーカ２７２（図３５参照）の音を外部に出力するための孔である。演出装置１６０は、水平方向に開閉自在な２枚の右シャッタ１６３ａ、左シャッタ１６３ｂからなるシャッタ（遮蔽装置）１６３と、このシャッタ１６３の奥側に配設された演出画像表示装置１５７を備えており、右シャッタ１６３ａ、左シャッタ１６３ｂが演出画像表示装置１５７の手前で水平方向外側に開くと演出画像表示装置１５７の表示画面がスロットマシン１００正面（遊技者側）に出現する構造となっている。なお、演出画像表示装置１５７は液晶表示装置であるが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（７セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。図３３に示すスロットマシン１００では、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。さらに、表示画面は、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

【０７６７】

なお、これまでランプと称したものは、発光手段の一例であり、本明細書では、光源をＬＥＤとするものもランプと称する他、蛍光灯、冷陰極管等、光を発するものであればランプと称する場合があり、光を発するものは発光手段の一例に相当する。

【０７６８】

図３５は、スロットマシン１００の内部構成を示す図であり、同図（ａ）は、前面扉１０２を開けた状態のスロットマシン１００を示す正面図、同図（ｂ）は、前面扉１０２に配設されている扉中継基板２９０を拡大した図である。

【０７６９】

本体１０１は、上面板２６１、左側の側面板２６０、右側の側面板２６０、下面板２６４および背面板２４２で囲われ、前面に開口する箱体である。本体１０１の内部には、背面板２４２の上部に設けた通風口２４９と重ならない位置に、内部に主制御基板を収納した主制御基板収納ケース２１０が配置され、この主制御基板収納ケース２１０の下方に、３つのリール１１０乃至１１２を備えたリールユニット７００が配置されている。主制御基板収納ケース２１０及びリールユニット７００の側方、即ち向って左側の側面板２６０には、内部に副制御基板を収納した副制御基板収納ケース２２０が配設してある。副制御基板収納ケース２２０には、第１選択スイッチ１９０が設けられている。この第１選択スイッチ１９０は、本体１０１の内部に設けられたものであるため、前面扉１０２の解錠を行うことができる者（例えば、遊技店の店員等）は前面扉１０２を開放することで操作を

行うことができるが、前面扉１０２の解錠を行うことができない者（例えば、遊技者）は操作を行うことができないように構成されている。すなわち、第１選択スイッチ１９０は、遊技者が操作不可能な位置に設けられたものである。第１選択スイッチ１９０を操作することで、低音スピーカ２７７や上部スピーカ２７２から出力する音（例えば、ＢＧＭ、効果音、エラー音等）の音量（ボリューム）の値を変更したり、省電力モードに設定することができる。また、向かって右側の側面板２６０には、主制御基板に接続されて、スロットマシン１００の情報を外部装置に出力する外部集中端子板２４８が取り付けられている。この外部集中端子板２４８には、図３８に示す情報出力回路３３４が設けられている。

【０７７０】

また、リールユニット７００の右側には、スロットマシン１００の遊技モード（設定値ともいう）の変更を行ったり、変更した設定値の確認をしたりする設定キースイッチ２８１が設けられている。ここで、設定値とは、遊技者の有利度合いに関する値であり、詳しくは後述するが、例えば、所定期間の遊技を行ったときに遊技者が賭数として遊技台に使用した遊技媒体の総数に対して、遊技台が払い出した遊技媒体の総数の割合を調整するための値（「払出率」）等が含まれている。この設定値は、複数段階の設定、例えば、６段階の設定が可能である。

【０７７１】

設定キースイッチ２８１は、所定の設定キー（図示省略）を差し込んで回転することにより電気的にＯＮ／ＯＦＦするキースイッチである。具体的には、設定キースイッチ２８１に所定の設定キーを差し込んで右回転すると、設定キースイッチ２８１に設けられている設定キースイッチセンサがオン状態を検出し、左回転すると、設定キースイッチセンサがオフ状態を検出する。

【０７７２】

設定キースイッチ２８１も、上述の第１選択スイッチ１９０と同じく、本体１０１の内部に設けられたものであるため、前面扉１０２の解錠を行うことができる者に限って操作を行うことができる。

【０７７３】

主制御基板および外部集中端子板２４８それぞれには、設定キースイッチ２８１がオン状態にされると点灯するモニタＬＥＤが設けられている。また、設定キースイッチ２８１がオン状態にされると、外部集中端子板２４８から外部装置（例えば、ホールコンピュータ）に、設定キースイッチ２８１がオン状態にされたことを表す設定キースイッチオン信号が出力される。

【０７７４】

なお、設定キースイッチ２８１は、主制御基板３００Ｂに実装されたものであってもよい。

【０７７５】

そして、下面板２６４には、ホッパーユニット１８０（バケット１８１に溜まったメダルを払出する装置）が配設され、このホッパーユニット１８０の上方、即ちリールユニット７００の下方には、電源制御基板を有する電源装置２５２が配設され、電源装置２５２正面には電源スイッチ２４４を配設している。電源スイッチ２４４は、電源装置２５２と電気的に接続されたトグルスイッチである。この電源スイッチ２４４によりスロットマシン１００の電源投入（電源ＯＮ）又は電源遮断（電源ＯＦＦ）を行うことができる。なお、電源スイッチ２４４は、電源制御基板に実装されたものであってもよい。電源装置２５２は、スロットマシン１００に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部３００、第１副制御部４００等の各制御部、各装置に供給する。さらには、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部３００のＲＡＭ３０８等）に所定の期間（例えば１０日間）電源を供給するための蓄電回路（例えばコンデンサ）を備えている。

【０７７６】

ホッパーユニット１８０の右側には、ホッパーユニット１８０から溢れたメダルを収容するメダル補助収納庫２４０が配設してあり、この背後にはオーバーフロー端子が配設されている（図示省略）。電源装置２５２には、電源コード２６５を接続する電源コード接続部が設けられ、ここに接続された電源コード２６５が、本体１０１の背面板２４２に開設した電源コード用穴２６２を通して外部に延出している。

【０７７７】

前面扉１０２は、本体１０１の左側の側面板２６０にヒンジ装置２７６を介して蝶着され、図柄表示窓１１３の上部には、演出装置１６０、および、この演出装置１６０を制御する演出制御基板（図示省略）、上部スピーカ２７２を設けている。図柄表示窓１１３の下部には、投入されたメダルを選別するためのメダルセレクタ１７０、メダルセレクタ１７０が不正なメダル等をメダル受皿１６１に落下させる際にメダルが通過する返却通路２６６等を設けている。このメダルセレクタ１７０についてはさらに後述する。また、音孔１４５に対応する位置には低音スピーカ２７７を設けている。なお、前面扉１０２の背面には、開放センサ２９４が設けられている。開放センサ２９４は、前面扉１０２が閉まった状態ではＬ（ＯＦＦ）、開いた状態ではＨ（ＯＮ）になるように構成されている。

【０７７８】

前面扉１０２の背面には、図柄表示窓１１３の下方に扉中継基板２９０が配設されている。この扉中継基板２９０は、図３５（ｂ）に示すように、リセットスイッチ２９１、設定変更ボタン２９２、設定値表示器２９３が設けられている。リセットスイッチ２９１および設定変更ボタン２９２も、設定キースイッチ２８１等と同じく、前面扉１０２の解錠を行うことができる者に限って操作を行うことができる。

【０７７９】

リセットスイッチ２９１は、プッシュボタン式のスイッチであり、このリセットスイッチ２９１を押下（短期押下）することによりスロットマシン１００のエラー解除を行うことができる。また、リセットスイッチ２９１を長押し押下（長期押下）することにより主制御部のＲＡＭクリアを行うことができる。

【０７８０】

設定変更ボタン２９２も、リセットスイッチ２９１と同様なプッシュボタン式のスイッチである。この設定変更ボタン２９２による設定値変更の操作手順については、後述する。

【０７８１】

設定値表示器２９３は、７セグメントＬＥＤ等の表示器である。この設定値表示器２９３は、設定変更ボタン２９２により設定された遊技モード（設定値）を表す表示を表示することができる。

【０７８２】

なお、リセットスイッチ２９１および設定変更ボタン２９２は、扉中継基板２９０に設けられたものであったが、主制御基板３００Ｂに設けられたものであってもよい。また、設定値表示器２９３も、主制御基板３００Ｂに設けられたものであってもよい。

【０７８３】

図３６は、メダルセレクタ１７０を説明するための図である。

【０７８４】

図３６には、図３３に示すスロットマシン１００が模式的に示されている。また、図３６では、図３５に示す、前面扉１０２の背面側に設けられたメダルセレクタ１７０および本体１０１の内部に設けられたホッパーユニット１８０が点線で示されている。メダルセレクタ１７０は、メダル通路１７１に設けられたメダルブロッカ１７２を有する。メダルブロッカ１７２は、メダル投入口１４１から投入されメダル通路１７１を通過するメダルを、貯留通路１７３と返却通路２６６のいずれか一方へ振分けるものである。図３６に示すメダルブロッカ１７２はメダル通路１７１内に突出した状態にあり、メダル通路１７１を通過するメダルは、突出した状態にあるメダルブロッカ１７２に誘導（案内）されて返却通路２６６を通過し、メダル払出口１５５から排出される。一方、メダルブロッカ１７

２がメダル通路１７１内から退避した状態にあれば、メダル通路１７１を通過するメダルは、貯留通路１７３を通過し、バケット１８１に貯留される。メダルブロッカ１７２の、メダル通路１７１への突出とメダル通路１７１からの退避は、不図示のブロッカソレノイドによって行われる。すなわち、ブロッカソレノイドに作動信号（制御信号）が出力されると、メダルブロッカ１７２は、投入されたメダルを貯留通路１７３へ誘導するように作動（変位）する。一方、ブロッカソレノイドに作動信号が出力されないと、メダルブロッカ１７２は、投入されたメダルを排出通路１９ｂへ誘導するように作動する。 図３７（ａ）は、設定値表示器２９３に表示される設定値の表示順を示す表である。

【０７８５】

図３３に示すスロットマシン１００では、設定１、設定２、設定４～設定６および設定ｂといった６種類の設定値が用意されている。設定１は、設定値表示器２９３に最初に表示されるデフォルトの設定値である。すなわち、工場出荷直後、設定値を記憶する記憶領域（主制御部のＲＡＭ）を含むＲＡＭクリア後あるいは設定値を記憶する記憶領域の記憶を継続するバックアップ電源が消失した場合に、デフォルトの設定値として設定１が設定値表示器２９３に表示され、設定値として設定１が設定される。

【０７８６】

遊技者の利益獲得についての有利度合いは、設定１よりも設定２が高く、設定２よりも設定４が高く、設定４よりも設定５が高く、設定５よりも設定６が高い。すなわち、設定６が遊技者の利益獲得については最も有利な設定である。

【０７８７】

図３３に示すスロットマシン１００では、設定３の代わりに設定ｂを設けている。設定ｂは、設定１よりも遊技者の利益獲得については不利な設定である。すなわち、設定ｂが遊技者の利益獲得については最も不利な設定である。この設定ｂは、７セグメントＬＥＤの表示において、設定６と１セグメント分しか差がない表示になり、しかも、最も有利な設定６の次に表示されるようになっている。すなわち、６種類の設定値の中で最後に表示される。不正者が最後に表示される設定が最も有利な設定であると思って不正操作を行った結果、設定値表示器２９３に設定ｂが表示された場合、不正者は設定６と見間違えて設定ｂへ設定変更してしまう場合がある。この場合には、不正者に不利益を与えることができる。

【０７８８】

設定変更時に、設定変更ボタン２９２の操作によって設定値表示器２９３の表示が１→２→４→５→６→ｂ→１→２・・・と更新される。なお、最初に表示される「設定１」以外の表示順はどのような順番であってもよく、例えば、設定値表示器２９３の表示が１→２→ｂ→４→５→６→１→２・・・と更新されてもよい。

【０７８９】

図３７（ｂ）は、設定値ごとの性能の違いをまとめた表である。

【０７９０】

性能Ａは払出率（出玉率と言われる場合もある）であり、性能Ｂは特別役（ＢＢ）初当り確率、性能ＣはＡＴ（アシストタイム）初当り確率、性能ＤはＡＴ継続確率、性能ＥはＡＴ期待獲得枚数、性能Ｆは小役Ａ（例えばスイカ）確率、性能Ｇは設定値を示唆する報知（設定示唆報知）の出現頻度・出現確率、性能Ｈは確定報知としての設定示唆報知の出現頻度・出現確率になる。性能Ａ～性能Ｆは、遊技者の利益獲得についての有利度合いを表す性能に相当し、上述のごとく設定ｂ＜設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の関係にある。

【０７９１】

性能Ｇの設定示唆報知では、現在設定されている設定値を示唆する報知が、演出画像表示装置１５７、タイトルパネルランプ１６４、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌ、右サイドランプ１４４Ｒ、低音スピーカ２７７や上部スピーカ２７２等を用いて行われる。ここにいう設定示唆報知には、単にランプが消灯したり、警告音が出力されたりするだけの報知の他、演出画像表示装置１５７に設定示唆のアニメーションが表示され

る等の設定示唆演出も含まれる。また、設定値を示唆するといっても、嘘の設定値を示唆する場合（設定関連演出、設定関連報知）も含まれる。さらに、設定値を示唆するといっても、或る設定値であることが１００％本当であることを報知する場合（設定確定報知）も含まれる。設定ｂが設定されている状態では、演出画像表示装置１５７におけるデモンストレーションアニメーション（デモアニメ）の開始時にタイトルパネルランプ１６４は必ず消灯し、設定ｂ以外の設定値が設定されている状態では、デモアニメの開始時にタイトルパネルランプ１６４が点灯を継続する。デモアニメは、ゲームが終了してから（第三停止が行われてから）メダル投入（ベット操作）が行われずに所定時間経過すると開始される。また、電断時にベット操作が行われていない状態で復電（電源投入）した場合には、デモアニメが開始されるが、設定変更が開始されると、設定変更が終了してからデモアニメは開始される。また、チャンスゾーン終了時、バトル演出終了時、ＢＢ終了時、ＡＴ終了時には、設定ｂが設定されている状態では設定示唆報知が１００％行われる。一方、設定ｂ以外の設定値が設定されている状態では、設定示唆報知が１００％未満の所定確率で行われる。また、設定ｂが設定されている状態では、所定ゲーム数（例えば１０ゲーム）に１度の頻度で設定ｂ確定報知が行われるようにしてもよい。なお、設定ｂが設定されている状態では、設定ｂかもしれないといった設定示唆報知は行われず、設定ｂ確定報知しか行われないようにしてもよい。さらに、設定ｂが設定されている状態では、報知態様として、遊技者に不利であることを示唆する内容（例えば、「厳しい戦いが続くよ」といった文字表示や音声出力）を含んでいてもよい。以上説明した設定示唆報知（性能Ｇ）の実行確率（出現頻度）は、設定ｂが設定されている状態が、設定ｂ以外の設定値（設定１、２、４～６）が設定されている状態よりも高く、設定ｂ以外の設定値間ではほぼ同じである。

【０７９２】

性能Ｈについては、設定ｂが設定されている状態では、設定示唆報知として設定ｂのみを示唆する報知（設定１、２、４～６は示唆しない設定ｂ確定報知）のみを行い、設定ｂ以外の設定値が設定されている状態では、設定示唆報知として設定された設定値以外も示唆する報知も行うようにしてもよい。例えば、設定５が設定されている状態で、奇数の設定値が設定されていることが確定であることを報知する奇数確定報知、設定２が設定されている状態で、偶数の設定値が設定されていることが確定であることを報知する偶数確定報知があげられる。また、設定６が設定されている状態で、４以上の設定値が設定されていることが確定であることを報知する高設定確定報知あるいは設定４以上確定報知、２以上の設定値が設定されていることが確定であることを報知する設定２以上確定報知、５以上の設定値が設定されていることが確定であることを報知する設定５以上確定報知もあげられる。なお、設定６が設定されている状態では、設定示唆報知として設定６のみを報知する演出（設定６確定報知）を、設定ｂ確定報知の実行確率よりも低い確率で行うようにしてもよい。以上説明した設定確定報知（性能Ｈ）の実行確率（出現頻度）は、設定ｂが設定されている状態が最も高く（例えば、１００％あるいはほぼ１００％）、設定６が設定されている状態が次いで高く（例えば、５０％）、残りの設定値（設定１、２、４、５）が設定されている状態では、設定６が設定されている状態よりも低いほぼ同じ実行確率（例えば、３０％）である。

【０７９３】

図３７（ｃ）～同図（ｆ）は、チャンスゾーン終了時、バトル演出終了時、ＢＢ終了時あるいはＡＴ終了時等に行われる場合がある、演出画像表示装置１５７を用いた設定関連報知（設定示唆報知、設定確定報知）の一例を示す図である。ここでの設定関連報知は、報知演出の一種である。

【０７９４】

図３７（ｃ）は偶数設定示唆報知の一例を示す図である。この図３７（ｃ）に示す演出画像表示装置１５７では、パンダのキャラクタＰＮＤの右側に「偶数設定かも」という文字が表示されている。この「偶数設定かも」という文字表示が、設定値が２、４又は６（偶数設定）である可能性が高いことを示唆している。なお、この偶数設定示唆報知は、設

定値が偶数設定である場合に限り行われる場合があってもよいし、設定値が偶数設定以外の設定（奇数設定）である場合にも行われるようにしてもよい。この場合、設定値が、偶数設定である場合の方が奇数設定である場合よりも報知されやすいようにしてもよい。

【０７９５】

図３７（ｄ）は設定５以上示唆報知の一例を示す図である。この図３７（ｄ）に示す演出画像表示装置１５７では、パンダのキャラクタＰＮＤの右側に「サトウキビを５つ以上食べたいなぁ」という文字が表示されている。この「サトウキビを５つ以上食べたいなぁ」という文字表示が、設定値が５又は６である可能性が高いことを示唆している。なお、この設定５以上示唆報知は、設定値が５又は６である場合に限り行われる場合があってもよいし、設定値が４以下の場合にも行われるようにしてもよい。この場合、設定値が、５又は６である場合の方が４以下である場合よりも報知されやすいようにしてもよい。なお、設定値が４以下である場合に、設定ｂが、含まれてもよいし含まれなくてもよい。

【０７９６】

図３７（ｅ）は設定２以上確定報知の一例を示す図である。この図３７（ｅ）に示す演出画像表示装置１５７では、まず最初に、パンダのキャラクタＰＮＤの右側に「あっ

事業仕分けだ」という文字が表示される。この「あっ 事業仕分けだ」という文字自体が、設定２以上を示唆する報知に相当する。その後、表示画面の左下部分に婆のキャラクタＢＢＡが出現し、事業仕分けが行われる。婆のキャラクタＢＢＡには、事業仕分けの台詞として「１じゃなきゃダメなんですか、２以上じゃダメなんですか」という文字が表示される。この台詞による報知は、設定１であることを否定し、設定２以上であることを確定する報知になる。なお、設定２以上確定報知は、設定が２以上である場合に限り行われるようにしてもよいし、設定１の場合にも行われるようにしてもよい。あるいは、設定１の場合には、婆のキャラクタＢＢＡが出現しないようにしてもよい。

【０７９７】

図３７（ｆ）は設定ｂ確定報知の一例を示す図である。この図３７（ｆ）に示す演出画像表示装置１５７では、まず最初に、パンダのキャラクタＰＮＤの右側に「あっ 神様のお告げだ」という文字が表示される。この「あっ 神様のお告げだ」という文字自体が、設定ｂを示唆する報知に相当する。その後、表示画面の左下部分に神様のキャラクタＫＧＧが出現し、お告げが発せられる。神様のキャラクタＫＧＧには、お告げとして「厳しい戦いが続くぞ」という文字が表示される。このお告げによる報知は、設定ｂであることを確定する報知になる。なお、設定ｂ確定報知は、設定がｂである場合に限り行われ、それ以外の設定値の場合には行われない。ただし、設定ｂ以外の設定値の場合には、パンダのキャラクタＰＮＤとともに「あっ 神様のお告げだ」という文字までは表示され、神様のキャラクタＫＧＧが出現しないようにしてもよい。

【０７９８】

以上、設定示唆報知は設定示唆演出を含むものであり、設定確定報知は設定確定演出を含むものとして種々説明したが、設定示唆報知を設定示唆演出と読み替えてもよいし、設定確定報知を設定確定演出と読み替えてもよい。

【０７９９】

なお、設定値表示器２９３は、電源投入状態（電源ＯＮ）において設定キーを設定キースイッチ２８１に挿入して右回し（設定キーＯＦＦ→ＯＮ）にすると、現在設定されている遊技モード（設定値）が数字で表示されるので、現在設定されている遊技モードの確認をするのに使用することができる。すなわち、電源投入状態（電源ＯＮ）において設定キーを設定キースイッチ２８１に挿入して右回し（設定キーＯＦＦ→ＯＮ）にすると、設定値を確認できる設定確認の処理が、主制御部３００のＣＰＵ３０４によって開始され、設定キースイッチ２８１に挿入して左回し（設定キーＯＮ→ＯＦＦ）にすると、設定確認の処理は終了する。

【０８００】

ここで、設定値変更の操作手順を説明する。設定キースイッチ２８１に設定キー（図示省略）を挿入して右回し（設定キーＯＦＦ→ＯＮ）をし、電源スイッチ２４４を電源遮断

状態（電源ＯＦＦ）から電源投入状態（電源ＯＮ）とすることにより設定値変更が有効となり（設定値変更処理が開始される）、設定変更ボタン２９２を押下する毎に遊技モード（設定値）が１→２→４→５→６→ｂ→１→２→・・・の順番に変わり、所望の遊技モードに選択することができる。なお、スタートレバー１３５を操作することにより、その時に選択されていた遊技モード（設定値）が確定する。そして、最後に設定キーを左回し（設定キーＯＮ→ＯＦＦ）することで、設定値変更処理は終了する。

【０８０１】

なお、設定値変更操作の期間、つまり、設定値変更操作における最初の設定キーの右回しの操作から最後の設定キーの左回しの操作までの間を設定値変更モードともいい、設定値確認操作の期間、つまり、設定値確認操作における最初の設定キーの右回しの操作から最後の設定キーの左回しの操作までの間を設定値確認モードともいう。設定値変更及び設定値確認の開始や終了については詳しくは後述するが、図３を用いて詳しく説明した、設定値変更モード及び設定値確認モードの開始条件及び終了条件が適用されてもよい。

【０８０２】

次に、図３８を用いて、スロットマシン１００の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【０８０３】

スロットマシン１００の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部３００と、主制御部３００が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第１副制御部４００と、第１副制御部４００より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第２副制御部５００と、によって構成されている。主制御部３００は、遊技の進行を制御するものであり、第１副制御部４００と第２副制御部５００を合わせた副制御部は、遊技の演出を制御するものである。

【０８０４】

＜主制御部＞

まず、スロットマシン１００の主制御部３００について説明する。主制御部３００は、主制御部３００の全体を制御する基本回路３０２を備えており、この基本回路３０２には、ＣＰＵ３０４と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの図柄配列等を記憶したＲＯＭ３０６と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ３０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ３１２と、ＷＤＴ（ウォッチドッグタイマ）３１４を搭載している。なお、ＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第１副制御部４００や第２副制御部５００についても同様である。この基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、水晶発振器３１５ｂが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、ＣＰＵ３０４は、電源が投入されるとＲＯＭ３０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ３１２に送信し、カウンタタイマ３１２は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ３０４に送信する。ＣＰＵ３０４は、この割込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。

【０８０５】

主制御部３００は、水晶発振器３１５ａから入力されるクロック信号に基づき０～６５５３５の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路３１６と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路３３８を備えており、ＣＰＵ３０４は、この起動信号出力回路３３８から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【０８０６】

また、主制御部３００は、センサ回路３２０を備えており、ＣＰＵ３０４は、割り込み時間ごとに各種センサ３１８（ベットボタン１３０センサ、ベットボタン１３１センサ、ベットボタン１３２センサ、メダル投入口１４１から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー１３５センサ、左ストップボタン１３７センサ、中ストップボタン１

３８センサ、右ストップボタン１３９センサ、精算ボタン１３４センサ、ホッパーユニット１８０から払い出されるメダルのメダル払出センサ、左リール１１０のインデックスセンサ、中リール１１１のインデックスセンサ、右リール１１２のインデックスセンサ、等）の状態を監視している。

【０８０７】

なお、センサ回路３２０がスタートレバーセンサのＨレベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路３１６に出力する。この信号を受信した乱数発生回路３１６は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

【０８０８】

メダル受付センサは、メダル投入口１４１の内部通路に２個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー１３５センサは、スタートレバー１３５内部に２個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。左ストップボタン１３７センサ、中ストップボタン１３８センサ、および、右ストップボタン１３９センサは、各々対応するストップボタン１３７乃至１３９に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【０８０９】

ベットボタン１３０センサ、ベットボタン１３１センサ、および、ベットボタン１３２センサは、対応するベットボタン１３０乃至１３２のそれぞれに設置されており、ＲＡＭ３０８に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン１３４センサは、精算ボタン１３４に設けられている。精算ボタン１３４が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、ホッパーユニット１８０が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

【０８１０】

左リール１１０のインデックスセンサ、中リール１１１のインデックスセンサ、および、右リール１１２のインデックスセンサは、各リール１１０乃至１１２の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにＬレベルになる。一旦Ｌレベルになってから次にＬレベルになるまでの間、リールが基準位置からどのくらい回転しているかを示す回転位置情報は、水晶発振器３１５ｂが出力するクロック信号をカウントした値に基づいて算出される。ＣＰＵ３０４は、上記Ｌレベルの信号を検出すると、リールが１回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。この回転位置情報は、主制御部３００のＲＡＭ３０８に格納されている。

【０８１１】

主制御部３００は、リールユニット７００の各リール１１０～１１２ごとに設けたモータを駆動する駆動回路３２２、投入されたメダルを選別するメダルセレクタ１７０に設けたブロッカソレノイドを駆動する駆動回路３２４、ホッパーユニット１８０に設けたモータを駆動する駆動回路３２６、各種ランプ３３９（有効ライン表示ランプ１２０、告知ランプ１２３、遊技メダル投入可能ランプ１２４、再遊技ランプ１２２、遊技メダル投入ランプ１２９は、遊技開始ランプ１２１、貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６、払出枚数表示器１２７）を駆動する駆動回路３２８を備えている。

【０８１２】

また、基本回路３０２には、情報出力回路３３４を接続しており、主制御部３００は、この情報出力回路３３４を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路６５２にスロットマシン１００の遊技情報（例えば、遊技状態を示す情報）を出力する。

【０８１３】

また、主制御部３００は、電源装置２５２（図３５参照）から主制御部３００に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路３３０を備えており、電圧監視回路３３０は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では９ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを

示す低電圧信号を基本回路３０２に出力する。
【０８１４】
　また、主制御部３００は、第１副制御部４００にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第１副制御部４００との通信を可能としている。なお、主制御部３００と第１副制御部４００との情報通信は一方向の通信であり、主制御部３００は第１副制御部４００にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第１副制御部４００からは主制御部３００にコマンド等の信号を送信できないように構成している。
【０８１５】
　＜副制御部＞
　次に、スロットマシン１００の第１副制御部４００について説明する。第１副制御部４００は、主制御部３００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信する。第１副制御部４００は、この制御コマンドに基づいて第１副制御部４００の全体を制御する基本回路４０２を備えており、この基本回路４０２は、ＣＰＵ４０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ４０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ４１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ４１２を搭載している。基本回路４０２のＣＰＵ４０４は、水晶発振器４１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ＲＯＭ４０６には、第１副制御部４００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトモジュール７４０の点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されている。
【０８１６】
　ＣＰＵ４０４は、所定のタイミングでデータバスを介してＲＯＭ４０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ４１２に送信する。カウンタタイマ４１２は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ４０４に送信する。ＣＰＵ４０４は、この割込み要求のタイミングをもとに、各ＩＣや各回路を制御する。
【０８１７】
　また、第１副制御部４００には、音源ＩＣ４１８を設けている。この音源ＩＣ４１８に出力インタフェースを介して上部スピーカ２７２および低音スピーカ２７７が設置されている。音源ＩＣ４１８は、ＣＰＵ４０４からの命令に応じてアンプ、および上部スピーカ２７２や低音スピーカ２７７から出力する音声の制御を行う。音源ＩＣ４１８には音声データが記憶されたＳ－ＲＯＭ（サウンドＲＯＭ）が接続されており、このＲＯＭから取得した音声データをアンプで増幅させて上部スピーカ２７２および低音スピーカ２７７から出力する。
【０８１８】
　また、第１副制御部４００には、駆動回路４２２が設けられ、駆動回路４２２に入出力インタフェースを介して各種ランプ４２０（上部ランプ、下部ランプ、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌ、右サイドランプ１４４Ｒ、タイトルパネルランプ１６４、ベットボタンランプ２００、バックライトモジュール７４０、第１チャンスボタン１６５に内蔵された第１演出ランプ、第２チャンスボタン１６６に内蔵された第２演出ランプ等）が接続されている。
【０８１９】
　また、第１副制御部４００には、シャッタ１６３のモータを駆動する駆動回路４２４を設けている。シャッタ１６３のモータ１６３ｍはステッピングモータであり、この駆動回路４２４は、ＣＰＵ４０４からの命令に応じてそのモータ１６０ｍに駆動信号を出力する。
【０８２０】
　また、第１副制御部４００には、センサ回路４２６を設けており、センサ回路４２６には入力インタフェースを介してシャッタセンサ４２８を接続している。ＣＰＵ４０４は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ４２８の状態を監視している。さらに、第１副制御部４００には、スイッチセンサ４２７を設けており、このスイッチセンサ４２７で第１チャ

ンスボタン１６５の押下を検出する。また、第２チャンスボタン１６６、左ボタン１６７、および右ボタン１６８からなる第２選択スイッチ１９４それぞれのボタンの押下もスイッチセンサ４２７で検出される。シャッタセンサ４２８やスイッチセンサ４２７からの検出信号は、センサ回路４２６によって基本回路４０２に出力される。

【０８２１】

また、基本回路４０２には、第１選択スイッチセンサ１９０が直接接続されているが、この第１選択スイッチセンサ１９０も、スイッチセンサ４２７およびセンサ回路４２６を介して基本回路４０２に接続してもよい。

【０８２２】

また、ＣＰＵ４０４は、出力インタフェースを介して第２副制御部５００へ信号の送受信を行う。

【０８２３】

第２副制御部５００は、演出画像表示装置１５７の表示制御を含む演出装置１６０の各種制御を行う。なお、第２副制御部５００は、例えば、演出画像表示装置１５７の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ１６３のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

【０８２４】

第２副制御部５００は、第１副制御部４００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第２副制御部５００の全体を制御する基本回路５０２を備えており、この基本回路５０２は、ＣＰＵ５０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ５０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ５１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ５１２と、を搭載している。基本回路５０２のＣＰＵ５０４は、水晶発振器５１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ＲＯＭ５０６には、第２副制御部５００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されている。

【０８２５】

ＣＰＵ５０４は、所定のタイミングでデータバスを介してＲＯＭ５０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ５１２に送信する。カウンタタイマ５１２は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ４０４に送信する。ＣＰＵ５０４は、この割込み要求のタイミングをもとに、各ＩＣや各回路を制御する。

【０８２６】

また、第２副制御部５００には、ＶＤＰ５３４（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、このＶＤＰ５３４には、バスを介してＲＯＭ５０６、ＶＲＡＭ５３６が接続されている。ＶＤＰ５３４は、ＣＰＵ５０４からの信号に基づいてＲＯＭ５０６に記憶された画像データ等を読み出し、ＶＲＡＭ５３６のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置１５７に画像を表示する。

【０８２７】

＜処理の概要＞

以下、主制御部３００、第１副制御部４００、第２副制御部５００の処理について図面を用いて説明する。

【０８２８】

＜主制御部メイン処理＞

まず、図３９を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【０８２９】

上述したように、主制御部３００には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）３３８を設けている。この起動信号を入力した基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、リセット割込によりリセットスタートし

てＲＯＭ３０６に予め記憶している制御プログラムに従って図３９に示す主制御部メイン処理を実行する。

【０８３０】

電源投入が行われると、まず、ステップＳ１０１において主制御部初期設定処理を行う。この主制御部初期設定処理では、ＣＰＵ３０４のスタックポインタ（ＳＰ）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、Ｉ／Ｏ３１０の初期設定、ＲＡＭ３０８に記憶する各種変数の初期設定、ＷＤＴ３１４への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、この処理の詳細については図４１を用いて後述する。

【０８３１】

ステップＳ１０３では、遊技開始処理を実行する。この処理では、メダルの投入（手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作）の有無をチェックし、メダルが投入された場合にはこれを示す投入コマンドの送信準備を行う。なお、前回の遊技でリプレイに入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、規定数（２ｏｒ３枚）のメダルが使用された状態でスタートレバー１３５が操作されたか否かのチェックを行い、スタートレバー１３５の操作があれば、投入されたメダル枚数および有効な入賞ラインを確定し、遊技を開始する。

【０８３２】

ステップＳ１０５では、内部当選役抽選処理等を含む各種抽選処理を実行する。

【０８３３】

ステップＳ１０７では、内部当選役抽選の結果に基づき、第一停止操作に対応するリール停止データが準備される。このリール停止データは、主制御部３００のＲＯＭ３０６内に記憶されている。

【０８３４】

ステップＳ１０９では、遊技間隔タイマ（後述するタイマ更新処理で減算）が０であることを条件としてリール１１０～１１２の回転を開始させるとともに、遊技間隔タイマに初期値が設定される。また、リール１１０～１１２の回転開始時にはリール回転開始コマンドを第１副制御部４００に送信するための準備を行う。その後、リール１１０～１１２が所定の回転速度になり、各リールに設けられた光学式センサを検知し、各リールの図柄位置を把握すると、ストップボタン１３７～１３９に対する停止操作が有効化される。なお、上記遊技間隔カウンタによって、一遊技に要する最低の時間（本実施形態では、４．１ｓ）を担保し、射幸性を抑えている。

【０８３５】

ステップＳ１１１は、リール停止制御処理が実行される。この処理では、停止操作が有効化された後、いずれかのストップボタン１３７～１３９が押されると、押されたストップボタン１３７～１３９に対応するリール１１０～１１２を停止させる。具体的には、停止操作がされる毎に、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従って停止操作に対応するリール１１０～１１２を停止させる。また、第一停止操作については第二停止操作に対応するリール停止データを準備し、第二停止操作については第三停止操作に対応するリール停止データを準備する。なお、停止操作毎に、対応するコマンド（第一～第三押下コマンド）を第１副制御部４００に送信するための準備を行い、リール１１０～１１２が停止する毎に、対応するコマンド（第一～第三停止コマンド）を第１副制御部４００に送信するための準備を行う。全リール１１０乃至１１２が停止するとステップＳ１１３へ進む。

【０８３６】

ステップＳ１１３では、入賞判定処理を行う。ここでは、有効化された入賞ライン上に、何らかの入賞役に対応する図柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。なお、入賞役の判定を行った後に、入賞コマンドを第１副制御部４００に送信するための準備を行う。

【０８３７】

ステップＳ１１５では払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを付与（払出し）し、その付与数を払出枚数表示器１２７を用いて表示する。

【０８３８】

ステップＳ１１７では、スロットマシン１００における各種状態を更新する状態更新処理を実行する。

【０８３９】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップＳ１０３へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【０８４０】

＜主制御部３００タイマ割込処理＞

次に、図４０を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【０８４１】

主制御部３００は、所定の周期（本実施形態では約２ｍｓに１回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ３１２を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【０８４２】

ステップＳ２０１では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、ＣＰＵ３０４の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【０８４３】

ステップＳ２０３では、ＷＤＴ３１４のカウント値が初期設定値（本実施形態では３２．８ｍｓ）を超えてＷＤＴ割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、ＷＤＴ３１４を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約２ｍｓに１回）リスタートを行う。

【０８４４】

ステップＳ２０５では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、Ｉ／Ｏ３１０の入力ポートを介して、各種センサ３１８のセンサ回路３２０の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、ＲＡＭ３０８に各種センサ３１８ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。なお、光学式センサの状態はこの処理で確認される。

【０８４５】

ステップＳ２０７では、各種遊技処理が実行され、割込みステータスに応じた処理が実行される。

【０８４６】

ステップＳ２０９では、タイマ更新処理を行う。例えば、遊技間隔タイマを減算する、というような、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する処理を実行する。

【０８４７】

ステップＳ２１１では、コマンド設定送信処理を行い、主制御部３００のメイン処理やタイマ割込処理等で送信準備されていた各種のコマンドを第１副制御部４００に送信する。なお、第１副制御部４００に送信する出力予定情報は、ストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、コマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、投入コマンド、スタートレバー受付コマンド、内部当選コマンド、演出抽選処理に伴う演出コマンド、リール１１０乃至１１２の回転の開始に伴うリール回転開始コマンド、ストップボタン１３７乃至１３９の操作の受け付けに伴う第一～第三押下コマンド、リール１１０乃至１１２の停止に伴う第一～第三停止コマンド、入賞コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払出終了コマンド、状態更新コマンド、アイテム追加コマンド、獲得ポイントコマンド、設定変更コマンド、復電コマンド）、コマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成されている。

【０８４８】
第１副制御部４００では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部３００における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。 ステップＳ２１３では、外部信号設定処理を行う。この外部信号設定処理では、ＲＡＭ３０８に記憶している遊技情報を、情報出力回路３３４を介してスロットマシン１００とは別体の情報入力回路６５２に出力する。
【０８４９】
ステップＳ２１５では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップＳ２０５において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ３１８の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には（図示省略）エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルブロッカ１７１、各種ランプ３３９、各種の７セグメント（ＳＥＧ）表示器の設定を行う。
【０８５０】
ステップＳ２１７では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号を受信した場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップＳ２２１に進み、低電圧信号を受信していない場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップＳ２１９に進む。
【０８５１】
ステップＳ２１９では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップＳ２０１で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定する等の処理を行う。その後、図３９に示す主制御部メイン処理に復帰する。
【０８５２】
一方、ステップＳ２２１では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタ等の退避が必要な情報をＲＡＭ３０８の所定の領域に退避し、ＲＡＭ３０８の使用領域を少なくとも含む所定領域に対するチェックサム値を導出してＲＡＭ３０８に記憶させ、電断処理が行われたことを示す電源フラグをオンに設定する。
【０８５３】
次に、図４１を用いて、図３９の主制御部メイン処理における主制御部初期設定処理（ステップＳ１０１）の詳細について説明する。同図は、図３９における主制御部初期設定処理（ステップＳ１０１）の流れを示すフローチャートである。
【０８５４】
まず、最初に実行されるステップＳ１００１では、起動時初期設定を行う。この初期設定では、ＣＰＵ３０４のスタックポインタ（ＳＰ）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、Ｉ／Ｏ３１０の初期設定、ＲＡＭ３０８に記憶する各種変数の初期設定等の処理を行う。
【０８５５】
ステップＳ１００３では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路３３０が、主制御部３００に供給されている電源の電圧値が所定の値（本実施形態では９ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（ＣＰＵ３０４が電源の遮断を検知した場合）には繰り返しこのステップＳ１００３を実行し、低電圧信号がオフの場合（ＣＰＵ３０４が電源の遮断を検知していない場合）にはステップＳ１００５に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（９Ｖ）に達しない場合にも、供給電圧がその所定の値以上になるまでステップＳ１００３は繰り返し実行される。
【０８５６】
ステップＳ１００５では、図３５に示す設定キースイッチ２８１がオンであるか否か判定される。設定キースイッチ２８１がオンである場合（設定キースイッチに設定キーが挿入されて右へ９０度回された状態）にはステップＳ１０１３に進み、そうでない場合には

ステップＳ１００７に進む。
【０８５７】
ステップＳ１００７では、図３５に示すリセットスイッチ２９１がオンであるか否かが判定される。このスイッチがオンである場合にはステップＳ１００９に進み、そうでない場合にはステップＳ１０１１に進む。
【０８５８】
ステップＳ１００９では、ＲＡＭ３０８が初期化され、この主制御部初期設定処理を終了する。なお、この初期化では、例えば、設定値の値が初期化される。
【０８５９】
ステップＳ１０１１では、ＲＡＭデータ書き戻し処理が実行される。この処理では、まずＲＡＭ３０８に記憶されているデータに異常があるか否か判定される。ここで判定されるデータは、スロットマシン１００の電源が落されるかあるいは瞬断（一時的に動作電圧を下回る電圧低下）によってＲＡＭ３０８に退避されたデータである（図４０のステップＳ２２１参照）。すなわち、ＲＡＭ３０８にデータが確実に退避されているか否かが、このステップＳ１０１１で判定される。具体的には、電源フラグが正常（オン）であるか、およびチェックサムを用いた演算結果が正常であるかを判定し、双方の判定が正常であった場合には、ＲＡＭ３０８の復帰データに異常がないと判定される。
【０８６０】
ＲＡＭ３０８の復帰データに異常がないと判定された場合には、レジスタの状態を電断処理が実行される直前の状態に復帰させる処理が実行される。このＲＡＭデータ書き戻し処理では、例えば、ＲＡＭ３０８に記憶されたデータをＣＰＵ３０４のレジスタに書き戻し、電断時にＲＡＭ３０８に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にＲＡＭ３０８に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、ＣＰＵ３０４が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、スロットマシン１００は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理に分岐する直前に行った命令の次の命令から処理を再開する。さらにここで、主制御部３００のＲＡＭ３０８に設けられた送信情報記憶領域に復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドである。この復電コマンドには、電源断時のＲＴ、遊技状態、演出状態、といった情報が含まれており、主制御部タイマ割込処理によって送信される（図４０のステップＳ２１１）。
【０８６１】
一方、ＲＡＭ３０８の復帰データに異常があると判定された場合には、使用スタックエリアを除く全てのＲＡＭ３０８の記憶領域をクリアする準備などを行った後に、無限ループ状態に移行する（ＲＡＭエラー処理）。なお、この状態からは、ＲＡＭクリアスイッチあるいは設定キースイッチをオンにした状態で電源を入れなおす必要がある。すなわち、本実施形態は、ＲＡＭ３０８にエラーが発生すると遊技の進行が停止されるように構成されたものである。
【０８６２】
ステップＳ１００５において、設定キースイッチ２８１がオンの場合に進むステップＳ１０１３では、設定キースイッチ２８１の状態に従って設定変更処理が実行され、この主制御部初期設定処理を終了する。なお、この設定変更処理の詳細については図４２を用いて後述する。
【０８６３】
次に、図４２を用いて、図４１の主制御部初期設定処理における設定変更処理（ステップＳ１０１３）の詳細について説明する。同図は、図４１における設定変更処理（ステップＳ１０１３）の流れを示すフローチャートである。
【０８６４】
まず、最初に実行されるステップＳ１１０１では、ＲＡＭ３０８のデータがクリアされ

、ステップＳ１１０３に進む。なお、ここでクリアされるデータには、設定値の値が含まれる。

【０８６５】

ステップＳ１１０３では、設定変更が開始されたことを示す設定変更コマンドを第１副制御部４００に送信する準備（図４０のステップＳ２１１で送信）が実行され、ステップＳ１１０５に進む。この結果、演出画像表示装置１５７には設定変更中表示が表示される。

【０８６６】

ステップＳ１１０５では、割込みステータスを設定変更中に設定し、ステップＳ１１０７に進む。

【０８６７】

ステップＳ１１０７では、仮設定値を表示設定値に設定する。ここでの処理によって、設定値表示器２９３に仮の設定値が表示される。その後、ステップＳ１１０９に進む。

【０８６８】

ステップＳ１１０９では、設定変更ボタン２９２の操作を受け付けたか否かが判定される。この条件を満たす場合にはステップＳ１１１１に進み、そうでない場合にはステップＳ１１１３に進む。

【０８６９】

ステップＳ１１１１では、仮設定値が更新される。本実施形態では、設定変更ボタン２９２が１回押下されるごとに仮設定値が図３７（ａ）を用いて説明した表示順に従って１つずつ更新され、仮設定値がｂの状態で設定スイッチが操作されると仮設定値が１に設定される。この後、ステップＳ１１１３に進む。

【０８７０】

ステップＳ１１１３では、スタートレバー１３５が操作されたか否かが判定される。この条件を満たす場合にはステップＳ１１１５に進み、そうでない場合にはステップＳ１１０７に進む。

【０８７１】

ステップＳ１１１５では、仮設定値を設定値として確定する処理が実行され、ステップＳ１１１７に進む。すなわち、スタートレバー１３５が操作されることで設定値が確定する。設定値が確定すると、設定値表示器２９３には設定値確定を表す表示（ここでは０の数字）が表示される。なお、設定値が確定すると、設定値表示器２９３が確定した設定値の表示を継続してもよいし、点滅表示に切り替わってもよいし、非表示になってもよい。

【０８７２】

ステップＳ１１１７では、設定キースイッチ２８１がオフ（設定キースイッチ２８１が左に９０度回されて設定キーが抜かれた状態）であるか否かが判定される。この条件を満たす場合にはステップＳ１１１９に進み、そうでない場合にはこのステップＳ１１１７が繰り返し実行される。

【０８７３】

ステップＳ１１１９では、設定変更が終了したことを示す設定変更コマンドを第１副制御部４００に送信する準備（図４０のステップＳ２１１で送信）が実行される。この結果、演出画像表示装置１５７では設定変更中表示の表示が終了になる。また、この処理では、割込みステータスがステップＳ１１０５で変更する前のステータスに戻される。この処理の後、この設定変更処理を終了する。

【０８７４】

なお、図４２に示す設定変更処理の終了条件では、前面扉１０２の開閉状態は無関係であったが、設定キースイッチ２８１がオフされて前面扉１０２が閉まった状態であることを終了条件にしてもよい。また、スタートレバー１３５が操作されることで設定値が確定するが、設定キースイッチ２８１がオフされることで設定値が確定してもよい。

【０８７５】

次に、図４３を用いて、第１副制御部４００の処理について説明する。なお、図４３（

ａ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートである。図４３（ｂ）は、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図４３（ｃ）は、第１副制御部４００のタイマ割込処理のフローチャートである。

【０８７６】

まず、ステップＳ３０１では、各種の初期設定を行う。この初期設定は、電源投入が行われると実行される。この処理では、入出力ポートの初期設定や、ＲＡＭ４０８に記憶する各種変数の初期設定等の処理を行う。この処理で、内部当選の結果を表す情報である内部当選情報を記憶させるための領域と、遊技状態を表す情報であるＲＴ更新情報を記憶させるための領域が、それぞれＲＡＭ４０８に設けられる。なお、第１副制御部４００の演出状態は初期状態に設定される。また、電断時にバックアップが行われている場合には、このステップＳ３０１でバックアップした情報が戻される。

【０８７７】

ステップＳ３０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ３０５の処理に移行する。

【０８７８】

ステップＳ３０５では、タイマ変数に０を代入する。

【０８７９】

ステップＳ３０７では、主制御部３００から受信した各コマンドに対応する処理であるコマンド処理が実行される。

【０８８０】

ステップＳ３０９では、演出制御処理を行う。ここでは、演出データを展開し、ＲＡＭ４０８内に設けられた演出実行領域にデバイスデータを設定する処理や、ＲＡＭ４０８内に設けられた演出予約領域に演出データを設定する処理、さらには、受信したコマンドとそのコマンドに含まれる情報に基づいて、演出データを設定したり、制御処理を実行する処理等を行う。なお、演出予約領域に設定された演出データや演出実行領域に設定されたデバイスデータを、別のデータに更新する（上書きする）場合がある。この場合、上書きされたデータに基づいて演出内容が変更される。

【０８８１】

ステップＳ３１１では、ステップＳ３０９の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例えば、スピーカ２７２、２７７に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータから制御データを取得し、取得した制御データを音源ＩＣ４１８に出力することで、音による演出を実行させる。

【０８８２】

ステップＳ３１３では、ステップＳ３０９の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、各種ランプ４２０に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータから制御データを取得し、取得した制御データを駆動回路４２２に出力することで、ランプによる演出を実行させる。

【０８８３】

ステップＳ３１５では、ステップＳ３０９の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、シャッタ１６３に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータから制御データを取得し、取得した制御データを駆動回路４２４に出力することで、シャッタ１６３による演出を実行させる。

【０８８４】

ステップＳ３１７では、ステップＳ３０９の処理結果に基づいて第２副制御部５００に制御コマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、演出画像表示装置１５７に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータがあれば、このデバイスデータを第２副制御部５００に送信する準備を行い、ステップＳ３０３へ戻る。

【０８８５】

次に、図４３（ｂ）を用いて、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理について説

明する。このコマンド受信割込処理は、第１副制御部４００が、主制御部３００が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ３２１では、主制御部３００が出力したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ４０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【０８８６】

次に、図４３（ｃ）を用いて、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４によって実行する第１副制御部タイマ割込処理について説明する。第１副制御部４００は、所定の周期（本実施形態では２ｍｓに１回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【０８８７】

ステップＳ３３１では、図４３（ａ）に示す第１副制御部メイン処理におけるステップＳ３０３において説明したＲＡＭ４０８のタイマ変数記憶領域の値に、１を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップＳ３０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。

【０８８８】

ステップＳ３３３では、ステップＳ３１５で設定された第２副制御部５００へのデバイスデータの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【０８８９】

＜第２副制御部５００の処理＞

次に、図４４を用いて、第２副制御部５００の処理について説明する。なお、図４４（ａ）は、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するメイン処理のフローチャートである。図４４（ｂ）は、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図４４（ｃ）は、第２副制御部５００のタイマ割込処理のフローチャートである。図４４（ｄ）は、第２副制御部５００の画像制御処理のフローチャートである。

【０８９０】

まず、図４４（ａ）のステップＳ４０１では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップＳ４０１で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、ＲＡＭ５０８に記憶する各種変数の初期設定等の処理を行う。なお、電断時にバックアップが行われている場合には、このステップＳ３０１でバックアップした情報が戻される。

【０８９１】

ステップＳ４０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ４０５の処理に移行する。

【０８９２】

ステップＳ４０５では、タイマ変数に０を代入する。

【０８９３】

ステップＳ４０７では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第２副制御部５００のＣＰＵ５０４は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４からコマンドを受信したか否かを判別する。

【０８９４】

ステップＳ４０９では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップＳ４０７で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。例えば、背景画像に関する画像制御を行う演出データをＲＯＭ５０６から読み出す処理を実行する。また、これ以外の演出データをＲＯＭ５０６から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【０８９５】

ステップＳ４１１では、ステップＳ４０９の処理結果に基づいて画像制御処理を行う。例えば、ステップＳ４０９で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行う。例えば、表示画像（報知画像、背景画像）に関す

る画像制御が実行される。この画像制御処理については、図４４（ｄ）を用いて後述する。この画像制御処理が終了すると、ステップＳ４０３へ戻る。　次に、図４４（ｂ）を用いて、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第２副制御部５００が、第１副制御部４００が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ４１５では、第１副制御部４００が出力したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ５０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【０８９６】

次に、図４４（ｃ）を用いて、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４によって実行する第２副制御部タイマ割込処理について説明する。第２副制御部５００は、所定の周期（本実施形態では２ｍｓに１回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【０８９７】

ステップＳ４１７では、図４４（ａ）に示す第２副制御部メイン処理におけるステップＳ４０３において説明したＲＡＭ５０８のタイマ変数記憶領域の値に、１を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップＳ４０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。

【０８９８】

ステップＳ４１９では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【０８９９】

次に、図４４（ｄ）を用いて、第２副制御部５００のメイン処理におけるステップＳ４１１の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示す図である。

【０９００】

ステップＳ４２１では、画像データの転送指示を行う。ここでは、ＣＰＵ５０４は、まず、ＶＲＡＭ５１８の表示領域Ａと表示領域Ｂの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された１フレームの画像が演出画像表示装置１５７に表示される。次に、ＣＰＵ５０４は、ＶＤＰ５１６のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてＲＯＭ座標（ＲＯＭ５０６の転送元アドレス）、ＶＲＡＭ座標（ＶＲＡＭ５１８の転送先アドレス）などを設定した後、ＲＯＭ５０６からＶＲＡＭ５１８への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。ＶＤＰ５１６は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをＲＯＭ５０６からＶＲＡＭ５１８に転送する。その後、ＶＤＰ５１６は、転送終了割込信号をＣＰＵ５０４に対して出力する。

【０９０１】

ステップＳ４２３では、ＶＤＰ５１６からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップＳ４２５に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【０９０２】

ステップＳ４２５では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、ＣＰＵ５０４は、ステップＳ４２１でＶＲＡＭ５１８に転送した画像データに基づいてＶＲＡＭ５１８の表示領域ＡまたはＢに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（ＶＲＡＭ５１８の座標軸、画像サイズ、ＶＲＡＭ座標（配置座標）、画像の重ね合わせおよび透過度、など）をＶＤＰ５１６に指示する。ＶＤＰ５１６はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【０９０３】

ステップＳ４２７では、描画指示を行う。この描画指示では、ＣＰＵ５０４は、ＶＤＰ５１６に画像の描画開始を指示する。ＶＤＰ５１６は、ＣＰＵ５０４の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【０９０４】
ステップＳ４２９では、画像の描画終了に基づくＶＤＰ５１６からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップＳ４３１に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。
【０９０５】
ステップＳ４３１では、ＲＡＭ５０８の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（＋１）して処理を終了する。
【０９０６】
続いて、図３３に示すスロットマシン１００における設定変更について説明する。設定変更の処理は、図３５に示す設定キースイッチ２８１に設定キーを差し込んで右回転することでオン状態にした後、電源スイッチ２４４をオンにすることで開始される。
【０９０７】
図４５は、設定変更によって設定ｂに設定する手順と関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図４５では、各段階に（ア）から（シ）までの符号が付されており、５０音順に時間が経過していく。また、図４６は、図４５における（ア）から（シ）までの各段階における構成要素の様子を模式的に示す図である。
【０９０８】
図４５には、構成要素の項目として、電源スイッチ２４４、前面扉１０２、開放センサ２９４、設定キースイッチ２８１、設定値表示器２９３、演出画像表示装置１５７，タイトルパネルランプ１６４，トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒ（トップ・サイドランプ）、上部スピーカ２７２および低音スピーカ２７７（スピーカ）の各項目が示されている。また、図４６には、設定値表示器２９３、演出画像表示装置１５７，タイトルパネルランプ１６４，トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒ、スピーカ（２７２,２７７）がそれぞれ模式的に示されている。
【０９０９】
図４５（ア）では、電源スイッチ２４４はオフの状態であり、前面扉１０２は閉まっている。開放センサ２９４は機能していない。設定キースイッチ２８１には設定キーが差し込まれておらず、オフ状態のままである。設定値表示器２９３は、７セグメントが消灯したままであり設定値は非表示である。各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）も消灯しており、スピーカ（２７２,２７７）からは何も出力されていない。図４６（ア）及び（イ）では、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）が消灯している様子を無模様かつ白一色で表している（以下においても同じ）。
【０９１０】
図４５（イ）では、前面扉１０２が開かれ、設定キースイッチ２８１に設定キーを差し込んで右回転し、設定キースイッチ２８１がオン状態になる。すなわち、電源投入前に設定キースイッチ２８１がオン状態になる。なお、電源投入前のため、前面扉１０２が開かれても、開放センサ２９４からは検知信号は出力されない。
【０９１１】
図４５（ウ）では、設定キースイッチ２８１がオン状態で、電源スイッチ２４４がオンされる（電源投入）。この結果、開放センサ２９４からは開検知の検知信号が出力され始め、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て点灯を開始する。図４６（ウ）では、タイトルパネルランプ１６４が白色に点灯している様子を左下がりのハッチングで表している（以下においても同じ）。また、上述のごとく、主制御部３００における設定変更の処理は、設定キースイッチ２８１に設定キーを差し込んで右回転することでオン状態にした後、電源スイッチ２４４をオンにすることで開始される。設定変更の処理が開始されると、ＲＡＭクリアが行われ（図４２に示すステップＳ１１０１）、デフォルトの設定値として「１」が設定値表示器２９３に表示される。また、設定変更の処理が開始されると、演出画像表示装置１５７には、設定変更中であることを報知する設定変更

中表示が表示され、スピーカ（２７２,２７７）からも設定変更中であることを報知する音声（「設定変更中です」）が出力されるようになる。

【０９１２】

図４５（エ）では、設定変更ボタン２９２が１回押下され、設定値表示器２９３には仮設定値として「２」が表示される。

【０９１３】

図４５（オ）では、設定変更ボタン２９２が２回押下され、設定値表示器２９３には仮設定値として「４」が表示される。

【０９１４】

図４５（カ）では、設定変更ボタン２９２が１回押下され、設定値表示器２９３には仮設定値として「５」が表示される。

【０９１５】

図４５（キ）では、設定変更ボタン２９２がもう１回押下され、設定値表示器２９３には仮設定値として設定６が表示され、同図（ク）では、設定変更ボタン２９２がさらに１回押下され、設定値表示器２９３には仮設定値として「ｂ」が表示される。図４６（キ）に示す設定値表示器２９３と同図（ク）に示す設定値表示器２９３とを見比べると、Ａセグメントが点灯しているか消灯しているかの違いしかなく、設定値を不正に変更しようとする不正者が、「ｂ」の表示を「６」の表示と見誤ってしまう場合がある。

【０９１６】

図４５（ケ）では、スタートレバー１３５が操作され、設定値が確定し（図４２に示すステップＳ１１１５）、設定値表示器２９３には設定値確定を表す０の数字が表示される。ここでは、設定ｂに確定する。なお、スタートレバー１３５が操作されると、上述のごとく、設定値表示器２９３は非表示になってもよい。また、スタートレバー１３５の操作では設定値は確定せず、設定キースイッチ２８１がオフ状態になって設定値が確定するようにしてもよい。

【０９１７】

図４５（コ）では、設定キースイッチ２８１に差し込まれていた設定キーを左回転することでオフ状態にする。この結果、設定変更の処理は終了になり（図４２に示すステップＳ１１１９）、設定値表示器２９３は７セグメントが消灯し、非表示になる。また、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示が開始される。設定キースイッチ２８１がオフ状態で電源が投入された場合には、デモアニメの表示は、電源投入直後から開始されるが、設定キースイッチ２８１がオン状態で電源が投入されたため、設定変更の処理が終了してから開始される。この場合、デモアニメの表示は、最初から開始される。あるいは、デモアニメの表示は、電源投入直後から再生されていたものの設定変更中表示がオーバーラップして見えなかっただけであり、設定変更中表示が消えたタイミングのシーンから見えるようになってもよい。また、スピーカ（２７２,２７７）からの音声は、前面扉１０２が開放中であることを警告する「扉が開いています」という音声に切り替わる。さらに、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒはデモ用の点灯パタン（デモパタン）で点灯する。図４６（コ）では、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒがデモパタンで点灯している様子を枡目状のハッチングで表している（以下においても同じ）。一方、タイトルパネルランプ１６４だけは消灯する。すなわち、タイトルパネルランプ１６４は、設定変更中は点灯していたが、設定変更が終了すると消灯し、メダル投入が行われるまで（１以上の賭数が設定されるまで）消灯状態が維持される。タイトルパネルランプ１６４の消灯は、設定値に関する報知、より具体的には、設定値が或る設定値（遊技者が最も不利な設定値）に設定されていることの報知に相当する。また、タイトルパネルランプ１６４は通常時は点灯し続けているため、タイトルパネルランプ１６４の消灯は、異常時の報知（設定値異常に関する報知）としてとらえることもできる。

【０９１８】

図４５（サ）では、前面扉１０２が閉められ、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの閉検知信号に切り替わる）。スピーカ（２７２,２７７）からは、「扉が閉まりました」という音声が出力される。演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示が継続し、タイトルパネルランプ１６４の消灯も継続している。

【０９１９】

図４５（シ）では、メダル投入が行われる。すなわち、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作が行われる。この結果、スピーカ（２７２,２７７）からは、メダル投入音が出力され、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示から通常演出の背景表示（通常背景表示）に切り替わる。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは通常演出用の点灯パタン（通常パタン）で点灯し始める。図４６（シ）では、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒが通常パタンで点灯している様子をクロスハッチングで表している（以下においても同じ）。一方、消灯を継続していたタイトルパネルランプ１６４も点灯を開始する。なお、タイトルパネルランプ１６４は、前面扉１０２が閉められると点灯し始めてもよいし、メダル投入では消灯を継続し、遊技開始（スタートレバー１３５の操作）で点灯し始めてもよいし、１回目の遊技の第三停止で点灯し始めてもよいし、１回目の遊技の払い出し完了で点灯し始めてもよい。

【０９２０】

図４７（ａ）は、設定値が設定ｂに設定されている状態で前面扉１０２の開閉を繰り返した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図４７（ａ）では、各段階に（タ）から（ヌ）までの符号が付されており、５０音順に時間が経過していく。また、図４８には、図４７（ａ）の（タ）から（ヌ）までの各段階における構成要素の様子が模式的に示されている。

【０９２１】

図４７（ａ）でも、構成要素の項目として、図４５と同じ項目が示され、図４８（ａ）には、図４６と同じように各構成要素が模式的に示されている。

【０９２２】

図４７（タ）は、図４５（シ）からの続きであってもよく、設定ｂに設定されている状態で既に遊技が開始されている。すなわち、タイトルパネルランプ１６４の消灯による報知を無視して遊技が開始された場合等である。この図４７（タ）では、第三停止が行われ、スピーカ（２７２,２７７）からは、リール停止音が出力される。

【０９２３】

図４７（チ）では、第三停止が行われてからメダル投入が行われず所定時間（この例では３０秒）が経過する。すると、演出画像表示装置１５７では、通常背景表示からデモアニメの表示に切り替わる。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは通常パタン点灯からデモパタン点灯に切り替わる。ここで、設定ｂが設定されたままの状態であると、演出画像表示装置１５７でデモアニメの表示が始まると、タイトルパネルランプ１６４は消灯し、設定関連報知が復帰する。なお、演出画像表示装置１５７におけるデモアニメの表示に限らず、広くデモ演出が開始されると、あるいはデモ状態になると、タイトルパネルランプ１６４が消灯し設定関連報知が開始されるようにしてもよい。

【０９２４】

図４７（ツ）では、前面扉１０２が開放され、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されるようになる。各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て、扉開放パタン点灯を開始する。すなわち、消灯していたタイトルパネルランプ１６４も、設定関連報知を終了し、扉開放パタン点灯を開始する。図４８（ツ）では、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒが扉開放パタンで点灯している様子を右下がりのハッチングで表している（以下においても同じ

）。なお、これらのランプ（１４４Ｔ,１４４Ｌ,１４４Ｒ）は、図４６（シ）においてクロスハッチングで表した通常パタンと同じパタンで点灯してもよい。前面扉１０２が開放されたことで、設定変更が行われる可能性があるため、タイトルパネルランプ１６４による設定関連報知は終了する。スピーカ（２７２,２７７）からは、「扉が開いています」という音声が出力され始める。なお、演出画像表示装置１５７ではデモアニメの表示が継続しているが、デモアニメとともに「扉開放中」という文字表示が表示されるようにしてもよい。

【０９２５】

図４７（テ）では、前面扉１０２が開放されてから設定変更が行われず所定時間（この例では３０秒）が経過する。設定変更を行うには、電源スイッチ２４４がオフの状態で設定キースイッチ２８１がオン状態にされる必要があることから、所定時間（この例では３０秒）が経過するまでに電源スイッチ２４４がオフされなかった場合に、タイトルパネルランプ１６４が再び消灯し、設定関連報知が開始される。この設定関連報知によって設定変更を促している。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは、演出画像表示装置１５７におけるデモアニメの表示に合わせるように扉開放パタン点灯からデモパタン点灯に切り替わる。すなわち、扉開放パタン点灯による所定時間（この例では３０秒）の警告報知を終了し、デモパタン点灯に復帰する。

【０９２６】

図４７（ト）では、前面扉１０２が閉鎖されてしまう。開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの閉検知信号に切り替わる）。スピーカ（２７２,２７７）からは、「扉が閉まりました」という音声が出力される。演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示が継続し、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒもデモパタン点灯を継続する。また、タイトルパネルランプ１６４の消灯も継続し、設定関連報知が引き続き行われる。

【０９２７】

図４７（ナ）では、前面扉１０２が再び開放され、各構成要素は、先に説明した同図（ツ）と同じ状態になる。

【０９２８】

図４７（ニ）では、同図（ナ）における前面扉１０２の開放から１秒経過後に前面扉１０２が再び閉鎖されてしまう。開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる。スピーカ（２７２,２７７）では、「扉が開いています」という音声から「扉が閉まりました」という音声に即座に切り替わる。一方、前面扉１０２が閉鎖されても、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て、前面扉１０２が開放されてから上記所定時間の間、扉開放パタン点灯を継続する。この結果、前面扉１０２が開放されてから上記所定時間が経過するまでタイトルパネルランプ１６４の消灯による設定関連報知は開始されない。なお、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示が継続している。

【０９２９】

図４７（ヌ）では、同図（ナ）における前面扉１０２が開放されてから所定時間（この例では３０秒）が経過する。ここでも結果的に、前面扉１０２が開放されてから設定変更が行われず所定時間（この例では３０秒）が経過したことになり、タイトルパネルランプ１６４が消灯し、設定関連報知が開始される。また、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは、演出画像表示装置１５７におけるデモアニメの表示に合わせるように扉開放パタン点灯からデモパタン点灯に切り替わる。なお、この図４７（ヌ）におけるタイトルパネルランプ１６４の消灯は、設定ｂに設定されたまま前面扉１０２が閉鎖され、上記所定時間が経過するまでメダル投入が行われなかったことから、タイトルパネルランプ１６４の消灯による設定関連報知が開始されたと見ることもでき、上記所定時間が経過する前にメダル投入が行われれば、タイトルパネルランプ１６４の消灯による設定関連報知は開始されない。

【０９３０】
以上説明した図４７（ａ）に示す例では、設定値が設定ｂに設定されている状態でデモアニメが開始されるとタイトルパネルランプ１６４が消灯する（図４７（チ））が、他の条件でタイトルパネルランプ１６４が消灯してもよく、例えば、通常遊技状態よりも遊技者に不利な非推奨遊技状態（いわゆるペナルティボーナス）に突入した場合（例えば、特定の押し順ナビに従わずに第三停止ボタンから手を離した後）にもタイトルパネルランプを消灯してもよい。非推奨遊技状態では、ＡＴ抽選をはじめとした一切の抽選は行われず、遊技者のメダル数は現状維持か若干減る程度であるが、所定枚数の払い出しが終了するまで非推奨遊技状態は継続するため、メダルを増やせる状態に復帰するまでには相当な時間がかかってしまう。非推奨遊技状態に突入した場合には演出画像表示装置１５７において非推奨遊技状態であることを示唆する示唆表示を行ってもよく、この示唆表示は、非推奨遊技状態の間（ペナルティボーナスに入賞してからペナルティボーナスが終了するまでの間）継続表示されてもよい。また、非推奨遊技状態においては、デモアニメを表示しないようにしてもよく、遊技中も非遊技中もタイトルパネルランプ１６４が消灯したままでもよい。なお、設定値に関係なく（設定ｂ以外でも）非推奨遊技状態に突入するようにしてもよいし、設定値が設定ｂに設定されている状態に限って非推奨遊技状態に突入するようにしてもよい。

【０９３１】
図４７（ｂ）は、設定値が設定ｂに設定されている状態で第三停止後すぐに精算操作が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図４７（ｂ）では、同図（ａ）に示す（タ）と同じ状態の（タ）から始まり、（タ）から１秒経過後の（ネ）のタイミングで精算ボタン１３４が操作される。すなわち、第三停止が行われてからメダル投入が行われず所定時間（３０秒）が経過する前に精算操作が行われる。精算操作が行われると、演出画像表示装置１５７ではデモアニメの表示が開始される。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て、精算パタン点灯を開始する。さらに、スピーカ（２７２,２７７）からは、遊技媒体払出音が出力される。また、図２０７（ネ）には、図４７（ネ）における構成要素の様子が模式的に示されている。この図４８（ネ）では、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒが精算パタンで点灯している様子を横線のハッチングで表している（以下においても同じ）。なお、これらのランプ（１４４Ｔ,１４４Ｌ,１４４Ｒ）は、図４６（シ）においてクロスハッチングで表した通常パタンと同じパタンで点灯してもよい。

【０９３２】
図４７（ノ）では、遊技媒体の払い出しが完了する。図４８（ノ）には、図４７（ノ）における構成要素の様子が模式的に示されている。払い出しが完了しても演出画像表示装置１５７ではデモアニメの表示が継続され、タイトルパネルランプ１６４は消灯する。一方、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは、演出画像表示装置１５７におけるデモアニメの表示に合わせるように精算パタン点灯からデモパタン点灯に切り替わる。なお、スピーカ（２７２,２７７）からの出力は停止する。

【０９３３】
以上説明したタイトルパネルランプ１６４が消灯する条件をまとめると、設定ｂが設定されている状態で設定キースイッチ２８１がオフにされた場合（図４５（コ））、設定ｂが設定されている状態でデモアニメが開始された場合（図４７（チ）、なお、図４５（コ）も結果的には同じ）、設定ｂが設定されている状態で精算操作に応じた払い出しが完了した場合（図４７（フ））があげられる。

【０９３４】
図４９（ａ）は、デフォルトの設定値である設定１に設定されている状態で設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図４９（ａ）では、各段階に（ハ）から（ヘ）までの符号が付されており、５０音順に時間が経過していく。また、図５０の上段には、図４９（ａ）における（ハ）から（ヘ）までの各段階における構成要

素の様子が模式的に示されている。 図４９（ａ）における（ハ）は、図４７（ａ）に示す（テ）と同じ、前面扉１０２が開放されてから３０秒経過した状態であり、（テ）と異なる点は、設定値が設定ｂに設定されていないことからタイトルパネルランプ１６４が消灯せず白色の点灯を続けている点になる。なお、タイトルパネルランプ１６４では、デモパタン点灯は実行されないが、実行してもよく、その場合には、白色の点灯がデモパタン点灯になる。図５０（ハ）では、タイトルパネルランプ１６４が白色に点灯している様子が左下がりのハッチングで表されている。

【０９３５】

図４９（ａ）における（ヒ）は、設定キースイッチ２８１に設定キーを挿入して右回しを行い、設定キースイッチ２８１がオン状態になる。すなわち、電源が投入されている状態で設定キースイッチ２８１がオン状態になり、設定値確認が開始される。設定値表示器２９３には、現在の設定値である「１」が表示される。また、演出画像表示装置１５７には、設定確認中であることを報知する設定確認中表示が表示され、スピーカ（２７２，２７７）からも設定確認中であることを報知する音声（「設定確認中です」）が出力されるようになる。タイトルパネルランプ１６４は白色の点灯を続けており、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒも、デモパタン点灯から白色の点灯に切り替わる。図５０（ヒ）に示す設定値表示器２９３には、現在の設定値である「１」が表示されている。また、図５０（ヒ）に示す、タイトルパネルランプ１６４、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒの全てが白色に点灯している。

【０９３６】

図４９（ａ）における（フ）は、図４７（ａ）に示す（コ）と同じ、設定キースイッチ２８１がオフにされた状態であり、（コ）と異なる点は、設定変更ではなく設定確認が終了する点と、設定値が設定ｂに設定されていないことからタイトルパネルランプ１６４が消灯せず白色の点灯を続けている点になる。図５０（フ）では、設定値表示器２９３が非表示になっている。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、タイトルパネルランプ１６４のみが白色の点灯を継続し、残りのランプ（１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は枡目状のハッチングで表されたデモパタン点灯に切り替わっている。

【０９３７】

図４９（ａ）における（ヘ）は、図４７（ａ）に示す（サ）と同じ、前面扉１０２が閉められた状態であり、（サ）と異なる点は、タイトルパネルランプ１６４がここでも白色の点灯を続けている点になる。

【０９３８】

図４９（ｂ）は、設定１に設定されている状態で省電力モードにおいて設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図４９（ｂ）では、各段階に（か）から（け）までの符号が付されており、５０音順に時間が経過していく。また、図５０の下段には、図４９（ｂ）における（か）から（け）までの各段階における構成要素の様子を模式的に示す図である。

【０９３９】

図４９（ｂ）における（か）は、同図（ａ）に示す（ハ）と同じ、前面扉１０２が開放されてから３０秒経過した状態であり、（ハ）と異なる点は以下に示す通りである。まず、演出画像表示装置１５７におけるデモアニメの表示が、図１７（ｈ）を用いて説明したように、非省電力モードのときよりも暗く表示（減灯）されている。また、タイトルパネルランプ１６４は消灯せず白色の点灯を続けている点は同じであるが、輝度が低くなっている（減灯）。一方、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは、省電力モードの設定により消灯している。図５０（か）には、演出画像表示装置１５７の表示画面が暗くなり、タイトルパネルランプ１６４も暗くなっている様子が示されている。また、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒが消灯している様子も示されている。

【０９４０】
図４９（ｂ）における（き）では、同図（ａ）に示す（ヒ）と同じく、電源が投入されている状態で設定キースイッチ２８１がオン状態になり、設定値確認が開始されている。省電力モードに設定されていても設定確認中は、減灯や消灯は行われず、非省電力モードのときと同じようになる。図５０（き）に示す各構成要素の様子は、その真上の同図（ヒ）に示す各構成要素の様子と同じである。
【０９４１】
図４９（ｂ）における（く）では、同図（ａ）に示す（フ）と同じく、設定キースイッチ２８１がオフにされた状態であり、設定確認が終了している。設定確認が終了することで、各構成要素は省電力モードにしたがった状態に復帰している。すなわち、図５０（く）にも示すように、デモアニメの表示が開始された演出画像表示装置１５７では表示画面が暗くなり、タイトルパネルランプ１６４も暗くなっている。また、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは消灯している。
【０９４２】
図４９（ｂ）における（け）は、同図（ａ）に示す（ヘ）と同じ、前面扉１０２が閉められた状態である。演出画像表示装置１５７および各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は、一つ前の設定キースイッチ２８１がオフにされた（く）の状態から減灯や消灯に関する変化はない。
【０９４３】
図５１（ａ）は、設定ｂに設定されている状態で設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図５１（ａ）では、（テ）、（ビ）、（コ）、（サ）の順で時間が経過していく。
【０９４４】
図５１（ａ）における（テ）は、図４７（ａ）に示す（テ）と同じ、前面扉１０２が開放されてから３０秒経過した状態であり、（テ）と全く同じ状態である。すなわち、設定値表示器２９３は非表示であり、演出画像表示装置１５７ではデモアニメが表示されている。また、タイトルパネルランプ１６４は消灯しており、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは、デモパタン点灯している。
【０９４５】
図５１（ａ）における（ビ）では、電源が投入されている状態で設定キースイッチ２８１がオン状態になり、設定値確認が開始される。図４９（ａ）における（ヒ）とは、設定値表示器２９３に表示される設定値の値が異なるだけである。すなわち、図５１（ａ）における（ビ）では、設定値表示器２９３に、現在の設定値である「ｂ」が表示される。図５２（ビ）に示す設定値表示器２９３には、現在の設定値である「ｂ」が表示されている。なお、図５０（ヒ）と同じく、図５２（ビ）でも、演出画像表示装置１５７には設定確認中表示が表示され、スピーカ（２７２,２７７）からも「設定確認中です
」といった音声が出力されている。また、タイトルパネルランプ１６４は白色に点灯しており、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒも、白色に点灯している。
【０９４６】
図５１（ａ）における（コ）は、図４５に示す（コ）と同じ、設定キースイッチ２８１がオフにされた状態であり、（コ）と全く同じ状態である。すなわち、設定ｂに設定されていることから、タイトルパネルランプ１６４は消灯し、設定関連報知が実行される。
【０９４７】
図５１（ａ）における（サ）は、図４５に示す（サ）と同じ、前面扉１０２が閉められた状態であり、（サ）と全く同じ状態である。すなわち、タイトルパネルランプ１６４の消灯は継続し、設定関連報知が引き続き実行されている。
【０９４８】
図５１（ｂ）は、設定ｂに設定されている状態で省電力モードにおいて設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図５１（ｂ）では、各段階に（

が）から（げ）までの符号が付されており、５０音順に時間が経過していく。また、図５２の下段には、図５１（ｂ）における（が）から（げ）までの各段階における構成要素の様子を模式的に示す図である。

【０９４９】

図５１（ｂ）における（が）は、同図（ａ）に示す（テ）と同じ、前面扉１０２が開放されてから３０秒経過した状態であり、（テ）と異なる点は以下に示す通りである。まず、演出画像表示装置１５７におけるデモアニメの表示が、非省電力モードのときよりも暗く表示（減灯）されている。また、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは、省電力モードの設定により消灯している。図５２（が）には、演出画像表示装置１５７の表示画面が暗くなっている様子が示されている。なお、タイトルパネルランプ１６４は消灯しており、設定関連報知が実行されている。また、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒも消灯している。

【０９５０】

図５１（ｂ）における（ぎ）では、同図（ａ）に示す（ビ）と同じく、電源が投入されている状態で設定キースイッチ２８１がオン状態になり、設定値確認が開始されており、（ビ）と全く同じ状態である。すなわち、省電力モードに設定されていても設定確認中は、減灯や消灯は行われず、非省電力モードのときと同じようになる。なお、図４９（ｂ）における（き）とは、設定値表示器２９３の表示内等が異なっている。すなわち、図５２（ぎ）に示す設定値表示器２９３のように、「ｂ」が表示されている。

【０９５１】

図５１（ｂ）における（ぐ）では、同図（ａ）に示す（コ）と同じく、設定キースイッチ２８１がオフにされた状態であり、設定確認が終了している。設定確認が終了することで、各構成要素は省電力モードにしたがった状態に復帰している。すなわち、図５２（ぐ）にも示すように、デモアニメの表示が開始された演出画像表示装置１５７では表示画面が暗くなっており、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは消灯している。なお、図４９（ｂ）における（く）とは、タイトルパネルランプ１６４の状態が異なっている。すなわち、設定ｂに設定されているため、図５２（ぐ）にも示すように、タイトルパネルランプ１６４は消灯し、設定関連報知が実行されている。

【０９５２】

図５１（ｂ）における（げ）は、同図（ａ）に示す（サ）と同じ、前面扉１０２が閉められた状態である。演出画像表示装置１５７および各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は、一つ前の設定キースイッチ２８１がオフにされた（ぐ）の状態から減灯や消灯に関する変化はない。

【０９５３】

次に、図３３に示すスロットマシン１００の変形例について説明する。

【０９５４】

＜払出率の大小関係について＞

まず、当選役グループの当選確率や状態遷移等の例を示すとともに、再遊技役であるリプレイを含むすべての役を加味した総払出率とリプレイ以外の役を加味した実質払出率との大小関係を工夫することにより、払出率を好適な範囲に収束させることができるスロットマシンについて説明する。具体的に、この変形例におけるスロットマシンでは、遊技の進行に応じて制御され得る状況として、後述するように総払出率よりも実質払出率の方が高い第１の状況（後述するＲＴ２）と、第１の状況とは真逆の状況であって、実質払出率よりも総払出率の方が高い第２の状況（後述するＲＴ１）とを設けることにより、払出率を好適な範囲に収束させることができる。なお、この変形例におけるスロットマシンにおいても、図３３～図５２を用いて説明した技術的事項を備えているものとする。　ここで、払出率とは、小役に対応する図柄が停止されて払い出されたメダルの合計払出枚数を、賭数として設定されたメダルの合計賭数で除して算出される率をいう。また、すべての役

を加味した総払出率とは、例えば３枚賭時の遊技においてリプレイ入賞したときに、当該リプレイ入賞によりメダルが３枚払い出され、次の遊技においてメダルが３枚賭けられたものとして算出される払出率（第１の払出率）をいう。これに対し、リプレイ以外の役を加味した実質払出率とは、例えば３枚賭時の遊技においてリプレイ入賞したときに、当該リプレイ入賞によりメダルが０枚払い出され、次の遊技においてメダルが０枚賭けられたものとして算出される払出率（第２の払出率）をいう。

【０９５５】

図５３（ａ）は、この変形例におけるスロットマシンにおける遊技状態の遷移について説明するための図である。この変形例におけるスロットマシンでは、基底の遊技状態（例えば、遊技の大半を消化することとなる状態であったり、設定変更を契機に移行されたりする状態など）であるＲＴ０と、ＲＴ０において所定の移行役Ａに入賞することにより移行されるＲＴ１と、ＲＴ０において所定の移行役Ｂに入賞することにより移行されるＲＴ２とを含む複数種類の状態間において遊技状態が遷移する。ＲＴ０～ＲＴ２においては、いずれも、賭数として３枚設定されることにより１遊技が開始可能となる。ＲＴ１またはＲＴ２に移行された後においては、規定ゲーム数として定められている遊技を１００回消化することによりＲＴ０に再び移行されることとなる。この変形例におけるスロットマシンにおけるＲＴ０では、移行役Ａおよび移行役Ｂに加えて、ボーナス役、再遊技役、小役などについて当選するか否かの役抽選が行われ、払出率が１未満となるように定められている。また、この変形例におけるスロットマシンでは、ＲＴ０～ＲＴ２のいずれであっても、ボーナス役に入賞すると払出率が１以上となるボーナス状態に遷移されるものとするが、説明の便宜上、図５３（ａ）からは省略している。なお、この変形例におけるスロットマシンは、ＲＴ０を設けることなく、ＲＴ１とＲＴ２とを含む状態間において遊技状態を遷移させるものであってもよい。

【０９５６】

図５３（ｂ）は、ＲＴ１において役抽選の対象となる役の一部および当選確率の高低について説明するための図である。ＲＴ１では、ボーナス役、リプレイａおよびリプレイｂなどを含む再遊技役、３枚払出を伴う３枚役および１５枚払出可能な押し順役などを含む小役などが役抽選の対象となるように定められている。３枚役は、押し順や操作タイミング（操作態様）にかかわらず当選した遊技において必ず入賞する。一方、押し順役は、所定の押し順（前述する有利操作態様に相当）で操作されたときに入賞して１５枚払出となるが、所定の押し順で操作されなかったときには入賞しない（他の役（例えば１枚役）等に入賞し得るものであってもよい）。

【０９５７】

ボーナス役の当選確率は、設定値が「ｂ」、「１」、「２」のときには１／２５０となるように定められており、設定値が「４」～「６」のときには１／２００となるように定められている。このため、ＲＴ１におけるボーナス役の当選確率は、設定値「ｂ」、「１」、「２」であるときと、設定値「４」～「６」であるときとの２段階に設定されている。また、再遊技役のうちリプレイｂの当選確率は、設定値にかかわらず低確率（例えば、５／２００等）となるように定められている一方、小役のうち押し順役の当選確率は、設定値にかかわらず高確率（例えば、６０／２００等）となるように定められている。なお、ＲＴ１において押し順役に当選したとしても、有利操作態様を特定可能となるナビ演出が実行されることはない（つまりＡＴに制御されることはない）。このため、押し順役に当選した場合であっても、例えば、１／６の確率で入賞し、５／６の確率で非入賞となる。

【０９５８】

これに対して、再遊技役のうちリプレイａの当選確率と、小役のうち３枚役の当選確率とについては、合算当選確率が一律（例えば、５０／２００等）となるようにしつつも、設定値毎にリプレイａおよび３枚役の当選確率の比率が異なるように定められている。具体的には、設定値「ｂ」および「６」であるときには、リプレイａが低確率（例えば、１５／２００等）となる一方、３枚役が高確率（例えば、３５／２００等）となるように定

められている。設定値「１」および「５」であるときには、リプレイａおよび３枚役各々が共に中確率（例えば、２５／２００等）となるように定められている。設定値「２」および「４」であるときには、リプレイａが高確率（例えば、３５／２００等）となる一方、３枚役が低確率（例えば、１５／２００等）となるように定められている。

【０９５９】

図５３（ｃ）は、ＲＴ２において役抽選の対象となる役の一部および当選確率の高低について説明するための図である。ＲＴ２では、ＲＴ１と同様、ボーナス役、リプレイａおよびリプレイｂなどを含む再遊技役、３枚払出を伴う３枚役および１５枚払出可能な押し順役などを含む小役などが役抽選の対象となるように定められている。ＲＴ２におけるリプレイｂの当選確率は、ＲＴ１であるときよりも高確率（例えば、４５／２００等）となるように定められているが、その他の役の当選確率はＲＴ１であるときと同じ確率となるように定められている。また、ＲＴ２において押し順役に当選したときには、ＲＴ１と異なり、有利操作態様を特定可能となるナビ演出が実行される。このため、ＲＴ２において押し順役に当選したときには、操作態様を誤らない限り、押し順役を入賞させてメダルが１５枚払い出されることとなる。なお、ＲＴ２において役抽選の対象となる役は、ＲＴ１と同じように定められているものに限らず、異なるように定められているものであってもよい。

【０９６０】

また、ＲＴ１およびＲＴ２においては、リプレイａおよび３枚役の合算当選確率（当選時には必ず入賞するため合算入賞確率でもある）は設定値にかかわらず一律となる。しかし、総払出率と実質払出率とに着眼して対比した場合には、設定値毎に異なることとなる。例えば、設定値「ｂ」および「６」であるときには、リプレイａの当選・入賞確率が低確率となるため総払出率と実質払出率との差が比較的小さくなるのに対し、設定値「１」および「５」であるときにはその差が比較的大きくなり、設定値「２」および「４」であるときには総払出率と実質払出率との差が最大となる。また、ボーナス役の当選確率に影響する設定値１～３、および、設定値４～６のいずれにおいても、総払出率と実質払出率との差が比較的小さくなる設定値、総払出率と実質払出率との差が比較的大きくなる設定値、総払出率と実質払出率との差が最大となる設定値が含まれるように定められている。

【０９６１】

このようなＲＴ１およびＲＴ２の払出率の一例について、図５４を参照して説明する。なお、賭数設定に用いたメダル枚数は３枚とし、図５４においては、ＲＴ１およびＲＴ２においてボーナス役に当選していない場合を例示する。ＲＴ１中であって設定値「ｂ」または「６」のいずれかが設定されているときのリプレイの当選確率は、１０／１００（＝（１５＋５）／２００）となるため、１００ゲーム（Ｇ）間においては平均１０回入賞することが期待できる。このため、図５４（ａ）では、ＲＴ１中であって設定値「ｂ」または「６」のいずれかが設定されているときの１００ゲーム（Ｇ）間においてリプレイが１０回入賞した場合の「総ＩＮ枚数」「実質ＩＮ枚数」「総ＯＵＴ枚数」「実質ＯＵＴ枚数」についての一例を示し、これらの枚数に基づく実質払出率および総払出率を示している。なお、「総ＩＮ枚数」および「実質ＩＮ枚数」とは、いずれも、賭数設定に用いたメダル枚数であるが、「総ＩＮ枚数」はリプレイ入賞後に自動設定される賭数を含む枚数であるのに対し、「実質ＩＮ枚数」はリプレイ入賞後に自動設定される賭数を除いた枚数（リプレイ入賞後の賭数を「０」とした枚数）である点で異なる。また、「総ＯＵＴ枚数」および「実質ＯＵＴ枚数」とは、いずれも、小役入賞に伴って払い出されたメダル枚数であるが、「総ＯＵＴ枚数」はリプレイ入賞時に３枚払い出されたものとした枚数であるのに対し、「実質ＩＮ枚数」はリプレイ入賞時に０枚払い出されたものとした枚数である点で異なる。

【０９６２】

図５４（ａ）に示すように１００ゲーム（Ｇ）に亘るＲＴ１においてリプレイが１０回入賞した場合、「総ＩＮ枚数」は「３００」（＝１００ゲーム（Ｇ）×３枚）となり、「実質ＩＮ枚数」は「２７０」（＝３００枚－１０回×３枚）となる。また、「総ＯＵＴ枚

数」は、「１５０」となったものとし、この場合の「実質ＯＵＴ枚数」は、「１２０」（＝１５０－１０回×３枚）となる。このため、実質払出率は、０．４４４（　１２０÷２７０）となるのに対し、総払出率は、０．５００（＝１５０÷３００）となる。

【０９６３】

次に、図５４（ｂ）について説明する。ＲＴ１中であって設定値「２」または「４」のいずれかが設定されているときのリプレイの当選確率は、２０／１００（＝（３５＋５）／２００）となるため、１００ゲーム（Ｇ）間においては平均２０回入賞することが期待できる。このため、図５４（ｂ）では、ＲＴ１中であって設定値「２」または「４」のいずれかが設定されているときの１００ゲーム（Ｇ）間においてリプレイが２０回入賞した場合の「総ＩＮ枚数」「実質ＩＮ枚数」「総ＯＵＴ枚数」「実質ＯＵＴ枚数」についての一例を示し、これらの枚数に基づく実質払出率および総払出率を示している。図５４（ｂ）に示すように１００ゲーム（Ｇ）に亘るＲＴ１においてリプレイが２０回入賞した場合、「総ＩＮ枚数」は「３００」（＝１００ゲーム（Ｇ）×３枚）となり、「実質ＩＮ枚数」は「２４０」（＝３００枚－２０回×３枚）となる。また、「総ＯＵＴ枚数」は、図５３（ｂ）で示したようにリプレイａと３枚役の合算確率が一律であるため、図５４（ａ）と同様に「１５０」となったものとし、この場合の「実質ＯＵＴ枚数」は、「９０」（＝１５０－２０回×３枚）となる。このため、実質払出率は、０．３７５（＝９０÷２４０）となるのに対し、総払出率は、０．５００（＝１５０÷３００）となる。

【０９６４】

以上のように、ＲＴ１中においては、設定値に応じて総払出率と実質払出率との差が異なるものの、図５４（ｅ）に示すように、設定値にかかわらず（いずれの設定値であっても）実質払出率よりも総払出率の方が高い状況であるといえる。なお、ＲＴ１中であって設定値「１」または「５」のいずれかが設定されているときの１００ゲーム（Ｇ）間については、図示していない。しかし、「総ＩＮ枚数」や「総ＯＵＴ枚数」については、消化したゲーム数およびリプレイａと３枚役の合算確率が一律であるため、図５４（ａ）等と同様となる。また、リプレイ入賞回数や「実質ＩＮ枚数」「実質ＯＵＴ枚数」については、確率的に、図５４（ａ）と図５４（ｂ）とで示す数値の間の数値となり得る。このことから、ＲＴ１中であって設定値「１」または「５」のいずれかが設定されているときの１００ゲーム（Ｇ）間についても実質払出率よりも総払出率の方が高い状況となる。また、ＲＴ１中においては、設定値にかかわらず実質払出率よりも総払出率の方が高い状況としつつも、総払出率および実質払出率のいずれも１未満となるため、遊技者にとって不利な状態とすることができる。

【０９６５】

一方、ＲＴ２中においては、設定値に応じて総払出率と実質払出率との差が異なるものの、設定値にかかわらず（いずれの設定値であっても）総払出率よりも実質払出率の方が高い状況となっている。このことについて、以下に説明する。

【０９６６】

ＲＴ２中であって設定値「ｂ」または「６」のいずれかが設定されているときのリプレイの当選確率は、３０／１００（＝（１５＋４５）／２００）となるため、１００ゲーム（Ｇ）間においては平均３０回入賞することが期待できる。図５４（ｃ）では、ＲＴ２中であって設定値「ｂ」または「６」のいずれかが設定されているときの１００ゲーム（Ｇ）間においてリプレイが３０回入賞した場合の「総ＩＮ枚数」「実質ＩＮ枚数」「総ＯＵＴ枚数」「実質ＯＵＴ枚数」についての一例を示し、これらの枚数に基づく実質払出率および総払出率を示している。図５４（ｃ）に示すように１００ゲーム（Ｇ）に亘るＲＴ２においてリプレイが３０回入賞した場合、「総ＩＮ枚数」は「３００」（＝１００ゲーム（Ｇ）×３枚）となり、「実質ＩＮ枚数」は「２１０」（＝３００枚－３０回×３枚）となる。また、「総ＯＵＴ枚数」は、ナビ演出が行われる結果「６００」となったものとし、この場合の「実質ＯＵＴ枚数」は、「５１０」（＝６００－３０回×３枚）となる。このため、実質払出率は、２．４２９（　５１０÷２１０）となるのに対し、総払出率は、２．０００（＝６００÷３００）となる。

【０９６７】
次に、図５４（ｄ）について説明する。ＲＴ２中であって設定値「２」または「４」のいずれかが設定されているときのリプレイの当選確率は、４０／１００（＝（３５＋４５）／２００）となるため、１００ゲーム（Ｇ）間においては平均４０回入賞することが期待できる。図５４（ｄ）では、ＲＴ２中であって設定値「２」または「４」のいずれかが設定されているときの１００ゲーム（Ｇ）間においてリプレイが４０回入賞した場合の「総ＩＮ枚数」「実質ＩＮ枚数」「総ＯＵＴ枚数」「実質ＯＵＴ枚数」についての一例を示し、これらの枚数に基づく実質払出率および総払出率を示している。図５４（ｄ）に示すように１００ゲーム（Ｇ）に亘るＲＴ２においてリプレイが４０回入賞した場合、「総ＩＮ枚数」は「３００」（＝１００ゲーム（Ｇ）×３枚）となり、「実質ＩＮ枚数」は「１８０」（＝３００枚－４０回×３枚）となる。また、「総ＯＵＴ枚数」は、図５３（ｃ）で示したようにリプレイａと３枚役の合算確率が一律であるため、図５４（ｃ）と同様に「６００」となったものとし、この場合の「実質ＯＵＴ枚数」は、「４８０」（＝６００－４０回×３枚）となる。このため、実質払出率は、２．６６７（　４８０÷１８０）となるのに対し、総払出率は、２．０００（＝６００÷３００）となる。

【０９６８】
以上のように、ＲＴ２中においては、前述したように設定値に応じて総払出率と実質払出率との差が異なるものの、図５４（ｅ）に示すように、設定値にかかわらず（いずれの設定値であっても）総払出率よりも実質払出率の方が高い状況であるといえる。なお、ＲＴ２中であって設定値「１」または「５」のいずれかが設定されているときの１００ゲーム（Ｇ）間については、図示していない。しかし、「総ＩＮ枚数」や「総ＯＵＴ枚数」については、消化したゲーム数およびリプレイａと３枚役の合算確率が一律であるため、図５４（ｃ）等と同様となる。また、リプレイ入賞回数や「実質ＩＮ枚数」「実質ＯＵＴ枚数」については、確率的に、図５４（ｃ）と図５４（ｄ）とで示す数値の間の数値となり得る。このことから、ＲＴ２中であって設定値「１」または「５」のいずれかが設定されているときの１００ゲーム（Ｇ）間についても総払出率よりも実質払出率の方が高い状況となる。また、ＲＴ２中においては、設定値にかかわらず総払出率よりも実質払出率の方が高い状況としつつも、総払出率および実質払出率のいずれも１以上となるため、遊技者にとって有利な状態とすることができる。

【０９６９】
上記のようにこの変形例におけるスロットマシンにおいては、制御され得る状況として、リプレイを含むすべての役を加味した総払出率とリプレイ以外の役を加味した実質払出率との大小関係に着眼し、図５３（ａ）および図５４（ｅ）に示すように、実質払出率よりも総払出率の方が高い状況と、総払出率よりも実質払出率の方が高い状況とを設けることにより、例えばいずれか一方の払出率が高い状況しか生じ得ない遊技機と比較して、払出率を適切な範囲に収束させることができる。

【０９７０】
なお、ＲＴ０からＲＴ１への移行契機は、移行役Ａなどの所定役の入賞に限らず、特定のはずれ図柄組合せが停止されることや、遊技を所定回数消化すること、所定の抽選で当選することなどにより成立するものであってもよい。また、ＲＴ０からＲＴ２への移行契機は、移行役Ｂなどの所定役の入賞に限らず、特定のはずれ図柄組合せが停止されることや、遊技を所定回数消化すること、所定の抽選で当選することなどにより成立するものであってもよい。また、ＲＴ１からＲＴ０への移行契機は、遊技を所定回数消化することにより成立するものに限らず、所定役に入賞することや、特定のはずれ図柄組合せが停止されること、所定の抽選で当選することなどにより成立するものであってもよい。また、ＲＴ２からＲＴ０への移行契機は、遊技を所定回数消化することにより成立するものに限らず、所定役に入賞することや、特定のはずれ図柄組合せが停止されること、所定の抽選で当選することなどにより成立するものであってもよい。

【０９７１】
また、移行役Ａは、他の役ａ、役ｂなどと役抽選において同時に当選し、移行役Ａが同

時当選している他の役の種類に応じて移行役Ａを入賞させる操作態様（例えば押し順）が異なるように定められているものであってもよい。また、移行役Ｂは、他の役ａ、役ｂなどと役抽選において同時に当選し、移行役Ｂが同時当選している他の役の種類に応じて移行役Ｂを入賞させる操作態様（例えば押し順）が異なるように定められているものであってもよい。また、移行役Ａ、移行役Ｂ、および他の役ａ、役ｂなどは、役抽選において同時に当選し、同時当選している他の役の種類に応じて、移行役Ａを入賞させる操作態様、および移行役Ｂを入賞させる操作態様が異なるように定められているものであってもよい。この場合、ＲＴ０において移行役Ａや移行役Ｂに当選したときに、押し順当て遊技を発生させることにより、ＲＴ０における遊技の興趣を向上させることができる。

【０９７２】

例えば、移行役Ａは、ＲＴ１移行リプレイとし、他の通常リプレイａ、通常リプレイｂと役抽選において同時に当選し、ＲＴ１移行リプレイが同時当選している他の通常リプレイの種類に応じてＲＴ１移行リプレイを入賞させる操作態様（例えば押し順）が異なるように定められているものであってもよい。具体的には、ＲＴ０における当選状況として、ＲＴ１移行リプレイが通常リプレイａと同時に当選する当選状況ａと、ＲＴ１移行リプレイが通常リプレイｂと同時に当選する当選状況ｂとが設けられており、当選状況ａのときに左第１停止されることによりＲＴ１移行リプレイを入賞させるリール制御が行われる一方、左以外が第１停止されることにより通常リプレイａを入賞させるリール制御が行われるのに対して、当選状況ｂのときに左以外が第１停止されることによりＲＴ１移行リプレイを入賞させるリール制御が行われる一方、左第１停止されることにより通常リプレイｂを入賞させるリール制御が行われるようにしてもよい。

【０９７３】

また、移行役Ｂは、ＲＴ２移行リプレイとし、他の通常リプレイａ、通常リプレイｂと役抽選において同時に当選し、ＲＴ２移行リプレイが同時当選している他の通常リプレイの種類に応じてＲＴ２移行リプレイを入賞させる操作態様（例えば押し順）が異なるように定められているものであってもよい。具体的には、ＲＴ０における当選状況として、ＲＴ２移行リプレイが通常リプレイａと同時に当選する当選状況ｃと、ＲＴ２移行リプレイが通常リプレイｂと同時に当選する当選状況ｄとが設けられており、当選状況ｃのときに左第１停止されることによりＲＴ２移行リプレイを入賞させるリール制御が行われる一方、左以外が第１停止されることにより通常リプレイａを入賞させるリール制御が行われるのに対して、当選状況ｄのときに左以外が第１停止されることによりＲＴ２移行リプレイを入賞させるリール制御が行われる一方、左第１停止されることにより通常リプレイｂを入賞させるリール制御が行われるようにしてもよい。

【０９７４】

この場合におけるＲＴ０において、当選状況ａ～ｄのいずれかとなったときに押し順当て遊技である旨を報知することにより（例えば、当選状況ａ、ｂのときには「ピンチ！押し順回避だ！」といったメッセージを表示、当選状況ｃ、ｄのときには「チャンス！自力で正解させろ！」といったメッセージを表示等）、遊技者にいずれの押し順で停止操作を行うかといったことを考えさせる面白さを提供でき、ＲＴ０における遊技の興趣を向上させることができる。

【０９７５】

また、図５３（ａ）では、ＲＴ０～ＲＴ２間における遊技状態遷移を例示したが、リプレイを含むすべての役を加味した総払出率とリプレイ以外の役を加味した実質払出率との大小関係に着眼し、図５４（ｅ）に示すように、実質払出率よりも総払出率の方が高い状況と、総払出率よりも実質払出率の方が高い状況とが生じ得るものであればこれに限るものではない。

【０９７６】

また、図５３（ｂ）および図５３（ｃ）では、総払出率と実質払出率とに着眼して対比した場合には、総払出率と実質払出率との差が設定値毎に異なることや、ボーナス役の当選確率に影響する設定値「ｂ」、「１」、「２」および、設定値「４」～「６」のいずれ

においても、総払出率と実質払出率との差が比較的小さくなる設定値、総払出率と実質払出率との差が比較的大きくなる設定値、総払出率と実質払出率との差が最大となる設定値が含まれることについて説明した。しかし、図５４（ｅ）に示すように、実質払出率よりも総払出率の方が高い状況と、総払出率よりも実質払出率の方が高い状況とが生じ得るような当選確率で役抽選が行われるもの（例えば、リプレイの当選確率が０％あるいは１００％に定められているものではない等）であれば、図５３（ａ）で示した遊技状態遷移や、図５３（ｂ）および図５３（ｃ）などで示した役抽選の対象となる役および当選確率などに限るものではない。

【０９７７】

以上説明した変形例によるスロットマシンの特徴をまとめると、

『 一遊技に対する賭数として所定数の遊技価値を設定することにより複数種類の図柄を可変表示可能となり、可変表示が停止したときの図柄に応じて遊技価値を付与可能な遊技台であって、

前記遊技価値の付与を伴う付与役と、遊技価値を新たに用いることなく次の遊技を開始可能にする再遊技役とを含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを決定する役抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選の結果に応じて図柄を停止する停止制御を行う停止制御手段と、

遊技者に対する有利度が異なる複数種類の設定値の何れかを設定する設定値設定手段とを備え、

前記付与役に対応する図柄が停止されて付与された遊技価値の合計数である合計付与数を賭数として設定された遊技価値の合計数である合計賭数で除した払出率であって、賭数として所定数を設定して行われた遊技において前記再遊技役に対応する図柄が停止されたときに当該遊技の結果として遊技価値が前記所定数付与されたとし、次の遊技において賭数として設定された遊技価値を前記所定数として計数する第一の払出率と、賭数として所定数を設定して行われた遊技において前記再遊技役に対応する図柄が停止されたときに当該遊技において付与された遊技価値を０とし、次の遊技において賭数として設定された遊技価値を０として計数する第二の払出率との関係が、前記第一の払出率よりも前記第二の払出率の方が高い第一の状況と、前記第二の払出率よりも前記第一の払出率の方が高い第二の状況とを含むものであり、

前記役抽選による当選役に対応する有利操作態様を報知する報知状態においては、前記複数種類の設定値における何れの設定値に関わらず前記第一の払出率よりも前記第二の払出率の方が高くなり、前記役抽選による当選役に対応する有利操作態様を報知しない非報知状態においては、前記複数種類の設定値における何れの設定値に関わらず前記第二の払出率よりも前記第一の払出率の方が高くなるものであり、

前記複数種類の設定値として有利度が最も有利な第一の設定値と、有利度が最も不利な第二の設定値とを少なくとも備え、前記第二の設定値が設定されているときよりも前記第一の設定値が設定されているときの方が前記第一の状況になる割合が高く、前記第一の設定値が設定されているときよりも前記第二の設定値が設定されているときの方が前記第二の状況になる割合が高くなるものであることを特徴とする遊技台。』

になる。

【０９７８】

また、図３３以降の記載によれば、

『遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値［例えば、設定１、２、４～６、ｂ］から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段［例えば、図４２に示す設定変更処理を実行する主制御部３００のＣＰＵ３０４］と、

前記設定値に関する設定関連報知［例えば、設定ｂに設定されていることを報知する消灯報知、図３７（ｃ）～同図（ｆ）に示す報知演出］を実行可能な報知手段［例えば、タイトルパネルランプ１６４、演出画像表示装置１５７等］と、

を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、第一の期間［例えば、設定変更が終了してからメダル投入されるまでの期間］に、前記設定関連報知［例えば、設定ｂに設定されていることを報知する消灯報知］を実行可能なものであり、
前記第一の期間とは、或る操作［例えば、設定キースイッチ２８１をオフにする操作］が実行された以降の或る期間のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【０９７９】
この遊技台によれば、前記或る操作を実行した以降に、前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。この情報は、遊技店の店員であっても遊技客であっても得ることができる。遊技店の店員であれば、開店前の設定変更の確認になり、遊技客であれば自身の利益につながる重要な情報になる（以下、同じ）。
【０９８０】
前記報知手段は、前記設定関連報知を、前記第一の期間の間、実行し続けるものであってもよい（以下、同じ）。
【０９８１】
前記第一の期間とは、前記設定変更の終了操作が実行されてから１以上の賭数が設定されるまで（メダル投入まで）の期間のことであってもよい（以下、同じ）。
【０９８２】
前記設定関連報知は、１以上の賭数が設定されると終了する報知であってもよい（以下、同じ）。また、前記設定関連報知は、前記設定値として所定の設定値が設定（選択）されていることを示唆する報知であってもよい（以下、同じ）。前記所定の設定値は、前記複数種類の設定値の中で遊技者の有利度合いが最も低い設定値であってもよい（以下、同じ）。この場合、遊技店の店員は、前記設定関連報知によって開店前に前記有利度合いの低さに気付き、該有利度合いが高い設定値に変更することができ、遊技客であれば、該設定関連報知が行われている遊技台を避けることができる。
【０９８３】
前記設定関連報知は設定関連演出に読み替えることができ、前記報知手段は演出手段に読み替えることができる（以下、同じ）。
【０９８４】
また、以上の記載によれば、
『 遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値［例えば、設定１、２、４～６、ｂ］から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段［例えば、図４２に示す設定変更処理を実行する主制御部３００のＣＰＵ３０４］と、
前記設定値に関する設定関連報知［例えば、設定ｂに設定されていることを報知する消灯報知、図３７（ｃ）～同図（ｆ）に示す報知演出］を実行可能な報知手段［例えば、タイトルパネルランプ１６４、演出画像表示装置１５７等］と、
を備えた遊技台であって、
前記報知手段は、第一の期間［例えば、設定変更が終了してからメダル投入されるまでの期間］に、前記設定関連報知［例えば、設定ｂに設定されていることを報知する消灯報知］を実行可能なものであり、
前記報知手段は、前記設定関連報知として、前記複数種類の設定値のうちの或る一の設定値［例えば、設定ｂ］に関する報知を実行可能なものであり、
前記第一の期間とは、或る操作［例えば、設定キースイッチ２８１をオフにする操作］が実行された以降の或る期間のことであり、
前記報知手段は、前記或る一の設定値とは異なる設定値［例えば、設定１、２、４～６］が設定されている場合には前記設定関連報知を実行しないものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０９８５】
この遊技台によれば、前記或る操作を実行した以降に、前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。また、前記或る一の設定値が設定されていることを前記設定関連報知によって特定しやすくなる。
【０９８６】
前記報知手段は、前記第一の期間において、前記或る一の設定値とは異なる設定値［例えば、設定１、２、４～６］が設定されている場合には前記設定関連報知を実行しないものであってもよい。
【０９８７】
また、以上の記載によれば、
『 遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値［例えば、設定１、２、４～６、ｂ］から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段［例えば、図４２に示す設定変更処理を実行する主制御部３００のＣＰＵ３０４］と、
前記設定値に関する設定関連報知［例えば、設定ｂに設定されていることを報知する消灯報知、図３７（ｃ）～同図（ｆ）に示す報知演出］を実行可能な報知手段［例えば、タイトルパネルランプ１６４、演出画像表示装置１５７等］と、
を備えた遊技台であって、
前記報知手段は、第一の期間［例えば、設定変更が終了してからメダル投入されるまでの期間］に、前記設定関連報知［例えば、設定ｂに設定されていることを報知する消灯報知］を実行可能なものであり、
前記報知手段は、前記設定関連報知として、前記複数種類の設定値のうちの或る一の設定値［例えば、設定ｂ］に関する報知を実行可能なものであり、
前記第一の期間とは、或る操作［例えば、設定キースイッチ２８１をオフにする操作］が実行された以降の或る期間のことであり、
前記報知手段は、前記或る一の設定値とは異なる設定値［例えば、設定１、２、４～６］が設定されている場合よりも該或る一の設定値が設定されている場合の方が前記設定関連報知を実行する頻度が高いものである［例えば、図３７（ｂ）に示す、性能Ｇあるいは性能Ｈ］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０９８８】
この遊技台によれば、前記或る操作を実行した以降に、前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。また、前記或る一の設定値が設定されていることを前記設定関連報知によって特定しやすくなる。
【０９８９】
前記設定関連報知は、前記或る一の設定値とは異なる設定値が設定されている場合には実行されず、該或る一の設定値が設定されている場合に限って実行される報知であってもよいが、偽の報知も含めて該或る一の設定値とは異なる設定値が設定されている場合に実行される場合があってもよい。ただし、実行頻度は、上記のようになる。
【０９９０】
前記報知手段は、前記第一の期間において、前記或る一の設定値とは異なる設定値が設定されている場合よりも該或る一の設定値が設定されている場合の方が前記設定関連報知を実行する頻度が高いものであってもよいし、該第一の期間とは異なる期間（例えば、遊技が開始された後の期間（チャンスゾーン終了時、バトル演出終了時、ＢＢ終了時、ＡＴ終了時等）においても、該或る一の設定値とは異なる設定値が設定されている場合よりも該或る一の設定値が設定されている場合の方が該設定関連報知を実行する頻度が高いものであってもよい。
【０９９１】
また、以上の記載によれば、

『 遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値［例えば、設定１、２、４～６、ｂ］から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段［例えば、図４２に示す設定変更処理を実行する主制御部３００のＣＰＵ３０４］と、
前記設定値に関する設定関連報知［例えば、設定ｂに設定されていることを報知する消灯報知、図３７（ｃ）～同図（ｆ）に示す報知演出］を実行可能な報知手段［例えば、タイトルパネルランプ１６４、演出画像表示装置１５７等］と、
前記複数種類の設定値を所定の表示順［例えば、図３７（ａ）に示す表示順］で一種類ずつ表示可能な設定値表示手段［例えば、設定値表示器２９３］と、
を備えた遊技台であって、
前記報知手段は、第一の期間［例えば、設定変更が終了してからメダル投入されるまでの期間］に、前記設定関連報知［例えば、設定ｂに設定されていることを報知する消灯報知］を実行可能なものであり、
前記第一の期間とは、或る操作［例えば、設定キースイッチ２８１をオフにする操作］が実行された以降の或る期間のことであり、
前記設定値表示手段は、前記複数種類の設定値のうちの一の設定値である第一の設定値を表示可能なものであり、
前記設定値表示手段は、前記複数種類の設定値のうちの一の設定値である第二の設定値を表示可能なものであり、
前記第二の設定値は、前記第一の設定値［例えば、設定１］よりも遊技者の有利度合いが低い設定値であり［例えば、設定ｂ］、
前記所定の表示順は、前記第一の設定値［例えば、設定１］を表示した後に前記第二の設定値［例えば、設定ｂ］を表示する順番である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０９９２】

この遊技台によれば、前記或る操作を実行した以降に、前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。また、前記第一の設定値よりも後に遊技者の有利度合いが低い第二の設定値が用意されていることで、設定値を不正に変更する不正行為者がそのことを知らずに該第一の設定値から該第二の設定値へ変更してしまい、不利な遊技を行わせることができる場合がある。

【０９９３】

前記第二の設定値は、前記或る一の設定値のことであってもよく、前記報知手段は、前記設定関連報知として、前記複数種類の設定値のうちの或る一の設定値に関する報知を実行可能なものであってもよい（以下、同じ）。

【０９９４】

前記設定値表示手段は、現在設定されている設定値を表示するものであってもよい（以下、同じ）。

【０９９５】

現在設定されている設定値を表示する設定値表示手段と、前記設定値を変更する際に操作される設定値変更操作手段と、を備え、前記設定値変更操作手段は、前記複数種類の設定値を所定の順番にしたがって変更していくものであり、前記第二の設定値は、前記第一の設定値に変更された後に変更される設定値であってもよい。

【０９９６】

また、以上の記載によれば、

『 遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値［例えば、設定１、２、４～６、ｂ］から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段［例えば、図４２に示す設定変更処理を実行する主制御部３００のＣＰＵ３０４］と、
前記設定値に関する設定関連報知［例えば、設定ｂに設定されていることを報知する消

灯報知、図３７（ｃ）～同図（ｆ）に示す報知演出］を実行可能な報知手段［例えば、タイトルパネルランプ１６４、演出画像表示装置１５７等］と、
　前記設定値を表示可能な設定値表示手段［例えば、設定値表示器２９３］と、
を備えた遊技台であって、
　前記報知手段は、第一の期間［例えば、設定変更が終了してからメダル投入されるまでの期間］に、前記設定関連報知［例えば、設定ｂに設定されていることを報知する消灯報知］を実行可能なものであり、
　前記第一の期間とは、或る操作［例えば、設定キースイッチ２８１をオフにする操作］が実行された以降の或る期間のことであり、
　前記設定値表示手段は、前記複数種類の設定値のうちの一の設定値である第一の設定値を表示可能なものであり、
　前記設定値表示手段は、前記複数種類の設定値のうちの一の設定値である第二の設定値を表示可能なものであり、
　前記第二の設定値は、前記第一の設定値［例えば、設定１］よりも遊技者の有利度合いが低い設定値［例えば、設定ｂ］であり、
　前記設定値表示手段は、最初に表示するデフォルトの設定値［例えば、工場出荷直後に最初に表示される設定値、設定値を記憶する記憶領域（主制御部のＲＡＭ）を含むＲＡＭクリア後に最初に表示される設定値あるいは設定値を記憶する記憶領域の記憶を継続するバックアップ電源が消失した場合に最初に表示される設定値］として前記第一の設定値［例えば、設定１］を表示する手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０９９７】
　この遊技台によれば、前記或る操作を実行した以降に、前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。また、遊技店員が設定変更を行うことを忘れデフォルトの設定値のままであっても遊技者は遊技を行いやすい。
【０９９８】
　最初に表示するデフォルトの設定値とは、遊技台が初期化処理された場合に最初に表示する設定値のことである。すなわち、遊技台が初期化処理された場合には、前記第一の設定値が設定されていることになる。
【０９９９】
　現在設定されている設定値を表示する設定値表示手段と、前記設定値を変更する際に操作される設定値変更操作手段と、を備え、前記設定値変更操作手段は、前記複数種類の設定値を所定の順番にしたがって変更していくものであり、前記第一の設定値は前記所定の順番の先頭に位置する設定値であってもよい。
【１０００】
　また、
『 前記第一の期間とは、遊技台に電源が投入されてから［例えば、図４５（ウ）から］遊技が一度も開始されていない［例えば、スタートレバー１３５の操作による遊技の開始がされていない］期間のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１００１】
　この遊技台によれば、遊技が一度も開始されていない期間に前記設定関連報知が実行されることで、遊技者が不利益を被ることがない。
【１００２】
　遊技が一度も開始されていないとは、賭数が１以上に設定された状態でスタートレバーが一度も操作されていないという意味であってもよい。
【１００３】
　また、

『 前記或る操作とは、前記設定変更に関する操作［例えば、設定変更を終了させる操作］のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１００４】
この遊技台によれば、前記設定変更に関する操作が行われた場合に前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。
【１００５】
前記或る操作は、前記設定変更の終了操作であってもよい（以下、同じ）。
【１００６】
また、
『 前記或る操作とは、前記設定値が確定［例えば、図４２におけるステップＳ１１１５］した後に実行される操作のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
この遊技台によれば、前記設定値が確定した後に前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。
【１００７】
より具体的には、前記或る操作とは、前記設定変更の処理において前記設定値を確定させた後（スタートレバーをオンにした後）、該設定変更の処理を終了する操作（設定変更キーをオフにする操作）であってもよい（以下、同じ）。
【１００８】
また、
『 操作によってオン状態とオフ状態との間で切り替えられる操作手段［例えば、設定キースイッチ２８１］を備え、
前記或る操作とは、オン状態にある前記操作手段をオフ状態に切り替える操作［例えば、図４５（コ）］のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
この遊技台によれば、前記操作手段がオフ状態に切り替えられた以降に前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。
【１００９】
前記或る操作は、前記設定変更を開始する際にオン状態に切り替えられる操作手段（例えば、設定変更キー）をオフ状態に切り替える操作であってもよく、オン状態とは開始状態であってもよいし、オフ状態とは終了状態であってもよい（以下、同じ）。すなわち、前記操作手段は、操作されることにより前記設定変更の開始と終了を切り替える手段であってもよい（以下、同じ）。
【１０１０】
また、
『 前記設定値を表示可能な設定値表示手段［例えば、設定値表示器２９３］を備え、
前記設定値表示手段は、前記報知手段が前記第一の期間に前記設定関連報知を実行する場合、前記設定値を表示しないものである［例えば、図４６（コ）に示す設定値表示器２９３］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
この遊技台によれば、前記報知手段が前記設定関連報知を実行することで前記設定値に関する情報を得ることができるため、前記設定値表示手段で重複した表示を行わず、制御負担が軽減される。
【１０１１】
また、

『 扉体［例えば、前面扉１０２］を備え、
前記報知手段は、前記第一の期間において、前記扉体が開いた状態で前記設定関連報知を実行する場合がある［例えば、図４５（コ）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
この遊技台によれば、前記扉体が開いた状態であっても前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。
【１０１２】
前記操作手段は、前記扉体が開いた状態にある場合に操作することができるものであってもよい（以下、同じ）。
【１０１３】
また、前記設定値表示手段（例えば、専用の７セグメント表示器）は、前記扉体が閉まった状態では見ることができないものであってもよい（以下、同じ）。すなわち、通常は遊技客からは見えない表示手段であってもよい（以下、同じ）。
【１０１４】
なお、前記報知手段は、前記扉体が開くと、扉開放報知を実行するものであってもよく、該扉開放報知が終了すると前記設定関連報知を開始するものであってもよい（以下、同じ）。
【１０１５】
また、
『 扉体［例えば、前面扉１０２］を備え、
前記報知手段は、前記第一の期間において、前記扉体が閉まった状態で前記設定関連報知を実行する場合がある［例えば、図４５（サ）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
この遊技台によれば、前記扉体が閉まった状態であっても前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。
【１０１６】
なお、前記報知手段は、前記扉開放報知の実行中に前記扉体が閉められても該扉開放報知を開始から所定期間が経過するまで継続し、該扉開放報知が終了すると前記設定関連報知を開始するものであってもよい（以下、同じ）。
【１０１７】
前記報知手段は、前記第一の期間において、前記扉体が開いた状態でも前記設定関連報知を実行する場合があり、該第一の期間において、該扉体が閉まった状態でも該設定関連報知を実行する場合があってもよい（以下、同じ）。
【１０１８】
前記設定関連報知は、前記扉体の開閉状態に関わらず継続する報知であって、１以上の賭数が設定されると終了する報知であってもよい（以下、同じ）。
【１０１９】
また、
『 前記報知手段は、前記設定値として或る一の設定値［例えば、設定ｂ］が設定されている場合に限って前記設定関連報知を実行するものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
この遊技台によれば、前記設定関連報知が実行されることによって、前記設定値として前記或る一の設定値が設定されていることを報知することができる。
【１０２０】
前記或る一の設定値とは、前記複数種類の設定値の中で遊技者の有利度合いが最も低い設定値であってもよい（以下、同じ）。この場合、遊技店の店員は、前記設定関連報知によって開店前に前記有利度合いの低さに気付き、該有利度合いが高い設定値に変更するこ

とができ、遊技客であれば、該設定関連報知が行われている遊技台を避けることができる。

【１０２１】

さらに説明を続ける。上述のごとく、本実施形態のスロットマシン１００は、３枚賭けで遊技することを前提にしている遊技台である。ただし、２枚賭けでも遊技を行うことができる。このため、２枚賭けボーナス内部当選状態で３枚賭け遊技を行う方が、３枚賭けボーナス内部当選状態で２枚賭け遊技を行うよりも遊技者にとって有利になるように設計し、２枚賭けボーナス内部当選状態を通常遊技状態として、なるべく３枚賭けで遊技を行ってもらえるようにしている。

【１０２２】

このように本実施形態のスロットマシン１００は２枚賭けボーナス内部当選状態であることが通常遊技状態であるが、遊技者が２枚賭けで遊技を行って２枚賭けボーナスに入賞させ、その２枚賭けボーナスゲームを消化してしまうと、遊技状態は、２枚賭けボーナス非内部当選状態になってしまう。あるいは、リセットスイッチ２９１が押下された場合にも２枚賭けボーナス非内部当選状態になってしまう。また、設定変更の処理が開始されると、ＲＡＭクリアの処理（図４２に示すステップＳ１１０１）が行われ、自動的に初期化が行われて２枚賭けボーナス非内部当選状態になってしまう。

【１０２３】

なお、設定変更の処理が開始された場合に、自動的に初期化が行われるのではなく、初期化するか否かを選択することができるようにしてもよい。例えば、設定変更の手順を利用して設定値の初期化や遊技状態の初期化を行えるようにしてもよい。より具体的には、設定変更を行うときと同じく、電源オフの状態で設定キースイッチ２８１をオン状態にする。次いで、電源スイッチ２４４をオン状態にするにあたり、設定変更ボタン２９２を押しながら電源スイッチ２４４をオン状態にすれば、設定値は設定１になり、遊技状態は２枚賭けボーナス非内部当選状態になるようにしてもよい。また、非有利区間状態にもなるようにしてもよい。また、リセットスイッチ２９１が押下されても初期化処理（図４２に示すステップＳ１００９）が実行されるが、設定変更ボタン２９２を押しながらの電源投入でも初期化処理が行われるようにしてもよい。

【１０２４】

本実施形態のスロットマシン１００では、２枚賭けボーナスゲームの消化中には、演出画像表示装置１５７に、２枚賭けボーナスゲームの消化中であることを示唆する表示（例えば、花の図形の表示）を表示する。また、ボーナス終了の条件である払出枚数の残表示も行う（例えば、「消化中残り　枚」）。なお、いずれか一方のみの表示であってもよい。

【１０２５】

また、本実施形態のスロットマシン１００では、本来では設定されない設定ｂといった遊技者に著しく不利な設定が、不正者対策等の観点から用意されており、設定変更処理を行うことで設定ｂに設定された状態を回避することができる。しかしながら、設定変更処理によって遊技者が著しく不利にならないようにしたにも関わらず、２枚賭けボーナス非内部当選状態であった場合には、結局は遊技者は不利のままである。そこで、２枚賭けボーナス非内部当選状態であることを示唆する報知を行う。

【１０２６】

以下の説明における第一の遊技状態とは、２枚賭けボーナス非内部当選状態のことをいい、第二の遊技状態とは、２枚賭けボーナス内部当選状態のことをいう。なお、第一の遊技状態には、非有利区間状態、２枚賭けに限らない非内部当選状態、上述した非推奨遊技状態（ペナルティボーナス状態）、アイテムやポイントを獲得していない状態あるいは設定ｂに設定された状態等も当てはめることができ、第二の遊技状態には、それらよりも有利な状態を当てはめることができ、例えば、有利区間状態、ボーナス内部当選状態、通常遊技状態、アイテムやポイントを獲得している状態あるいは設定１、２、４～６のいずれかに設定された状態があげられる。

【１０２７】
　また、第一の音声は「確認してください」の注意喚起報知である。第一の表示は、「確認してください」の文字表示であって、この文字表示も注意喚起報知である。
【１０２８】
　一方、第二の音声は「完了しました」の音声報知である。第二の表示は、「完了しました」の文字表示による報知である。
【１０２９】
　さらに、２枚賭けボーナス非内部当選状態で遊技が開始されると、演出画像表示装置１５７に、２枚賭けボーナス内部当選状態への移行を試みている最中であることを示唆する表示、２枚賭けボーナス非内部当選状態であることを示唆する表示あるいは２枚賭けボーナス内部当選状態へ移行させることを促す表示が表示される。以下、これらの表示による報知を総称して「第四の報知」という。この第四の報知としては、例えば、「復帰中　ゲーム」と表示され、２枚賭けボーナス非内部当選状態で行われたゲーム数が表示される。この第四の報知のことを知っている遊技客は、このスロットマシン１００が不利なスロットマシンであることがわかり、避けることができる。なお、第四の報知は、２枚賭けの状態で遊技が行われている場合に限って表示される表示であってもよいし、賭数に関係なく表示される表示であってもよい。
【１０３０】
　図５５は、設定変更後の前面扉１０２の閉鎖で第一の音声が出力される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図５５では、各段階に（１）から（１１）までの符号が付されており、数字が大きくなる順に時間が経過していく。
【１０３１】
　図５５には、構成要素の項目として、電源スイッチ２４４、前面扉１０２、開放センサ２９４、設定キースイッチ２８１、設定値表示器２９３、主制御基板および外部集中端子板２４８それぞれに設けられたモニタＬＥＤ、演出画像表示装置１５７，タイトルパネルランプ１６４，トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒ（トップ・サイドランプ）、上部スピーカ２７２および低音スピーカ２７７（スピーカ）の各項目が示されている。また、一番下には遊技状態の項目が設けられている。
【１０３２】
　図５５（１）では、電源スイッチ２４４はオフの状態であり、前面扉１０２は閉まっている。開放センサ２９４は機能していない。設定キースイッチ２８１には設定キーが差し込まれておらず、オフ状態のままである。設定値表示器２９３は、７セグメントが消灯したままであり設定値は非表示である。各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）およびモニタＬＥＤも消灯しており、スピーカ（２７２,２７７）からは何も出力されていない。
【１０３３】
　図５５（２）では、前面扉１０２が開かれ、設定キースイッチ２８１に設定キーを差し込んで右回転し、設定キースイッチ２８１がオン状態になる。すなわち、電源投入前に設定キースイッチ２８１がオン状態になる。なお、電源投入前のため、前面扉１０２が開かれても、開放センサ２９４からは検知信号は出力されない。
【１０３４】
　図５５（３）では、設定キースイッチ２８１がオン状態で、電源スイッチ２４４がオンされる（電源投入）。この結果、主制御部３００における設定変更の処理が開始される。設定値表示器２９３には、デフォルトの設定値として「１」が表示される。なお、上述のごとく初期化するか否かを選択することができるようにした場合には、初期化しなければ、ステップＳ２２１の電断処理で記憶された電源遮断時の設定値が表示される。演出画像表示装置１５７には、設定変更中であることを報知する設定変更中表示が表示され、スピーカ（２７２,２７７）からも設定変更中であることを報知する音声（「設定変更中です」）が出力されるようになる。また、電源投入が行われたことから、開放センサ２９４からは開検知の検知信号が出力され始め、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１

４４Ｒ）は全て点灯を開始する。さらに、設定キースイッチ２８１がオン状態にされたことで、モニタＬＥＤも点灯を開始する。なお、設定キースイッチ２８１がオン状態にされると、外部集中端子板２４８から外部装置に、設定キースイッチオン信号が出力される。また、遊技状態は、ＲＡＭクリア（図４２に示すステップＳ１１０１）が行われたことで第一の遊技状態（２枚賭けボーナス非内部当選状態）である。ただし、初期化するか否かを選択することができるようにした場合には、初期化しなければ、ステップＳ２２１の電断処理で記憶された電源遮断時の遊技状態になる。このため、第二の遊技状態（２枚賭けボーナス内部当選状態）の場合もあり得る。

【１０３５】

設定変更が開始されれば、設定変更ボタン２９２を押下する度に設定値が更新されていく。

【１０３６】

図５５（４）では、スタートレバー１３５が操作され、設定値が確定し（図４２に示すステップＳ１１１５）、設定値表示器２９３には設定値確定を表す０の数字が表示される。設定値が確定しても、設定キースイッチ２８１はオン状態のままであるため、モニタＬＥＤは点灯を継続している。なお、スピーカ（２７２,２７７）からは「設定変更中です」といった音声が出力されているが、「設定変更しました。」といった音声が出力されるようにしてもよい。

【１０３７】

図５５（５）では、設定キースイッチ２８１に差し込まれていた設定キーを左回転することでオフ状態にする。この結果、設定変更の処理は終了になり（図４２に示すステップＳ１１１９）、設定値表示器２９３では７セグメントが消灯し、非表示になる。また、モニタＬＥＤも消灯する。スピーカ（２７２,２７７）からの音声は、前面扉１０２が開放中であることを警告する「扉が開いています」という音声に切り替わる。ここで切り替わった「扉が開いています」の音声出力は第三の報知の一例に相当する。なお、「扉が開いています」に代えて「設定変更が完了しました」や「設定変更を終了します」という音声出力であってもよい。さらに、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示が開始され、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒはデモパタン点灯を開始する。タイトルパネルランプ１６４は、設定値が設定ｂ以外の設定値であったため、白色に点灯する。設定変更の処理が終了した時点で、遊技状態が第一の遊技状態であると、主制御部３００から第１副制御部４００へ第一の報知コマンドが送信される。副制御部側（第１副制御部４００および第２副制御部５００）では、この第一の報知コマンドに基づき報知制御（演出制御）を実行する。その結果、演出画像表示装置１５７では、注意喚起報知として「確認してください」といった文字表示の第一の表示が表示される。

【１０３８】

図５５（６）では、遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉１０２が閉められ、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの閉検知信号に切り替わる）。図５５（６）における前面扉１０２の閉操作は、或る操作の一例に相当する。開放センサ２９４からの検知信号がＬレベルの閉検知信号に切り替わると、主制御部３００から第１副制御部４００へ扉閉コマンドが送信される。第１副制御部４００では、扉閉コマンドが送信されてくると、上記第一の報知コマンドを先に受信していることに基づいて、スピーカ（２７２,２７７）からは、注意喚起報知として「確認してください」といった第一の音声が出力される。なお、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示が継続し、第一の表示も表示され続けている。

【１０３９】

図５５（７）では、前面扉１０２が開かれ、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て、扉開放パタン点灯を開始する。また、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示が継続され、遊技状態は第一の遊技状態のままであるため、「確認してください」といった第一の表示も継続して表示されているが、スピーカ（２７２,２

７７）からの音声は、「扉が開いています」という警告の音声に戻る。すなわち、第一の音声の出力は、前面扉１０２が閉められることで開始され、開かれることで終了する。遊技店の店員は、図５５（６）のタイミングにおける第一の音声の出力、および第一の表示によって、第一の遊技状態のままであることに既に気付いている場合が多く、冗長な報知を避けるため、第一の音声の出力は終了にする。なお、前面扉１０２が２回以上の所定回開かれると終了するようにしてもよい。ただし、遊技中にもホッパーエラーや球詰まりの解消等で前面扉１０２を開く必要が生じる場合があるため、２回以上の所定回の回数が多くなると、周囲の遊技客にもうるさく思われる場合がある。

【１０４０】

図５５（８）では、遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉１０２が再び閉められ、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの閉検知信号に切り替わる）。スピーカ（２７２,２７７）からは、「扉が閉まりました」という音声が出力され、繰り返しの注意喚起報知は実行されない。ただし、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示とともに「確認してください」といった第一の表示が継続して表示されている。なお、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒはデモパタン点灯を再び開始し、タイトルパネルランプ１６４は、白色の点灯を再び開始する。

【１０４１】

図５５（９）では、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われる。ここでのメダル投入は２枚賭けである。遊技客であれば通常は３枚賭けを行うことから、２枚賭けは、遊技店の店員による操作であることが多い。また、店舗開店前の準備操作であることが多い。スピーカ（２７２,２７７）からは、メダル投入音が出力され、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示から通常演出の背景表示（通常背景表示）に切り替わる。ただし、第一の遊技状態であることの注意喚起報知である第一の表示は継続して表示される。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは、通常演出用の点灯パタン（通常パタン）で点灯し始める。

【１０４２】

図５５（１０）では、２枚賭けの状態でスタートレバー１３５が操作され、遊技が開始される。すなわち、リール１１０～１１２の回転が開始する。演出画像表示装置１５７では、通常背景表示に第一の表示が表示され続けている。ここで、遊技が開始されると、この第一の表示は、上述した、「復帰中１ゲーム」といった第四の報知に切り替わってもよい。あるいは、図５５（７）の段階から第一の表示の代わり若しくは第一の表示とともに「復帰中０ゲーム」といった第四の報知が表示され、遊技が開始されると「復帰中１ゲーム」が表示されてもよい。

【１０４３】

２枚賭けの状態でスタートレバー１３５が操作され、２枚賭けボーナスに内部当選すると、内部当選したことを示唆する報知が行われる。例えば、演出画像表示装置１５７に感嘆符が表示される。さらに、２枚賭けボーナスに入賞することを外すためのナビ演出も行われる。このナビ演出では、スピーカ（２７２,２７７）から注意喚起の音声が出力され、演出画像表示装置１５７には、ボーナス入賞を避けることができるリールの停止位置についての情報が表示される。

【１０４４】

図５５（１１）では、第三停止操作まで行われる。ここでは、１回目のスタートレバー１３５操作で２枚賭けボーナス内部当選状態を獲得し、ボーナス入賞を避けた停止操作によって、遊技状態は第二の遊技状態になる。演出画像表示装置１５７には、通常背景表示に、遊技状態が第二の遊技状態に移行したことにより、「完了しました」といった文字表示の第二の表示が表示される。また、スピーカ（２７２,２７７）からも、「完了しました」という第二の音声が出力される。

【１０４５】
図５６は、設定変更後に前面扉１０２を閉鎖する前にリールを回転させ、そのリールの回転中における前面扉１０２の閉鎖で第一の音声が出力される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図５６では、各段階に（１）～（５）、（２１）～（２３）および（１１）での符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。
【１０４６】
図５６でも、構成要素の項目として、図５５と同じ項目が示され、一番下には遊技状態の項目が設けられている（図６１まで同じ）。
【１０４７】
図５６（１）～同図（５）は、図５５（１）～（５）と同じため、図５５（１）～（５）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。
【１０４８】
図５６（２１）では、設定変更の処理が終了した後、前面扉１０２が開状態のまま、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われる。ここでのメダル投入は２枚賭けである。遊技客であれば通常は３枚賭けを行うことから、２枚賭けは、遊技店の店員による操作であることが多い。また、店舗開店前の準備操作であることが多い。スピーカ（２７２,２７７）からは、メダル投入音が出力され、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示から通常演出の背景表示（通常背景表示）に切り替わり、第一の遊技状態であることの注意喚起報知である第一の表示は継続して表示される。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て、扉開放パタン点灯を開始する。
【１０４９】
図５６（２２）では、２枚賭けの状態でスタートレバー１３５が操作され、遊技が開始される。すなわち、リール１１０～１１２の回転が開始する。演出画像表示装置１５７では、通常背景表示に第一の表示が表示され続けている。ここで、遊技が開始されると、この第一の表示は、上述した、「復帰中１ゲーム」といった第四の報知に切り替わってもよい。あるいは、図５６（２１）の段階から第一の表示の代わり若しくは第一の表示とともに「復帰中０ゲーム」といった第四の報知が表示され、遊技が開始されると「復帰中１ゲーム」が表示されてもよい。なお、前面扉１０２は開状態のままであるため、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て、扉開放パタン点灯を継続する。
【１０５０】
図５６（２３）では、リール１１０～１１２の回転中に遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉１０２が閉められ、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの閉検知信号に切り替わる）。ここでの前面扉１０２の閉操作も、或る操作の一例に相当する。開放センサ２９４からの検知信号がＬレベルの閉検知信号に切り替わると、スピーカ（２７２,２７７）から、注意喚起報知として「確認してください」といった第一の音声が出力される。この図５６における例では、リールの回転中に第一の音声が出力される。リール１１０～１１２が回転するかのメンテナンスを行っている店員に、第一の遊技状態であることを音声で注意喚起することができる。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは通常パタン点灯を開始し、タイトルパネルランプ１６４は、白色の点灯を開始する。なお、演出画像表示装置１５７では、通常背景表示が継続し、第一の表示も表示され続けている。
【１０５１】
図５６（１１）では、第三停止操作まで行われる。この図５６（１１）は、図５５（１１）と同じであり、２枚賭けボーナス内部当選状態を獲得し、遊技状態は第二の遊技状態になる。演出画像表示装置１５７では、通常背景表示に、遊技状態が第二の遊技状態に移行したことにより、「完了しました」といった文字表示の第二の表示が表示される。また、スピーカ（２７２,２７７）からも、「完了しました」という第二の音声が出力

される。
【１０５２】
図５７は、設定変更後に前面扉１０２を閉鎖する前にリールを回転させ、そのリールの回転中に電断復電が生じ、復電後のリール回転中に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図５７では、各段階に（１）～（５）、（２１）、（２２）および（２５）～（２７）の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。
【１０５３】
図５７（１）～同図（５）は、図５５（１）～（５）と同じため、図５５（１）～（５）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。
【１０５４】
図５７（２１）および同図（２２）は、図５５（２１）および同図（２２）と同じため、図５５（２１）および同図（２２）の説明を流用し、ここでの説明は省略するが、２枚賭けの状態で遊技が開始される。
【１０５５】
図５７（２５）では、２枚賭けの状態で遊技が行われている途中（リール１１０～１１２の回転中）に電源の遮断が生じ、図５７（１）と同じ状態になる。ただし、図４０に示すステップＳ２２１の電断処理によって主制御部３００のＲＡＭ３０８の所定の領域に必要な情報が退避される。
【１０５６】
続く図５７（２６）では、復電し、２枚賭けの状態まま電断直前のリール１１０～１１２の状態に復帰する。すなわち、電断直前に既に回転を停止しているリールがあった場合にはそのリールは停止したままであり、電断直前に回転中であったリールは回転を開始する。演出画像表示装置１５７では、通常背景表示に第一の表示が表示された状態に復帰する。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）も全て、扉開放パタン点灯に復帰する。また、遊技状態は、第一の遊技状態に復帰する。
【１０５７】
図５７（２７）では、リール１１０～１１２の回転中に遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉１０２が閉められ、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの閉検知信号に切り替わる）。ここでの前面扉１０２の閉操作も、或る操作の一例に相当し、この図５７における例では、前面扉１０２の閉操作が行われる前のリールの回転中に電断復電が生じたことになる。前面扉１０２の閉操作が行われる前に電断復電が生じた場合には、スピーカ（２７２,２７７）から、「確認してください」といった第一の音声は出力されない。これは、遊技店の店員に復電後のリール回転の確認作業に集中してもらうためである。なお、演出画像表示装置１５７では、第一の表示が継続して表示されているため、この第一の表示によって店員が第一の遊技状態であることに気が付く場合がある。
【１０５８】
図５８は、設定変更後に前面扉１０２を閉鎖する前に、投入したメダルを精算し払出中に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図５８では、各段階に（１）～（５）、（２１）、（３１）および（３２）の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。
【１０５９】
図５８（１）～同図（５）は、図５５（１）～（５）と同じため、図５５（１）～（５）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。
【１０６０】
図５８（２１）は、図５５（２１）と同じため、図５５（２１）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、メダル投入が行われる。

【１０６１】
図５８（３１）では、２枚賭けの状態で精算ボタン１３４が押下され、２枚掛けされたメダルとクレジットのメダルの払い出しがホッパーユニット１８０によって開始される。演出画像表示装置１５７では、払い出しが開始されても通常背景表示に第一の表示が表示され続けている。一方、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て、精算パタン点灯を開始する。また、スピーカ（２７２,２７７）からは、「払出音」が出力される。
【１０６２】
続く図５８（３２）では、遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉１０２が閉められ、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの閉検知信号に切り替わる）。ここでの前面扉１０２の閉操作も、或る操作の一例に相当し、この図５８における例では、払出処理中に前面扉１０２の閉操作が行われる。払出処理中であっても、遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉１０２の閉操作が行われれば、スピーカ（２７２,２７７）から、払出音に代えて「確認してください」といった第一の音声が出力される。演出画像表示装置１５７では、通常背景表示に第一の表示が表示され続けている。なお、払出音とともに第一の音声が出力されてもよい。
【１０６３】
図５９は、設定変更後に前面扉１０２を閉鎖する前に、投入したメダルを精算し払出中に電断復電が生じ、復電後の払出中に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図５９では、各段階に（１）～（５）、（２１）、（３１）、（３５）～（３７）の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。
【１０６４】
図５９（１）～同図（５）は、図５５（１）～（５）と同じため、図５５（１）～（５）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。
【１０６５】
図５９（２１）は、図５５（２１）と同じため、図５５（２１）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、メダル投入が行われる。
【１０６６】
図５９（３１）は、図５８（３１）と同じため、図５８（３１）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、２枚賭けの状態で精算ボタン１３４が押下され払い出しが開始される。
【１０６７】
図５９（３５）では、払出中に電源の遮断が生じ、図５９（１）と同じ状態になる。ただし、図４０に示すステップＳ２２１の電断処理によって主制御部３００のＲＡＭ３０８の所定の領域に必要な情報が退避される。
【１０６８】
続く図５９（３６）では、復電し、払い出しが完了していない残りのメダルの払い出しが開始される。演出画像表示装置１５７では、通常背景表示に第一の表示が表示された状態に復帰する。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）も全て、精算パタン点灯に復帰し、スピーカ（２７２,２７７）からは払出音の出力が再開される。また、遊技状態は、第一の遊技状態に復帰する。
【１０６９】
図５９（３７）では、払出中に遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉１０２が閉められ、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの閉検知信号に切り替わる）。ここでの前面扉１０２の閉操作も、或る操作の一例に相当し、この図５９における例では、前面扉１０２の閉操作が行われる前の払出中に電断復電が生じたことになる。前面扉１０２の閉操作が行われる前に電断復電が生じた場合には、スピーカ（２７２,２７７）から、「確認してください」といった第一の音声は出力

されず、払出音の出力が継続する。第一の音声が出力されないのは、遊技店の店員に復電後の払い出しの確認作業に集中してもらうためである。なお、演出画像表示装置１５７では、第一の表示が継続して表示されているため、この第一の表示によって店員が第一の遊技状態であることに気が付く場合がある。なお、復帰後の残りのメダルの払い出しの期間に払出音の一部または全部の出力がされなくてもよい。

【１０７０】

図６０は、設定変更後の設定確認中に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図６０では、各段階に（１）～（５）、（４１）、および（４２）の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【１０７１】

図６０（１）～同図（５）は、図５５（１）～（５）と同じため、図５５（１）～（５）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。

【１０７２】

図６０（４１）では、同図（５）でオフ状態にした設定キースイッチ２８１をオン状態に戻す。図６０（４１）に示す状態は、前面扉１０２が開かれ電源が投入されている状態であり、この状態で設定キースイッチ２８１をオフ状態からオン状態にすることで設定確認の処理が開始され、設定値表示器２９３には現在の設定値である「１」が表示される。また、主制御基板および外部集中端子板２４８それぞれに設けられたモニタＬＥＤは点灯を開始する。演出画像表示装置１５７には、設定確認中であることを報知する設定確認中表示が表示され、第一の表示も継続して表示されている。また、スピーカ（２７２，２７７）からも設定確認中であることを報知する音声（「設定確認中です」）が出力されるようになる。タイトルパネルランプ１６４は白色の点灯を続けており、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒも、デモパタン点灯から白色の点灯に切り替わる。

【１０７３】

図６０（４２）では、設定確認中に第一の遊技状態のまま前面扉１０２が閉められ、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの閉検知信号に切り替わる）。図６０（４２）における前面扉１０２の閉操作も、或る操作の一例に相当し、この図６０における例では、演出画像表示装置１５７が設定確認中表示を表示中に前面扉１０２が閉められたことになる。この場合には、スピーカ（２７２，２７７）からは、「設定確認中です」といった音声に代えて、「確認してください」といった第一の音声が出力される。なお、演出画像表示装置１５７では、設定確認中表示が継続し、第一の表示も表示され続けている。図６０における説明では、注意喚起報知である「確認してください」といった文字表示を第一の表示と称しているが、設定確認中表示を第一の表示と称し、第一の音声を第一の報知と称した場合には、図６０の例では、第一の表示（設定確認中表示）を表示中に第一の報知（第一の音声）が実行される例になる。

【１０７４】

図６１は、設定変更後に第二の遊技状態に移行させた後に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図６１では、各段階に（１）～（５）、（２１）、（２２）、（４５）および（４６）の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【１０７５】

図６１（１）～同図（５）は、図５５（１）～（５）と同じため、図５５（１）～（５）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。

【１０７６】

図６１（２１）および同図（２２）は、図５５（２１）および同図（２２）と同じため、図５５（２１）および同図（２２）の説明を流用し、ここでの説明は省略するが、２枚賭けの状態で遊技が開始される。

【１０７７】
図６１（４５）では、前面扉１０２が開いた状態のまま第三停止操作まで行われ、２枚賭けボーナス内部当選状態を獲得し、遊技状態は第二の遊技状態になる。演出画像表示装置１５７では、通常背景表示に、遊技状態が第二の遊技状態に移行したことにより、「完了しました」といった文字表示の第二の表示が表示される。また、スピーカ（２７２，２７７）からも、「完了しました」という第二の音声が出力される。
【１０７８】
図６１（４６）では、前面扉１０２が閉められ、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの閉検知信号に切り替わる）。図６１（４６）における前面扉１０２の閉操作は、或る操作の一例に相当するが、第二の遊技状態における或る操作に相当する。上述のごとく、開放センサ２９４からの検知信号がＬレベルの閉検知信号に切り替わると、主制御部３００から第１副制御部４００へ扉閉コマンドが送信される。第１副制御部４００では、扉閉コマンドが送信されてくると、上記第一の報知コマンドを先に受信していることに基づいて、スピーカ（２７２,２７７）からは、注意喚起報知として「確認してください」といった第一の音声が出力されてしまうが、出力されても何ら問題はなく、むしろ制御処理が複雑にならないといったメリットがある。すなわち、店員は事情をわかって２枚賭けの遊技を行っており、第三停止の段階（図６１（４５）の段階）で第二の表示が表示されるとともに第二の音声も出力されており、さらに、この後開始される遊技で上述した「第四の報知」も行われないため、店員は第二の遊技状態へ移行したかどうかにつき不安に思うことはない。
【１０７９】
以上説明した図５５～図６１までの例では、いずれも設定変更の処理が行われてから、或る操作として前面扉１０２の閉操作が行われる例であった。上述のごとく、設定変更の処理が開始されると、ＲＡＭクリアの処理（図４２に示すステップＳ１１０１）が行われ、遊技状態が第一の遊技状態になってしまうことから、設定値が実際に変更されてもされなくても設定変更の処理が行われた場合には、前面扉１０２の閉操作が行われると第一の音声が出力される。この第一の音声は、最後の図６１の例で示したように遊技状態が第二の遊技状態に移行していても出力される。すなわち、第一の音声は、設定変更の処理さえ行われれば、遊技状態が第一の遊技状態であるか否かに関わらず出力される。一方、設定変更の処理が行われずに前面扉１０２の閉操作が行われた場合には、第一の音声は出力されないが、リセットスイッチ２９１が長押しされた後に前面扉１０２の閉操作が行われると第一の音声が出力されるようにしてもよい。あるいは、設定変更の有無に関わらず、第一の遊技状態のまま前面扉１０２の閉操作が行われた場合には第一の音声を出力するようにしてもよい。
【１０８０】
図６２は、設定確認が一回行われた後、前面扉１０２の疑似閉鎖状態で設定キースイッチ２８１がオン状態にされ、投入したメダルの精算が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図６２では、各段階に（５０）から（５９）までの符号が付されており、数字が大きくなる順に時間が経過していく。
【１０８１】
図６２には、構成要素の項目として、電源スイッチ２４４、前面扉１０２、開放センサ２９４、設定キースイッチ２８１、設定値表示器２９３、主制御基板および外部集中端子板２４８それぞれに設けられたモニタＬＥＤ、演出画像表示装置１５７，タイトルパネルランプ１６４，トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒ（トップ・サイドランプ）、上部スピーカ２７２および低音スピーカ２７７（スピーカ）の各項目が示され、一番下には図３６に示すメダルブロッカ１７２の項目が設けられている。なお、遊技状態は、常に第二の遊技状態である（図６６まで同じ）。
【１０８２】
図６２（５０）では、電源スイッチ２４４はオンの状態であり、前面扉１０２は閉まっている。開放センサ２９４からはＬレベルの閉検知信号が出力されている。設定キースイ

ッチ２８１はオフ状態であり、設定値表示器２９３は非表示である。主制御基板および外部集中端子板２４８それぞれに設けられたモニタＬＥＤは消灯している。演出画像表示装置１５７にはデモアニメの表示が表示され、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒではデモパタンの点灯が行われ、タイトルパネルランプ１６４では白色の点灯が行われている。スピーカ（２７２,２７７）からは何も出力されていない。メダルブロッカ１７２はメダル通路１７１から退避しており、メダル通路１７１を通過するメダルはバケット１８１に貯留される。以下、メダルブロッカ１７２がメダル通路１７１から退避している状態のことや退避することを非作動と称する。

【１０８３】

図６２（５１）では、前面扉１０２が開かれ、開放センサ２９４からは開検知信号（Ｈレベルの信号）が出力される。各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て、扉開放パタン点灯を開始し、スピーカ（２７２,２７７）からは、「扉が開いています」という警告の音声が出力される。なお、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示が継続されており、メダルブロッカ１７２は非作動のままである。

【１０８４】

図６２（５２）では、設定キースイッチ２８１に設定キーを差し込んで右回転し、設定キースイッチ２８１がオン状態になる。すなわち、前面扉１０２が開かれ電源が投入されている状態で設定キースイッチ２８１がオン状態になり、設定確認の処理が開始される。設定値表示器２９３には現在の設定値である「１」が表示され、モニタＬＥＤは点灯を開始する。演出画像表示装置１５７には、設定確認中であることを報知する設定確認中表示が表示される。また、スピーカ（２７２,２７７）からも設定確認中であることを報知する音声（「設定確認中です」）が出力されるようになる。タイトルパネルランプ１６４は白色の点灯に切り替わり、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒも、白色の点灯に切り替わる。また、設定確認の処理が開始されると、メダルブロッカ１７２はメダル通路１７１に突出し、メダル通路１７１を通過するメダルはメダル払出口１５５から排出されるようになる。以下、メダルブロッカ１７２がメダル通路１７１に突出している状態のことや突出することを作動と称する。設定確認の処理が行われている間は、メダル投入口１４１からのメダルの手入れはできないことになる。すなわち、３枚のメダル投入でも、４枚以上のメダル投入でも、１枚や２枚のメダル投入でもメダル投入はできない。また、ベットボタン１３０～１３２の操作も受け付けられないか、受け付けられても操作無効になる。さらに、スタートレバー１３５の操作や精算操作も受け付けられないか、受け付けられても無効になる。

【１０８５】

図６２（５３）では、設定キースイッチ２８１をオフ状態に戻し、設定確認の処理が終了する。設定値表示器２９３は非表示になり、モニタＬＥＤも消灯する。スピーカ（２７２,２７７）からの音声は「扉が開いています」という音声に切り替わる。演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示が開始され、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒはデモパタン点灯を開始する。タイトルパネルランプ１６４は白色に点灯する。メダルブロッカ１７２は非作動になる。

【１０８６】

図６２（５４）では、前面扉１０２が開くと突出する開閉片を手で押し下げ、開放センサ２９４がこの開閉片を検出できないようにした、前面扉１０２の疑似閉鎖を行う。この結果、前面扉１０２は開いているが、開放センサ２９４からはＬレベルの閉検知信号が出力されている。スピーカ（２７２,２７７）からの「扉が開いています」といった音声出力はなくなる。

【１０８７】

図６２（５５）では、設定キースイッチ２８１を再びオン状態にする。ただし、ここでの設定キースイッチ２８１のオン操作は、開放センサ２９４から閉検知信号が出力されている状態でのオン操作になる。設定確認の処理は、図６２（５１）等のこれまでの説明で

は、前面扉１０２が開かれ電源が投入されている状態で設定キースイッチ２８１がオン状態になると開始される説明であったが、厳密には、開放センサ２９４から開検知信号が出力されている状態で設定キースイッチ２８１がオン状態になると開始される。このため、この図６２（５５）では、開検知信号が出力されていないため、設定確認の処理は開始されず、設定値表示器２９３は非表示のままであり、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示が継続しており、スピーカ（２７２,２７７）からは何も出力されていない。また、メダルブロッカ１７２は非作動のままである。ただし、設定キースイッチ２８１がオン状態になったことで、モニタＬＥＤは点灯を開始している。

【１０８８】

図６２（５６）では、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われる。設定確認の処理中ではないため、メダル投入を行うことができ、スピーカ（２７２,２７７）からはメダル投入音が出力される。このように、設定キースイッチ２８１がオン状態であっても、メダル投入を行うことができる場合がある。また、設定キースイッチ２８１がオン状態であっても、ベット操作、スタート操作、精算操作も行うことができる場合がある。演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示から通常背景表示に切り替わる。また、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは、通常パタンで点灯し始める。

【１０８９】

図６２（５７）では、開閉片を押し下げていた手をはなし、開閉片が突出し、開放センサ２９４がその開閉片を検出して開検知信号が出力されるようになる。各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て、扉開放パタン点灯を開始し、スピーカ（２７２,２７７）からは、「扉が開いています」という警告の音声が出力される。図２２１（５７）の状態では、設定キースイッチ２８１は既にオン状態である。また、図６２（５７）の状態では、１以上の賭数が設定されている状態でもある。設定キースイッチ２８１は既にオン状態であって、１以上の賭数が設定されている状態では、開放センサ２９４から開検知信号が出力されていても、設定確認の処理は開始されず、演出画像表示装置１５７では、通常背景表示が継続している。また、メダルブロッカ１７２は非作動のままである。

【１０９０】

図６２（５８）では、精算ボタン１３４が押下され払い出しが開始される。各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て、精算パタン点灯を開始する。また、スピーカ（２７２,２７７）からは、「払出音」が出力される。また、メダルブロッカ１７２は、払出中は作動になる。

【１０９１】

図６２（５９）では、払出が完了する。この図６２（５９）の状態は、設定キースイッチ２８１は既にオン状態であって、払出が完了した状態（賭数が設定されていない状態）であり、開放センサ２９４から開検知信号が出力されている状態である。この状態になると、設定確認の処理が開始され、設定値表示器２９３には現在の設定値である「１」が表示される。演出画像表示装置１５７には設定確認中表示が表示される。また、スピーカ（２７２,２７７）からも「設定確認中です」といった音声が出力されるようになる。タイトルパネルランプ１６４は白色の点灯に切り替わり、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒも、白色の点灯に切り替わる。また、メダルブロッカ１７２は作動のままである。

【１０９２】

以上説明した図６２における例は、設定キースイッチ２８１のオン操作が行われた場合（同図（５５）でも、設定確認の処理は開始されず（演出画像表示装置１５７には設定確認中表示が表示されず）、１以上の賭数が設定されている状態で精算操作が行われ（同図（５８））払出処理が完了すると設定確認の処理が開始される（演出画像表示装置１５７に設定確認中表示が表示される）（同図（５９））例に相当する。

【１０９３】

図６３は、設定確認が一回行われた後、前面扉１０２の疑似閉鎖状態で設定キースイッチ２８１がオン状態にされ、遊技が１回行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図６３では、各段階に（５０）～（５７）、（６１）および（６２）の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【１０９４】

図６３でも、構成要素の項目として、図６４と同じ項目が示されている（図６６まで同じ）。

【１０９５】

図６３（５０）～同図（５７）は、図６２（５０）～（５７）と同じため、図６２（５０）～（５７）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定確認が行われた後、前面扉１０２の疑似閉鎖状態で設定キースイッチ２８１がオン状態にされ、メダル投入が行われ、その後、開検知信号が出力される。

【１０９６】

図６３（６１）では、スタートレバー１３５が操作され、遊技が開始される。すなわち、リール１１０～１１２の回転が開始する。トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは通常パタン点灯を開始する。タイトルパネルランプ１６４は白色に点灯する。メダルブロッカ１７２は作動になる。

【１０９７】

図６３（６２）では、第三停止操作まで行われる。この図６３（６２）の状態は、設定キースイッチ２８１は既にオン状態であって、遊技が終了した状態（賭数が設定されていない状態）であり、開放センサ２９４から開検知信号が出力されている状態である。この状態になると、設定確認の処理が開始され、設定値表示器２９３には現在の設定値である「１」が表示される。演出画像表示装置１５７には設定確認中表示が表示される。また、スピーカ（２７２,２７７）からも「設定確認中です」といった音声が出力されるようになる。タイトルパネルランプ１６４は白色の点灯に切り替わり、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒも、白色の点灯に切り替わる。また、メダルブロッカ１７２は作動のままである。

【１０９８】

以上説明した図６３における例は、設定キースイッチ２８１のオン操作が行われた場合（同図（５５））でも、設定確認の処理は開始されず（演出画像表示装置１５７には設定確認中表示が表示されず）、遊技が開始され（同図（６１））その遊技が終了すると設定確認の処理が開始される（演出画像表示装置１５７に設定確認中表示が表示される）（同図（６２））例に相当する。

【１０９９】

また、図６２における例および図６３における例をまとめると、設定キースイッチ２８１が既にオン状態であって、開放センサ２９４から開検知信号が出力されている状態である場合に、賭数が設定されていない状態になると、設定確認の処理が開始され、演出画像表示装置１５７に設定確認中表示が表示される。

【１１００】

図６４は、設定キースイッチ２８１がオフ状態でも設定値表示器２９３に設定値が表示される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図６４では、各段階に（１）～（３）、（７１）～（７８）の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【１１０１】

図６４（１）～同図（３）は、図５５（１）～（３）と同じため、図５５（１）～（３）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されている。

【１１０２】

図６４（７１）では、設定変更の処理の途中で電源スイッチ２４４をオフにする。各構成要素の状態は、図６４（１）の状態と同じになる。電源スイッチ２４４がオフされると、図４０に示すステップＳ２２１の電断処理によって主制御部３００のＲＡＭ３０８の所

定の領域に必要な情報が退避される。
【１１０３】
図６４（７２）では、電源スイッチ２４４をオフにしたまま設定キースイッチ２８１もオフ状態に戻し、続く同図（７３）で電源スイッチ２４４をオンにする。電源スイッチ２４４がオンされると、図４１に示す主制御部初期設定処理が開始され、まず、起動時初期設定（ステップＳ１００１）によって、電断直前の状態に戻される。すなわち、設定キースイッチ２８１がオフ状態に戻されていても、電断直前に設定キースイッチ２８１はオン状態であったことが記憶されており、設定値表示器２９３には、電断直前の設定値である「１」が表示される。また、副制御部側（４００，５００）でも電断時にバックアップした情報が戻され、演出画像表示装置１５７には設定確認中表示が表示され、スピーカ（２７２,２７７）からは「設定確認中です」といった音声が出力される。なお、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て点灯を開始する。また、メダルブロッカ１７２は非作動である。
【１１０４】
なお、副制御部（４００,５００）側では電断時にバックアップを記憶しない遊技台では、電断直前の状態が設定変更中であることが、主制御部３００の起動時初期設定（ステップＳ１００１）において把握されると、主制御部３００から第１副制御部４００に設定変更中コマンドが送信され、副制御部側（４００，５００）では、この設定変更中コマンドに基づいて、設定確認中表示を表示し、「設定確認中です」といった音声を出力する。
【１１０５】
図３９の主制御部メイン処理に示すように、図４１の主制御部初期設定処理（設定変更処理（ステップＳ１０１３））は、電源投入時でなければ実行されない。この例では、電源投入前に設定キースイッチ２８１がオフ状態に戻されていたため、ステップＳ１００５の判定でＮｏの判定になり、設定変更処理（ステップＳ１０１３）は実行することができない。そこで、図６４（７４）に示すように電源スイッチ２４４を一旦オフにし、その上で、設定キースイッチ２８１をオン状態にし（図６４（７５））、電源スイッチ２４４を再度オン状態にする（図６４（７６））。こうすることで、設定変更処理（ステップＳ１０１３）が開始される。図６４（７６）では、設定値表示器２９３には設定値の「１」が表示され、モニタＬＥＤは点灯を開始する。また、演出画像表示装置１５７には設定変更中表示が表示され、スピーカ（２７２,２７７）からは「設定変更中です」といった音声が出力される。なお、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）は全て点灯を開始する。また、メダルブロッカ１７２は非作動である。
【１１０６】
図６４（７７）では、スタートレバー１３５が操作され、設定値が確定し（図４２に示すステップＳ１１１５）、設定値表示器２９３には設定値確定を表す０の数字が表示される。設定値が確定しても、設定キースイッチ２８１はオン状態のままであるため、モニタＬＥＤは点灯を継続している。なお、スピーカ（２７２,２７７）からは「設定変更中です」といった音声が出力されているが、「設定変更しました。」といった音声が出力されるようにしてもよい。なお、メダルブロッカ１７２は非作動のままである。
【１１０７】
図６４（７８）では、設定キースイッチ２８１をオフ状態にする。この結果、設定変更の処理は終了になり（図４２に示すステップＳ１１１９）、設定値表示器２９３は非表示になる。また、モニタＬＥＤも消灯する。スピーカ（２７２,２７７）からの音声は、前面扉１０２が開放中であることを警告する「扉が開いています」という音声に切り替わる。なお、「扉が開いています」に代えて「設定変更が完了しました」や「設定変更を終了します」という音声出力であってもよい。さらに、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示が開始され、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒはデモパタン点灯を開始する。タイトルパネルランプ１６４は、設定値が設定ｂ以外の設定値であったため、白色に点灯する。なお、メダルブロッカ１７２は非作動のままである。

【１１０８】
図６５は、設定確認が一回行われた後、前面扉１０２の疑似閉鎖状態でメダル投入が行われてから設定キースイッチ２８１がオン状態にされ、投入したメダルの精算が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図６５では、各段階に（５０）～（５４）、（８１）、（８２）、（５７）～（５９）の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。
【１１０９】
図６５（５０）～同図（５４）は、図６２（５０）～（５４）と同じため、図６２（５０）～（５４）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定確認が一回行われた後、前面扉１０２の疑似閉鎖が行われている。
【１１１０】
図６５（８１）では、前面扉１０２の疑似閉鎖状態で、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われる。設定確認の処理中ではないため、メダル投入を行うことができ、スピーカ（２７２,２７７）からはメダル投入音が出力される。演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示から通常背景表示に切り替わる。また、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは、通常パタンで点灯し始める。また、メダルブロッカ１７２は非作動のままである。
【１１１１】
メダルの投入が行われた後、図６５（８２）では、設定キースイッチ２８１を再びオン状態にする。ただし、ここでの設定キースイッチ２８１のオン操作は、開放センサ２９４から閉検知信号が出力されている状態でのオン操作になり、設定確認の処理は開始されず、設定値表示器２９３は非表示のままであり、演出画像表示装置１５７では通常背景の表示が継続しており、スピーカ（２７２,２７７）からは何も出力されていない。また、メダルブロッカ１７２は非作動のままである。ただし、設定キースイッチ２８１がオン状態になったことで、モニタＬＥＤは点灯を開始している。
【１１１２】
図６５（５７）～同図（５９）は、図６２（５７）～（５９）と同じため、図６２（５７）～（５９）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、前面扉１０２の疑似閉鎖を終了し、開放センサ２９４から開検知信号が出力されるようになる。その上で、精算操作が行われ、払出が完了し、設定確認の処理が開始される。
【１１１３】
以上説明した図６５における例は、設定キースイッチ２８１のオン操作が行われた場合（同図（８２））でも、１以上の賭数が設定されている状態では設定確認の処理は開始されず（演出画像表示装置１５７には設定確認中表示が表示されず）、１以上の賭数が設定されている状態で精算操作が行われ（同図（５８））払出処理が完了すると設定確認の処理が開始される（演出画像表示装置１５７に設定確認中表示が表示される）（同図（５９））例に相当する。
【１１１４】
図６６は、設定確認が一回行われた後、前面扉１０２の疑似閉鎖状態でメダル投入が行われてから設定キースイッチ２８１がオン状態にされ、遊技が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図６６では、各段階に（５０）～（５４）、（８１）、（８２）、（５７）、（６１）、（６２）の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。
【１１１５】
図６６（５０）～同図（５４）は、図６２（５０）～（５４）と同じため、図６２（５０）～（５４）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定確認が一回行われた後、前面扉１０２の疑似閉鎖が行われている。
【１１１６】
図６６（８１）および同図（８２）は、図６５（８１）および同図（８２）と同じため、図６５（８１）および同図（８２）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが

、メダル投入が行われた後、設定キースイッチ２８１がオン状態にされる。すなわち、１以上の賭数が設定されている状態で設定キースイッチ２８１がオン状態にされる。

【１１１７】

図６６（５７）は、図６２（５７）と同じため、図６２（５７）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、開放センサ２９４から開検知信号が出力されるようになる。

【１１１８】

図６６（６１）および同図（６２）は、図６３（６１）および同図（６２）と同じため、図６３（６１）および同図（６２）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、スタートレバー１３５が操作され遊技が開始され、第三停止操作まで行われてその遊技が終了すると、設定確認の処理が開始される。

【１１１９】

以上説明した図６６における例は、１以上の賭数が設定されている状態において設定キースイッチ２８１のオン操作が行われた場合に、設定された賭数での遊技を継続可能である例に相当する。すなわち、スタートレバー１３５の操作が受け付けられ、ストップボタン１３７～１３９の操作も受け付けられる例に相当する。賭数を設定したことを優先し、その賭数での遊技を継続し、その遊技が終了した後に、設定キースイッチ２８１のオン操作に応じた処理（設定確認の処理）が開始される。

【１１２０】

また、図６６における例は、設定キースイッチ２８１のオン操作が行われた場合（同図（８２））でも、１以上の賭数が設定されている状態では設定確認の処理は開始されず（演出画像表示装置１５７には設定確認中表示が表示されず）、設定された賭数での遊技が開始され（同図（６１））、第三停止操作まで行われると、設定確認の処理が開始され演出画像表示装置１５７に設定確認中表示が表示される（同図（６２））例にも相当する。

【１１２１】

さらに、図６５における例および図６６における例をまとめると、１以上の賭数が設定されている状態では設定キースイッチ２８１のオン操作が行われた場合でも、設定確認の処理は開始されず演出画像表示装置１５７には設定確認中表示が表示されず、１以上の賭数が設定されている状態とは異なる状態（１以上の賭数が設定されていない状態、より具体的には払出処理が完了した状態あるいは遊技が終了した状態）となった場合に、設定確認の処理が開始され演出画像表示装置１５７に設定確認中表示が表示される。また、１以上の賭数が設定されている状態では設定キースイッチ２８１のオン操作が行われた場合でも、設定値表示器２９３に設定値も表示されず、１以上の賭数が設定されている状態とは異なる状態（１以上の賭数が設定されていない状態、より具体的には払出処理が完了した状態あるいは遊技が終了した状態）となった場合に、設定値表示器２９３に設定値が表示される。

【１１２２】

また、図６５（５７）におけるタイミングにしても図６６（５７）におけるタイミングにしても、１以上の賭数が設定されている状態において設定キースイッチ２８１のオン操作が行われた場合（図６５（８２）、図６６（８２））の後のタイミングに相当する。図６５（５７）および図６６（５７）では、１以上の賭数が設定されている状態のまま、開閉片を押し下げていた手をはなすといった、開放センサ２９４に前面扉１０２が開いたことを検知させる操作を行うが、設定確認の処理は開始されず演出画像表示装置１５７に設定確認中表示が表示されない。

【１１２３】

以上、図４５～図６６を用いて説明した事項は、図６７に示すパチンコ機１００Ｐにも適用可能である。図６７は、本発明を適用することができるパチンコ機を裏側から見た背面図である。

【１１２４】

図６７に示すパチンコ機１００Ｐの背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技

球を一時的に貯留するための球タンク１５０Ｐと、この球タンク１５０Ｐの下方に位置し、球タンク１５０Ｐの底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置１５２Ｐに導くためのタンクレール１５４Ｐとを配設している。

【１１２５】

払出装置１５２Ｐは、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。この払出装置１５２Ｐは、着脱自在なものであり、所定位置に装着されると、タンクレール１５４Ｐの下流端に接続する。

【１１２６】

スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール１５４Ｐを通過して払出装置１５２Ｐ内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置１５２Ｐの下方へ１個ずつ送り出すように構成している。すなわち、払出装置１５２Ｐは、遊技球に駆動力を与えてその遊技球を搬送する球送り装置の一種である。

【１１２７】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を不図示の払出制御部へ出力する。この払出センサを通過した遊技球は、球レールを通過してパチンコ機１００Ｐの前面側に配設した上皿に到達するように構成しており、パチンコ機１００Ｐは、所定の付与条件が成立したことに基づいて遊技者にその付与条件に応じた量の遊技価値（遊技球）をこの構成により付与する（払い出す）。

【１１２８】

払出装置１５２Ｐの図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部を構成する主基板１５６Ｐを収納する主基板ケース１５８Ｐ、主制御部が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第１副制御部を構成する第１副基板１６０Ｐを収納する第１副基板ケース１６２Ｐ、第１副制御部が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第２副制御部を構成する第２副基板１６４Ｐを収納する第２副基板ケース１６６Ｐ、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ１６８Ｐを備える払出基板１７０Ｐを収納する払出基板ケース１７２Ｐ、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部を構成する発射基板１７４Ｐを収納する発射基板ケース１７６Ｐ、各種電気的遊技機器に電源を供給する電源制御部を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ１７８Ｐと電源投入時に操作されることによってＲＡＭクリア信号を主制御部３００に出力するＲＡＭクリアスイッチ１８０Ｐとを備える電源基板１８２Ｐを収納する電源基板ケース１８４Ｐ、および払出制御部とカードユニットとの信号の送受信を行うＣＲインターフェース部１８６Ｐを配設している。

【１１２９】

また、本実施形態では、主基板１５６Ｐ上に、設定変更キー１９２Ｐと、設定変更ボタン１９４Ｐ及び役物比率・設定表示器１９６Ｐが設けられている。このパチンコ機１００Ｐでも、本体１０４を開けて、設定変更キー１９２Ｐをオン状態にしてから電源スイッチ１７８Ｐをオンにすることで、少なくとも大当り確率が異なる複数の設定値からいずれかに設定することができる設定変更の処理が開始される。設定変更の処理では、現在の設定値が役物比率・設定表示器１９６Ｐに表示され、店員は、これを確認しながら設定変更ボタン１９４Ｐを押下することにより設定値の変更を行うことができる。また、本体１０４を開けて、電源スイッチ１７８Ｐをオン状態にしてから設定変更キー１９２Ｐをオンにすることで、設定確認の処理が開始され、現在の設定値が役物比率・設定表示器１９６Ｐに表示される。なお、電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１８０Ｐが押下されることを条件に設定変更キー１９２Ｐが操作されると設定変更の処理が開始されてもよいし、電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１８０Ｐの押下がなくとも、電源投入時に設定変更キー１９２Ｐが操作された場合に設定変更可能な構成としてもよい。

【１１３０】
図６７に示すパチンコ機１００Ｐでは、図３３に示すスロットマシン１００の設定値と同じ、設定１、２、４～６、ｂが用意されており、図３７（ａ）を用いて説明した表示順と同じ表示順で役物比率・設定表示器１９６Ｐに表示される。また、設定ｂが遊技者に最も不利な設定値であり、数字が大きくなるほど遊技者に有利な設定値になる。
【１１３１】
役物比率・設定表示器１９６Ｐは、主基板１５６Ｐに実装されるとともに主基板ケース１５８Ｐの内部に配置される７セグＬＥＤ基板であり、店員に視認可能な態様で取り付けられている。なお、役物比率・設定表示器１９６Ｐを、例えば、遊技盤２００に設けて遊技者に視認可能としてもよい。
【１１３２】
図６７に示すパチンコ機１００Ｐでは、電源スイッチ１７８Ｐが電源スイッチ２４４に相当し、外枠に対して開閉可能な本体部が前面扉１０２に相当し、その本体部が開いたことを検出する不図示の本体開放センサが開放センサ２９４に相当し、設定変更キー１９２Ｐが設定キースイッチ２８１に相当し、役物比率・設定表示器１９６Ｐが設定値表示器２９３に相当する。また、図６７に示すパチンコ機１００Ｐの主基板１５６Ｐや不図示の外部集中端子板それぞれには、設定変更キー１９２Ｐがオン状態にされると点灯するモニタＬＥＤが設けられている。また、各種の演出に使用される液晶表示装置やスピーカも設けられており、この液晶表示装置が演出画像表示装置１５７に相当し、スピーカが上部スピーカ２７２および低音スピーカ２７７に相当する。さらに、遊技盤には遊技盤用ランプが設けられ、遊技台枠には遊技台枠用ランプが設けられており、これらランプが各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）に相当する。
【１１３３】
以上の記載によれば、
『 第一の遊技状態［例えば、２枚賭けボーナス非内部当選状態あるいは設定ｂが設定されている状態］と第二の遊技状態［例えば、２枚賭けボーナス内部当選状態あるいは設定１が設定されている状態］を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段［例えば、主制御手段３００のＣＰＵ３０４］と、
第一の報知［例えば、「確認してください」の第一の音声あるいはタイトルイパネルランプ１６４の消灯］を実行可能な報知手段［例えば、スピーカ（２７２,２７７）あるいはタイトルイパネルランプ１６４］と、
を備えた遊技台であって、
前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作［例えば、前面扉１０２を閉める操作あるいは設定キースイッチ２８１をオフ状態にする操作］が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、
前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【１１３４】
遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。
【１１３５】
前記第一の遊技状態とは、第一の枚数を賭けてボーナスに当選していない非内部当選状態のことであり、前記第二の遊技状態とは、前記第一の枚数を賭けてボーナスに当選した内部当選状態のことであってもよい（以下においても同じ）。あるいは、前記第一の遊技状態とは、第一の枚数を賭けてボーナスに当選した内部当選状態のことであり、前記第二の遊技状態とは、前記第一の枚数よりも多い第二の枚数を賭けてボーナスに当選した内部当選状態のことであってもよい（以下においても同じ）。
【１１３６】
前記第二の遊技状態は、通常遊技状態や初期設定遊技状態であり、前記第一の遊技状態

は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な状態［例えば、ペナルティボーナス状態、設定ｂが設定されている状態］であってもよいし、前記第一の遊技状態は、例えば、非有利区間状態、ボーナス非内当状態、ポイントやアイテムを獲得していない状態等であってもよい（以下においても同じ）。

【１１３７】

扉体を備え、前記或る操作とは、前記扉体が開いた状態にある場合に行うことができる操作のことであってもよく、前記扉体を閉める操作のことであってもよい（以下においても同じ）。

【１１３８】

前記第一の報知は、前記第一の遊技状態であることを示唆する報知や該第一の遊技状態であることを気付かせる報知［例えば、「第一の遊技状態です」といった報知］であってもよいし、注意喚起対象を特定しない注意喚起の報知［例えば、「確認してください」といった報知］であってもよい（以下においても同じ）。

【１１３９】

なお、前記報知手段は、第一の報知手段［例えば、スピーカ（２７２,２７７）］と第二の報知手段［例えば、タイトルイパネルランプ１６４］と第三の報知手段［例えば、演出画像表示装置１５７］とを含んだものであってもよい（以下においても同じ）。

【１１４０】

また、設定ｂが設定されているときの遊技状態を第一の遊技状態としてもよく、その場合、ＲＴ＝遊技モードとして遊技状態中に遊技モードが変わるものであってもよい（以下においても同じ）。

【１１４１】

さらに、前記遊技状態制御手段に代えて、「第一の設定値が設定されたことに基づいた遊技と、第二の設定値が設定されたことに基づいた遊技と、を制御する遊技制御手段」を備えた態様であってもよく、第一の設定値が設定されたことに基づいて実行された遊技（第一の遊技）は、第二の設定値が設定されたことに基づいて実行された遊技（第二の遊技）より遊技者に不利な遊技であってもよい（以下においても同じ）。また、前記第一の遊技状態を、前記第一の設定値が設定された状態と読み替え、前記第二の遊技状態を、前記第二の設定値が設定された状態と読み替えることができる（以下においても同じ）。

【１１４２】

また、前記遊技状態制御手段に代えて、「所定枚数を賭けて抽選が行われた結果、或る役に内部当選した内部当選状態における遊技と、該内部当選状態ではない非内部当選状態における遊技と、を制御する遊技制御手段」を備えた態様であってもよく、前記非内部当選状態は、前記内部当選状態より遊技者に不利な状態であってもよい（以下においても同じ）。また、前記第一の遊技状態を前記非内部当選状態と読み替え、前記第二の遊技状態を前記内部当選状態と読み替えることができる（以下においても同じ）。

【１１４３】

また、以上の記載によれば、

『 第一の遊技状態［例えば、２枚賭けボーナス非内部当選状態］と第二の遊技状態［例えば、２枚賭けボーナス内部当選状態］を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段［例えば、主制御手段３００のＣＰＵ３０４］と、

第一の報知［例えば、「確認してください」の第一の音声］を実行可能な報知手段［例えば、スピーカ（２７２,２７７）］と、

リール［例えば、リール１１０～１１２］と、

を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作［例えば、前面扉１０２を閉める操作］が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、

前記報知手段は、前記リールの回転中に前記第一の報知を実行する場合がある手段であ

る［例えば、図５６（２３）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１４４】
遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。また、遊技店の店員によるリールが回転するかのメンテナンス行為を行っている間でも、その店員に注意喚起することができる。
【１１４５】
前記リールは、前記或る操作が行われる前に回転を開始することが可能なものであり、前記報知手段は、前記リールの回転中に前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であってもよい。
【１１４６】
また、以上の記載によれば、
『 第一の遊技状態［例えば、２枚賭けボーナス非内部当選状態］と第二の遊技状態［例えば、２枚賭けボーナス内部当選状態］を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段［例えば、主制御手段３００のＣＰＵ３０４］と、
第一の報知［例えば、「確認してください」の第一の音声］を実行可能な報知手段［例えば、スピーカ（２７２,２７７）］と、
リール［例えば、リール１１０～１１２］と、
を備えた遊技台であって、
前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作［例えば、前面扉１０２を閉める操作］が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、
前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、
前記リールは、前記或る操作が行われる前に回転を開始することが可能なものであり［例えば、図５６（２２）,図５７（２２）］、
前記報知手段は、前記リールの回転中に前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり［例えば、図５６（２３）］、
前記報知手段は、前記リールの回転中であって前記或る操作が行われる前に電断復電が生じた場合［例えば、図５７（２５）～同図（２６）］には、該リールの残りの回転中に該或る操作が行われても前記第一の報知を実行しない手段である［例えば、図５７（２７）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１４７】
遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。また、遊技店の店員によるリールが回転するかのメンテナンス行為を行っている間でも、その店員に注意喚起することができる。一方、電断復電が生じた後は、前記第一の報知を実行せずに復電後の確認作業に集中させることができる。
【１１４８】
また、以上の記載によれば、
『 第一の遊技状態［例えば、２枚賭けボーナス非内部当選状態］と第二の遊技状態［例えば、２枚賭けボーナス内部当選状態］を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段［例えば、主制御手段３００のＣＰＵ３０４］と、
第一の報知［例えば、「確認してください」の第一の音声］を実行可能な報知手段［例えば、スピーカ（２７２,２７７）］と、
払出手段［例えば、ホッパーユニット１８０］と、
を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作［例えば、前面扉１０２を閉める操作］が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、
前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、
前記報知手段は、前記払出手段における払出処理の期間に前記第一の報知を実行する場合がある手段である［例えば、図５８（３２）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１４９】
遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。また、遊技店の店員による払出処理が正常に行われるかのメンテナンス行為を行っている間でも、その店員に注意喚起することができる。
【１１５０】
前記払出手段は、前記或る操作が行われる前に前記払出処理を開始することが可能な手段であり、前記報知手段は、前記払出手段における払出処理の期間に前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であってもよい。
【１１５１】
前記払出処理は、メダル投入後の精算操作によって開始される処理であってもよいし、メダル投入後のスタート操作を経てリール停止操作の結果に基づいて行われる処理であってもよい。
【１１５２】
また、以上の記載によれば、
『 第一の遊技状態［例えば、２枚賭けボーナス非内部当選状態］と第二の遊技状態［例えば、２枚賭けボーナス内部当選状態］を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段［例えば、主制御手段３００のＣＰＵ３０４］と、
第一の報知［例えば、「確認してください」の第一の音声］を実行可能な報知手段［例えば、スピーカ（２７２,２７７）］と、
払出手段［例えば、ホッパーユニット１８０］と、
を備えた遊技台であって、
前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作［例えば、前面扉１０２を閉める操作］が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、
前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、
前記払出手段は、前記或る操作が行われる前に払出処理を開始することが可能な手段であり［例えば、図５８（３１）あるいは図５９（３１）］、
前記報知手段は、前記払出処理の期間に前記第一の報知を実行する場合がある手段であり［例えば、図５８（３２）］、
前記報知手段は、前記払出処理の期間であって前記或る操作が行われる前に電断復電が生じた場合［例えば、図５９（３５）～同図（３６）］には、該払出処理の残りの期間に該或る操作が行われても前記第一の報知を実行しない手段である［例えば、図５９（３７）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。 遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。また、遊技店の店員による払出処理が正常に行われるかのメンテナンス行為を行っている間でも、その店員に注意喚起することができる。一方、電断復電が生じた後は、前記第一の報知を実行せずに復電後の確認作業に集中させることができる。
【１１５３】
また、以上の記載によれば、
『 第一の遊技状態［例えば、２枚賭けボーナス非内部当選状態］と第二の遊技状態［例

えば、２枚賭けボーナス内部当選状態］を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段［例えば、主制御手段３００のＣＰＵ３０４］と、
　第一の報知［例えば、「確認してください」の第一の音声］を実行可能な報知手段［例えば、スピーカ（２７２,２７７）］と、
　表示手段［例えば、演出画像表示装置１５７］と、
を備えた遊技台であって、
　前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作［例えば、前面扉１０２を閉める操作］が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、
　前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、
　前記報知手段は、前記表示手段が第一の表示［例えば、「確認してください」の文字表示］を表示中に前記第一の報知を実行する場合がある手段である［例えば、図５５（６）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１５４】
　遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。また、遊技店の店員による前記表示手段の表示が正常に行われるかのメンテナンス行為を行っている間でも、その店員に注意喚起することができる。
【１１５５】
　前記表示手段は、前記或る操作が行われる前に前記第一の表示の表示を開始することが可能な手段であり、前記報知手段は、前記第一の表示の表示中に前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であってもよい。
【１１５６】
　また、
『 前記遊技状態制御手段は、或る条件［例えば、所定枚数を賭けた状態でボーナス役に当選し該ボーナス役に入賞しないといった条件］が成立すると、前記第一の遊技状態から前記第二の遊技状態に移行する制御を実行する手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１５７】
　前記第一の報知は、前記初期設定を行うことの注意喚起になる。
【１１５８】
　また、
『 前記或る条件とは、１又は複数回の遊技が実行されることを含む条件のことである［例えば、ボーナス役に当選するには１又は複数回の遊技が実行されなければならい］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１５９】
　遊技店の店員が開店前に遊技を実行することで、前記第二の遊技状態から遊技者が遊技できるようになる。
【１１６０】
　前記或る条件とは、所定枚数を賭けた状態で１又は複数回の遊技が実行されることと、或る役に当選することとを含む条件のことである。すなわち、前記或る条件とは、所定枚数を賭けた状態で遊技を行い或る役に当選することにより成立する場合がある条件であってもよく、より具体的には、所定枚数を賭けた状態で遊技を行い或る役に当選し該或る役に入賞はしないことにより成立する条件であってもよい。ここで説明したことは、以下においても同じである。
【１１６１】

また、
『 前記報知手段は、所定回目［例えば、２回目］の前記或る操作が行われた場合に、前記第一の報知を実行しない手段である［例えば、図５５（８）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１６２】
前記所定回目（例えば、２回目）以降の前記或る操作の際は店員が既に気付いている場合が多く、冗長な報知になることを避けることができる。
【１１６３】
また、
『 前記報知手段は、前記第一の遊技状態から前記第二の遊技状態に移行すると第二の報知［例えば、「完了しました］の第二の音声］］を実行する手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１６４】
前記第二の報知によって、遊技者に不利な遊技状態が解消されたことを確認することができる。
【１１６５】
前記第二の報知は、前記第二の遊技状態に移行したことを示唆する報知や該第二の遊技状態であることを示唆する報知［例えば、「第二の遊技状態です」といった報知］であってもよいし、注意喚起対象を特定しない注意喚起の報知［例えば、「完了しました」、「復帰しました」いった報知］であってもよい（以下においても同じ）。
【１１６６】
また、
『 遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値［例えば、設定１、２、４～６、ｂ］から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段［例えば、図４２に示す設定変更処理を実行する主制御部３００のＣＰＵ３０４］を備え、
前記或る操作は、前記設定変更の処理［例えば、前面扉１０２を開けないと操作することができない電源スイッチ２４４や設定キースイッチ２８１等を操作することを含む処理］が終了した後に行われる場合がある操作であり、
前記報知手段は、前記設定変更の処理が開始された後に前記第一の遊技状態である場合に、該第一の遊技状態において前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段である［例えば、図５５（６）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１６７】
前記設定変更の処理を開始して遊技者の有利度合いの調整を開始したのに前記第一の遊技状態では遊技者は不利のままであるため、前記報知手段は前記第一の報知を実行し、第一の遊技状態であることを、前記設定変更を行う者に気付かせることができる。
【１１６８】
前記設定変更の処理は、前記扉体を開いた状態にしないと開始することができない処理であってもよい（以下においても同じ）。
【１１６９】
また、
『 前記報知手段は、前記設定変更の処理が開始［例えば、図５５（３）］されてから前記或る操作が行われるまでの間に第三の報知を実行可能な手段であり［例えば、図５５（５）］、
前記第三の報知は、前記設定変更の処理が終了した場合に実行される報知［例えば、「扉が開いています」あるいは「設定変更しました」という音声報知］である、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１７０】
　前記報知手段は、前記第二の報知を実行した後で前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する手段であってもよい（以下においても同じ）。
【１１７１】
　前記第三の報知は、前記設定変更の処理が終了したことの報知や該設定変更の処理が終了したことを示唆する報知［例えば、「設定変更が完了しました」といった報知］であってもよいし、遊技台の状態についての報知［例えば、「扉が開いています」といった報知］であってもよい（以下においても同じ）。
【１１７２】
　また、以上の記載によれば、
『　遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値［例えば、設定１、２、４～６、ｂ］の中から設定された一の設定値を確認する設定確認の処理を行う設定確認手段［例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４］と、
　前記設定確認の際に操作される操作手段［例えば、設定キースイッチ２８１］と、
を備えた遊技台であって、
　前記操作手段は、第一の状態において操作が行われる場合がある手段であり、
　前記第一の状態は、１以上の賭数が設定された状態［例えば、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われた図６６（８１）の状態］であり、
　前記第一の状態において前記操作手段の操作が行われた場合［例えば、図６６（８２）］に、該第一の状態において設定された賭数［例えば、図６６（８１）で設定された賭数］での遊技を継続可能である［例えば、図６６（６１）～同図（６２）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１７３】
　前記操作手段の操作で遊技が中断されることがないため、該操作手段の操作を不正に行った不正者を油断させることができ、該不正者を摘発できる場合がある。
【１１７４】
　前記第一の状態において前記操作手段の操作が行われた場合に前記遊技を継続し該遊技が終了した後は前記設定確認の処理が終了していなければ次遊技は開始されない態様であってもよい。
【１１７５】
　メダル投入が行われていない状態において前記操作手段の操作が行われた場合にはその後のベット操作を受け付けない場合があってもよい。すなわち、ベット操作が行われていない状態において前記操作手段の操作が行われ前記設定確認の処理が行われている場合には遊技を開始することができない態様であってもよい。
【１１７６】
　前記操作手段の操作が行われた場合とは前記設定確認の処理が実行されていない場合のことである。　遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段を備え、前記操作手段は、前記設定変更の際にも操作される手段であってもよい（以下、同じ）。
【１１７７】
　また、以上の記載によれば、
『　遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値［例えば、設定１、２、４～６、ｂ］の中から設定された一の設定値を確認する設定確認の処理を行う設定確認手段［例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４］と、
　前記設定確認の際に操作される操作手段［例えば、設定キースイッチ２８１］と、

表示手段［例えば、演出画像表示装置１５７］と、
を備えた遊技台であって、
前記操作手段は、第一の状態において操作が行われる場合がある手段であり、
前記第一の状態は、１以上の賭数が設定された状態［例えば、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われた図６６（８１）の状態］であり、
前記第一の状態において前記操作手段の操作が行われた場合［例えば、図６６（８２）］に、該第一の状態において設定された賭数［例えば、図６６（８１）で設定された賭数］での遊技を継続可能であり［例えば、図６６（６１）～同図（６２）］、
前記表示手段は、前記操作手段の操作が行われた場合に第一の表示［例えば、「設定確認中表示］を表示する場合がある［例えば、図６６（５２）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１７８】
前記操作手段の操作で遊技が中断されることがないため、該操作手段の操作を不正に行った不正者を油断させることができ、該不正者を摘発できる場合がある。すなわち、前記操作手段の操作後に前記表示手段による前記第一の表示を遊技店の店員が確認することができ、該第一の表示によって不正行為を発見することができ、該不正者を摘発できる場合がある。
【１１７９】
前記第一の表示は、前記設定確認の処理が開始されると表示される表示であってもよいし、該設定確認の処理の実行中に表示される表示であってもよい。前記設定確認の処理は、電源を投入した状態で前記操作手段（例えば、第一のスイッチである設定キースイッチ２８１）をオン状態にすると開始される場合がある処理である。前記設定確認とは、現在設定されている設定値の確認のことであり、前記設定確認の処理中では、前記設定値表示手段が設定値を表示し、前記表示手段が前記第一の表示（例えば、設定確認中表示）を表示する。
【１１８０】
扉体［例えば、前面扉１０２］と、前記扉体が開いたことを検知するセンサ［例えば、開放センサ２９４］とを備え、前記表示手段は、前記センサが前記扉体が開いたことを検知している状態で前記操作手段の操作が行われた場合に前記第一の表示を表示する［例えば、図６２（５２）］手段であり、該センサが非検知の状態で前記操作手段の操作が行われた場合には該第一の表示を表示しない［例えば、図６２（５５）］手段であってもよい。
【１１８１】
また、以上の記載によれば、
『 遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値［例えば、設定１、２、４～６、ｂ］の中から設定された一の設定値を確認する設定確認の処理を行う設定確認手段［例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４］と、
前記設定確認の際に操作される操作手段［例えば、設定キースイッチ２８１］と、 表示手段［例えば、演出画像表示装置１５７］と、
を備えた遊技台であって、
前記操作手段は、第一の状態において操作が行われる場合がある手段であり、
前記第一の状態は、１以上の賭数が設定された状態［例えば、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われた図６６（８１）の状態］であり、
前記第一の状態において前記操作手段の操作が行われた場合［例えば、図６６（８２）］に、該第一の状態において設定された賭数［例えば、図６６（８１）で設定された賭数］での遊技を継続可能であり［例えば、図６６（６１）～同図（６２）］、
前記表示手段は、前記操作手段の操作が行われた場合に第一の表示［例えば、「設定確

認中表示］を表示する場合があり［例えば、図６６（５２）］、
　前記表示手段は、前記操作手段の操作が行われた場合でも前記第一の表示を表示せず［例えば、図６５（８２）］、前記第一の状態で精算操作が行われ［例えば、図６５（５８）］払出処理が完了すると該第一の表示を表示する場合もある［例えば、図６５（５９）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１８２】
　前記操作手段の操作で遊技が中断されることがないため、該操作手段の操作を不正に行った不正者を油断させることができ、該不正者を摘発できる場合がある。すなわち、前記操作手段の操作後に前記表示手段による前記第一の表示を遊技店の店員が確認することができ、該第一の表示によって不正行為を発見することができ、該不正者を摘発できる場合がある。また、前記操作手段の操作が行われた場合でも前記第一の表示が表示されない場合もあり、この場合であっても精算処理を行い離席するときに該第一の表示が表示され、不正行為を発見することができ、該不正者を摘発できる場合がある。
【１１８３】
　なお、扉体［例えば、前面扉１０２］と、前記扉体が開いたことを検知するセンサ［例えば、開放センサ２９４］とを備え、前記表示手段は、前記センサが前記扉体が開いたことを検知している状態で前記操作手段の操作が行われた場合に第一の表示［例えば、設定確認中表示］を表示する［例えば、図６２（５２）］手段であり、該センサが非検知の状態で前記操作手段の操作が行われた場合には該第一の表示を表示しない［例えば、図６２（５５）］手段であってもよい。
【１１８４】
　また、
『 メダル投入口［例えば、メダル投入口１４１］と、
　第一の通路と、
　第二の通路［例えば、貯留通路１７３］と、
　前記メダル投入口から投入されたメダルを、前記第一の通路と前記第二の通路のうちのいずれか一方の通路に振分けるメダルブロッカ［例えば、メダルブロッカ１７２］と、
を備え、
　前記第一の通路は、メダル返却通路［例えば、返却通路２６６］であり、
　前記メダルブロッカは、前記操作手段の操作が行われた場合に、前記メダル投入口から投入されたメダルを前記第一の通路に振分ける場合があるものである［例えば、図６２（５２）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１８５】
　前記操作手段の操作後にメダルの通過具合を遊技店の店員が確認することができる。また、前記操作手段の操作後には遊技を開始することができないことになり、店員は、間違って遊技を開始してしまうこともなく前記設定変更を落ち着いて行うことができる。 前記メダル返却通路は、メダル排出口［例えば、メダル払出口１５５］につながる通路である。
【１１８６】
　前記第二の通路は、メダル貯留通路［例えば、貯留通路１７３］であり、該メダル貯留通路を通過したメダルはバケット（貯留槽）［例えば、バケット１８１］に貯留される。
【１１８７】
　また、
『 扉体［例えば、前面扉１０２］を備え、
　前記操作手段は、前記扉体が開いた状態にある場合に操作することができる手段である［例えば、図３５（ａ）に示す設定キースイッチ２８１］、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１８８】
遊技客による前記操作手段の操作を禁止することができる。
【１１８９】
また、
『 前記操作手段は、第二の状態［例えば、図６２（５４）に示す前面扉１０２の疑似閉鎖状態（開閉片を手で押し下げて前面扉１０２を開放した状態）］においても操作が行われる場合がある手段であり、
前記メダルブロッカは、前記第二の状態において前記操作手段の操作が行われた場合には前記メダル投入口から投入されたメダルを前記第二の通路に振分けるものである［例えば、図６２（５５）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１９０】
前記第二の状態における遊技台のメンテナンスが阻害されない。
【１１９１】
前記扉体が開いたことを検知するセンサ［例えば、開放センサ２９４］を備え、前記操作手段は、前記扉体を開くことで操作可能になる手段であり、前記第二の状態とは、前記センサが非検知の状態のことであってもよい。
【１１９２】
また、前記メダルブロッカは、前記第一の状態において前記操作手段の操作が行われた場合には前記メダル投入口から投入されたメダルを前記第二の通路に振分けるものであってもよい［例えば、図６２（５５）］。
【１１９３】
また、
『 前記設定値を表示可能な設定値表示手段［例えば、設定値表示器２９３］を備え、
前記設定値表示手段は、前記操作手段の操作が行われても前記設定値を表示しない場合がある手段である［例えば、図６２（５５）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１９４】
前記第二の状態における遊技台のメンテナンスが阻害されない。
【１１９５】
前記設定値表示手段は、前記第二の状態では、前記操作手段の操作が行われても前記設定値を表示しない手段であってもよい。
【１１９６】
また、
『 前記操作手段の操作が行われた場合に発光可能な発光手段［例えば、主制御基板および外部集中端子板２４８それぞれに設けられたモニタＬＥＤ］を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１９７】
前記操作手段の操作が正常に行われていることを前記発光手段が発光することで確認することができる。特に、前記設定値表示手段が前記操作手段の操作が行われても前記設定値を表示しない場合にあっては、前記発光手段が発光することが有益になる。
【１１９８】
また、
『 前記操作手段の操作が行われた場合に外部［例えば、ホールコンピュータ］に信号［例えば、設定キースイッチオン信号］を送信可能な送信手段［例えば、外部集中端子板２

４８］を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１９９】
前記操作手段の操作が正常に行われていることを外部から確認することができる。特に、前記設定値表示手段が前記操作手段の操作が行われても前記設定値を表示しない場合にあっては、外部から確認できることが有益になる。
【１２００】
また、以上の記載によれば、
『 第一の表示［例えば、「設定確認中表示］］を表示可能な表示手段［例えば、演出画像表示装置１５７］を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、第一の状態［例えば、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われた、図６５（８１）あるいは図６６（８１）の状態］において第一の操作［例えば、設定キースイッチ２８１をオン状態にする操作］が行われた場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記第一の表示を表示しない手段であり［例えば、図６５（８２）あるいは図６６（８２）］、
前記第一の場合の後に前記第一の状態とは異なる状態［例えば、精算操作による払出完了あるいは第一の状態で設定された賭数の遊技の終了］となった場合に、前記表示手段によって前記第一の表示が表示される［例えば、図６５（５９）あるいは図６６（６２）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２０１】
遊技店の店員によるメンテナンス作業中、前記第一の操作によって前記第一の表示が表示されないことで、該第一の操作を行う前から行っていたメンテナンス作業を優先して継続することができる。なお、前記表示手段に前記第一の表示が表示されるかを確認するメンテナンスを行いたい場合には、前記第一の状態とは異なる状態に移行させればよく、メンテナンスを段階的に進めることができる。
【１２０２】
前記第一の操作とは、前記設定確認の際に操作される操作手段の操作のことである。また、前記第一の状態は、１以上の賭数が設定された状態であり、前記第一の状態とは異なる状態とは、該第一の状態において設定された賭数での遊技が終了した状態、あるいは該第一の状態で精算操作が行われ払出処理が完了した状態のことをいう。
【１２０３】
前記第一の表示は、前記設定確認の処理が開始されると表示される表示であってもよいし、該設定確認の処理の実行中に表示される表示であってもよい。前記設定確認の処理は、電源を投入した状態で前記操作手段（例えば、第一のスイッチである設定キースイッチ２８１）をオン状態にすると開始される場合がある処理である。前記設定確認とは、現在設定されている設定値の確認のことであり、前記設定確認の処理中では、前記設定値表示手段が設定値を表示し、前記表示手段が前記第一の表示（例えば、設定確認中表示）を表示する。
【１２０４】
また、以上の記載によれば、
『 第一の表示［例えば、「設定確認中表示］］を表示可能な表示手段［例えば、演出画像表示装置１５７］を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、第一の状態［例えば、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われた図６６（８１）の状態］において第一の操作［例えば、設定キースイッチ２８１をオン状態にする操作］が行われた場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記第一の表示を表示しない手段であり［例えば、図６５（８２）あるいは図６６（８２）］、
前記第一の場合の後に前記第一の状態とは異なる状態［例えば、精算操作による払出完

了あるいは第一の状態で設定された賭数の遊技の終了］となった場合に、前記表示手段によって前記第一の表示が表示され［例えば、図６５（５９）あるいは図６６（６２）］、
　前記表示手段は、前記第一の場合の後に前記第一の状態のまま第二の操作［例えば、開放センサ２９４に開閉片を検出させる操作］があった場合にも、前記第一の表示を表示しない手段である［例えば、図６５（５７）あるいは図６６（５７）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２０５】
　遊技店の店員によるメンテナンス作業中、前記第一の操作によって前記第一の表示が表示されないことで、該第一の操作を行う前から行っていたメンテナンス作業を優先して継続することができる。また、その後に前記第一の状態のまま第二の操作があった場合にも前記第一の表示は表示されず、該メンテナンス作業を引き続き優先して行うことができる。なお、前記表示手段に前記第一の表示が表示されるかを確認するメンテナンスを行いたい場合には、前記第一の状態とは異なる状態に移行させればよく、メンテナンスを段階的に進めることができる。
【１２０６】
　前記第一の操作とは、前記設定確認の際に操作される操作手段の操作のことである。また、前記第一の状態は、１以上の賭数が設定された状態であり、前記第一の状態とは異なる状態とは、該第一の状態において設定された賭数での遊技が終了した状態、あるいは該第一の状態で精算操作が行われ払出処理が完了した状態のことをいう。
【１２０７】
　前記第一の表示は、前記設定確認の処理が開始されると表示される表示であってもよいし、該設定確認の処理の実行中に表示される表示であってもよい。前記設定確認の処理は、電源を投入した状態で前記操作手段（例えば、第一のスイッチである設定キースイッチ２８１）をオン状態にすると開始される場合がある処理である。前記設定確認とは、現在設定されている設定値の確認のことであり、前記設定確認の処理中では、前記設定値表示手段が設定値を表示し、前記表示手段が前記第一の表示（例えば、設定確認中表示）を表示する。
【１２０８】
　扉体［例えば、前面扉１０２］と、前記扉体が開いたことを検知するセンサ［例えば、開放センサ２９４］とを備え、前記第二の操作とは、前記センサに前記扉体が開いたことを検知させる操作であってもよい。
【１２０９】
　また、以上の記載によれば、
『　第一の表示［例えば、「設定確認中表示］］を表示可能な表示手段［例えば、演出画像表示装置１５７］と、
　設定値を表示可能な設定値表示手段［例えば、設定値表示器２９３］と、
を備えた遊技台であって、　前記表示手段は、第一の状態［例えば、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われた図６６（８１）の状態］において第一の操作［例えば、設定キースイッチ２８１をオン状態にする操作］が行われた場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記第一の表示を表示しない手段であり［例えば、図６５（８２）あるいは図６６（８２）］、
　前記第一の場合の後に前記第一の状態とは異なる状態［例えば、精算操作による払出完了あるいは第一の状態で設定された賭数の遊技の終了］となった場合（以下、「第二の場合」という。）に、前記表示手段によって前記第一の表示が表示され［例えば、図６５（５９）あるいは図６６（６２）］、
　前記設定値表示手段は、前記第二の場合に前記設定値を表示可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２１０】

遊技店の店員によるメンテナンス作業中、前記第一の操作によって前記第一の表示が表示されないことで、該第一の操作を行う前から行っていたメンテナンス作業を優先して継続することができる。また、その後に前記第一の状態のまま第二の操作があった場合にも前記第一の表示は表示されず、該メンテナンス作業を引き続き優先して行うことができる。なお、前記表示手段に前記第一の表示が表示されるかを確認するメンテナンスを行いたい場合には、前記第一の状態とは異なる状態に移行させればよく、メンテナンスを段階的に進めることができる。

【１２１１】

前記設定値は、遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値から選択されたものであってもよい。

【１２１２】

前記第一の操作とは、前記設定確認の際に操作される操作手段の操作のことである。また、前記第一の状態は、１以上の賭数が設定された状態であり、前記第一の状態とは異なる状態とは、該第一の状態において設定された賭数での遊技が終了した状態、あるいは該第一の状態で精算操作が行われ払出処理が完了した状態のことをいう。

【１２１３】

前記第一の表示は、前記設定確認の処理が開始されると表示される表示であってもよいし、該設定確認の処理の実行中に表示される表示であってもよい。前記設定確認の処理は、電源を投入した状態で前記操作手段（例えば、第一のスイッチである設定キースイッチ２８１）をオン状態にすると開始される場合がある処理である。前記設定確認とは、現在設定されている設定値の確認のことであり、前記設定確認の処理中では、前記設定値表示手段が設定値を表示し、前記表示手段が前記第一の表示（例えば、設定確認中表示）を表示する。

【１２１４】

なお、

『 前記表示手段は、前記第一の場合に前記設定値を表示しない手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【１２１５】

前記設定値も表示されないことから、前記第一の操作を行う前から行っていたメンテナンス作業をさらに優先して継続することができる。

【１２１６】

また、

『 扉体［例えば、前面扉１０２］を備え、
前記第一の操作は、前記扉体が開いた状態にある場合［例えば、図６５（５２）、同図（８２）、図６６（５２）、同図（８２）］に行うことができる操作である、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【１２１７】

遊技客による前記操作手段の操作を禁止することができる。

【１２１８】

また、

『 前記第一の状態は、１以上の賭数が設定された状態である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【１２１９】

遊技店員によるメンテナンス作業中、前記第一の状態を容易に設定することができる。

【１２２０】

また、

『 設定値を表示可能な設定値表示手段［例えば、設定値表示器２９３］を備え、
前記設定値表示手段は、前記第一の操作が行われても前記設定値を表示しない場合があ

る手段である［例えば、図６２（５５）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２２１】
遊技店の店員によるメンテナンス作業中、前記第一の操作によって前記設定値も表示されないことで、該第一の操作を行う前から行っていたメンテナンス作業を優先して継続することができる。
【１２２２】
前記設定値は、遊技者の有利度合いに関係する値であり、例えば、前記設定値によって、特別役や大当りの当り確率が異なったり、遊技媒体の払出率が異なったり、各種抽選の当選確率が異なる（以下においても同じ）。
【１２２３】
また、
『 前記第一の操作が行われた場合に発光可能な発光手段［例えば、主制御基板および外部集中端子板２４８それぞれに設けられたモニタＬＥＤ］を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２２４】
前記第一の操作が正常に行われていることを前記発光手段が発光することで確認することができる。特に、前記表示手段が前記第一の場合に前記第一の表示を表示しない場合にあっては、前記発光手段が発光することが有益になる。
【１２２５】
また、
『 前記第一の操作が行われた場合に外部［例えば、ホールコンピュータ］に信号［例えば、設定キースイッチオン信号］を送信可能な送信手段［例えば、外部集中端子板２４８］を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２２６】
前記第一の操作が正常に行われていることを外部から確認することができる。特に、前記表示手段が前記第一の場合に前記第一の表示を表示しない場合にあっては、外部から確認できることが有益になる。
【１２２７】
また、以上の記載によれば、
『 操作によってオン状態とオフ状態との間で切り替えられる操作手段［例えば、設定キースイッチ２８１］と、
設定値を表示可能な設定値表示手段［例えば、設定値表示器２９３］と、を備えた遊技台であって、
前記設定値表示手段は、オン操作があった場合に、設定値を表示する場合がある手段であり［例えば、図６５（５２）あるいは図６６（５２）］、
前記オン操作とは、前記操作手段を前記オフ状態から前記オン状態に切り替える操作のことであり、
前記設定値表示手段は、前記オン操作が行われても前記設定値を表示しない場合がある手段である［例えば、図６５（８２）あるいは図６６（８２）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２２８】
すなわち、前記設定値表示手段は、オン操作があった場合に、設定値を表示する場合と該設定値を表示しない場合とがある手段である。
【１２２９】
営業中に不正者によって不正に前記オン操作が行われたとしても、不正者に設定値を確

認させないことができる。
【１２３０】
扉体と、前記扉体が開いたことを検知するセンサとを備え、前記設定値表示手段は、前記センサが前記扉体が開いたことを検知している状態で前記オン操作が行われた場合に前記設定値を表示する手段であり、該センサが非検知の状態で前記操作手段の操作が行われた場合には該設定値を表示しない手段であってもよい。
【１２３１】
また、
『 扉体［例えば、前面扉１０２］を備え、
前記オン操作は、前記扉体が開いた状態にある場合に行うことができる操作である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２３２】
遊技客による前記操作手段の操作を禁止することができる。
【１２３３】
また、
『 前記設定値表示手段は、前記操作手段が前記オフ状態である場合に、前記設定値を表示する場合がある手段である［例えば、図６４（７３）］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２３４】
前記操作手段が前記オフ状態であっても前記設定値を確認することができ、遊技店の店員によるメンテナンス作業の作業性が向上する場合がある。
【１２３５】
前記操作手段が前記オン状態で電断し、該操作手段を前記オフ状態に切り替えた後、復電した場合には、前記表示手段は、前記操作手段が該オフ状態であっても前記設定値を表示する。
【１２３６】
また、
『 前記オン操作が行われた場合に発光可能な発光手段［例えば、主制御基板および外部集中端子板２４８それぞれに設けられたモニタＬＥＤ］を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２３７】
前記オン操作が正常に行われていることを前記発光手段が発光することで確認することができる。特に、前記表示手段が前記オン操作が行われても前記設定値を表示しない場合にあっては、前記発光手段が発光することが有益になる。
【１２３８】
また、
『 前記オン操作が行われた場合に外部［例えば、ホールコンピュータ］に信号［例えば、設定キースイッチオン信号］を送信可能な送信手段［例えば、外部集中端子板２４８］を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２３９】
前記オン操作が正常に行われていることを外部から確認することができる。特に、前記表示手段が前記オン操作が行われても前記設定値を表示しない場合にあっては、外部から確認できることが有益になる。
【１２４０】
以上説明した実施の形態に記載された作用および効果は、最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、ここに記載されたものに限定される

ものではない。また、以上説明した、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用してもよい。すなわち、適用させることを妨げる要因がない限りは、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用しても、一つのまとまりのある技術的思想として成り立つ。

【１２４１】

以下、図６８～図１６７を用いて、本発明を適用することができる遊技台（例えば、スロットマシン１００等の回胴遊技機やパチンコ機等の弾球遊技機）について詳細に説明する。なお、図６８～図１６７に示す符号は、原則として図６８～図１６７を用いた説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、図６８～図１６７を用いた説明では図６８～図１６７に示す符号を優先する。

【１２４２】

以下に説明するスロットマシンでは、実メダルの枚数に相当する情報（仮想メダル数）を用いる、所謂メダルレスの構成を採用しているが、以下の説明ではこの情報について「メダル数」との記載を用いることとする。

【１２４３】

本実施形態のスロットマシンは、所定数の遊技メダル数が投入され、且つ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技メダル数を払い出す処理が実行されて終了となり、合致していなければ遊技メダル数を払い出す処理が実行されずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。

【１２４４】

まず、図６８を用いてスロットマシン１００の基本構成と、貸出機７００の基本構成を説明する。図６８は、スロットマシン１００と貸出機７００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【１２４５】

図６８に示すスロットマシン１００は、本発明の遊技台の一例に相当するものであり、本体１０１と、本体１０１の前面側に取り付けられ、本体１０１に対して開閉可能な前面扉１０２と、を備える。本体１０１の中央内部には（図示省略）、外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが３個（左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２）収納され、スロットマシン１００の内部で回転できるように構成されている。これらのリール１１０乃至１１２はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【１２４６】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール１１０乃至１１２が構成されている。リール１１０乃至１１２上の図柄は、遊技者から見ると、表示窓１１３から縦方向に概ね３つ表示され、合計９つの図柄が見えるようになっている。左リール１１０の上段に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール１１０の中段に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール１１０の下段に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール１１１の上段に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール１１１の中段に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール１１１の下段に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール１１２の上段に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール１１２の中段に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール１１２の下段に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール１１０乃至１１２のそれぞれの図柄は表示窓１１３を通して各リール１１０乃至１１２にそれぞれ縦方向に３つ、合計９つ表示される。そして、各リール１１０

乃至１１２を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール１１０乃至１１２は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、図６８に示すスロットマシン１００では、３個のリールをスロットマシン１００の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【１２４７】

各々のリール１１０乃至１１２の背面には、表示窓１１３に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン１００内部において各々のリール１１０乃至１１２の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。この光学式センサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール１１０乃至１１２を停止させる。

【１２４８】

入賞ライン表示ランプ１２０は、有効となる入賞ラインを示すランプである。入賞ラインとは、入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるラインのことである。有効となる入賞ラインは、遊技媒体としてベットされたメダルの数によって予め定まっている。入賞ラインは５ラインあり、例えば、メダルが１枚ベットされた場合、中段の水平入賞ラインが有効となり、メダルが２枚ベットされた場合、上段水平入賞ラインと下段水平入賞ラインが追加された３本が有効となり、メダルが３枚ベットされた場合、右下り入賞ラインと右上り入賞ラインが追加された５ラインが入賞ラインとして有効になる。なお、入賞ラインの数については５ラインに限定されるものではなく、また、例えば、メダルが１枚ベットされた場合に、中段の水平入賞ライン、上段水平入賞ライン、下段水平入賞ライン、右下り入賞ラインおよび右上り入賞ラインの５ラインを入賞ラインとして有効としてもよい。以下、有効となる入賞ラインを有効ラインと呼ぶ場合がある。

【１２４９】

告知ランプ１２３は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（例えば、ボーナス役、特別役）に内部当選していること、または、この内部当選した状態が持ち越されている状態であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ１２４は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ１２２は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ１２８は演出用のランプである。

【１２５０】

ベットボタン１３０又は１３２は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。図６８に示すスロットマシン１００においては、ベットボタン１３０が押下される毎に１枚ずつ投入される。１回押下されると１枚投入され、続けて１回押下されると追加１枚（合計２枚）投入され、続けて１回押下されると追加１枚（合計３枚）投入される。ベットボタン１３２が押下されると３枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン１３０を１枚ベットボタンと称し、ベットボタン１３２をＭＡＸベットボタンと称する場合がある。なお、遊技メダル投入ランプ１２９は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ１２１が点灯する。

【１２５１】

遊技情報表示器１２６は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器１２７は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払い出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。なお以

下では、遊技者に払い出される、と同様の意味で、遊技者に付与されると表現する場合がある。遊技情報表示器１２６および払出枚数表示器１２７は、７セグメント（ＳＥＧ）表示器で構成されている。

【１２５２】

スタートレバー１３５は、リール１１０乃至１１２の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、ベットボタン１３０又は１３２を操作して、スタートレバー１３５を操作すると、リール１１０乃至１１２が回転を開始することとなる。スタートレバー１３５に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【１２５３】

ストップボタンユニット１３６には、左ストップボタン１３７、中ストップボタン１３８および右ストップボタン１３９で構成されるストップボタン１３７乃至１３９が設けられている。ストップボタン１３７乃至１３９は、スタートレバー１３５の操作によって回転を開始したリール１１０乃至１１２を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール１１０乃至１１２に対応付けられている。より具体的に言えば、左ストップボタン１３７を操作することによって左リール１１０を停止させることができ、中ストップボタン１３８を操作することによって中リール１１１を停止させることができ、右ストップボタン１３９を操作することによって右リール１１２を停止させることができる。以下、ストップボタン１３７乃至１３９に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第一停止操作、次の停止操作を第二停止操作、最後の停止操作を第三停止操作という。また、これらの停止操作に対応して停止されるリールを順に第一停止リール、第二停止リール、第三停止リールと称する。さらに、回転中の各リール１１０乃至１１２を全て停止させるためにストップボタン１３７乃至１３９を停止操作する順序を操作順序または押し順という。さらに、第一停止操作を左リール１１０の停止操作とし第二停止操作を中リール１１１の停止操作とし第三停止操作を右リール１１２の停止操作とする操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第一停止操作を右リール１１２の停止操作とし第二停止操作を中リール１１１の停止操作とし第三停止操作を左リール１１０の停止操作とする停止操作を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。なお、各ストップボタン１３７乃至１３９の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン１３７乃至１３９の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【１２５４】

指示モニタ１２５は、ストップボタン１３７乃至１３９の操作順序（押し順）に関する情報を表示するための表示器である。この指示モニタ１２５も、７セグメント（ＳＥＧ）表示器で構成されている。例えば、左ストップボタン１３７、中ストップボタン１３８、右ストップボタン１３９の順に操作することを指示する場合には、指示モニタ１２５に「１」が表示され、左ストップボタン１３７、右ストップボタン１３９、中ストップボタン１３８の順に操作することを指示する場合には、指示モニタ１２５に「２」が表示される。

【１２５５】

精算ボタン１３４は、投入された遊技メダル（賭数）をメダル数制御部３５０に返却するためのボタンである。ドアキー孔１４０は、スロットマシン１００の前面扉１０２のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。

【１２５６】

遊技メダル数表示装置１７０は、５桁の７セグメント（ＳＥＧ）表示器であり、図６９に示すメダル数制御部３５０で記録されている遊技メダル数を表示する装置である。

【１２５７】

計数ボタン１７１は、図６９に示すメダル数制御部３５０で記録されている遊技メダル数の情報を貸出機７００へ送信するための操作手段である。

【１２５８】

ストップボタンユニット１３６の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル１６２が設けられている。

【１２５９】
音孔１４５はスロットマシン１００内部に設けられているスピーカ２７７（図６９参照）の音を外部に出力するための孔である。前面扉１０２の左右各部に設けられたサイドランプ１４４は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉１０２の上部には演出装置１６０が配設されており、演出装置１６０の上部にはスピーカ２７２（図６９参照）の音を外部に出力するための音孔１４３が設けられている。この演出装置１６０は、水平方向に開閉自在な２枚の右シャッタ１６３ａ、左シャッタ１６３ｂからなるシャッタ（遮蔽装置）１６３と、このシャッタ１６３の奥側に配設された演出画像表示装置１５７（液晶表示装置）を備えており、右シャッタ１６３ａ、左シャッタ１６３ｂが演出画像表示装置１５７の手前で水平方向外側に開くと演出画像表示装置１５７の表示画面がスロットマシン１００正面（遊技者側、前面側）に出現する構造となっている。なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（７セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。なお、この演出画像表示装置１５７は、演出手段の一例に相当する。
【１２６０】
図６８に示す貸出機７００は、カードユニットと称される場合もあり、本発明の遊技媒体管理装置の一例に相当する。この貸出機７００は、スロットマシン１００と１対１の関係で設置されている。
【１２６１】
貸出機７００は、カードを受け付ける。ここにいう「カード」には２種類のカードがある。一つは、会員登録をしていない一般の遊技者に対して発行される遊技用記憶媒体であるプリペイド機能を備えるビジターカード（一般カードとも言う）である。もう一つは、遊技場に会員登録した会員遊技者に対して発行される遊技用記憶媒体である会員カードである。カードとしては、ＩＣカードが用いられる。
【１２６２】
カードには、有価価値が記憶されている。カードに記憶された有価価値としては、「持ちメダル数」と、プリペイドされた金銭の残高である「金銭残高」とがある。
【１２６３】
カードを受付けた貸出機７００は、カードに記憶されている「持ちメダル数」を、「遊技メダル数（クレジット数）」に変換する機能を有する。 「遊技メダル数（クレジット数）」とは、賭数設定に使用可能であるとともに、「持ちメダル数」に変換可能なデータである。「遊技メダル数」は、カードの「金銭残高」、あるいは「持ちメダル数」を引き落とすことで得られる。また、「遊技メダル数」には、入賞によって獲得したメダル数も含まれる。この「遊技メダル数」は、図６９に示すメダル数制御部３５０によって管理されており、電磁的に記憶された電子メダルの数（電子的な遊技価値の量）である。ベットボタン１３０、１３２による投入操作を行うことで、「遊技メダル数」は減算される。
【１２６４】
「持ちメダル数」とは、「遊技メダル数（クレジット数）」を計数変換した値である。この「持ちメダル数」は、遊技者のカードによって特定可能に記憶されている。すなわち、計数ボタン１７１を操作することで、「遊技メダル数」は「持ちメダル数」に変換され、カードに記憶させることが可能になる。なお、「持ちメダル数」を、遊技場に設置された持ちメダル数管理用の管理装置で管理してもよい。
【１２６５】
貸出機７００の前面側には、上方に紙幣を挿入するための紙幣挿入口７０１、下方にカ

ードを挿入するためのカード挿入口７０２が設けられている。このカード挿入口７０２に挿入された会員カードやビジターカードがカードリーダライタに受付けられ、そのカードに記憶されている情報が読み取られる。紙幣挿入口７０１に挿入された紙幣は、その真贋や紙幣種別の識別がなされ、紙幣の額面の金額が、カード挿入口７０２に挿入されたカードに「金銭残高」として記憶される。

【１２６６】

紙幣挿入口７０１の下方には、情報表示器７０３が設けられている。この情報表示器７０３は、貸出機７００の操作案内やスロットマシン１００の状態等を文字や画像により提供するための表示器である。なお、表面がタッチパネルで構成され、表示された各種表示項目を指でタッチすることにより各種操作が入力可能となるようにしてもよい。

【１２６７】

情報表示器７０３の下には、金銭残高表示器７０５とメダル数残高表示器７０６が上下二段に配置されている。金銭残高表示器７０５には、カード挿入口７０２に挿入されたカードに記憶されている「金銭残高」が金額として表示される。一方、メダル数残高表示器７０６には、カード挿入口７０２に挿入されたカードに記憶されている「持ちメダル数」がメダル枚数として表示される。

【１２６８】

貸出機７００の上下方向中央部分には、貸出ボタン７０７とカード返却ボタン７０８が設けられている。貸出ボタン７０７は、カード挿入口７０２に挿入されたカードに記憶されている「金銭残高」を引き落として「遊技メダル数」を得るための操作を行う操作手段である。具体的には、カード挿入口７０２に挿入されているカードに「金銭残高」が存在する場合には、貸出ボタン７０７に内蔵のＬＥＤランプが引出可を表す態様で点灯する。この状態で貸出ボタン７０７を操作することで、引き落とされる金銭に応じて「遊技メダル数」が加算される。例えば、所定金額として１０００円相当分の「遊技メダル数」が加算される。また、カードの「金銭残高」が所定金額未満（例えば１０００円未満）の場合には、現残高から所定レートで換算される「遊技メダル数」だけが加算される。なお、カードの「金銭残高」が所定金額未満であっても、カードに記憶されている「持ちメダル数」から補充して、所定金額分の「遊技メダル数」が加算されるようにしてもよい。カード返却ボタン７０８は、遊技者が遊技を終了するときに操作され、カード挿入口７０２に挿入されているカードに、遊技終了時に確定した「持ちメダル数」を記憶させて排出するための操作手段である。遊技終了時に確定した「持ちメダル数」とは、カード挿入口７０２に挿入されたカードに記憶されていた「持ちメダル数」から「遊技メダル数」へ変換したメダル数を減算した上で、計数操作によって計数された遊技メダル数を加算したメダル数になる。　以上説明した、「金銭残高」、「持ちメダル数」、「遊技メダル数」の各データは、「金銭残高」及び「持ちメダル数」→「遊技メダル数」→「持ちメダル数」といった順序で変換されることになる。このように、カードで特定される「持ちメダル数」に応じて「遊技メダル数」に変換し、本実施形態におけるスロットマシン１００では、その「遊技メダル数」を用いて賭数設定が可能となるため、実物のメダルの貸し出しを受けて、その実物のメダルを投入してクレジットを確保し、そのクレジットを用いて賭数設定が行なわれるような従来のスロットマシンに慣れている遊技者に混乱を与えることなく、実物のメダルを用いない新たなスロットマシン（管理遊技機）による遊技を提供することができる。

【１２６９】

なお、本明細書では、「貯メダル数」について触れていないが、この「貯メダル数」は、カードに記憶させるのではなく、遊技場に預け入れられた持ちメダル数である。遊技場では、遊技者が遊技で獲得した持ちメダル数を、図７２に示すホール管理端末８００やその他の管理コンピュータによって、当日中は「持点」として管理し、獲得した翌日以降は「貯メダル数」として管理するようにしてもよい。「貯メダル数」と「持ちメダル数」との双方が記憶されている場合には、「持ちメダル数」から優先的に引落とされる。また、「持ちメダル数」と「貯メダル数」の双方を、上位サーバ（図７２に示す中間管理端末８

１０あるいは管理サーバ８２０）にカード番号と対応付けて記憶させてもよい。ビジターカードの場合も、「持ちメダル数」は、ビジターカードに直接記憶させているが、「持ちメダル数」を上位サーバにカード番号と対応させて記憶させてもよい。この上位サーバにカード番号と対応させて記憶させる際に、上位サーバに記憶させた時刻を特定できるデータをカード（会員カード、ビジターカード）に書込んで排出してもよい。また、「金銭残高」についてはカード（会員カード、ビジターカード）に直接書込んで排出する。「持ちメダル数」を、カード（会員カード、ビジターカード）、または上位サーバに記憶させるタイミングは、例えば、計数ボタン１７１が操作されて計数処理が行なわれるタイミングである。しかしながら、これに代えて、カードを返却するときに一括して記憶させるようにしてもよい。さらには、遊技者が遊技を終えて貸出機７００からカードを返却したときには、貸出機７００に記憶させていた「持ちメダル数」が一旦貯メダルとしてホール管理端末８００に記憶されるようにし、その遊技者がカードの返却を受けた日と同じ日に再び同じまたは別の貸出機７００にカードを挿入したときには、一旦貯メダルとして記憶された当日分の「持ちメダル数」のみが再びその貸出機７００に記憶され、その「持ちメダル数」の範囲で「遊技メダル数」を加算し、遊技できるようにしてもよい。

【１２７０】

また、貸出機７００に、遊技場の係員が所持するリモコンから赤外線信号を受信して電子信号に変換して出力するＩＲ感光ユニットを設けてもよい。

【１２７１】

さらに、図６８に示す貸出機７００は、「遊技メダル数」の貸出は、貸出ボタン７０７を操作してカードに記憶されている「金銭残高」を引き落とすことで可能であったが、カードに記録されている「持ちメダル数」を引落として「遊技メダル数」に変換可能にしてもよい。具体的には、貸出機７００に持ちメダルボタンを設け、カード挿入口７０２に挿入されているカードに「持ちメダル数」が存在する場合には、その持ちメダルボタンに内蔵のＬＥＤランプが引出可を表す態様で点灯する。この状態で持ちメダルボタンを操作することで、持ちメダル数として所定枚数（例えば、５０枚）以上があれば、所定枚数（例えば、５０枚）の「遊技メダル数」が加算される。また、上述した、遊技者が遊技で獲得した持ちメダル数を当日中は「持点」として、カードに記憶させたり、図７２に示すホール管理端末８００やその他の管理コンピュータによって管理し、貸出機７００には再プレイボタンを設ける。「持点」がある場合には、その再プレイボタンに内蔵のＬＥＤランプが引出可を表す態様で点灯する。この状態で再プレイボタンを操作することで、所定枚数（例えば、５０枚）の「遊技メダル数」が加算されるようにしてもよい。

【１２７２】

次に、図６９を用いて、スロットマシン１００の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【１２７３】

スロットマシン１００の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部３００と、主制御部３００が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第１副制御部４００と、第１副制御部４００より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第２副制御部５００と、によって構成されている。ここで、主制御部３００に関しては、データ容量が大きくなるとプログラムの確認作業が困難になり、また不正改造の温床にもなるといったようなセキュリティ低下の問題が生じることから、主制御部３００のＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８のデータ容量には制限を設けている。

【１２７４】

《主制御部》

まず、スロットマシン１００の主制御部３００について説明する。主制御部３００は、遊技の進行を制御する遊技制御部３０２と遊技者所有の遊技メダル数に関する制御を行うメダル数制御部３５０を有する。遊技制御部３０２は、遊技制御手段の一例に相当し、メダル数制御部３５０は遊技価値数制御手段の一例に相当する。遊技制御部３０２には、Ｃ

ＰＵ３０４と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの図柄配列や停止位置等を記憶したＲＯＭ３０６と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ３０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ３１２と、図示省略したＷＤＴ（ウォッチドッグタイマ）を搭載している。なお、ＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述するメダル数制御部３５０や第１副制御部４００や第２副制御部５００についても同様である。この遊技制御部３０２のＣＰＵ３０４は、不図示の水晶発振器が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、ＣＰＵ３０４は、電源が投入されるとＲＯＭ３０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ３１２に送信し、カウンタタイマ３１２は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ３０４に送信する。ＣＰＵ３０４は、この割込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器３１５ｂが出力するクロック信号を８ＭＨｚ、カウンタタイマ３１２の分周値を１／２５６、ＲＯＭ３０６の分周用のデータを４７に設定した場合、割り込みの基準時間は、２５６×４７÷８ＭＨｚ＝１．５０４ｍｓとなる。

【１２７５】

主制御部３００は、不図示の水晶発振器から入力されるクロック信号に基づき０～６５５３５の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路（図示省略）、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（図示省略）を備えており、遊技制御部３０２のＣＰＵ３０４は、この起動信号出力回路から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【１２７６】

また、遊技制御部３０２のＣＰＵ３０４は、割り込み時間ごとに、各ベットボタン１３０、１３２、スタートレバー１３５、各ストップボタン１３７～１３９、精算ボタン１３４の状態を監視している。例えば、ベットボタン１３０、１３２がオンされたことを検出した場合は、メダル数制御部３５０に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして電子的に投入する処理が実行される。スタートレバー１３５がオンされたことを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路に出力する。この信号を受信した乱数発生回路は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。左ストップボタン１３７、中ストップボタン１３８、あるいは右ストップボタン１３９がオンされたことを検出した場合は、各ストップボタンに対応したリール１１０～１１２が停止可能状態であれば、リール１１０～１１２の停止制御を実行する。精算ボタン１３４がオンされたことを検出した場合は、電子的に投入された遊技メダルをメダル数制御部３５０に返却する処理を実行する。

【１２７７】

また、遊技制御部３０２のＣＰＵ３０４は、割り込み時間ごとに、各種センサ３１８（左リール１１０の光学式センサ、中リール１１１の光学式センサ、右リール１１２の光学式センサ、等）の状態も監視している。左リール１１０の光学式センサ、中リール１１１の光学式センサ、および、右リール１１２の光学式センサは、各リール１１０乃至１１２の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにＬレベルになる。一旦Ｌレベルになってから次にＬレベルになるまでの間、リールが基準位置からどのくらい回転しているかを示す回転位置情報は、水晶発振器３１５ｂが出力するクロック信号をカウントした値に基づいて算出される。ＣＰＵ３０４は、上記Ｌレベルの信号を検出すると、リールが１回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。この回転位置情報は、主制御部３００のＲＡＭ３０８に格納されている。

【１２７８】

主制御部３００は、リール１１０乃至１１２に設けたモータ１１０ｍ～１１２ｍ（図７０参照）を駆動する駆動回路３２２、指示モニタ１２５、遊技情報表示器１２６、および払出枚数表示器１２７といった表示装置を駆動する駆動回路３２４、各種ランプ３３６（

入賞ライン表示ランプ１２０、告知ランプ１２３、遊技メダル投入可能ランプ１２４、再遊技ランプ１２２、遊技メダル投入ランプ１２９、遊技開始ランプ１２１、）を駆動する駆動回路３２６を備えている。

【１２７９】

さらに、スロットマシン１００では、遊技者の有利度合いが異なる設定値が設定されている。設定値としては、設定１～設定６が用意されている。設定値が高くなるほど遊技者の有利度が高くなる傾向にある。具体的には、設定値ごとに内部当選確率が定められている。遊技制御部３０２には、この設定値を変更する際に操作される設定変更ボタン１７５が接続されている。

【１２８０】

また、遊技制御部３０２には、情報出力回路３２８が接続されており、主制御部３００は、この情報出力回路３２８を介して、外部のホールコンピュータ６００（図７２参照）等が備える情報入力回路６５０にスロットマシン１００の遊技情報（例えば、遊技の状態を示す情報）を出力する。

【１２８１】

また、主制御部３００は、電源管理部（図示省略）から主制御部３００に供給している電源の電圧値を監視する不図示の電圧監視回路を備えており、この電圧監視回路は、電源の電圧値が所定の値（例えば、９ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を遊技制御部３０２及びメダル数制御部３５０それぞれに出力する。

【１２８２】

また、主制御部３００は、第１副制御部４００にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第１副制御部４００との通信を可能としている。なお、主制御部３００と第１副制御部４００との情報通信は一方向の通信であり、主制御部３００は第１副制御部４００にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第１副制御部４００からは主制御部３００にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【１２８３】

メダル数制御部３５０も、遊技制御部３０２と同じように、ＣＰＵ３５４と、ＲＯＭ３５６と、ＲＡＭ３５８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３６０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ３６２を搭載している。ＣＰＵ３０４とＣＰＵ３５４とは同一基板上に備えられ、バッファＩＣを介して接続されている。これにより、ＣＰＵ３０４に、ＲＯＭ３０６とＲＡＭ３０８を使用させて、ＲＯＭ３５６とＲＡＭ３５８を使用させることなく、ＣＰＵ３５４に、ＲＯＭ３５６とＲＡＭ３５８を使用させて、ＲＯＭ３０６とＲＡＭ３０８を使用させない。なお、図示省略したＷＤＴ（ウォッチドッグタイマ）も搭載している。また、メダル数制御部３５０のＣＰＵ３５４も、不図示の水晶発振器が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、ＣＰＵ３５４は、電源が投入されるとＲＯＭ３５６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ３６２に送信し、カウンタタイマ３６２は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ３５４に送信する。ＣＰＵ３５４は、この割込み要求を契機に動作する。このメダル数制御部３５０は、０．７４５ｍｓで割込処理（後述するメダル数制御部タイマ割込処理）を実行する。また、３００ｍｓ周期で貸出機７００と通信を繰り返す。

【１２８４】

メダル数制御部３５０のＣＰＵ３５４も、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（図示省略）を備えており、メダル数制御部３５０のＣＰＵ３５４も、この起動信号出力回路から起動信号が入力された場合に、メダル数制御を開始する（後述するメダル数制御部メイン処理を開始する）。

【１２８５】

メダル数制御部３５０の基本回路には、５桁の７セグメント（ＳＥＧ）表示器で構成された遊技メダル数表示装置１７０、計数ボタン１７１、および遊技メダル数クリアボタン１７２が接続されている。

【１２８６】
　また、メダル数制御部３５０の基本回路には、貸出機接続端子板７９０を介して貸出機７００も接続されている。メダル数制御部３５０は、貸出機７００と双方向の通信を行う。
【１２８７】
　メダル数制御部３５０は、遊技制御部３０２に対して各種のコマンドを送信する。また、遊技制御部３０２もメダル数制御部３５０に対して各種のコマンドを送信する。すなわち、メダル数制御部３５０と遊技制御部３０２との通信も双方向通信である。
【１２８８】
　また、メダル数制御部３５０は、ＲＡＭ３５８の所定領域に「遊技メダル数」を記憶する。具体的には、「遊技メダル数」はクレジットカウンタに記憶されている。メダル数制御部３５０は、加算処理または減算処理によって、ＲＡＭ３５８の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」を更新する。加算処理としては、遊技制御部３０２から送信されてくる払出コマンドに基づく処理や、遊技制御部３０２から送信されてくる精算コマンドに基づく処理や、貸出機７００から送信されてくる貸出通知に基づく処理があげられる。一方、減算処理としては、計数ボタン１７１が操作されたことに基づく計数処理や、遊技制御部３０２から送信されてくる投入コマンドに基づく処理があげられる。
【１２８９】
　なお、図６９に示す遊技メダル数クリアボタン１７２は、遊技客が操作することができない位置（例えば、前面扉１０２を開けないと操作することができない位置）に設けられており、ＲＡＭ３５８の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」をクリアするための操作手段である。例えば、遊技メダル数に「２」が残ったまま遊技客が不在となると、「２」を残した遊技客が遊技を継続する意思があるのか無いのか判断が困難になり、別の遊技客が遊技を開始できない事態となったが、店員の操作によって遊技メダル数のクリアが可能であれば、別の遊技客を早期に迎えることができる。なお、遊技メダル数クリアボタン１７２が操作された場合に、必ず「遊技メダル数」をクリアするものとせず、例えば、遊技メダル数が２枚以下の場合にクリアするようにし、３枚以上あれば、計数ボタン１７１が操作された場合と同様に計数を行ってもよい。計数ボタン１７１に故障等があり計数ボタン１７１に操作があったことを認識できない事態となると、「遊技メダル数」を「持ちメダル数」に変換できなくなり遊技者に不利益を与える虞があったが、店員の操作によっても計数が可能であれば、遊技者に不利益を与えず済む。更に、店員用の計数ボタンを新たに設ける必要がないためコスト増になることがない。なお、遊技メダル数を判断してクリアと計数を分けるものでなく、遊技メダル数クリアボタン１７２の操作方法によってクリアと計数を分けてもよい。例えば、短押しされた場合にクリアし、長押しされた場合に計数する。遊技メダル数によらずクリアと計数の一方を容易に選択できる。また、遊技メダル数クリアボタン１７２のみが操作された場合にクリアし、遊技メダル数クリアボタン１７２と他のボタンが同時に操作された場合に計数する。操作を誤ってしまう可能性が低く、クリアと計数の一方を容易に選択できる。
【１２９０】
　《副制御部》
　次に、スロットマシン１００の第１副制御部４００について説明する。第１副制御部４００は、主制御部３００（遊技制御部３０２）が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信する。第１副制御部４００は、この制御コマンドに基づいて第１副制御部４００の全体を制御する基本回路４０２を備えており、この基本回路４０２は、ＣＰＵ４０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ４０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ４１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ４１２を搭載している。基本回路４０２のＣＰＵ４０４は、水晶発振器４１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ＲＯＭ４０６には、第１副制御部４００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されている。

【１２９１】
ＣＰＵ４０４は、所定のタイミングでデータバスを介してＲＯＭ４０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ４１２に送信する。カウンタタイマ４１２は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ４０４に送信する。ＣＰＵ４０４は、この割込み要求のタイミングをもとに、各ＩＣや各回路を制御する。
【１２９２】
また、第１副制御部４００には、音源ＩＣ４１８が設けられており、音源ＩＣ４１８に出力インタフェースを介してスピーカ２７２、２７７が設けられている。音源ＩＣ４１８は、ＣＰＵ４０４からの命令に応じてアンプおよびスピーカ２７２、２７７から出力する音声の制御を行う。音源ＩＣ４１８には音声データが記憶されたＳ－ＲＯＭ（サウンドＲＯＭ）が接続されており、このＲＯＭから取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ２７２、２７７から出力する。なお、これらのスピーカ２７２、２７７は、演出手段の一例に相当する。
【１２９３】
また、第１副制御部４００には、駆動回路４２２が設けられ、駆動回路４２２に入出力インタフェースを介して各種ランプ４２０（上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ１４４、タイトルパネルランプ、ベットボタンランプ、リールバックライト等）が接続されている。なお、各種ランプ４２０は、演出手段の一例に相当する。
【１２９４】
また、第１副制御部４００には、シャッタ１６３のモータを駆動する駆動回路４２４を設けており、駆動回路４２４には出力インタフェースを介してシャッタ１６３を設けている。この駆動回路４２４は、ＣＰＵ４０４からの命令に応じてシャッタ１６３に設けたステッピングモータ（図示省略）に駆動信号を出力する。
【１２９５】
また、第１副制御部４００には、センサ回路４２６を設けており、センサ回路４２６には入力インタフェースを介してシャッタセンサ４２８を接続している。ＣＰＵ４０４は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ４２８の状態を監視している。
【１２９６】
また、ＣＰＵ４０４は、出力インタフェースを介して第２副制御部５００へ信号の送受信を行う。第２副制御部５００は、演出画像表示装置１５７の表示制御を含む演出装置１６０の各種制御を行う。なお、第２副制御部５００は、例えば、演出画像表示装置１５７の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ１６３のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。
【１２９７】
第２副制御部５００は、第１副制御部４００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第２副制御部５００の全体を制御する基本回路５０２を備えており、この基本回路５０２は、ＣＰＵ５０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ５０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ５１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ５１２と、を搭載している。基本回路５０２のＣＰＵ５０４は、水晶発振器５１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ＲＯＭ５０６には、第２副制御部５００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されている。
【１２９８】
ＣＰＵ５０４は、所定のタイミングでデータバスを介してＲＯＭ５０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ５１２に送信する。カウンタタイマ５１２は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ４０４に送信する。ＣＰＵ５０４は、この割込み要求のタイミングをもとに、各ＩＣや各回路を制御する。

【１２９９】
　また、第２副制御部５００には、ＶＤＰ５１６（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、このＶＤＰ５１６には、バスを介してＲＯＭ５０６、ＶＲＡＭ５１８が接続されている。ＶＤＰ５１６は、ＣＰＵ５０４からの信号に基づいてＲＯＭ５０６に記憶された画像データ等を読み出し、ＶＲＡＭ５１８のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置１５７に画像を表示する。
【１３００】
　続いて、電源制御基板、主制御部基板および第１副制御部基板といった各基板と、リールユニットおよび演出可動体ユニットといった各ユニットの接続例について説明する。
【１３０１】
　図７０は、各基板と各ユニットの接続例を示す図である。
【１３０２】
　この図７０には、電源制御基板２５２Ｂと、主制御部基板３００Ｂと、第１副制御部基板４００Ｂと、リールユニット１０９と、演出可動体ユニット１６０Ｕが示されている。演出可動体ユニット１６０Ｕは、図６８に示す演出装置１６０に組み込まれた、シャッタ１６３を移動させるユニットである。シャッタ１６３は可動体の一例に相当する。
【１３０３】
　電源制御基板２５２Ｂ、主制御部基板３００Ｂおよび第１副制御部基板４００Ｂそれぞれには、複数のコネクタＰＣ１～ＰＣ４，ＭＣ２～ＭＣ６、ＳＣ１～ＳＣ４が示されている。また、リールユニット１０９および演出可動体ユニット１６０Ｕそれぞれにも、１又は複数のコネクタＲＣ１～ＲＣ３、ＤＣ１が示されている。
【１３０４】
　遊技機設置営業店に設けられた島設備では、１００Ｖの交流電源を２４Ｖの電圧に降圧し、パチンコ機１００には２４Ｖの交流電流が、コネクタＰＣ１に接続された電源コード２６５を通して供給される。２４Ｖの交流電流は、電源制御基板２５２Ｂにおいて、２４Ｖの直流電圧と、１２Ｖの直流電圧と、５Ｖの直流電圧に変換される。なお、その他の直流電圧に変換されてもよいが、ここでの説明では、２４Ｖの直流電圧と５Ｖの直流電圧について説明する。
【１３０５】
　図７０に示す電源制御基板２５２Ｂには、２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインが示されており、２４Ｖ電源ラインに接続された、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび電源制御２４Ｖコンデンサ２４ＰＣ、５Ｖ電源ラインに接続された、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬおよび電源制御５Ｖコンデンサ５ＰＣも示されている。電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬは、２４Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプであり、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬは、５Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプである。また、電源スイッチ２４４も示されている。
【１３０６】
　電源制御基板２５２ＢのコネクタＰＣ２には、２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインが接続されている。このコネクタＰＣ２と主制御基板３００ＢのコネクタＭＣ５は、ハーネスＰＭで接続されており、主制御基板３００Ｂには、このハーネスＰＭを通して、２４Ｖの直流電流が供給されるとともに５Ｖの直流電流も供給される。
【１３０７】
　また、電源制御基板２５２ＢのコネクタＰＣ３には２４Ｖ電源ラインが接続されている。このコネクタＰＣ３と第１副制御基板４００ＢのコネクタＳＣ１はハーネスＰＳ１で接続されており、第１副制御基板４００Ｂには、このハーネスＰＳ１を通して、２４Ｖの直流電流が供給される。また、電源制御基板２５２ＢのコネクタＰＣ４には５Ｖ電源ラインが接続されている。このコネクタＰＣ４と第１副制御基板４００ＢのコネクタＳＣ２はハーネスＰＳ２で接続されており、第１副制御基板４００Ｂには、このハーネスＰＳ２を通して、５Ｖの直流電流が供給される。

【１３０８】
なお、主制御基板３００Ｂにも、第１副制御基板４００Ｂと同じように、２４Ｖと５Ｖを別々のハーネスで供給してもよい。また、第１副制御基板４００Ｂにも、主制御基板３００Ｂと同じように、２４Ｖと５Ｖを共通のハーネスで供給してもよい。
【１３０９】
図７０に示す主制御部基板３００Ｂにも、２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインが示されている。主制御部基板３００Ｂの２４Ｖ電源ラインには、ハーネスＰＭを通して供給された２４Ｖの直流電流が流れ、主制御部基板３００Ｂの５Ｖ電源ラインには、同じくハーネスＰＭを通して供給された５Ｖの直流電流が流れる。また、図７０に示す主制御部基板３００Ｂにも、２４Ｖ電源ラインに接続された、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御２４Ｖコンデンサ２４ＭＣと、５Ｖ電源ラインに接続された主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬも示されている。主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬは、２４Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプであり、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは、５Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプである。なお、５Ｖ電源ラインにコンデンサは設けられていない。
【１３１０】
また、主制御基板３００Ｂには、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉが実装されている。リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉは、図６９に示す駆動回路３２２を構成する集積回路である。リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉにも、２４Ｖの直流電流と５Ｖの直流電流それぞれが供給されている。なお、図示省略したが、主制御基板３００Ｂには、図６９に示す遊技制御部３０２やメダル数制御部３５０が構成されており、その他の駆動回路３２４、３２６等を構成する集積回路も実装されている。
【１３１１】
また、主制御基板３００Ｂの、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉが接続しているコネクタＭＣ２とリールユニット１０９のコネクタＲＣ１はハーネスＭＲ１で接続されており、同じくリールモータ駆動ＩＣ３２２ｉが接続しているコネクタＭＣ３とリールユニット１０９のコネクタＲＣ２はハーネスＭＲ２で接続されており、同じくリールモータ駆動ＩＣ３２２ｉが接続しているコネクタＭＣ４とリールユニット１０９のコネクタＲＣ３はハーネスＭＲ３で接続されている。リールユニット１０９には、リールモータ駆動ＩＣ３２２ｉに供給されていた２４Ｖの直流電流と５Ｖの直流電流それぞれが、これらのハーネスＭＲ１～３それぞれを通して供給され、リールごとに設けられた各モータ１１０ｍ～１１２ｍが駆動可能になる。また、主制御基板３００Ｂからは、各モータ１１０ｍ～１１２ｍの制御を行う制御信号（コマンド）がこれらのハーネスＭＲ１～３それぞれを通して送られる。なお、モータごとにハーネスが接続されているが、リールユニット１０９側のコネクタＲＣ１～ＲＣ３を一つのコネクタにし、主制御基板３００Ｂ側のコネクタＭＣ２～ＭＣ４も一つのコネクタにし、１本の共通なハーネスで接続してもよい。ただし、１本の共通なハーネスといっても、３本のハーネスＭＲ１～ＭＲ３が集まったものである。
【１３１２】
さらに、主制御基板３００ＢのコネクタＭＣ６と第１副制御基板４００ＢのコネクタＳＣ４はハーネスＭＳで接続されている。このハーネスＭＳは、制御信号用（コマンド送信用）のハーネスであり、電流供給には用いられていない。
【１３１３】
図７０に示す第１副制御部基板４００Ｂにも、２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインが示されている。第１副制御部基板４００Ｂの２４Ｖ電源ラインには、ハーネスＰＳ１を通して供給された２４Ｖの直流電流が流れ、第１副制御部基板４００Ｂの５Ｖ電源ラインには、ハーネスＰＳ２を通して供給された５Ｖの直流電流が流れる。また、図７０に示す第１副制御部基板４００Ｂにも、２４Ｖ電源ラインに接続された、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬおよび副制御２４Ｖコンデンサ２４ＳＣと、５Ｖ電源ラインに接続された副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬも示されている。副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬは、２４Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプであり、副制御

５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは、５Ｖの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のＬＥＤランプである。なお、第１副制御基板４００Ｂでも、５Ｖ電源ラインにコンデンサは設けられていない。

【１３１４】

また、第１副制御基板４００Ｂには、可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉが実装されている。この可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉは、図６９に示す駆動回路４２４を構成する集積回路である。可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉには、２４Ｖの直流電流と５Ｖの直流電流それぞれが供給されている。なお、ここでも図示省略したが、第１副制御基板４００Ｂには、図６９に示す基本回路４０２が構成されており、その他の駆動回路４２４、４２６等を構成する集積回路も実装されている。

【１３１５】

第１副制御基板４００Ｂの、可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉが接続しているコネクタＳＣ３と演出可動体ユニット１６０Ｕのコネクタ ＤＣ１はハーネスＳＤで接続されている。演出可動体ユニット１６０Ｕには、可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉに供給されていた２４Ｖの直流電流と５Ｖの直流電流それぞれが、このハーネスＳＤを通して供給され、演出可動体ユニット１６０Ｕに設けられたモータ１６３ｍが駆動可能になる。また、第１副制御基板４００Ｂからは、モータ１６３ｍの制御を行う制御信号（コマンド）がこのハーネスＳＤを通して送られる。

【１３１６】

なお、図６８に示すスロットマシン１００は、図６９に示すように第２副制御部５００も備えており、図７０では不図示であるが、第２副制御基板も、電源制御基板２５２Ｂから不図示のハーネスを通して２４Ｖの直流電流と５Ｖの直流電流それぞれが供給されている。また、第２副制御基板は第１副制御基板４００Ｂと制御信号用（コマンド送信用）のハーネスで接続されている。さらに、第２副制御基板も、第１副制御基板４００Ｂと同じように演出装置（演出画像表示装置１５７）と接続されている。

【１３１７】

以上説明したように、主制御基板３００ＢとリールユニットＵ１０９はハーネスＭＲ１～３で電気的に接続されている。また、第１副制御基板４００Ｂと演出可動体ユニット１６０ＵはハーネスＳＤで電気的に接続されている。

【１３１８】

ここで、上記構成を踏まえて、電断状態のスロットマシン１００の前面扉１０２を開けて、左リール１１０を手動で回転させた場合の動作について説明する。なお電断状態とは、電源スイッチ２４４がオフになっている状態であってもよいし、電源スイッチ２４４がオンになっているが、コンセントに電源コード２６５が接続されていない状態であってもよいし、島設備から電力が供給されていない状態であってもよい（以下においても同じ。）。島設備から電力が供給されていない状態であれば、コンセントに電源コード２６５が接続されていて電源スイッチ２４４がオンであっても、電断状態である。こういった電断状態であっても、各リール１１０～１１２は手動で順方向にも逆方向にも回転させることができる。

【１３１９】

通電状態で点灯する、図７０に示すいずれのモニタＬＥＤ（電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ）も電断状態では消灯している。

【１３２０】

しかしながら、手動で左リール１１０を回転させると、左リール１１０を回転させるモータ１１０ｍ（図７０参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図７０を参照しながら説明を続けると、モータ１１０ｍで発生した誘導電流は、ハーネスＭＲ１を通って主制御基板３００Ｂに流れ込み、リール駆動ＩＣ３２２ｉから２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインそれぞれに供給される。主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬとグランドの間

には主制御２４Ｖ調整抵抗２４ＭＲが設けられており、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬとグランドの間には主制御５Ｖ調整抵抗５ＭＲが設けられている。主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬは、主制御２４Ｖ調整抵抗２４ＭＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは、主制御５Ｖ調整抵抗５ＭＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、手動による回転を止めても、２４Ｖ電源ラインには、主制御２４Ｖコンデンサ２４ＭＣが設けられているため、しばらくの間は主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬは点灯を継続する。一方、５Ｖ電源ラインには、コンデンサが設けられていないため、手動による回転を止めると主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬはすぐに消灯する。すなわち、手動による回転を止めると主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬよりも先に消灯する。なお、５Ｖ電源ラインにも、主制御２４Ｖコンデンサ２４ＭＣよりも低容量のコンデンサを設けておいてもよい。

【１３２１】

主制御基板３００Ｂに流れ込んだ誘導電流は、今度は、ハーネスＰＭを通って電源制御基板２５２Ｂに流れ込み、コネクタＰＣ２から２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインそれぞれに供給される。電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬとグランドの間には電源制御２４Ｖ調整抵抗２４ＰＲが設けられており、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬとグランドの間には電源制御５Ｖ調整抵抗５ＰＲが設けられている。電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬは、電源制御２４Ｖ調整抵抗２４ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬは、電源制御５Ｖ調整抵抗５ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、主制御基板３００ＢのＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ）と電源制御基板２５２ＢのＬＥＤ（２４ＰＬ，５ＰＬ）といった複数の基板のＬＥＤが発光していることになる。また、手動による回転を止めても、２４Ｖ電源ラインには、電源制御２４Ｖコンデンサ２４ＰＣが設けられているため、しばらくの間は電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬは点灯を継続する。また、５Ｖ電源ラインにも電源制御５Ｖコンデンサ５ＰＣが設けられているため、しばらくの間は電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬも点灯を継続する。

【１３２２】

電源制御基板２５２Ｂに流れ込んだ誘導電流は、さらに、ハーネスＰＳ１を通って第１副制御基板４００Ｂに流れ込み、コネクタＳＣ１から２４Ｖ電源ラインに供給される。副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬとグランドの間には副制御２４Ｖ調整抵抗２４ＳＲが設けられている。副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬとグランドの間には副制御５Ｖ調整抵抗５ＳＲが設けられている。副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬは、副制御２４Ｖ調整抵抗２４ＳＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、電源制御基板２５２Ｂに流れ込んだ誘導電流は、ハーネスＰＳ２を通って第１副制御基板４００Ｂに流れ込み、コネクタＳＣ２から５Ｖ電源ラインに供給される。副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬとグランドの間には副制御５Ｖ調整抵抗５ＳＲが設けられている。副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは、副制御５Ｖ調整抵抗５ＳＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、主制御基板３００ＢのＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ）と電源制御基板２５２ＢのＬＥＤ（２４ＰＬ，５ＰＬ）と第１副制御基板４００ＢのＬＥＤ（２４ＳＬ，５ＳＬ）といった複数の基板のＬＥＤが発光していることになる。なお、手動による回転を止めても、２４Ｖ電源ラインには、副制御２４Ｖコンデンサ２４ＳＣが設けられているため、しばらくの間は副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬは点灯を継続する。一方、５Ｖ電源ラインには、コンデンサが設けられていないため、手動による回転を止めると副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬはすぐに消灯する。

【１３２３】

以上の説明は、各ハーネスＭＲ１、ＰＭ、ＰＳ１、ＰＳ２がコネクタに正常に接続されていて、断線していない場合に生じる現象の説明になる。一方、ハーネスＭＲ１が、断線していたり、コネクタＲＣ１または／およびコネクタＭＣ２に正常に接続されていない（外れていたり、挿入不足である）と、左リール１１０をいくら手動で回転させても、図７

０に示すいずれのモニタＬＥＤも点灯せず、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは消灯したままである。その結果、左リール１１０を手動で回転させても、図７０に示すいずれのモニタＬＥＤあるいは主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬが点灯しない場合は、ハーネスＭＲ１の異常やコネクタＲＣ１，ＭＣ２との接続不良を疑うことができる。

【１３２４】

また、ハーネスＰＭが、断線していたり、コネクタＭＣ５または／およびコネクタＰＣ２に正常に接続されていないと、左リール１１０を手動で回転させた場合に、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬと主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは点灯するものの副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬは点灯しない。その結果、左リール１１０を手動で回転させると、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬと主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは点灯しているのに、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬは点灯していない場合には、ハーネスＰＭの異常やコネクタＭＣ５，ＰＣ２との接続不良を疑うことができる。

【１３２５】

また、清掃やメンテナンスあるいは製造段階で主制御基板３００Ｂが電源制御基板２５２Ｂと接続されていない状態でも、左リール１１０を手動で回転させることで、主制御基板３００ＢのＬＥＤ（２４ＭＬ、５ＭＬ）は点灯可能である。

【１３２６】

また、ハーネスＰＳ１が、断線していたり、コネクタＰＣ３または／およびコネクタＳＣ１に正常に接続されていないと、左リール１１０を手動で回転させた場合に、図７０に示すモニタＬＥＤのうち副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬのみが点灯しない。その結果、左リール１１０を手動で回転させても、図７０に示すモニタＬＥＤのうち副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬのみが点灯しない場合は、ハーネスＰＳ１の異常やコネクタＰＣ３，ＳＣ１との接続不良を疑うことができる。さらに、ハーネスＰＳ２が、断線していたり、コネクタＰＣ４または／およびコネクタＳＣ２に正常に接続されていないと、左リール１１０を手動で回転させた場合に、図７０に示すモニタＬＥＤのうち副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬのみが点灯しない。その結果、左リール１１０を手動で回転させても、図７０に示すモニタＬＥＤのうち副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬのみが点灯しない場合は、ハーネスＰＳ２の異常やコネクタＰＣ４，ＳＣ２との接続不良を疑うことができる。

【１３２７】

ここでは、電断状態で左リール１１０を手動で回転させた場合の説明であったが、電断状態で中リール１１１を手動で回転させた場合も、電断状態で右リール１１２を手動で回転させた場合も同様である。また、手動で回転させるリールの数が増えると、モニタＬＥＤが明るく発光するようになる。例えば、左リール１１０と中リール１１１と右リール１１２を同時に手動で回転させると、左リール１１０のみを手動で回転させた場合よりもモニタＬＥＤが明るく発光する。

【１３２８】

また、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬといったモニタＬＥＤとは別の用途に用いられるＬＥＤ（例えば、エラーが生じると発光するエラー監視用のＬＥＤや、信号監視用のＬＥＤ等）であっても、２４Ｖ電源ラインや５Ｖ電源ラインに調整抵抗とともに設けられていれば、電断状態で手動で左リール１１０を回転させると電気的接続不良がなければ発光する。このため、モニタＬＥＤとは別の用途に用いられるＬＥＤであっても、電気的接続不良の確認を行うことができる。

【１３２９】

また、電断状態であっても、図６８に示すシャッタ１６３は手動で開閉することができ

る。
【１３３０】
手動でシャッタ１６３を開閉させると、シャッタ１６３を開閉させるモータ１６３ｍ（図７０参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図７０を参照しながら説明を続けると、モータ１６３ｍで発生した誘導電流は、ハーネスＳＤを通って第１副制御基板４００Ｂに流れ込み、可動体モータ駆動ＩＣ４２４ｉから２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインそれぞれに供給される。副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬは、副制御２４Ｖ調整抵抗２４ＳＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬも、副制御５Ｖ調整抵抗５ＳＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。
【１３３１】
第１副制御基板４００Ｂに流れ込んだ誘導電流は、今度は、ハーネスＰＳ１を通って電源制御基板２５２Ｂに流れ込み、コネクタＰＣ３から２４Ｖ電源ラインに供給される。電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬは、電源制御２４Ｖ調整抵抗２４ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、第１副制御基板４００Ｂに流れ込んだ誘導電流は、ハーネスＰＳ２も通って電源制御基板２５２Ｂに流れ込み、コネクタＰＣ４から５Ｖ電源ラインに供給される。電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬも、電源制御５Ｖ調整抵抗５ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、第１副制御基板４００ＢのＬＥＤ（２４ＳＬ，５ＳＬ）と電源制御基板２５２ＢのＬＥＤ（２４ＰＬ，５ＰＬ）といった複数の基板のＬＥＤが発光していることになる。
【１３３２】
電源制御基板２５２Ｂに流れ込んだ誘導電流は、さらに、ハーネスＰＭを通って主制御基板３００Ｂに流れ込み、コネクタＭＣ５から２４Ｖ電源ラインと５Ｖ電源ラインそれぞれに供給される。電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬは、電源制御２４Ｖ調整抵抗２４ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬは、電源制御５Ｖ調整抵抗５ＰＲによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、電源制御基板２５２ＢのＬＥＤ（２４ＰＬ，５ＰＬ）と第１副制御基板４００ＢのＬＥＤ（２４ＳＬ，５ＳＬ）と主制御基板３００ＢのＬＥＤ（２４ＭＬ，５ＭＬ）といった複数の基板のＬＥＤが発光していることになる。
【１３３３】
以上の説明は、各ハーネスＳＤ、ＰＳ１、ＰＳ２、ＰＭがコネクタに正常に接続されていて、断線していない場合に生じる現象の説明になる。一方、ハーネスＳＤが、断線していたり、コネクタＤＣ１または／およびコネクタＳＣ３に正常に接続されていないと、シャッタ１６３をいくら手動で開閉させても、図７０に示すいずれのモニタＬＥＤも点灯せず、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬおよび副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは消灯したままである。その結果、シャッタ１６３を手動で開閉させても、図７０に示すいずれのモニタＬＥＤあるいは副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬおよび副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬが点灯しない場合は、ハーネスＳＤの異常やコネクタＤＣ１，ＳＣ３との接続不良を疑うことができる。
【１３３４】
また、ハーネスＰＳ１が、断線していたり、コネクタＳＣ１または／およびコネクタＰＣ３に正常に接続されていないと、シャッタ１６３を手動で開閉させた場合に、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬと副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは点灯するものの電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬは点灯しない。その結果、シャッタ１６３を手動で開閉させると、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬと副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは点灯しているのに、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬおよび主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬは点灯していない場合には、ハーネスＰＳ１の異常やコネクタＳＣ１，ＰＣ３との接続不良を疑うことができる。さらに、ハーネスＰＳ２

が、断線していたり、コネクタＳＣ２または／およびコネクタＰＣ４に正常に接続されていないと、シャッタ１６３を手動で開閉させた場合に、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬと副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは点灯するものの電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは点灯しない。その結果、シャッタ１６３を手動で開閉させると、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬと副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬは点灯しているのに、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬは点灯していない場合には、ハーネスＰＳ２の異常やコネクタＳＣ２，ＰＣ４との接続不良を疑うことができる。

【１３３５】

また、清掃やメンテナンスあるいは製造段階で第１副制御基板４００Ｂが電源制御基板２５２Ｂと接続されていない状態でも、シャッタ１６３を手動で開閉することで、第１副制御基板４００ＢのＬＥＤ（２４ＳＬ、５ＳＬ）は点灯可能である。

【１３３６】

また、ハーネスＰＭが、断線していたり、コネクタＰＣ２または／およびコネクタＭＣ５に正常に接続されていないと、シャッタ１６３を手動で開閉させた場合に、図７０に示すモニタＬＥＤのうち主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬと主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬのみが点灯しない。その結果、シャッタ１６３を手動で開閉させても、図７０に示すモニタＬＥＤのうち主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬと主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬのみが点灯しない場合には、ハーネスＰＭの異常やコネクタＰＣ２，ＭＣ５との接続不良を疑うことができる。

【１３３７】

図７１は、図７０に示す主制御基板３００Ｂと、同じく図７０に示すリールユニット１０９との間に中継基板が設けられた例を示す図である。以下、図７０を用いて説明した接続例と異なる点を中心に説明し、重複する説明は省略する場合がある。

【１３３８】

この図７１では、主制御部基板３００Ｂに設けられた、コネクタＭＣ５およびコネクタＭＣ６は図示省略されている。図７１に示す主制御部基板３００Ｂとリールユニット１０９との間にはリール用中継基板９０２Ｂが示されている。

【１３３９】

リール用中継基板９０２Ｂには、主制御基板３００ＢのコネクタＭＣ２に接続したハーネスＭＲ１１が接続するコネクタＲＲＭ１と、リールユニット１０９のコネクタＲＣ１に接続したハーネスＭＲ１２が接続するコネクタＲＲＲ１が設けられている。また、主制御基板３００ＢのコネクタＭＣ３に接続したハーネスＭＲ２１が接続するコネクタＲＲＭ２と、リールユニット１０９のコネクタＲＣ２に接続したハーネスＭＲ２２が接続するコネクタＲＲＲ２も設けられている。さらに、主制御基板３００ＢのコネクタＭＣ４に接続したハーネスＭＲ３１が接続するコネクタＲＲＭ３と、リールユニット１０９のコネクタＲＣ３に接続したハーネスＭＲ３２が接続するコネクタＲＲＲ３も設けられている。

【１３４０】

図７１における接続例でも、電断状態においてリール１１０～１１２を手動で回転させると、正常であれば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ等のモニタＬＥＤが点灯する。しかしながら、主制御部基板３００Ｂとリールユニット１０９との間にある複数のハーネスＭＲ１１、ＭＲ１２、ＭＲ２１、ＭＲ２２、ＭＲ２１、ＭＲ３２が断線していたり、正常に接続されていないと、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬおよび主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ等のモニタＬＥＤは点灯しない。

【１３４１】

図７１における接続例では、リール用中継基板９０２Ｂを設けたことで、図７０に示す接続例よりも、ハーネスの数が増え、またコネクタの数も増えているため、電気的接続不良が生じる可能性が高くなっている。しかしながら、電断状態における手動操作によって誘導電流を生じさせ、モニタＬＥＤの点灯状態から、電気的接続不良を簡単に確認することができる。

【１３４２】
なお、リール用中継基板９０２Ｂにも、２４Ｖ電源ラインに２４ＶモニタＬＥＤと調整抵抗を設け、５Ｖ電源ラインに５ＶモニタＬＥＤと調整抵抗を設けてもよい。電断状態における手動操作によって誘導電流を生じさせ、正常であればこれらのモニタＬＥＤも点灯するようにすることで、電気的接続不良の確認を行うことができる。
【１３４３】
なお、ここでの説明では、可動体として、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２およびシャッタ１６３をあげて説明したが、これらに限らず、モータ駆動する可動体であればよい。
【１３４４】
さらに、電断状態において誘導電流で点灯するようにしたＬＥＤランプに代えて、７セグメント（ＳＥＧ）表示器等の発光手段を用いてもよい。例えば、遊技者の有利度合いが異なる設定値（例えば、設定１～設定６）を表示する７セグメント表示器であってもよい。発光手段としては、目視できるものであることが要件になる。なお、これらの発光手段は、モータが駆動しても移動しないものである。モータが駆動して移動する可動体に発光手段を設けておらず、固定された基板に発光手段を設けているからである。
【１３４５】
なお、以上の説明では、電断状態に誘導電流によってモニタＬＥＤを発光させるには、調整抵抗（２４ＭＲ，５ＭＲ，２４ＰＲ，５ＰＲ，２４ＳＲ，５ＳＲ）を用いたが、インピーダンスを調整することができる手段であれはよく、調整抵抗に限らない。ただし、通電状態でも多量の誘導電流が流れてしまうと弊害が生じるため、電断状態において誘導電流が流れやすくすることだけを考えてインピーダンスを調整するのでなく、通電時のことも考慮してインピーダンスを調整する必要がある。
【１３４６】
なお、上記説明した構成は、
発光手段と、
モータの駆動によって動作可能な可動体を有する可動体ユニットと、を備えた遊技台であって、
前記モータは、前記発光手段とハーネスを介して電気的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、
前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものである、ことを特徴とする遊技台、の一例に相当する。
【１３４７】
図７２は、図６８に示すスロットマシン１００および貸出機７００を含む遊技システムの構成図である。
【１３４８】
図７２に示すように、遊技システムＳは、図６８に示すスロットマシン１００、同じく図６８に示す貸出機７００、ホールコンピュータ６００、ホール管理端末８００、中間管理端末８１０、および管理サーバ８２０を有する。なお、貸出機７００、ホールコンピュータ６００、およびホール管理端末８００を総称すると外部処理装置になる。この外部処理装置の特徴の一つは記憶手段を備えていることになる。
【１３４９】
ホール管理端末８００は、ホールコンピュータ６００とは別のコンピュータであり、１つの遊技場（ホール）Ｈ１，Ｈ２・・・ごとに設置され、貸出機７００に接続されている。その貸出機７００は、スロットマシン１００に接続されていることから、ホール管理端末８００は、貸出機７００を介してスロットマシン１００に接続されていることになる。ホール管理端末８００には、貸出機７００とスロットマシン１００との間で行われたメダル数に関する情報（計数情報や、貸出情報）や、スロットマシン１００の稼働状態などの

情報が入力される。ホール管理端末８００は、入力されたこれらの情報の記録や管理を行う。

【１３５０】

管理サーバ８２０は、遊技システム１を統括的に管理するために設けられ、スロットマシン１００や貸出機７００に関する情報として、例えば、スロットマシン１００を識別する情報や貸出機７００を識別する情報（遊技機設置情報）を記憶しており、これらの情報を管理している。また、管理サーバ８２０は、中間管理端末８１０を介して多くの店のホール管理端末８００に接続されており、ホール管理端末８００と通信することで得られる情報、すなわち、メダル数に関する情報や、スロットマシン１００の稼働状態などの情報についても管理している。

【１３５１】

《通信シーケンスおよび通信内容》

遊技制御部３０２とメダル数制御部３５０の間ではコマンドの送受信が行われている。遊技制御部３０２は、２．９８ｍｓおきにメダル数制御部３５０に遊技制御部コマンド（遊技制御状態コマンド、遊技制御優先コマンド）を送信する。一方、メダル数制御部３５０は、５．９６ｍｓおきに遊技制御部３０２にメダル数制御コマンド（メダル数制御状態コマンド、応答コマンド）を送信する。なお、遊技制御部３０２では、遊技制御優先コマンドが遊技制御状態コマンドに優先して送信される。また、メダル数制御部３５０では、遊技制御優先コマンドに対応する応答コマンドがメダル数制御状態コマンドに優先して送信される。

【１３５２】

遊技制御部３０２とメダル数制御部３５０の間における通信や、メダル数制御部３５０と貸出機７００の間における通信では、遊技機状態情報や、遊技機性能情報や、遊技機設置情報が送受信される。

【１３５３】

図７３は、遊技機状態情報、遊技機性能情報や、および遊技機設置情報をまとめた表である。

【１３５４】

図７３（ａ）に示す遊技機状態情報は、大きく分けて、有利状態情報、設定状態情報、前面扉状態情報といった３つの状態情報が含まれている。有利状態情報は、ＲＢ相当のボーナス作動状態か否かを表す情報（ＲＢ情報）と、ＢＢ相当のボーナス作動状態か否か表す情報（ＢＢ情報）と、ＡＴ（アシストタイム）相当のボーナス作動状態か否かを表す情報（ＡＴ情報）で構成されている。設定状態情報は、図６９に示す設定ボタン１７５を操作して設定変更状態であるか否かを表す情報（設定変更中情報）と、設定確認状態であるか否かを表す情報（設定確認中情報）で構成されている。前面扉状態情報は、前面扉１０２が開放状態であるか否かを表す情報（扉開放情報）になる。なお、ＡＴ状態は、ストップボタン１３７乃至１３９の停止操作順序の報知や、狙って停止させる図柄の報知などの遊技者が有利な結果を得られるための補助機能が働く遊技状態である。

【１３５５】

図７３（ｂ）に示す遊技機性能情報には、総投入枚数情報、総払出枚数情報、ＭＹカウンタ値情報、役物総払出枚数情報、連続役物総払出枚数情報、遊技回数情報、役比モニタ情報が含まれている。総投入枚数情報は、電源オンから累積したメダルの投入枚数を表す情報である。なお、再遊技分のメダル枚数は含まれない。総払出枚数情報は、電源オンから累積したメダルの払出枚数を表す情報である。なお、再遊技分のメダル枚数は含まれない。ＭＹカウンタ値情報は、電源オン以降に算出されたＭＹカウンタの最大値を表す情報になる。スロットマシン１００には、内部当選した役に対する停止操作順序の報知が実行される状態があり、ＭＹカウンタは、この状態に移行してからのメダルの純増枚数をカウントするカウンタである。役物総払出枚数情報は、電源オンから累積した役物の作動によるメダルの払出枚数を表す情報である。連続役物総払出枚数情報は、電源オンから累積したＲＢの作動によるメダルの払出枚数を表す情報である。遊技回数情報は、電源オンから

累積した遊技回数を表す情報である。役比モニタ情報は、遊技機の射幸性の度合いを評価するための各種の比率（役物比率、連続役物比率、有利区間比率、指示込役物比率、役物等状態比率）を表す情報になる。

【１３５６】

図７３（ｃ）に示す遊技機設置情報には、遊技制御部情報とメダル数制御部情報の２つの情報が含まれている。遊技制御部情報は、遊技制御部３０２のＩＣチップのＩＤ番号情報と、そのＩＣチップのメーカーコードと、そのＩＣチップの製品コードで構成されている。メダル数制御部情報は、メダル数制御部３５０のＩＣチップのＩＤ番号情報と、そのＩＣチップのメーカーコードと、そのＩＣチップの製品コードで構成されている。

【１３５７】

図７４は、遊技制御部３０２からメダル数制御部３５０に遊技制御状態コマンドが送信された場合の通信シーケンスを示す図である。

【１３５８】

図７４には、左から、第１副制御部４００、遊技制御部３０２、メダル数制御部３５０、および貸出機７００が示されている。

【１３５９】

まず、遊技制御状態コマンドについて説明する前に、スロットマシン１００と貸出機７００との通信について説明しておく。貸出機７００には、メダル数制御部３５０が接続しており、スロットマシン１００と貸出機７００の通信は、メダル数制御部３５０と貸出機７００の間で行われる。メダル数制御部３５０と貸出機７００の間の通信は、３００ｍｓ周期で行われる。

【１３６０】

図７４に示すように、メダル数制御部３５０から貸出機７００には、遊技機情報通知と、計数通知が送信される。また、貸出機７００からメダル数制御部３５０には、貸出通知が送信され、この貸出通知を受けて、メダル数制御部３５０は貸出機７００に貸出受信結果応答通知を返信する。

【１３６１】

図７５は、メダル数制御部３５０と貸出機７００の間で行われる通信についての詳細を示す図である。

【１３６２】

図７５（ａ）は、メダル数制御部３５０と貸出機７００の間で行われる通信でやりとりされる電文のデータ構成を示す図である。この電文は、電文長、コマンド、通番、データ部、およびチェックサの５種類で構成されている。電文長には、電文全体の長さが格納されている。コマンドには、遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、および貸出受信結果応答通知の種別を識別するためのコマンドコードが格納されている。通番には、遊技機情報通知では通番、計数通知では計数通番、貸出通知および貸出受信結果応答通知では貸出通番が格納されている。各種通番の範囲は、０～２５５であり、電源オンの時に通番は０になり、２５５に到達すると１に戻って、その後、１～２５５で繰り返す。データ部には、各種のデータが格納されており、チェックサムには、電文長～データ部までのデータを加算し、総計の下位１バイトが格納されている。

【１３６３】

図７５（ｂ）は、遊技機情報通知のデータ部の具体的内容を示す図である。遊技機情報通知のデータ部には、ぱちんこ式遊技機、回胴式遊技機、アレンジボール遊技機等の種別を表すコードが格納されている。本実施形態の場合であれば、回胴式遊技機を表すコードが格納されている。遊技機情報種別には、図７３を用いて説明した遊技機性能情報および遊技機設置情報に加えて、ホールコン・不正監視情報が含まれている。遊技機情報種別は、これら３種類の情報のうちのいずれの情報であるかを識別するためのコードが格納されている。

【１３６４】

図７６（ａ）は、ホールコン・不正監視情報の詳細を示す図である。

【１３６５】
遊技メダル枚数情報は、メダル数制御部３５０のＲＡＭ３５８に記憶されている現在の遊技メダル数を表す情報になる。
【１３６６】
投入メダル数情報は、投入したメダルの枚数や、精算ボタン１３４（図６８参照）が操作されて戻りメダルがある場合の戻りメダル枚数により、前回の遊技機情報通知後に変化した投入メダル枚数の変動分の情報（－３～３枚）になる。すなわち、メダル数制御部３５０に遊技制御部３０２から送信されてくる遊技制御優先コマンド（投入コマンド、精算コマンド）に含まれている、メダル投入枚数の情報と精算枚数の情報に基づく情報である。
【１３６７】
払出メダル数情報は、払い出されたメダルの枚数を表す情報になる。この払出メダル数情報は、メダル数制御部３５０に遊技制御部３０２から送信されてくる遊技制御優先コマンド（払出コマンド）に含まれている、メダル払出枚数の情報に基づく情報である。
【１３６８】
有利状態情報は、図７３を用いて説明した同図（ａ）に示す有利状態情報になる。この他、遊技機の状態を表す情報が含まれていてもよい。
【１３６９】
遊技機エラー状態情報は、エラーコードによって表される情報である。
【１３７０】
図７６（ｂ）は、エラーコードの一覧表である。なお、図７６（ｂ）に示す各種エラーに関しては、後述する、メダル数制御状態コマンドや、遊技制御部３０２から第１副制御部４００に送信される各種処理コマンドや、遊技制御優先コマンド（エラー発生コマンド）でも取り扱われる。
【１３７１】
以下、特に説明の必要があるエラーに限り説明する。メダル数制御断線は、遊技制御部３０２がメダル数制御部３５０の断線を検出した場合のエラーであり、遊技制御断線は、その逆であり、メダル数制御部３５０が遊技制御部３０２の断線を検出した場合のエラーである。遊技順序異常は、遊技制御部３０２での遊技進行の順序が異常であるといったエラーである。遊技制御コマンド通番異常は、遊技制御部３０２からのコマンドの通番が前回の値に１を加算した値以外の値であるといったエラーである。払出枚数異常は、遊技制御状態コマンドに含まれている払出枚数が、０枚以上１５枚以下の範囲外の払出枚数であった場合のエラーである。すなわち、本実施形態のスロットマシン１００では、１回の払い出しの最大枚数は１５枚である。精算枚数不一致は、遊技制御優先コマンド（精算コマンド）に含まれている精算枚数が、投入枚数以上の精算枚数であった場合のエラーである。チップＩＤ番号不一致は、図７３（ｃ）に示す遊技制御部情報のうちのＩＣチップ番号情報が、前回の情報と異なっていた場合のエラーである。メダル数制御ＲＡＭエラーは、メダル数制御部３５０のＲＡＭ３５８の不良を表すエラーである。貸出機通信異常は、詳しくは後述する、貸出機７００からのＶＬ信号がオン状態であるにも関わらず貸出通知が未受信であるといったエラーである。なお、図７６（ｂ）に示す各種エラーが発生した場合にはいずれも、図６８に示す指示モニタ１２５の７セグメントが全点灯状態になり、スピーカ２７２からはエラー報知音が出力される。また、演出画像表示装置１５７には、表示用のエラーコードが表示される。
【１３７２】
遊技機不正情報には、図７３を用いて説明した同図（ａ）に示す設定状態情報や前面扉情報の他、不正を検知した場合の情報や、遊技メダル数がクリアされたことを表す情報や、不正検知中を表すセキュリティ信号等が含まれている。
【１３７３】
遊技情報数の情報は、現在賭数の情報と払出数の情報になる。これら２つの情報は、種別情報で区別される。現在賭数は、スタートレバー１３５の操作が受け付けられて遊技制

御部３０２からメダル数制御部３５０にスタートレバー受付コマンド（遊技制御状態コマンド）が送信されてきた場合に、そのスタートレバー受付コマンドに含まれている現在賭数の値になる。また、払出数は、遊技制御部３０２からメダル数制御部３５０に払出コマンド（遊技制御状態コマンド）が送信されてきた場合に、その払出コマンドに含まれている払出枚数の値になる。

【１３７４】

図７５（ｂ）を用いた説明に戻ると、メダル数制御部３５０から貸出機７００に３００ｍｓ周期で送信される遊技機情報通知には、遊技機情報種別で指定されたコードの遊技機情報が格納されている。すなわち、遊技機情報種別の値が０の場合には遊技機性能情報、遊技機情報種別の値が１の場合には遊技機設置情報、遊技機情報種別の値が２の場合にはホールコン・不正監視情報が格納されている。遊技機性能情報、遊技機設置情報、およびホールコン・不正監視情報は、通知間隔が異なっており、遊技機性能情報は、最も長い第１の時間（例えば、１８０秒）に１回通知され、遊技機設置情報は、第２の時間（例えば、６０秒）に１回通知され、ホールコン・不正監視情報は、最も短い第３の時間（例えば、通知周期の３００ｍｓ）ごとに通知される。これら３つの情報の通知タイミングが重なった場合には、遊技機設置情報の通知が最も優先され、次いで、遊技機性能情報の通知が優先される。そして最も優先度が低いのが、最も通知回数が多くなるホールコン・不正監視情報になる。

【１３７５】

図７５（ｃ）は、メダル数制御部３５０から貸出機７００に３００ｍｓ周期で送信される計数通知のデータ部の具体的内容を示す図である。なお、図７４に示すように、遊技機情報通知の通知開始から９０ｍｓ以上１００ｍｓ以内の範囲で計数通知は通知される。これは後述する図９９に示すステップＳ３３０３で９０ｍｓが設定される計数通知間隔タイマによって管理されている。また、詳しくは後述するが、図６８に示す計数ボタン１７１が１回短押しされると、計数枚数は１枚増加し、３００ｍｓの周期が到来するまで計数ボタン１７１が複数回短押しされると、短押しされた回数分のメダル数が計数枚数になる。一方、計数ボタン１７１が５００ｍｓ以上長押しされた状態で３００ｍｓの周期が到来すると、計数枚数は５０枚になる。すなわち、計数枚数を１枚単位で設定したり、５０枚を一度に設定したりすることができる。ただし、計数枚数がＲＡＭ３５８に記憶されている遊技メダル数の値を超えてしまう場合には、この遊技メダル数の値が計数枚数として設定される。計数メダル数情報は、３００ｍｓの周期が到来するまでの計数ボタン１７１の操作によって決まる計数枚数を表す情報である。計数累積メダル数は、電源オンから累積した計数メダル数を表す情報である。　図７５（ｄ）は、貸出機７００からメダル数制御部３５０に３００ｍｓ周期で送信される貸出通知のデータ部の具体的内容を示す図である。なお、図７４に示すように、貸出機７００は、計数通知の受信開始から１７０ｍｓ以内に貸出通知をメダル数制御部３５０に通知する。メダル数制御部３５０では、後述する図１０１に示すステップＳ３５０２で１７０ｍｓが設定される貸出通知間隔タイマによって貸出通知が１７０ｍｓ以内に通知されたか否かを監視している。図６８に示す貸出機７００の貸出ボタン７０７が操作されると、カードの「金銭残高」が所定金額（例えば、１０００円）以上であれば、所定金額相当分のメダル枚数（例えば、５０枚）が貸出メダル枚数になる。一方、カードの「金銭残高」が所定金額未満の場合には、現残高から所定レートで換算されるメダル枚数が貸出メダル枚数になる。貸出メダル数情報は、このように貸出ボタン７０７が操作されたことに応じた貸出メダル枚数を表す情報になる。なお、所定金額や所定金額相当分のメダル枚数については、貸出機７００で事前に設定することができる。

【１３７６】

図７５（ｅ）は、メダル数制御部３５０から貸出機７００に返信される貸出受領結果応答のデータ部の具体的内容を示す図である。詳しくは後述するが、メダル数制御部３５０では、貸出通知によって通知された貸出メダル枚数が５０枚以下であるか、ＲＡＭ３５８に記憶されている遊技メダル枚数が貸出用閾値（例えば、１５０００枚）未満であるか、

計数処理が行われていないか等を判定し、貸出メダル数受領結果を、正常か異常のいずれか一方に決定する。貸出受領結果応答では、この受領結果を貸出機７００に送信する。

【１３７７】

続いて、図７４に示す遊技制御部３０２が、メダル数制御部３５０に２．９８ｍｓおきに送信する遊技制御状態コマンドについて説明する。

【１３７８】

図７７は、遊技制御状態コマンドを示す表である。

【１３７９】

遊技制御状態コマンドは、１６ビットのコマンドであり、上位バイトの最上位ビットがストローブ信号として使用され、残りの上位７ビットでコマンド種別を表し、下位バイトで内容が表される。なお、図７７には、送信の際に用いられるコマンドオフセットも示されている。

【１３８０】

遊技制御部３０２は、有利状態情報（ＲＢ情報、ＢＢ情報、ＡＴ情報）を表すコマンドを送信し、２．９８ｍｓ経過すると、設定状態情報（設定変更中情報、設定確認中情報）を表すコマンドを送信し、２．９８ｍｓ経過すると、前面扉状態情報（扉開放情報）を表すコマンド送信する。以上で遊技機状態情報の送信が完了する。

【１３８１】

そして、２．９８ｍｓ経過すると、総投入枚数を３バイトで表した情報（総投入枚数情報）を１バイト分ずつ３回に分けて２．９８ｍｓの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが１３Ｈのコマンド種別で１バイト目分を送信し、２．９８ｍｓ経過すると、上位バイトが１４Ｈのコマンド種別で２バイト目分を送信し、２．９８ｍｓ経過すると、上位バイトが１５Ｈのコマンド種別で３バイト目分を送信する。

【１３８２】

続いて、２．９８ｍｓ経過すると、総払出枚数を３バイトで表した情報（総払出枚数情報）を１バイト分ずつ３回に分けて２．９８ｍｓの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが１６Ｈのコマンド種別で１バイト目分を送信し、２．９８ｍｓ経過すると、上位バイトが１７Ｈのコマンド種別で２バイト目分を送信し、２．９８ｍｓ経過すると、上位バイトが１８Ｈのコマンド種別で３バイト目分を送信する。

【１３８３】

次いで、２．９８ｍｓ経過すると、ＭＹカウンタ値を３バイトで表した情報（ＭＹカウンタ値情報）を１バイト分ずつ３回に分けて２．９８ｍｓの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが１９Ｈのコマンド種別で１バイト目分を送信し、２．９８ｍｓ経過すると、上位バイトが１ＡＨのコマンド種別で２バイト目分を送信し、２．９８ｍｓ経過すると、上位バイトが１ＢＨのコマンド種別で３バイト目分を送信する。

【１３８４】

さらに、２．９８ｍｓ経過すると、役物総払出枚数を３バイトで表した情報（役物総払出枚数情報）を３バイトで表した情報を１バイト分ずつ３回に分けて２．９８ｍｓの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが１ＣＨのコマンド種別で１バイト目分を送信し、２．９８ｍｓ経過すると、上位バイトが１ＤＨのコマンド種別で２バイト目分を送信し、２．９８ｍｓ経過すると、上位バイトが１ＥＨのコマンド種別で３バイト目分を送信する。

【１３８５】

そして、２．９８ｍｓ経過すると、連続役物総払出枚数を３バイトで表した情報（連続役物総払出枚数情報）を１バイト分ずつ３回に分けて２．９８ｍｓの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが１ＦＨのコマンド種別で１バイト目分を送信し、２．９８ｍｓ経過すると、上位バイトが２０Ｈのコマンド種別で２バイト目分を送信し、２．９８ｍｓ経過すると、上位バイトが２１Ｈのコマンド種別で３バイト目分を送信する。

【１３８６】

続いて、２．９８ｍｓ経過すると、遊技回数を２バイトで表した情報（遊技回数情報）を１バイト分ずつ２回に分けて２．９８ｍｓの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが

２２Ｈのコマンド種別で１バイト目分を送信し、２．９８ｍｓ経過すると、上位バイトが２３Ｈのコマンド種別で２バイト目分を送信する。

【１３８７】

次いで、２．９８ｍｓ経過すると、役比モニタ情報を５コマンドにわたって２．９８ｍｓの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが２４Ｈのコマンド種別で役物比率を表す情報を送信し、上位バイトが２５Ｈのコマンド種別で連続役物比率を表す情報を送信し、上位バイトが２６Ｈのコマンド種別で有利区間比率を表す情報を送信し、上位バイトが２７Ｈのコマンド種別で指示込役物比率を表す情報を送信し、上位バイトが２８Ｈのコマンド種別で役物等状態比率を表す情報を送信する。以上で遊技機性能情報の送信が完了する。

【１３８８】

さらに、２．９８ｍｓ経過すると、遊技制御部情報を１５コマンドにわたって２．９８ｍｓの間隔で送信する。すなわち、遊技制御部３０２のＩＣチップＩＤ番号を４バイトで表した情報を１バイト分ずつ４回に分けて２．９８ｍｓの間隔で送信する。次いで、遊技制御部３０２のＩＣチップメーカーコードを３バイトで表した情報を１バイト分ずつ３回に分けて２．９８ｍｓの間隔で送信する。続いて、遊技制御部３０２のＩＣチップ製品コードを８バイトで表した情報を１バイト分ずつ８回に分けて２．９８ｍｓの間隔で送信する。以上で遊技機設置情報の送信が完了する。

【１３８９】

最後に、チェックサム値を送信する。チェクサム値の送信が完了すると、有利状態情報の送信に戻り、以降は、図７７に示す遊技制御状態コマンドを１つずつ２．９８ｍｓおきに順番に送信することを繰り返す。なお、遊技制御優先コマンドがある場合は、このコマンドが送信されるまで遊技制御状態コマンドの送信が中断される。

【１３９０】

続いて、図７４に示すメダル数制御部３５０が、遊技制御部３０２に５．９６ｍｓおきに送信するメダル数制御状態コマンドについて説明する。

【１３９１】

図７８は、メダル数制御状態コマンドを示す表である。

【１３９２】

メダル数制御状態コマンドも、１６ビットのコマンドであり、上位バイトの最上位ビットがストローブ信号として使用され、残りの上位７ビットでコマンド種別を表し、下位バイトで内容が表される。なお、図７８には、送信の際に用いられるコマンドオフセットも示されている。　メダル数制御部３５０は、貸出機７００からのＶＬ信号がオン状態であるか否かを表すＶＬ信号情報を送信する。このＶＬ信号情報は、基本情報に相当し、その他の情報が含まれていてもよい。

【１３９３】

次いで、５．９６ｍｓが経過すると、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」を２バイトで表した情報を上位と下位で１バイト分ずつに分けて５．９６ｍｓの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが０２Ｈのコマンド種別で下位の１バイト分を送信し、５．９６ｍｓ経過すると、上位バイトが０３Ｈのコマンド種別で上位の１バイト分を送信する。

【１３９４】

そして、５．９６ｍｓ経過すると、計数枚数を表す情報（計数枚数情報）を送信し、５．９６ｍｓ経過すると、貸出枚数を表す情報（貸出枚数情報）を送信する。

【１３９５】

最後に、図７６（ｂ）を用いて説明したエラーコードを送信する。エラーコードの送信が完了すると、ＶＬ信号情報の送信に戻り、以降は、図７８に示すメダル数制御状態コマンドを５．９６ｍｓおきに順番に送信することを繰り返す。なお、遊技制御優先コマンドに対する応答コマンドがある場合は、このコマンドが送信されるまでメダル数制御状態コマンドの送信が中断される。

【１３９６】

次いで、図７４に示す遊技制御部３０２から第１副制御部４００に１００ｍｓ周期で送信されるセキュリティコマンドについて説明する。

【１３９７】

セキュリティコマンドには、ＶＬ信号がオン状態であるか否かを表すＶＬ信号情報、前面扉１０２が開放状態であるか否かを表す扉開放情報、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」を表す情報、計数枚数を表す情報、および貸出枚数を表す情報等が含まれている。なお、「遊技メダル数」を表す情報、計数枚数を表す情報、および貸出枚数を表す情報は、メダル数制御状態コマンドによってメダル数制御部３５０から送信されてきた情報になる。

【１３９８】

また、遊技制御部３０２から第１副制御部４００には、各種処理コマンドも送信されている。各種処理コマンドとしては、例えば、復電時の正常復帰コマンド、設定値変更に関わる設定変更開始コマンド、変更された設定値を含んだ設定変更終了コマンド、エラー発生コマンドおよびエラー解除コマンド、投入枚数を含んだベットコマンド、精算ボタンが押下されたことを表す精算ボタンコマンド、演出情報を含んだ演出情報コマンド、スタートボタン１３５の操作が受け付けられたことを表すスタートレバー受付コマンド、ストップボタン１３７乃至１３９の操作の受け付けに伴う第一～第三押下コマンド、遊技情報を含んだ遊技情報コマンド、払出開始を表す払出開始コマンド等があげられる。なお、エラー発生コマンドおよびエラー解除コマンドにおけるエラーは、図７６（ｂ）を用いて説明したエラーコードによって表されるエラーの他、遊技メダル表示枚数上限間近エラーや、前面扉１０２が開けられた扉開放エラーや、ＶＬ信号がオフになってしまった貸出機異常エラー等が含まれる。

【１３９９】

図７９は、遊技制御部３０２からメダル数制御部３５０に遊技制御優先コマンドが送信された場合の通信シーケンスを示す図である。

【１４００】

遊技制御優先コマンドは、遊技制御状態コマンドよりも優先して送信されるコマンドである。遊技制御部３０２は、遊技制御優先コマンド送信後にメダル制御部３５０から再送信のリクエストがあれば、再度、遊技制御優先コマンドをメダル制御部３５０に送信する。 図８０（ａ）は、遊技制御優先コマンドの詳細を示す図である。

【１４０１】

遊技制御優先コマンドには、メダル数制御部３５０に送信されるとメダル数制御部３５０から応答コマンドが返信されるものと、この応答コマンドが返信されずにメダル数制御状態コマンドの送信が継続されるものとの２種類がある。前者の遊技制御優先コマンドを遊技制御優先コマンド１と称し、後者の遊技制御優先コマンドを遊技制御優先コマンド２と称する。図７９には、遊技制御優先コマンド１が送信された場合の通信シーケンスが示されている。

【１４０２】

遊技制御優先コマンド１には、払出コマンドと、投入コマンドと、精算コマンドが含まれている。払出コマンドは、上位バイトが０４Ｈのコマンド種別で払出枚数（０枚～１５枚）を送信し、次いで、上位バイトが０５Ｈのコマンド種別でコマンド通番を送信し、最後に上位バイトが０６Ｈのコマンド種別でチェックサムを送信する。すなわち、払出コマンドの送信では、３つのコマンドを連続して送信する。

【１４０３】

投入コマンドは、上位バイトが０７Ｈのコマンド種別で投入枚数（０枚～３枚）を送信し、次いで、上位バイトが０８Ｈのコマンド種別でコマンド通番を送信し、最後に上位バイトが０９Ｈのコマンド種別でチェックサムを送信する。すなわち、投入コマンドの送信でも、３つのコマンドを連続して送信する。

【１４０４】

精算コマンドは、上位バイトが０ＡＨのコマンド種別で精算枚数（０枚～３枚）を送信

し、次いで、上位バイトが０ＢＨのコマンド種別でコマンド通番を送信し、最後に上位バイトが０ＣＨのコマンド種別でチェックサムを送信する。すなわち、精算コマンドの送信でも、３つのコマンドを連続して送信する。

【１４０５】

図７９に示すメダル数制御部３５０は、遊技制御優先コマンド１を受信すると、応答コマンドを送信する。

【１４０６】

図８０（ｂ）は、メダル数制御部３５０から遊技制御部３０２に返信される応答コマンドの詳細を示す図である。

【１４０７】

応答コマンドは、払出コマンドに対応して送信される場合（払出応答）と、投入コマンドに対応して送信される場合（投入応答）と、精算コマンドに対応して送信される場合（精算応答）がある。応答コマンドは、コマンド種別の値になる上位バイトの値が００Ｈとなっている。払出応答では、正常、異常、および払出コマンドの再要求のうちのいずれか一つが含まれた応答コマンドとなる。なお、ここでの正常は、払出完了に相当し、異常は、払出によって遊技メダル数が払出用閾値（例えば、１６３８３枚）を超えた場合に相当する。

【１４０８】

投入応答では、正常、異常、および投入コマンドの再要求のうちのいずれか一つが含まれた応答コマンドとなる。なお、ここでの正常は、投入完了に相当し、異常は、投入失敗あるいは投入無効に相当する。

【１４０９】

精算応答では、正常、異常、および精算コマンドの再要求のうちのいずれか一つが含まれた応答コマンドとなる。なお、ここでの正常は、精算完了に相当し、異常は、精算によって遊技メダル数が精算用閾値（例えば、１６３８３枚）を超えた場合に相当する。なお、精算用閾値は、上述の払出用閾値と同じ値の閾値である。

【１４１０】

図８１は、遊技制御部３０２からメダル数制御部３５０に遊技制御優先コマンド２が送信された場合の通信シーケンスを示す図である。

【１４１１】

図８０（ａ）に示すように、遊技制御優先コマンド２には、エラー発生コマンドと、ＲＡＭクリアコマンドと、スタートレバー操作コマンドが含まれている。エラー発生コマンドは、上位バイトが０１Ｈのコマンド種別で、図７６（ｂ）に示す各種エラーが発生したことが含まれるコマンドである。

【１４１２】

ＲＡＭクリアコマンドは、上位バイトが０２Ｈのコマンド種別で、遊技制御部３０２が判定したＲＡＭ３０８の正常、あるいは遊技制御部３０２が判定したＲＡＭ３０８不良が含まれたコマンドである。

【１４１３】

スタートレバー受付コマンドは、上位バイトが０３Ｈのコマンド種別で、スタートレバー１３５の操作が受け付けられると賭数が確定するため、確定した賭数（現在賭数：１～３）を表す情報が含まれたコマンドである。

【１４１４】

《図柄配列》

各リール１１０乃至１１２には、複数種類の図柄が所定コマ数だけ配置されている。本実施形態におけるスロットマシン１００は、遊技の興趣を向上させるため、停止操作された位置から最大引込み範囲内で、対応するリール１１０～１１２を停止させるように構成されている。

【１４１５】

《入賞役の種類》

スロットマシン１００の入賞役には、特別役、再遊技役、小役がある。なお、入賞役の種類は、これらの役に限定されるものではなく、任意に採用することができる。

【１４１６】

《内部当選役の種類》

遊技においては、遊技開始時の抽選によって内部当選役が決定され、当該遊技ではこの内部当選役に対応する役に入賞可能となる。なお、役によっては内部当選の結果が次の遊技に持ち越される場合がある。

【１４１７】

《遊技の状態の種類》

スロットマシン１００には、有利度の異なる様々な状態が設けられており、これらの状態の移行によって有利度を変化させ、遊技の興趣を向上させている。

【１４１８】

《処理の概要》

以下、遊技制御部３０２、メダル数制御部３５０、第１副制御部４００、第２副制御部５００の処理について図面を用いて説明する。なお、本実施形態は実際のメダルを用いずに、実メダルの枚数に相当する情報（仮想メダル数）を用いる、所謂メダルレスの構成を採用しているが、以下の説明ではこの情報について「メダル数」との記載を用いることとする。

【１４１９】

《遊技制御部メイン処理》

まず、図８２を用いて、遊技制御部３０２のＣＰＵ３０４が実行する遊技制御部メイン処理について説明する。なお、同図は遊技制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【１４２０】

上述したように、遊技制御部３０２には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）３３８を設けている。この起動信号を入力した遊技制御部３０２のＣＰＵ３０４は、リセット割込によりリセットスタートしてＲＯＭ３０６に予め記憶している制御プログラムに従って図８２に示す遊技制御部メイン処理を実行する。

【１４２１】

電源投入が行われると、まず、ステップＳ１０１で各種の初期設定を行う。この初期設定では、ＣＰＵ３０４のスタックポインタ（ＳＰ）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、Ｉ／Ｏ３１０の初期設定、ＲＡＭ３０８に記憶する各種変数（後述するＭＹカウンタを含む）の初期設定、ＷＤＴ３１４への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、設定変更を行った場合は、ＲＡＭ３０８の内容が初期化される。また、復帰処理においてＲＡＭ３０８のバックアップデータに異常があると判定された場合も、ＲＡＭ３０８の内容が初期化される。この初期化がされた場合は、初期化が正常に終了したか否かの情報を含むＲＡＭクリアコマンドがメダル数制御部３５０に送信される。

【１４２２】

ステップＳ１０２では、メダル投入・スタートレバー受付処理を実行する。なお、この処理の詳細については図８４を用いて後述する。

【１４２３】

ステップＳ１０３では、有効な入賞ラインを確定する。

【１４２４】

ステップＳ１０４では、現在の遊技の状態に応じてＲＯＭ３０６に格納されている入賞役抽選テーブルを読み出し、これと乱数値生成回路３１６から取得した乱数値とを用いて内部抽選（役の抽選）を行い、内部当選役を決定する。内部抽選の結果、いずれかの入賞役（作動役を含む）に内部当選した場合、その入賞役のフラグがオンになる。

【１４２５】

ステップＳ１０５では、内部抽選の結果に基づき、停止操作に対応するリール停止デー

タが準備される。このリール停止データは、遊技制御部３０２のＲＯＭ３０６内に記憶されている。

【１４２６】

ステップＳ１０６では、遊技間隔タイマ（後述するタイマ更新処理で減算）が０であることを条件としてリール１１０～１１２の回転を開始させるとともに、遊技間隔タイマに初期値が設定される。また、リール１１０～１１２の回転開始時にはリール回転開始コマンドを第１副制御部４００に送信するための準備を行う。その後、リール１１０～１１２が所定の回転速度になり、各リールに設けられた光学式センサを検知し、各リールの図柄位置を把握すると、ストップボタン１３７～１３９に対する停止操作が有効化される。なお、上記遊技間隔カウンタによって、一遊技に要する最低の時間（本実施形態では、４．１ｓ）を担保し、射幸性を抑えている。

【１４２７】

ステップＳ１０７は、リール停止制御処理が実行される。この処理では、停止操作が有効化された後、いずれかのストップボタン１３７～１３９が押されると、押されたストップボタン１３７～１３９に対応するリール１１０～１１２を停止させる。具体的には、停止操作がされる毎に、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従って停止操作に対応するリール１１０～１１２を停止させる。また、第一停止操作については第二停止操作に対応するリール停止データを準備し、第二停止操作については第三停止操作に対応するリール停止データを準備する。なお、停止操作毎に、対応するコマンド（第一～第三押下コマンド）を第１副制御部４００に送信するための準備を行い、リール１１０～１１２が停止する毎に、対応するコマンド（第一～第三停止コマンド）を第１副制御部４００に送信するための準備を行う。全リール１１０乃至１１２が停止するとステップＳ１０８へ進む。

【１４２８】

ステップＳ１０８では、入賞判定処理を行う。ここでは、有効化された入賞ライン上に、何らかの入賞役に対応する図柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。なお、入賞役の判定を行った後に、入賞コマンドを第１副制御部４００に送信するための準備を行う。 ステップＳ１０９では、メダル付与処理を実行する。なお、この処理の詳細については図８９を用いて後述する。

【１４２９】

ステップＳ１１０では遊技状態制御処理を行う。ここでは、当該遊技の結果を基に遊技状態に関するステータスの更新を行う。

【１４３０】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップＳ１０２へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【１４３１】

次に、図８３を用いて、図８２の遊技制御部メイン処理におけるメダル投入・スタートレバー受付処理（ステップＳ１０２）の詳細について説明する。同図は、図８２におけるメダル投入・スタートレバー受付処理（ステップＳ１０２）のフローチャートである。

【１４３２】

まず、最初に実行されるステップＳ１００１では、何らかのエラーステータスがあるか否かが判定される。このエラーステータスがない場合にはステップＳ１００３に進み、何らかのエラーステータスがある場合にはステップＳ１００２に進む。

【１４３３】

ステップＳ１００２では、エラーステータスに対応するエラーの報知処理が実行され、再度ステップＳ１００１に進む。

【１４３４】

ステップＳ１００３では、１回の割り込み時間待機処理が実行され、ステップＳ１００４に進む。

【１４３５】

ステップＳ１００４では、割り込み処理を禁止し、ステップＳ１００５に進む。
【１４３６】
ステップＳ１００５では、設定キーの操作の受け付けがあるか否かが判定される。設定キーの操作の受け付けがある場合にはステップＳ１００６に進み、設定キーの操作の受け付けがない場合にはステップＳ１００７に進む。
【１４３７】
ステップＳ１００６では、設定キーの操作の受け付けを確認する処理が実行され、再度ステップＳ１００１に進む。
【１４３８】
ステップＳ１００７では、ＶＬ信号がオンであるか否かが判定される。このＶＬ信号は、貸出機７００からメダル数制御部３５０に常にオンの状態で送信される信号である。遊技制御部３０２では、メダル数制御部３５０から送信される情報に基づいて、ＶＬ信号の状態を把握している。このＶＬ信号がオンの状態であればステップＳ１００８に進み、ＶＬ信号がオフの状態であれば再度ステップＳ１００１に進む。
【１４３９】
ステップＳ１００８では、スタートレバー１３５の操作を受け付けたか否かが判定される。スタートレバー１３５の操作を受け付けた場合にはステップＳ１００９に進み、スタートレバー１３５の操作を受け付けていない場合にはステップＳ１０１１に進む。
【１４４０】
ステップＳ１００９では、再遊技フラグがオンであるか否かが判定される。この再遊技フラグは、再遊技役に入賞して再遊技が付与された場合にオンに設定されるフラグである。再遊技フラグがオフの場合にはステップＳ１０１０に進み、再遊技フラグがオンの場合にはこのメダル投入・スタートレバー受付処理を終了する。
【１４４１】
ステップＳ１０１０では、現在の賭数（現在賭数）と、遊技を開始するために必要な数（開始可能枚数）を比較する。現在賭数が開始可能枚数より小さい場合にはステップＳ１０１１に進み、現在賭数が開始可能枚数以上であればステップＳ１０１２に進む。
【１４４２】
ステップＳ１０１１では、メダル投入中処理が実行され、再度ステップＳ１００１に進む。なお、メダル投入中処理の詳細については図８４を用いて後述する。
【１４４３】
ステップＳ１０１２では、メダル数制御部３５０への送信内容（２バイト）のうち、上位バイトに０３Ｈが設定され、ステップＳ１０１３に進む。なお、ここで設定される値は、送信されるコマンドがスタートレバー受付コマンドであることを示すために用いられる。
【１４４４】
ステップＳ１０１３では、メダル数制御部３５０への送信内容（２バイト）のうち、下位バイトに現在賭数が設定され、ステップＳ１０１４に進む。
【１４４５】
ステップＳ１０１４では、メダル数制御部宛優先コマンド送信処理が実行される。なお、この処理の詳細については図８８を用いて後述する。
【１４４６】
ステップＳ１０１５では、スタートレバー受付コマンドを第１副制御部４００に送信し、このメダル投入・スタートレバー受付処理を終了する。
【１４４７】
次に、図８４を用いて、図８３のメダル投入・スタートレバー受付処理におけるメダル投入中処理（ステップＳ１０１１）の詳細について説明する。同図は、図８３におけるメダル投入中処理（ステップＳ１０１１）のフローチャートである。
【１４４８】
まず、最初に実行されるステップＳ１１０１では、精算ボタン１３４の操作を受け付け

たか否かが判定される。精算ボタン１３４の操作を受け付けた場合にはステップＳ１１０２に進み、精算ボタン１３４の操作を受け付けていない場合にはステップＳ１１０３に進む。

【１４４９】

ステップＳ１１０２では、精算ボタン処理が実行され、このメダル投入中処理を終了する。なお、精算ボタン処理の詳細については図８５を用いて後述する。

【１４５０】

ステップＳ１１０３では、いずれかのベットボタン１３０、１３２の操作を受け付けたか否かが判定される。ベットボタン１３０、１３２の操作を受け付けた場合にはステップＳ１１０４に進み、ベットボタン１３０、１３２の操作を受け付けていない場合このメダル投入中処理を終了する。

【１４５１】

ステップＳ１１０４では、再遊技フラグがオンであるか否かが判定される。この再遊技フラグは、再遊技役に入賞して再遊技が付与された場合にオンに設定されるフラグである。再遊技フラグがオフの場合にはステップＳ１１０５に進み、再遊技フラグがオンの場合にはステップＳ１１１４に進む。

【１４５２】

ステップＳ１１０５では、要求枚数として０が設定され、ステップＳ１１０６に進む。なお、この要求枚数は、メダル数制御部３５０とやり取りされるメダル数を設定するために用いられる値である。

【１４５３】

ステップＳ１１０６では、現在賭数と最大賭数（本実施形態では３）が比較される。現在賭数が最大賭数と同じでなければステップＳ１１０７に進み、現在賭数が最大賭数と等しくなっていればステップＳ１１１０に進む。

ステップＳ１１０７では、最大賭数から現在賭数を減じた値が要求枚数に設定され、ステップＳ１１０８に進む。

【１４５４】

ステップＳ１１０８では、操作を受け付けたと判定されたベットボタン１３０、１３２が１枚ベットボタン１３０であるか否かが判定される。操作を受け付けたと判定されたベットボタン１３０、１３２が１枚ベットボタン１３０である場合にはステップＳ１１０９に進み、それ以外はステップＳ１１１０に進む。

【１４５５】

ステップＳ１１０９では、要求枚数として１が設定され、ステップＳ１１１０に進む。

【１４５６】

上記のステップＳ１１０５からステップＳ１１０９では、現在賭数が最大賭数となっていれば要求枚数は０になる。また、現在賭数が最大賭数未満の状態でＭＡＸベットボタン１３２が操作された場合、最大賭数３に対して現在賭数が０の場合は要求枚数が３、現在賭数が１の場合は要求枚数が２、現在賭数が２の場合は要求枚数が１となる。また、現在賭数が最大賭数未満の状態で１枚ベットボタン１３０が操作された場合は、要求枚数が１となる。

【１４５７】

ステップＳ１１１０では、メダル数制御部３５０への送信内容（２バイト）のうち、上位バイトに０７Ｈが設定され、ステップＳ１１１１に進む。なお、ここで設定される値は、送信されるコマンドが投入コマンドであることを示すために用いられる。

【１４５８】

ステップＳ１１１１では、メダル数制御部宛変動情報送信処理が実行され、ステップＳ１１１２に進む。なお、メダル数制御部宛変動情報送信処理の詳細については図８６を用いて後述する。

【１４５９】

ステップＳ１１１２では、ステップＳ１１１１で送信したコマンドに対する応答結果を

待ち、この結果が「正常」であったか否かが判定される。応答結果が「正常」であればステップＳ１１１３に進み、応答結果が「正常」でなければステップＳ１１１４に進む。
【１４６０】
ステップＳ１１１３では、現在賭数に要求枚数を加算し、ステップＳ１１１４に進む。
【１４６１】
ステップＳ１１１４では、ベットボタン受付コマンドを第１副制御部に送信し、このメダル投入中処理を終了する。
【１４６２】
次に、図８５を用いて、図８４のメダル投入中処理における精算ボタン処理（ステップＳ１１０２）の詳細について説明する。同図は、図８４における精算ボタン処理（ステップＳ１１０２）のフローチャートである。
【１４６３】
まず、最初に実行されるステップＳ１２０１では、精算ボタン受付コマンドを第１副制御部に送信し、ステップＳ１２０２に進む。
【１４６４】
ステップＳ１２０２では、再遊技フラグがオンであるか否かが判定される。この再遊技フラグは、再遊技役に入賞して再遊技が付与された場合にオンに設定されるフラグである。再遊技フラグがオフの場合にはステップＳ１２０３に進み、再遊技フラグがオンの場合にはこの精算ボタン処理を終了する。
【１４６５】
ステップＳ１２０３では、要求枚数と現在賭数が設定され、ステップＳ１２０４に進む。
【１４６６】
ステップＳ１２０４では、メダル数制御部３５０への送信内容（２バイト）のうち、上位バイトに０ＡＨが設定され、ステップＳ１２０５に進む。なお、ここで設定される値は、送信されるコマンドが精算コマンドであることを示すために用いられる。
【１４６７】
ステップＳ１２０５では、メダル数制御部宛変動情報送信処理が実行され、ステップＳ１２０６に進む。なお、メダル数制御部宛変動情報送信処理の詳細については図８６を用いて後述する。
【１４６８】
ステップＳ１２０６では、ステップＳ１２０５で送信したコマンドに対する応答結果が「正常」であったか否かが判定される。応答結果が「正常」であればステップＳ１２０７に進み、応答結果が「正常」でなければこの精算ボタン処理を終了する。
【１４６９】
ステップＳ１２０７では、現在賭数に０が設定され、この精算ボタン処理を終了する。
【１４７０】
次に、図８６を用いて、図８４のメダル投入中処理におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップＳ１１１１）、図８５の精算ボタン処理におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップＳ１２０５）、図８９のメダル付与処理におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップＳ１６０５）、の詳細について説明する。同図は、図８４、図８５、図８９におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップＳ１１１１、ステップＳ１２０５、ステップＳ１６０５）のフローチャートである。
【１４７１】
まず、最初に実行されるステップＳ１３０１では、送信残回数の値に初期値（本実施形態では４）が設定され、ステップＳ１３０２に進む。
【１４７２】
ステップＳ１３０２では、応答結果が「異常」であることを示す情報が設定され、ステップＳ１３０３に進む。なお、この応答結果については、メダル数制御部３５０からの応答結果によって上書きされるが、上書きされない（応答がない）場合は「異常」であるこ

とを示すことになる。
【１４７３】
ステップＳ１３０３では、何らかのエラーステータスがあるか否かが判定される。何らかのエラーステータスがあればこのメダル数制御部宛変動情報送信処理を終了し、エラーステータスがなければステップＳ１３０４に進む。
【１４７４】
ステップＳ１３０４では、応答待機タイマの値に初期値（本実施形態では１００ｍｓに相当する値）が設定され、ステップＳ１３０５に進む。
【１４７５】
ステップＳ１３０５では、送信残回数の値が１減算され、ステップＳ１３０６に進む。
【１４７６】
ステップＳ１３０６では、送信残回数の値が０でなければステップＳ１３０７に進み、送信残回数の値が０であればこのメダル数制御部宛変動情報送信処理を終了する。
【１４７７】
ステップＳ１３０７では、三連コマンド送信処理が実行され、ステップＳ１３０８に進む。なお、この三連コマンド送信処理の詳細については図８７を用いて後述する。
【１４７８】
ステップＳ１３０８では、応答待機タイマの値が０でなければステップＳ１３０９に進み、応答待機タイマの値が０であれば再度ステップＳ１３０３に進む。
【１４７９】
ステップＳ１３０９では、メダル数制御部３５０からの応答を受信していればステップＳ１３１０に進み、受信していなければ再度ステップＳ１３０８に進む。
【１４８０】
ステップＳ１３１０では、メダル数制御部３５０からの応答の受信結果が「再要求」であれば再度ステップＳ１３０３に進み、それ以外の受信結果であればステップＳ１３１１に進む。
【１４８１】
ステップＳ１３１１では、メダル数制御部３５０からの応答の受信結果を応答結果として記憶し、ステップＳ１３１２に進む。
【１４８２】
ステップＳ１３１２では、コマンド通番が１加算され、このメダル数制御部宛変動情報送信処理を終了する。
【１４８３】
次に、図８７を用いて、図８６のメダル数制御部宛変動情報送信処理における三連コマンド送信処理（ステップＳ１３０７）の詳細について説明する。同図は、図８６における三連コマンド送信処理（ステップＳ１３０７）のフローチャートである。ここで三連コマンドは、三連続で送信されるコマンドの一群で構成されるコマンドのことであり、本実施形態では、図８０（ａ）に示す投入コマンド、精算コマンド、払出コマンドのそれぞれが三連コマンドとなっている。
【１４８４】
まず、最初に実行されるステップＳ１４０１では、チェックサムの値が０に設定（初期化）され、ステップＳ１４０２に進む。
【１４８５】
ステップＳ１４０２では、メダル数制御部３５０への送信内容（２バイト）のうち、下位バイトに要求枚数が設定され、ステップＳ１４０３に進む。
【１４８６】
ステップＳ１４０３では、メダル数制御部宛優先コマンド送信処理が実行される。なお、この処理の詳細については図８８を用いて後述する。
【１４８７】
ステップＳ１４０４では、送信内容（下位バイト）を用いてチェックサムの値を更新す

る。
【１４８８】
　ステップＳ１４０５では、メダル数制御部３５０への送信内容（２バイト）のうち、上位バイトの値を１加算し、ステップＳ１４０６に進む。
【１４８９】
　ステップＳ１４０６では、メダル数制御部３５０への送信内容（２バイト）のうち、下位バイトにコマンド通番が設定され、ステップＳ１４０７に進む。
【１４９０】
　ステップＳ１４０７では、メダル数制御部宛優先コマンド送信処理が実行される。なお、この処理の詳細については図８８を用いて後述する。
【１４９１】
　ステップＳ１４０８では、送信内容（下位バイト）を用いてチェックサムの値を更新する。
【１４９２】
　ステップＳ１４０９では、メダル数制御部３５０への送信内容（２バイト）のうち、上位バイトの値を１加算し、ステップＳ１４１０に進む。
【１４９３】
　ステップＳ１４１０では、メダル数制御部３５０への送信内容（２バイト）のうち、下位バイトにチェックサムが設定され、ステップＳ１４１１に進む。
【１４９４】
　ステップＳ１４１１では、メダル数制御部宛優先コマンド送信処理が実行される。なお、この処理の詳細については図８８を用いて後述する。
【１４９５】
　次に、図８８を用いて、図８３のメダル投入・スタートレバー受付処理におけるメダル数制御部宛優先コマンド送信処理（ステップＳ１０１４）、および図８７の三連コマンド送信処理におけるメダル数制御部宛優先コマンド送信処理（ステップＳ１４０３、Ｓ１４０６、ステップＳ１４０９）の詳細について説明する。同図は、図８３、図８７におけるメダル数制御部宛優先コマンド送信処理（ステップＳ１０１４、Ｓ１４０３、Ｓ１４０６、ステップＳ１４０９）のフローチャートである。
【１４９６】
　まず、最初に実行されるステップＳ１５０１では、メダル数制御部宛送信バッファが空であるか否かが判定される。この送信バッファが空であればステップＳ１５０２に進み、送信バッファが空でない場合にはこのステップＳ１５０１を繰り返す。
【１４９７】
　ステップＳ１５０２では、メダル数制御部宛送信バッファに送信内容（２バイト）をセットし、このメダル数制御部宛優先コマンド送信処理を終了する。
【１４９８】
　次に、図８９を用いて、図８２の遊技制御部メイン処理におけるメダル付与処理（ステップＳ１０９）の詳細について説明する。同図は、図８２におけるメダル付与処理（ステップＳ１０９）のフローチャートである。
【１４９９】
　まず、最初に実行されるステップＳ１６０１では、何らかのエラーステータスがあるか否かが判定される。エラーステータスがない場合にはステップＳ１６０２に進み、何らかのエラーステータスがある場合にはステップＳ１６０３に進む。
【１５００】
　ステップＳ１６０２では、要求枚数として払出枚数の値が設定され、ステップＳ１６０４に進む。
【１５０１】
　ステップＳ１６０３では、エラーステータスに対応するエラーの報知処理が実行され、再度ステップＳ１６０１に進む。

【１５０２】
ステップＳ１６０４では、メダル数制御部３５０への送信内容（２バイト）のうち、上位バイトに０４Ｈが設定され、ステップＳ１６０５に進む。なお、ここで設定される値は、送信されるコマンドが払出コマンドであることを示すために用いられる。
【１５０３】
ステップＳ１６０５では、メダル数制御部宛変動情報送信処理（図８６）が実行され、ステップＳ１６０６に進む。
【１５０４】
ステップＳ１６０６では、ステップＳ１６０５で送信したコマンドに対する応答結果が「正常」であったか否かが判定される。応答結果が「正常」であればステップＳ１６０７に進み、応答結果が「正常」でなければステップＳ１６０８に進む。
【１５０５】
ステップＳ１６０７では、払出コマンドを第１副制御部に送信し、このメダル付与処理を終了する。
【１５０６】
ステップＳ１６０８では、エラー要求がなければ、遊技メダル数がオーバーフロー（払い出しによる加算ができない）状態であることを示すコマンドを第１副制御部に送信し、ステップＳ１６０１に進む。
【１５０７】
《遊技制御部タイマ割込処理》
次に、図９０を用いて、遊技制御部３０２のＣＰＵ３０４が実行する遊技制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は遊技制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【１５０８】
遊技制御部３０２は、所定の周期（本実施形態では１．４９ｍｓに１回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ３１２を備えており、このタイマ割込信号を契機として遊技制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。
【１５０９】
ステップＳ２０１では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、ＣＰＵ３０４の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。
【１５１０】
ステップＳ２０２では、ＷＤＴ３１４のカウント値が初期設定値（本実施形態では３２．８ｍｓ）を超えてＷＤＴ割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、ＷＤＴ３１４を定期的に（本実施形態では、遊技制御部タイマ割込の周期である１．４９ｍｓに１回）リスタートを行う。
【１５１１】
ステップＳ２０３では、エラー監視処理を実行する。ここでは、メダル数制御部３５０との通信状態の異常や、扉の開閉状態の異常といった各種エラーに対応する処理を行う。なお、何らかのエラーステータスがある場合には、このエラーステータスの情報を含むエラー発生コマンドがメダル数制御部３５０に送信される。
【１５１２】
ステップＳ２０４では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、Ｉ／Ｏ３１０の入力ポートを介して、各種センサ３１８のセンサ回路３２０の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、ＲＡＭ３０８に各種センサ３１８ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。なお、光学式センサの状態はこの処理で確認される。
【１５１３】
ステップＳ２０５では、各種遊技処理が実行され、割込みステータスに応じた処理が実行される。
【１５１４】

ステップＳ２０６では、メダル数制御コマンド受信処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図９２を用いて後述する。

【１５１５】

ステップＳ２０７では、遊技制御コマンド送信処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図９３を用いて後述する。

【１５１６】

ステップＳ２０８では、演出コマンド送信処理を行い、遊技制御部３０２のメイン処理やタイマ割込処理等で送信準備されていた各種のコマンドを第１副制御部４００に送信する。なお、第１副制御部４００に送信する出力予定情報は本実施形態では１６ビットで構成しており、ビット１５はストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット１１～１４はコマンド種別（例えば、基本コマンド、ベットコマンド、スタートレバー受付コマンド、内部当選コマンド、リール１１０乃至１１２の回転の開始に伴うリール回転開始コマンド、ストップボタン１３７乃至１３９の操作の受け付けに伴う第一～第三押下コマンド、リール１１０乃至１１２の停止に伴う第一～第三停止コマンド、入賞コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払い出し完了コマンド、遊技状態更新コマンド、等）、ビット０～１０はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成されている。

【１５１７】

第１副制御部４００では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、遊技制御部３０２における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【１５１８】

ステップＳ２０９では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップＳ２０４において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ３１８の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には（図示省略）エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、各種ランプ３３６、各種の７セグメント（ＳＥＧ）表示器の設定を行う。

【１５１９】

ステップＳ２１０では、セキュリティコマンド送信処理が実行される。具体的には、１００ｍｓの周期ごとに第１副制御部４００にセキュリティコマンドが送信される。このセキュリティコマンドには、ＶＬ信号がオン状態であるか否かを表すＶＬ信号情報、前面扉１０２が開放状態であるか否かを表す扉開放情報、ＲＡＭ３０８に記憶されている「遊技メダル数」を表す情報、計数枚数を表す情報、および貸出枚数を表す情報等が含まれている。

【１５２０】

ステップＳ２１１では、タイマ更新処理を行う。例えば、遊技間隔タイマを減算する、というような、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する処理を実行する。

【１５２１】

ステップＳ２１２では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号を受信した場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップＳ２１４に進み、低電圧信号を受信していない場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップＳ２１３に進む。

【１５２２】

ステップＳ２１３では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップＳ２０１で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定する等の処理を行う。その後、図８２に示す遊技制御部メイン処理に復帰する。

【１５２３】

一方、ステップＳ２１４では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタ等の退避が必要な情報（復帰データ）をＲＡＭ３０８の所定の領域に退避

し、ＲＡＭ３０８の使用領域を少なくとも含む所定領域に対するチェックサム値を導出してＲＡＭ３０８に記憶させ、電源ステータスを「正常」に設定する。

【１５２４】

次に、図９１を用いて、図９０の遊技制御部タイマ割込処理におけるエラー監視処理（ステップＳ２０３）の一つである断線判定処理の詳細について説明する。同図は、図９０におけるエラー監視処理（ステップＳ２０３）の一つである断線判定処理のフローチャートである。

【１５２５】

まず、最初に実行されるステップＳ２００１では、断線判定用タイマの値が０でなければステップＳ２００２に進み、断線判定用タイマの値が０であればステップＳ２００３に進む。

【１５２６】

ステップＳ２００２では、メダル数制御部３５０から送信されるストローブ信号がオンであればステップＳ２００４に進み、ストローブ信号がオフであればステップＳ２００５に進む。

【１５２７】

ステップＳ２００３では、断線判定用タイマの値に初期値（本実施形態では２０ｍｓに相当する値）が設定され、ステップＳ２００５に進む。

【１５２８】

ステップＳ２００４では、断線判定用タイマの値に初期値（本実施形態では２０ｍｓに相当する値）が設定され、ステップＳ２００５に進む。

【１５２９】

ステップＳ２００５では、断線判定用タイマの値が１であればステップＳ２００６に進み、断線判定用タイマの値が１でなければこの断線判定処理を終了する。 ステップＳ２００６では、何らかのエラーステータスがあるか否かが判定される。エラーステータスがない場合にはステップＳ２００７に進み、何らかのエラーステータスがある場合にはこの断線判定処理を終了する。

【１５３０】

ステップＳ２００７では、エラーステータスとしてメダル数制御部３５０との断線エラーを示す情報が設定され、この断線判定処理を終了する。

【１５３１】

次に、図９２を用いて、図９０の遊技制御部タイマ割込処理におけるメダル数制御コマンド受信処理（ステップＳ２０６）の詳細について説明する。同図は、図９０におけるメダル数制御コマンド受信処理（ステップＳ２０６）のフローチャートである。

【１５３２】

まず、最初に実行されるステップＳ２１０１では、メダル数制御部３５０から送信されるストローブ信号がオンであればステップＳ２１０２に進み、ストローブ信号がオフであればこのメダル数制御コマンド受信処理を終了する。

【１５３３】

ステップＳ２１０２では、メダル数制御部３５０から受信したコマンドに基づいてＲＡＭ３０８の情報が更新される。これらのコマンドには、６種類のメダル数制御状態コマンド（図７８）と、応答コマンド（図８０（ｂ））があるが、コマンドの種別は上位バイトで識別可能である。すなわち、受信したコマンドの上位バイトを参照してコマンドの種別を識別し、その内容に基づいてＲＡＭ３０８の内容が更新される。

【１５３４】

ステップＳ２１０３では、何らかのエラーステータスがあるか否かが判定される。エラーステータスがない場合にはステップＳ２１０４に進み、何らかのエラーステータスがある場合にはこのメダル数制御コマンド受信処理を終了する。

【１５３５】

ステップＳ２１０４では、受信したコマンドがエラーコード（メダル数制御部３５０に

おけるエラーコード）を含むコマンドであった場合、そのエラーコードがエラーステータスに設定される。なお、メダル数制御部３５０にエラーがない場合、正常であることを示すエラーコードがエラーステータスに設定されることになるが、この場合、何らかのエラーステータスがない状態となる。

【１５３６】

次に、図９３を用いて、図９０の遊技制御部タイマ割込処理における遊技制御コマンド送信処理（ステップＳ２０７）の詳細について説明する。同図は、図９０における遊技制御コマンド送信処理（ステップＳ２０７）のフローチャートである。

【１５３７】

まず、最初に実行されるステップＳ２２０１では、メダル数制御部３５０宛の送信バッファが空であるか否かが判定される。この送信バッファが空であればステップＳ２２０２に進み、この送信バッファが空でない場合はステップＳ２２０７に進む。

【１５３８】

ステップＳ２２０２では、コマンドオフセット（図７７参照）が１から４１の範囲内で１ずつ繰り返し加算更新される（４１の次は１）。本実施形態では、図７７を用いて説明したように、遊技制御部３０２からメダル数制御部３５０に対して４１種類のコマンドを順番に繰り返し送信する構成を採用している。コマンドオフセットは、送信の対象となるコマンドの種類を順次切り替えるために用いられる。

【１５３９】

ステップＳ２２０３では、コマンドオフセットに対応するコマンドおよびこのコマンドの対象となる情報を読み出して送信内容を生成し、この送信内容をメダル数制御部３５０宛の送信バッファに設定する。

【１５４０】

ステップＳ２２０４では、コマンドオフセットが４１か否かが判定される。遊技制御手段からメダル数制御部３５０に対して送信される４１種類のコマンドのうち、最後のコマンド（４１番目に送信されるコマンド）は、それまでのコマンドの送信内容に基づいて生成されたチェックサムとなっている。すなわち、コマンドオフセットが１～４０までについてはチェックサムの更新が行われ（ステップＳ２２０５）、コマンドオフセットが４１になるとそれまで更新されたチェックサムがメダル数制御部３５０に送信され（ステップＳ２２０３、ステップＳ２２０７）、新たなチェックサム生成のためにチェックサムの値が初期化される（ステップＳ２２０６）。上記の処理を経て、ステップＳ２２０７に進む。

【１５４１】

ステップＳ２２０７では、メダル数制御部３５０宛の送信バッファの内容がメダル数制御部３５０に対して出力（Ｉ／Ｏの出力ポートが更新）される。なお、ここで出力された情報は、後述するステップＳ２２０９においてストローブ信号がオンに設定されるとメダル数制御部３５０側で受信される。

【１５４２】

ステップＳ２２０８では、メダル数制御部３５０に対するストローブ信号がオフである否かが判定される。メダル数制御部３５０に対するストローブ信号がオフである場合にはステップＳ２２０９に進み、メダル数制御部３５０に対するストローブ信号がオンである場合にはステップＳ２２１０に進む。

【１５４３】

ステップＳ２２０９では、メダル数制御部３５０に対するストローブ信号がオンに設定され、この遊技制御状態コマンド送信処理を終了する。

【１５４４】

ステップＳ２２１０では、メダル数制御部３５０宛の送信バッファの内容がクリアされ、ステップＳ２２１１に進む。

【１５４５】

ステップＳ２２１１では、メダル数制御部３５０に対するストローブ信号がオフに設定

され、この遊技制御状態コマンド送信処理を終了する。
【１５４６】
《メダル数制御部メイン処理》
次に図９４を用いて、メダル数制御部３５０のＣＰＵ３５４が実行するメダル数制御部メイン処理について説明する。なお、同図はメダル数制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。
【１５４７】
上述したように、メダル数制御部３５０には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）を設けている。この起動信号を入力したメダル数制御部３５０のＣＰＵ３５４は、リセット割込によりリセットスタートしてＲＯＭ３５６に予め記憶している制御プログラムに従って図９４に示すメダル数制御部メイン処理を実行する。
【１５４８】
電源投入が行われると、まず、ステップＳ３０１で電源投入処理を行う。ここでは、電源電圧が所定の電圧（９Ｖ）以上になるまでＷＤＴの初期化およびリスタートが実行され、電源電圧が所定の電圧に達するとＲＡＭ３５８へのアクセスが許可されるとともに割込周期が設定される。さらに通信回路の設定等も行われる。
【１５４９】
ステップＳ３０２では、ＲＡＭ異常判定処理を実行し、ステップＳ３０３に進む。なお、このＲＡＭ異常判定処理の詳細については図９５を用いて後述する。
【１５５０】
ステップＳ３０３では、準備処理を実行し、ステップＳ３０４に進む。なお、この準備処理の詳細については図９８を用いて後述する。 ステップＳ３０４では、遊技機情報通知の送信処理が実行され、ステップＳ３０５に進む。なお、この処理の詳細については図９９を用いて後述する。
【１５５１】
ステップＳ３０５では、計数通知の送信処理が実行され、ステップＳ３０６に進む。なお、この処理の詳細については図１０１を用いて後述する。
【１５５２】
ステップＳ３０６では、貸出通知の受信確認処理が実行され、ステップＳ３０７に進む。なお、この処理の詳細については図１０２を用いて後述する。
【１５５３】
ステップＳ３０７では、貸出通知受領フラグがオンであればステップＳ３０８に進み、同フラグがオフであれば再度ステップＳ３０４に進む。
【１５５４】
ステップＳ３０８では、貸出受領結果応答の送信処理が実行され、再度ステップＳ３０４に進む。なお、この処理の詳細については図１０３を用いて後述する。
【１５５５】
次に、図９５を用いて、図９４のメダル数制御部メイン処理におけるＲＡＭ異常判定処理（ステップＳ３０２）の詳細について説明する。同図は、図９４におけるＲＡＭ異常判定処理（ステップＳ３０２）のフローチャートである。
【１５５６】
まず、最初に実行されるステップＳ３００１では、電源ステータスが「正常」であればステップＳ３００２に進み、電源ステータスが「正常」以外であればステップＳ３００５に進む。
【１５５７】
ステップＳ３００２では、ＲＡＭ３５８のデータに基づいてチェックサム値を導出し、ステップＳ３００３に進む。
【１５５８】
ステップＳ３００３では、ステップＳ３００２で導出したチェックサム値と、電断時に

導出しておいたチェックサム値とを比較し、これらの値が同じであればチェックサム値が正常と判定しステップＳ３００４に進み、これらの値が異なる場合はチェックサム値が正常でないと判定してステップＳ３００５に進む。

【１５５９】

ステップＳ３００４では、通常ＲＡＭクリア処理を実行し、ステップＳ３００８に進む。本実施形態では、ＲＡＭクリア処理が４種類あり、図９６に示すように通常ＲＡＭクリア処理はクリア対象が最も少ない。ＲＡＭ３５８には、遊技中の情報を記憶する領域以外にも、チップＩＤといったハードウェアの情報を記憶する領域、有利区間の比率といった遊技機の状態に関する情報を記憶する領域、遊技制御部３０２から受信した情報を一時的に記憶するバッファ、があるが、通常ＲＡＭクリア処理では、主に遊技中の情報を記憶する領域がクリアされる。

【１５６０】

ステップＳ３００５では、全ＲＡＭクリア処理が実行され、ステップＳ３００６に進む。全ＲＡＭクリア処理は、４種類あるＲＡＭクリア処理のうち、クリア対象が最も多く、図９６に示すように全領域がクリアされる。

【１５６１】

ステップＳ３００６では、ＲＡＭ不良情報として「ＲＡＭ不良」を示す情報が記憶され、ステップＳ３００７に進む。

【１５６２】

ステップＳ３００７では、遊技制御部チップＩＤ取得フラグがオンに設定され、ステップＳ３００８に進む。

ステップＳ３００８では、遊技メダル数クリアボタン１７２が操作されている状態であればステップＳ３００９に進み、操作されていなければステップS３０１１に進む。

【１５６３】

ステップＳ３００９では、遊技メダル数が０に設定され、ステップＳ３０１０に進む。

【１５６４】

ステップＳ３０１０では、遊技メダル数クリア検知情報として「検知あり」を示す情報が設定され、ステップＳ３０１１に進む。

【１５６５】

ステップＳ３０１１では、電源投入中フラグがオンに設定される。

【１５６６】

ステップＳ３０１２では、割込処理の実行が許可される。

【１５６７】

ステップＳ３０１３では、遊技制御部３０２からのストローブ信号オンを検出するまでこの判定処理を繰り返し実行し、ストローブ信号オンを検出するとステップＳ３０１４に進む。

【１５６８】

ステップＳ３０１４では、割込処理の実行が禁止される。

【１５６９】

ステップＳ３０１５では、電源投入中フラグがオフに設定される。

【１５７０】

ステップＳ３０１６では、図８０（ａ）に示す遊技制御優先コマンドのうちの遊技制御部ＲＡＭクリアコマンドを受信したか否かが判定される。このコマンドを受信していればステップＳ３０１７に進み、受信していない場合にはステップＳ３０２０に進む。

【１５７１】

ステップＳ３０１７では、遊技制御部ＲＡＭクリアコマンドに含まれる情報が、クリア「正常」を示す情報であればステップＳ３０１８に進み、「正常」を示す情報でなければステップＳ３０１９に進む。

【１５７２】

ステップＳ３０１８では、限定（２）ＲＡＭクリア処理が実行される。この処理では、

図９６に示すように、チップ情報や役比モニタ情報等を除いた領域がクリアされる。
【１５７３】
ステップＳ３０１９では、限定（１）ＲＡＭクリア処理が実行される。この処理では、図９６に示すように、チップ情報等を除いた領域がクリアされる。
【１５７４】
ステップＳ３０２０では、ＲＡＭ不良情報として「ＲＡＭ不良」を示す情報が記憶されていればステップＳ３０２１に進み、ＲＡＭ不良情報として「ＲＡＭ不良」を示す情報が記憶されていなければこのＲＡＭ異常判定処理を終了する。
【１５７５】
ステップＳ３０２１では、エラー要求設定値として「ＲＡＭ不良」を示す情報（エラーコードＥ８）が設定される。
【１５７６】
ステップＳ３０２２では、エラー要求設定処理が実行される。なお、このエラー要求設定処理の詳細については図９７を用いて後述する。
【１５７７】
次に、図９７を用いて、図９５のＲＡＭ異常判定処理等におけるエラー要求設定処理（ステップＳ３０２２）の詳細について説明する。同図は、図９５等におけるエラー要求設定処理（ステップＳ３０２２）のフローチャートである。
【１５７８】
まず、最初に実行されるステップＳ３１０１では、エラー要求に何らかのエラーコードが設定されていなければステップＳ３１０２に進み、既に何らかのエラーコードが設定されている場合にはこのエラー要求設定処理を終了する。
【１５７９】
ステップＳ３１０２では、エラー要求としてエラー要求設定値の値（エラーコード）が設定される。
【１５８０】
ステップＳ３１０３では、エラー要求が図７６（ｂ）に示す「Ｅ９」である場合にはステップＳ３１０４に進み、それ以外であればステップＳ３１０５に進む。
【１５８１】
ステップＳ３１０４では、貸出機通信異常エラー設定フラグがオンに設定され、ステップＳ３１０５に進む。
【１５８２】
ステップＳ３１０５では、エラー要求が図７６（ｂ）に示す「Ｅ７」である場合にはステップＳ３１０６に進み、それ以外であればこのエラー要求設定処理を終了する。
【１５８３】
ステップＳ３１０６では、遊技制御部チップＩＤ取得フラグがオンに設定され、このエラー要求設定処理を終了する。
【１５８４】
次に、図９８を用いて、図９４のメダル数制御部メイン処理における準備処理（ステップＳ３０３）の詳細について説明する。同図は、図９４における準備処理（ステップＳ３０３）のフローチャートである。
【１５８５】
まず、最初に実行されるステップＳ３２０１では、貸出機通信異常カウンタの値に初期値（本実施形態では５）が設定される。
【１５８６】
ステップＳ３２０２では、メダル数制御部３５０のチップ情報（ＩＤ、製造者コード、製品コード）が更新される。なお、これらの情報はメダル制御部のＲＯＭに記憶されている。
【１５８７】
ステップＳ３２０３では、割込処理が許可される。

【１５８８】
ステップＳ３２０４では、遊技制御部チップＩＤ取得フラグがオンの間、この処理を繰り返し実行し、遊技制御部チップＩＤ取得フラグがオフに設定されるとステップＳ３２０５に進む。
【１５８９】
ステップＳ３２０５では、遊技機設置情報送信間隔タイマに初期値（本実施形態では６０．１９６秒に相当する値）が設定される。
【１５９０】
ステップＳ３２０６では、遊技機性能情報送信間隔タイマに初期値（本実施形態では１８０．５８８秒に相当する値）が設定される。
【１５９１】
次に、図９９を用いて、図９４のメダル数制御部メイン処理における遊技機情報通知送信処理（ステップＳ３０４）の詳細について説明する。同図は、図９４における遊技機情報通知送信処理（ステップＳ３０４）のフローチャートである。
【１５９２】
まず、最初に実行されるステップＳ３３０１では、遊技機情報通知間隔タイマの値が０になるまでこの処理を繰り返し実行し、同タイマの値が０になるとステップＳ３３２０に進む。
【１５９３】
ステップＳ３３０２では、遊技機情報通知間隔タイマに初期値（本実施形態では３００．９８ｍｓに相当する値）が設定される。 ステップＳ３３０３では、計数通知間隔タイマの値に９０ｍｓに相当する値が設定される。
【１５９４】
ステップＳ３３０４では、計数判定用遊技メダル数として遊技メダル数の値が設定される。
【１５９５】
ステップＳ３３０５では、遊技機情報種別取得処理が実行される。なお、この処理の詳細は図１００を用いて後述する。
【１５９６】
ステップＳ３３０６では、遊技機情報種別に応じた各種の遊技機情報の送信準備を行う。具体的には、遊技機情報種別の値が０の場合には遊技機性能情報の送信準備を行い、遊技機情報種別の値が１の場合には遊技機設置情報の送信準備を行い、遊技機情報種別の値が２の場合にはホールコン・不正監視情報の送信準備を行う。
【１５９７】
ステップＳ３３０７では、遊技機情報種別の値が２であればステップＳ３３０８に進み、遊技機情報種別の値が２以外であればステップＳ３３１１に進む。
【１５９８】
ステップＳ３３０８では、投入メダル数の値が０に設定される。
【１５９９】
ステップＳ３３０９では、払出メダル数の値が０に設定される。
【１６００】
ステップＳ３３１０では、遊技情報数の値が０に設定される。
【１６０１】
ステップＳ３３１１からステップＳ３３１７では、ステップＳ３３０６で送信準備された、遊技機情報種別に応じた各種の遊技機情報（電文長、コマンド種別、遊技機情報通番、遊技機種類、遊技機情報種別、遊技機情報、チェックサム）（図７５（ａ）及び同図（ｂ）参照）が順次送信される。なお、チェックサムは、それまでの送信内容に基づいて更新された値である。
【１６０２】
ステップＳ３３１８では、遊技機情報通番が１～２５５の範囲で１ずつ更新される。な

お、電源投入時のみ遊技機情報通番の値は０となっている。
【１６０３】
次に、図１００を用いて、図９９の遊技機情報通知送信処理における遊技機情報種別取得処理（ステップＳ３３０５）の詳細について説明する。同図は、図９９における遊技機情報種別取得処理（ステップＳ３３０５）のフローチャートである。
【１６０４】
まず、最初に実行されるステップＳ３４０１では、遊技機設置情報送信間隔タイマの値が０であればステップＳ３４０２に進み、同タイマの値が０でなければステップＳ３４０４に進む。
【１６０５】
ステップＳ３４０２では、遊技機設置情報送信間隔タイマに初期値（本実施形態では６０．１９６秒に相当する値）が設定される。
【１６０６】
ステップＳ３４０３では、遊技機情報種別に１が設定され、遊技機情報種別取得処理を終了する。
【１６０７】
ステップＳ３４０４では、遊技機情報種別に２が設定され、ステップＳ３４０５に進む。
【１６０８】
ステップＳ３４０５では、遊技機性能情報送信間隔タイマの値が０であればステップＳ３４０６に進み、同タイマの値が０でなければ遊技機情報種別取得処理を終了する。
【１６０９】
ステップＳ３４０６では、遊技機性能情報送信間隔タイマに初期値（本実施形態では１８０．５８８秒に相当する値）が設定される。
【１６１０】
ステップＳ３４０７では、遊技機情報種別に０が設定され、遊技機情報種別取得処理を終了する。
【１６１１】
次に、図１０１を用いて、図９４のメダル数制御部メイン処理における計数通知送信処理（ステップＳ３０５）の詳細について説明する。同図は、図９４における計数通知送信処理（ステップＳ３０５）のフローチャートである。
【１６１２】
まず、最初に実行されるステップＳ３５０１では、計数通知間隔タイマの値が０になるまでこの処理を繰り返し実行し、同タイマの値が０になるとステップＳ３５０２に進む。
【１６１３】
ステップＳ３５０２では、貸出通知間隔タイマに初期値（本実施形態では１７０ｍｓに相当する値）が設定される。
【１６１４】
ステップＳ３５０３からステップＳ３５０５では、貸出機７００に対し、電文長、コマンド種別、計数通番が順次送信される。
【１６１５】
ステップＳ３５０６では、計数枚数の値が０に設定される。
【１６１６】
ステップＳ３５０７では、ＶＬ信号がオンであればステップＳ３５０８に進み、同信号がオフであればステップＳ３５１３に進む。このＶＬ信号は、正常であれば貸出機７００からメダル数制御部３５０に常にオンの状態で送信される信号である。
【１６１７】
ステップＳ３５０８では、計数予定枚数が０でなければステップＳ３５０９に進み、計数予定枚数が０であればステップＳ３５１３に進む。
【１６１８】

ステップＳ３５０９では、投入禁止フラグがオンに設定される。
【１６１９】
ステップＳ３５１０では、計数予定枚数が計数判定用遊技メダル数以上であればステップＳ３５１１に進み、計数予定枚数が計数判定用遊技メダル数よりも少なければステップＳ３５１２に進む。
【１６２０】
ステップＳ３５１１では、計数枚数に計数判定用遊技メダル数の値が設定される。
【１６２１】
ステップＳ３５１２では、計数枚数に計数予定枚数の値が設定される。
【１６２２】
ステップＳ３５１３では、貸出機７００に対して計数枚数が送信される。
【１６２３】
ステップＳ３５１４では、遊技メダル数から計数枚数の値が減算される。
【１６２４】
ステップＳ３５１５では、計数予定枚数が０に設定される。
【１６２５】
ステップＳ３５１６では、投入禁止フラグがオフに設定される。
【１６２６】
ステップＳ３５１７では、計数累計メダル数に計数枚数の値が加算される。 ステップＳ３５１８では、貸出機７００に対して計数累計メダル数が送信される。
【１６２７】
ステップＳ３５１９では、貸出機７００に対してチェックサムが送信される。なお、ここで送信されるチェックサムの値は、この計数通知送信処理において貸出機７００に対して送信されたデータに基づいて更新された値である。
【１６２８】
ステップＳ３５２０では、計数通番が１～２５５の範囲で１ずつ更新される。なお、電源投入時のみ計数通番の値は０となっている。
【１６２９】
次に、図１０２を用いて、図９４のメダル数制御部メイン処理における貸出通知受信確認処理（ステップＳ３０６）の詳細について説明する。同図は、図９４における貸出通知受信確認処理（ステップＳ３０６）のフローチャートである。
【１６３０】
まず、最初に実行されるステップＳ３６０１では、貸出通知受領フラグがオフであればステップＳ３６０２に進み、同フラグがオンであればこの貸出通知受信確認処理を終了する。
【１６３１】
ステップＳ３６０２では、貸出通知間隔タイマの値が０であればステップＳ３６０３に進み、同値が０でなければステップＳ３６０１に戻る。
【１６３２】
ステップＳ３６０３では、ＶＬ信号がオンであればステップＳ３６０４に進み、同信号がオフであればこの貸出通知受信確認処理を終了する。このＶＬ信号は、貸出機７００からメダル数制御部３５０に常にオンの状態で送信される信号である。
【１６３３】
ステップＳ３６０４では、貸出機通信異常カウンタの値が１減算され、この貸出通知受信確認処理を終了する。
【１６３４】
次に、図１０３を用いて、図９４のメダル数制御部メイン処理における貸出受領結果応答送信処理（ステップＳ３０８）の詳細について説明する。同図は、図９４における貸出受領結果応答送信処理（ステップＳ３０８）のフローチャートである。
【１６３５】

まず、最初に実行されるステップＳ３７０１では、貸出機通信異常カウンタに初期値（本実施形態では５）を設定する。

【１６３６】

ステップＳ３７０２では、貸出機通信異常エラー設定フラグがオフに設定される。

【１６３７】

ステップＳ３７０３では、貸出枚数受領結果が「正常」であればステップＳ３７０４に進み、「正常」以外であればステップＳ３７０７に進む。

【１６３８】

ステップＳ３７０４では、正常貸出通番に貸出通番の値が設定される。

【１６３９】

ステップＳ３７０５では、確認用貸出通番に貸出通番の値が設定される。確認用貸出通番は次回の貸出通番との比較（図１０６のステップＳ４１０４）に用いられる値であり、この比較に備えてこのステップＳ３７０５が設けられている。

【１６４０】

ステップＳ３７０６では、確認用貸出通番が１～２５５の範囲で１ずつ更新される。なお、電源投入時のみ確認用貸出通番の値は０となっている。

【１６４１】

ステップＳ３７０７からステップＳ３７１１では、貸出機７００に対し、電文長、コマンド種別、正常貸出通番、貸出枚数受領結果、チェックサム）が順次送信される。なお、チェックサムは、先の送信内容に基づいて更新された値である。

【１６４２】

ステップＳ３７１２では、貸出枚数受領結果が「正常」であればステップＳ３７１２に進み、「正常」以外であればこの貸出受領結果応答送信処理を終了する。

【１６４３】

ステップＳ３７１３では、ステップＳ３７０７からステップＳ３７１１の送信が完了するまで待機処理が実行される。

【１６４４】

ステップＳ３７１４では、遊技メダル数に貸出枚数が加算され、貸出受領結果応答送信処理を終了する。

【１６４５】

《メダル数制御部タイマ割込処理》

次に、図１０４を用いて、メダル数制御部３５０のＣＰＵが実行するメダル数制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図はメダル数制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【１６４６】

メダル数制御部３５０は、所定の周期（本実施形態では０．７４５ｍｓに１回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマを備えており、このタイマ割込信号を契機としてメダル数制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【１６４７】

ステップＳ４０１では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、ＣＰＵの各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【１６４８】

ステップＳ４０２では、ＷＤＴのカウント値が初期設定値を超えてＷＤＴ割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、ＷＤＴを定期的に（本実施形態では、メダル数制御部タイマ割込の周期である０．７４５ｍｓに１回）リスタートを行う。

【１６４９】

ステップＳ４０３では、入力ポート状態更新処理（ポート読み込み）を行う。この入力ポート状態更新処理では、Ｉ／Ｏの入力ポートに対する入力内容をＲＡＭ３５８内の信号状態記憶領域に記憶する。

【１６５０】

ステップＳ４０４では、貸出通知受信処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図１０５を用いて後述する。

【１６５１】

ステップＳ４０５では、計数予定枚数更新処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図１０７を用いて後述する。

【１６５２】

ステップＳ４０６では、遊技制御部コマンド受信処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図１０８を用いて後述する。

【１６５３】

ステップＳ４０７では、エラー監視処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図１１９を用いて後述する。

【１６５４】

ステップＳ４０８では、遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図１２０を用いて後述する。

【１６５５】

ステップＳ４０９では、表示器表示処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図１２１を用いて後述する。

【１６５６】

ステップＳ４１０では、タイマ更新処理を行い、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する処理を実行する。

【１６５７】

ステップＳ４１１では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号を受信した場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップＳ４１３に進み、低電圧信号を受信していない場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップＳ４１２に進む。

【１６５８】

ステップＳ４１２では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップＳ４０１で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定する等の処理を行う。その後、図９４に示すメダル数制御部メイン処理に復帰する。

【１６５９】

一方、ステップＳ４１３では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタ等の退避が必要な情報（復帰データ）をＲＡＭ３５８の所定の領域に退避し、ＲＡＭ３５８の使用領域を少なくとも含む所定領域に対するチェックサム値を導出してＲＡＭ３５８に記憶させ、電源ステータスを「正常」に設定する。なお、遊技制御部３０２でも電源の遮断を検知すると同様の処理（図９０のステップＳ２１４）が実行されるが、この遊技制御部３０２側での処理が終了する前にここでの処理が終了してしまうと、遊技制御部３０２からのコマンドを受信できなくなってしまう。本実施形態ではこのような問題が生じないように、遊技制御部３０２側での処理が終了してからここでの処理が終了するような回路構成を採用している。

【１６６０】

次に、図１０５を用いて、図１０４のメダル数制御部タイマ割込処理における貸出通知受信処理（ステップＳ４０４）の詳細について説明する。同図は、図１０４における貸出通知受信処理（ステップＳ４０４）のフローチャートである。

【１６６１】

まず、最初に実行されるステップＳ４００１では、貸出通知受領フラグがオフに設定される。

【１６６２】

ステップＳ４００２では、貸出機７００からの貸出通知を受信した場合にはステップＳ４００３に進み、受信していない場合にはこの貸出通知受信処理を終了する。

【１６６３】

ステップＳ４００３では、受信した貸出通知に基づいてＲＡＭ３５８の情報を更新する。すなわち、貸出通知に含まれているデータをＲＡＭ３５８に格納する。

【１６６４】

ステップＳ４００４では、貸出枚数判定処理が実行される。なお、この処理の詳細は図１０６を用いて後述する。

【１６６５】

ステップＳ４００５では、貸出枚数受領結果としてステップＳ４００４の判定結果が設定される。

【１６６６】

ステップＳ４００６では、貸出通知受領フラグがオンに設定され、この貸出通知受信処理を終了する。

【１６６７】

次に、図１０６を用いて、図１０５の貸出通知受信処理における貸出枚数判定処理（ステップＳ４００４）の詳細について説明する。同図は、図１０５における貸出枚数判定処理（ステップＳ４００４））のフローチャートである。

【１６６８】

まず、最初に実行されるステップＳ４１０１では、判定結果が「異常」に設定される。

【１６６９】

ステップＳ４１０２では、受信した貸出通知のデータからチェックサムを算出する。

【１６７０】

ステップＳ４１０３では、受信した貸出通知に含まれるチェックサムの値をステップＳ４１０２で算出した値と比較し、両者が等しければ正常と判定してステップＳ４１０４に進み、両者が異なる場合にはこの貸出枚数判定処理を終了する。

【１６７１】

ステップＳ４１０４では、受信した貸出通知に含まれる貸出通番の値と、ＲＡＭ３５８に記憶されている確認用貸出通番の値を比較し、両者が等しければステップＳ４１０５に進み、両者が異なる場合にはこの貸出枚数判定処理を終了する。なお、前回の貸出通知の受信が正常に行われていれば、ここでの確認用貸出通番は図１０３のステップＳ３７０５、Ｓ３７０６によって設定された値（前回受信の貸出通番を更新したもの）となる。

【１６７２】

ステップＳ４１０５では、受信した貸出通知の電文長、コマンド種別の各情報が貸出通知に対応する情報であれば正常と判定してステップＳ４１０６に進み、それ以外の場合にはこの貸出枚数判定処理を終了する。

【１６７３】

ステップＳ４１０６では、受信した貸出通知に含まれる貸出枚数の値が０であればステップＳ４１１１に進み、同値が０でなければステップＳ４１０７に進む。

【１６７４】

ステップＳ４１０７では、遊技メダル数の値が１５０００よりも少なければステップＳ４１０８に進み、同値が１５０００以上の場合にはこの貸出枚数判定処理を終了する。

【１６７５】

ステップＳ４１０８では、先に送信した遊技機情報通知の遊技機情報種別の値が２であったか、すなわちホールコン・不正監視情報についての遊技機情報通知であったか否かを判定し、遊技機情報種別の値が２であればステップＳ４１０９に進み、同値が２でなければこの貸出枚数判定処理を終了する。

【１６７６】

ステップＳ４１０９では、先に送信した計数通知における計数枚数の値が０であればステップＳ４１１０に進み、同値が０でなければこの貸出枚数判定処理を終了する。

【１６７７】

ステップＳ４１１０では、受信した貸出通知に含まれる貸出枚数の値が５０以下であればステップＳ４１１１に進み、同値が５０より大きければこの貸出枚数判定処理を終了す

る。
【１６７８】
ステップＳ４１１１では、判定結果が「正常」に設定され、この貸出枚数判定処理を終了する。
【１６７９】
次に、図１０７を用いて、図１０４のメダル数制御部タイマ割込処理における計数予定枚数更新処理（ステップＳ４０５）の詳細について説明する。同図は、図１０４における計数予定枚数更新処理（ステップＳ４０５）のフローチャートである。
【１６８０】
まず、最初に実行されるステップＳ４２０１では、電源投入中フラグがオンであればステップＳ４２０２に進み、同フラグがオフであればこの計数予定枚数更新処理を終了する。
【１６８１】
ステップＳ４２０２では、ＶＬ信号がオンであればステップＳ４２０３に進み、同信号がオフであればステップＳ４２１３に進む。なお、このＶＬ信号は、正常であれば貸出機７００からメダル数制御部３５０に常にオンの状態で送信される信号である。
【１６８２】
ステップＳ４２０３では、計数ボタン１７１が操作中であればステップＳ４２０４に進み、同ボタンが操作されていなければステップＳ４２１０に進む。
【１６８３】
ステップＳ４２０４では、計数長押フラグがオフであればステップＳ４２０５に進み、同フラグがオンであればステップＳ４２０８に進む。
【１６８４】
ステップＳ４２０５では、計数長押タイマの値が０であればステップＳ４２０６に進み、同値が０でなければステップＳ４２０７に進む。
【１６８５】
ステップＳ４２０６では、計数長押タイマの値に初期値（本実施形態では、５００ｍｓに相当する値）が設定され、ステップＳ４２０７に進む。
【１６８６】
ステップＳ４２０７では、計数長押タイマの値が１であればステップＳ４２０８に進み、同値が１でなければステップＳ４２１０に進む。
【１６８７】
ステップＳ４２０８では、計数長押フラグがオンに設定される。
【１６８８】
ステップＳ４２０９では、計数予定枚数の値が５０に設定され、この計数予定枚数更新処理を終了する。
【１６８９】
ステップＳ４２１０では、直前に計数ボタン１７１を操作していた（計数ボタン１７１を離した）場合にはステップＳ４２１１に進み、それ以外の場合にはこの計数予定枚数更新処理を終了する。
【１６９０】
ステップＳ４２１１では、計数長押フラグがオフであればステップＳ４２１２に進み、同フラグがオンであればステップＳ４２１３に進む。
【１６９１】
ステップＳ４２１２では、計数予定枚数の値に１が加算され、この計数予定枚数更新処理を終了する。
【１６９２】
ステップＳ４２１３では、計数長押フラグがオフに設定される。
【１６９３】
ステップＳ４２１４では、計数長押タイマの値に０が設定される。

【１６９４】
ステップＳ４２１５では、計数予定枚数の値がクリア（０に設定）され、この計数予定枚数更新処理を終了する。
【１６９５】
次に、図１０８を用いて、図１０４のメダル数制御部タイマ割込処理における遊技制御部コマンド受信処理（ステップＳ４０６）の詳細について説明する。同図は、図１０４における遊技制御部コマンド受信処理（ステップＳ４０６）のフローチャートである。
【１６９６】
まず、最初に実行されるステップＳ４３０１では、遊技制御部３０２からのストローブ信号のオフからオンへの切り替わりを検出した場合にはステップＳ４３０２に進み、それ以外の場合にはこの遊技制御部コマンド受信処理を終了する。
【１６９７】
ステップＳ４３０２では、遊技制御コマンド断線タイマに初期値（本実施形態では、１９０ｍｓに相当する値）が設定される。
【１６９８】
ステップＳ４３０３では、受信したコマンドが遊技制御状態コマンドであればステップＳ４３０４に進み、受信したコマンドが遊技制御状態コマンドでない（遊技制御優先コマンドである）場合にはステップＳ４３０５に進む。 ステップＳ４３０４では、遊技制御状態コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図１０９を用いて後述する。
【１６９９】
ステップＳ４３０５では、遊技制御優先コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図１１０を用いて後述する。
【１７００】
次に、図１０９を用いて、図１０８の遊技制御部コマンド受信処理における遊技制御状態コマンド受信処理（ステップＳ４３０４）の詳細について説明する。同図は、図１０８における遊技制御状態コマンド受信処理（ステップＳ４３０４）のフローチャートである。
【１７０１】
まず、最初に実行されるステップＳ４４０１では、受信したコマンドがチェックサムを送信するコマンドであればステップＳ４４０４に進み、それ以外のコマンドであればステップＳ４４０２に進む。本実施形態では、遊技制御手段からメダル数制御部３５０に対して４１種類のコマンドを繰り返し送信する構成を採用しており、最後のコマンドがそれ以前の４０種類のコマンドの内容から算出されるチェックサムを送信するコマンドとなっている。すなわち、１～４０番目のコマンドについてはステップＳ４４０２に進み、４１番目のコマンドであればステップＳ４４０４に進む。
【１７０２】
ステップＳ４４０２では、受信したコマンドの内容に応じてコマンド受信バッファの内容が更新される。
【１７０３】
ステップＳ４４０３では、受信したコマンドの内容に基づいてチェックサムが更新され、この遊技制御状態コマンド受信処理を終了する。
【１７０４】
ステップＳ４４０４では、ステップＳ４４０３において１～４０番目のコマンドの内容によって更新されたチェックサムの値と、遊技制御部３０２から受信したコマンドに含まれるチェックサムの値を比較し、両者が等しければ正常と判定し、ステップＳ４４０５に進み、両者が異なっていればこの遊技制御状態コマンド受信処理を終了する。
【１７０５】
ステップＳ４４０５では、ステップＳ４４０３において更新されたチェックサムの値がクリアされる。

【１７０６】
ステップＳ４４０６では、コマンド受信バッファの内容のうち、遊技機状態情報バッファの値（図７３（ａ）に示す遊技機状態情報の値）がＲＡＭ３５８に設定される。
【１７０７】
ステップＳ４４０７では、遊技制御部チップＩＤ取得フラグがオフであればステップＳ４４０８に進み、同フラグがオンであればステップＳ４４１０に進む。
【１７０８】
ステップＳ４４０８では、コマンド受信バッファの内容のうち、遊技機設置情報バッファの情報に基づいて取得チップＩＤの取得が行われる。
【１７０９】
ステップＳ４４０９では、ＲＡＭ３５８に記憶されているチップＩＤと、ステップＳ４４０８で取得された取得チップＩＤが一致すればステップＳ４４１０に進み、一致しなければステップＳ４４１４に進む。
【１７１０】
ステップＳ４４１０では、コマンド受信バッファの内容のうち、遊技機設置情報バッファの値（図７３（ｃ）に示す遊技機設置情報の値）がＲＡＭ３５８に設定される。
【１７１１】
ステップＳ４４１１では、コマンド受信バッファの内容のうち、役比モニタ情報バッファの値がＲＡＭ３５８に設定される。
【１７１２】
ステップＳ４４１２では、コマンド受信バッファの内容のうち、遊技機性能情報バッファの値がＲＡＭ３５８に設定される。ステップＳ４４１１およびステップＳ４４１２によって、図７３（ｂ）に示す遊技機性能情報の値がＲＡＭ３５８に設定されることになる。
【１７１３】
ステップＳ４４１３では、遊技制御部チップＩＤ取得フラグがオフに設定され、この遊技制御状態コマンド受信処理を終了する。
【１７１４】
ステップＳ４４１４では、エラー要求設定値として「チップＩＤ番号不一致」を示す情報（エラーコードＥ７）が設定される。
【１７１５】
ステップＳ４４１５では、図９７のエラー要求設定処理が実行され、この遊技制御状態コマンド受信処理を終了する。
【１７１６】
次に、図１１０、図１１１を用いて、図１０８の遊技制御部コマンド受信処理における遊技制御優先コマンド受信処理（ステップＳ４３０５）の詳細について説明する。これらの図は、図１０８における遊技制御優先コマンド受信処理（ステップＳ４３０５）のフローチャートである。
【１７１７】
まず、最初に実行されるステップＳ４５０１では、三連コマンドを受信していればステップＳ４５０２に進み、三連コマンド以外のコマンドであれば図１１１のステップＳ４５１４に進む。上述のごとく、三連コマンドは、三連続で送信されるコマンドの一群で構成されるコマンドのことであり、本実施形態では、図８０（ａ）に示す投入コマンド、精算コマンド、払出コマンドのそれぞれが三連コマンドとなっている。すなわち、遊技制御優先コマンドのうち、上記の三連コマンドを受信した場合はステップＳ４５０２に進み、これらのコマンドを除くエラー発生コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、スタートレバー受付コマンドを受信した場合は図１１１のステップＳ４５１４に進むことになる。
【１７１８】
ステップＳ４５０２では、三連コマンドの最後のコマンドを受信した場合はステップＳ４５０４に進み、それ以外の場合はステップＳ４５０３に進む。本実施形態では三連コマンドの最後のコマンドはチェックサムとなっており、このチェックサムの値は最後のコマ

ンドを除いたコマンドの内容に基づいて算出されている。すなわち、最後のコマンドを除くコマンドについてはステップＳ４５０３に進んでその内容が受信バッファに記憶され、最後のコマンドを受信するとステップＳ４５０４に進むことになる。

【１７１９】

ステップＳ４５０４では、応答コマンドに「再要求」を示す情報が設定される。

【１７２０】

ステップＳ４５０５では、ステップＳ４５０３で更新された受信バッファの内容に基づいてチェックサムが算出される。

【１７２１】

ステップＳ４５０６では、ステップＳ４５０５で算出されたチェックサムの値と、三連コマンドの最後のコマンドに含まれるチェックサムの値を比較し、両者が等しければ正常と判定してステップＳ４５０７に進み、両者が異なっていればこの遊技制御優先コマンド受信処理を終了する。

【１７２２】

ステップＳ４５０７では、後述する遊技制御コマンド通番更新フラグがオンであればステップＳ４５０８に進み、同フラグがオフであればステップＳ４５１０に進む。 ステップＳ４５０８では、受信バッファに記憶された三連コマンドの通番の値を、遊技制御コマンド通番の値に設定する。

【１７２３】

ステップＳ４５０９では、遊技制御コマンド通番更新フラグがオフに設定される。

【１７２４】

なお、上記ステップＳ４５０７からＳ４５０９は、判定用のコマンド通番の初期化のために設けられている。

【１７２５】

ステップＳ４５１０では、受信バッファに記憶された三連コマンドの通番の値と、遊技制御コマンド通番の値（前回のＳ４５１１で更新された遊技制御コマンド通番（判定用のコマンド通番））が等しければステップＳ４５１１に進み、両者が異なればステップＳ４５１２に進む。

【１７２６】

ステップＳ４５１１では、遊技制御コマンド通番に１加算され、図１１１のステップＳ４５１４に進む。

【１７２７】

ステップＳ４５１２では、エラー要求設定値として「遊技制御コマンド通番異常」を示す情報（エラーコードＥ３）が設定される。

【１７２８】

ステップＳ４５１３では、図９７のエラー要求設定処理が実行され、この遊技制御優先コマンド受信処理を終了する。

【１７２９】

図１１１のステップＳ４５１４では、受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンドであればステップＳ４５１５に進み、それ以外であればステップＳ４５１６に進む。

【１７３０】

ステップＳ４５１５では、ＲＡＭクリアコマンド受信が実行される。なお本実施形態ではここでは何も実行しない。

【１７３１】

ステップＳ４５１６では、受信したコマンドが投入コマンドであればステップＳ４５１７に進み、それ以外であればステップＳ４５１８に進む。

【１７３２】

ステップＳ４５１７では、投入コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図１１２を用いて後述する。

【１７３３】

ステップＳ４５１８では、受信したコマンドが精算コマンドであればステップＳ４５１９に進み、それ以外であればステップＳ４５２０に進む。

【１７３４】

ステップＳ４５１９では、精算コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図１１３を用いて後述する。

【１７３５】

ステップＳ４５２０では、受信したコマンドがスタートレバー受付コマンドであればステップＳ４５２１に進み、それ以外であればステップＳ４５２２に進む。

【１７３６】

ステップＳ４５２１では、スタートレバー受付コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図１１４を用いて後述する。

【１７３７】

ステップＳ４５２２では、受信したコマンドが払出コマンドであればステップＳ４５２３に進み、それ以外であればステップＳ４５２４に進む。

【１７３８】

ステップＳ４５２３では、払出コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図１１６を用いて後述する。

【１７３９】

ステップＳ４５２３では、エラー発生コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図１１８を用いて後述する。

【１７４０】

次に、図１１２を用いて、図１１０、図１１１の遊技制御優先コマンド受信処理における投入コマンド受信処理（ステップＳ４５１７）の詳細について説明する。同図は、図１１１における投入コマンド受信処理（ステップＳ４５１７）のフローチャートである。

【１７４１】

まず、最初に実行されるステップＳ４６０１では、応答コマンドに「再要求」を示す情報が設定される。

【１７４２】

ステップＳ４６０２では、投入禁止フラグがオフであればステップＳ４６０３に進み、同フラグがオンであればこの投入コマンド受信処理を終了する。

【１７４３】

ステップＳ４６０３では、応答コマンドに「異常」を示す情報が設定される。

【１７４４】

ステップＳ４６０４では、遊技メダル数の値が、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）以上であればステップＳ４６０５に進み、それ以外の場合はこの投入コマンド受信処理を終了する。

【１７４５】

ステップＳ４６０５では、投入メダル数の値に、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が加算される。

【１７４６】

ステップＳ４６０６では、現在賭数の値に、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が加算される。

【１７４７】

ステップＳ４６０７では、遊技メダル数の値から、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が減算される。

【１７４８】

ステップＳ４６０８では、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定され、この投入コマンド受信処理を終了する。

【１７４９】

次に、図１１３を用いて、図１１０、図１１１の遊技制御優先コマンド受信処理におけ

る精算コマンド受信処理（ステップＳ４５１９）の詳細について説明する。同図は、図１１１における精算コマンド受信処理（ステップＳ４５１９）のフローチャートである。

【１７５０】

まず、最初に実行されるステップＳ４７０１では、現在賭数の値から、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が減算される。

【１７５１】

ステップＳ４７０２では、現在賭数の値が０であればステップＳ４７０３に進み、同値が０でない場合はステップＳ４７０６に進む。

【１７５２】

ステップＳ４７０３では、投入メダル数の値から、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が減算される。

【１７５３】

ステップＳ４７０４では、遊技メダル数の値に、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が加算される。

ステップＳ４７０５では、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定され、この精算コマンド受信処理を終了する。

【１７５４】

ステップＳ４７０６では、エラー要求設定値として「精算枚数不一致」を示す情報（エラーコードＥ６）が設定される。

【１７５５】

ステップＳ４７０７では、図９７のエラー要求設定処理が実行され、この精算コマンド受信処理を終了する。

【１７５６】

次に、図１１４を用いて、図１１０、図１１１の遊技制御優先コマンド受信処理におけるスタートレバー受付コマンド受信処理（ステップＳ４５２１）の詳細について説明する。同図は、図１１１におけるスタートレバー受付コマンド受信処理（ステップＳ４５２１）のフローチャートである。

【１７５７】

まず、最初に実行されるステップＳ４８０１では、払出コマンド取得フラグがオンに設定される。

【１７５８】

ステップＳ４８０２では、遊技間隔異常タイマが０であればステップＳ４８０３に進み、同タイマが０でなければステップＳ４８０７に進む。

【１７５９】

ステップＳ４８０３では、遊技間隔異常タイマの値に初期値（本実施形態では、４．１ｓ相当の値）が設定される。

【１７６０】

ステップＳ４８０４では、種別情報設定値に１１Ｈ（図７６（ａ）参照）が設定され、続くステップＳ４８０５では受信したコマンドの値（遊技制御部３０２での現在賭数）がカウント情報設定値に設定される。ここでは設定された情報は後に遊技機情報に含まれて貸出機７００に送信される。

【１７６１】

ステップＳ４８０６では、遊技情報設定処理が実行され、このスタートレバー受付コマンド受信処理を終了する。なお、遊技情報設定処理の詳細については図１１５を用いて後述する。

【１７６２】

ステップＳ４８０７では、エラー要求設定値として「遊技間隔異常」を示す情報（エラーコードＥ５）が設定される。

【１７６３】

ステップＳ４８０８では、図９７のエラー要求設定処理が実行され、このスタートレバ

ー受付コマンド受信処理を終了する。
【１７６４】
次に、図１１５を用いて、図１１４のスタートレバー受付コマンド受信処理における遊技情報設定処理（ステップＳ４８０６）、図１１６の払出コマンド受信処理における遊技情報設定処理（ステップＳ４Ａ１９）の詳細について説明する。同図は、図１１４、図１１６における遊技情報設定処理（ステップＳ４８０６、Ｓ４Ａ１９）のフローチャートである。
【１７６５】
まず、最初に実行されるステップＳ４９０１では、遊技情報数が１加算される。
【１７６６】
ステップＳ４９０２では、遊技情報数が１であればステップＳ４９０３に進み、遊技情報数が１でない（２である）場合はステップＳ４９０５に進む。
【１７６７】
ステップＳ４９０３では、種別情報１として、種別情報設定値の値（図１１４のステップＳ４８０４又は図１１６のステップＳ４Ａ１４で設定された値）が設定される。
【１７６８】
ステップＳ４９０４では、カウント情報１として、カウント情報設定値の値が設定され、この遊技情報設定処理を終了する。なおここでは、種別情報１として図１１４のステップＳ４８０４で設定された値が設定された場合は、ステップＳ４８０５で設定された値が設定され、種別情報１として図１１６のステップＳ４Ａ１４で設定された値が設定された場合は、ステップＳ４Ａ１６又はステップＳ４Ａ１８で設定された値が設定される。
【１７６９】
ステップＳ４９０５では、種別情報２として、種別情報設定値の値（図１１４のステップＳ４８０４で設定された値）が設定される。
【１７７０】
ステップＳ４９０６では、カウント情報２として、カウント情報設定値の値（図１１４のステップＳ４８０５で設定された値）が設定され、この遊技情報設定処理を終了する。
【１７７１】
なお、種別情報２とカウント情報２は、払い出し後の遊技開始が素早く（貸出機７００への送信周期内で）行われたときのために、これらの両方についての情報を送信するために設けられたものである。すなわち、種別情報１およびカウント情報１に払い出しの情報（図１１６のステップＳ４Ａ１４等）が設定されている場合に、現在賭数の情報（図１１４のステップＳ４８０４等）が種別情報２およびカウント情報２に設定される場合がある。なお、遊技開始から払い出しまではリールの回転、停止を伴い、その間に種別情報やカウント情報があっても貸出機７００に送信されてしまう（クリアされてしまう）ことから、払い出しの情報が種別情報２およびカウント情報２に設定されることはない。
【１７７２】
次に、図１１６を用いて、図１１０、図１１１の遊技制御優先コマンド受信処理における払出コマンド受信処理（ステップＳ４５２３）の詳細について説明する。同図は、図１１１における払出コマンド受信処理（ステップＳ４５２３）のフローチャートである。
【１７７３】
まず、最初に実行されるステップＳ４Ａ０１では、遊技メダル数クリア検知情報がクリアされる。
【１７７４】
ステップＳ４Ａ０２では、払出コマンド取得フラグがオンであればステップＳ４Ａ０３に進み、同フラグがオフであればステップＳ４Ａ０９に進む。
【１７７５】
ステップＳ４Ａ０３では、再遊技に入賞していればステップＳ４Ａ０４に進み、再遊技に入賞していなければステップＳ４Ａ０５に進む。
【１７７６】

ステップＳ４Ａ０４では、遊技メダル数加算値に０が設定される。
【１７７７】
ステップＳ４Ａ０５では、エラー要求設定値として「払出枚数異常」を示す情報（エラーコードＥ４）が設定される。
【１７７８】
ステップＳ４Ａ０６では、受信したコマンドの値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が１５以下であればステップＳ４Ａ０７に進み、同値が１５より大きければステップＳ４Ａ１０に進む。
【１７７９】
ステップＳ４Ａ０７では、払出メダル数の値が、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）に設定される。
【１７８０】
ステップＳ４Ａ０８では、遊技メダル数加算値が、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）に設定される。 ステップＳ４Ａ０９では、エラー要求設定値として「遊技順序異常」を示す情報（エラーコードＥ２）が設定される。
【１７８１】
ステップＳ４Ａ１０では、図９７のエラー要求設定処理が実行され、この払出コマンド受信処理を終了する。
【１７８２】
ステップＳ４Ａ１１では、遊技メダル数オーバーフロー確認処理が実行される。なお、この処理の詳細については図１１７を用いて後述する。
【１７８３】
ステップＳ４Ａ１２では、応答コマンドの情報が「正常」を示していればステップＳ４Ａ１３に進み、それ以外の場合はこの払出コマンド受信処理を終了する。
【１７８４】
ステップＳ４Ａ１３では、払出コマンド取得フラグがオフに設定される。
【１７８５】
ステップＳ４Ａ１４では、種別情報設定値に２１Ｈ（図７６（a）参照）が設定される。
【１７８６】
ステップＳ４Ａ１５では、再遊技役に入賞した場合はステップＳ４Ａ１８に進み、それ以外の場合はステップＳ４Ａ１６に進む。
【１７８７】
ステップＳ４Ａ１６では受信したコマンドの値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）がカウント情報設定値に設定される。なお、ここでの払出コマンドのうちの最初のコマンドには遊技制御部３０２での払出枚数が含まれており、カウント情報設定値にはこの払出枚数が設定されることになる。ここで設定された情報は、種別情報設定値とともに遊技機情報に含まれて貸出機７００に送信される。
【１７８８】
ステップＳ４Ａ１７では、現在賭数が０に設定される。
【１７８９】
ステップＳ４Ａ１８では、カウント情報設定値に現在賭数の値が設定される。ここで設定された情報は、種別情報設定値とともに遊技機情報に含まれて貸出機７００に送信される。
【１７９０】
ステップＳ４Ａ１９では、図１１５の遊技情報設定処理が実行され、この払出コマンド受信処理を終了する。
【１７９１】
次に、図１１７を用いて、図１１６の払出コマンド受信処理における遊技メダル数オー

バーフロー確認処理（ステップＳ４Ａ１１）の詳細について説明する。同図は、図１１６における遊技メダル数オーバーフロー確認処理（ステップＳ４Ａ１１）のフローチャートである。

【１７９２】

まず、最初に実行されるステップＳ４Ｂ０１では、応答コマンドに「異常」を示す情報が設定される。

【１７９３】

ステップＳ４Ｂ０２では、加算結果に、遊技メダル数と遊技メダル数加算値の合計値が設定される。

【１７９４】

ステップＳ４Ｂ０３では、加算結果の値が１６３８３以下であればステップＳ４Ｂ０４に進み、加算結果の値が１６３８３より大きい場合はこの遊技メダル数オーバーフロー確認処理を終了する。 ステップＳ４Ｂ０４では、遊技メダル数に加算結果の値が設定される。

【１７９５】

ステップＳ４Ｂ０５では、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定され、この遊技メダル数オーバーフロー確認処理を終了する。

【１７９６】

次に、図１１８を用いて、図１１０、図１１１の遊技制御優先コマンド受信処理におけるエラー発生コマンド受信処理（ステップＳ４５２４）の詳細について説明する。同図は、図１１１におけるエラー発生コマンド受信処理（ステップＳ４５２４）のフローチャートである。

【１７９７】

まず、最初に実行されるステップＳ４Ｃ０１では、エラー要求がクリアされる。遊技制御部３０２からエラー発生コマンドを受信した場合、ここでの処理によってメダル数制御部３５０側のエラーはクリアされるため、遊技制御部３０２のエラーが優先して処理されることになる。

【１７９８】

ステップＳ４Ｃ０２では、受信したコマンドに、「遊技制御断線」を示す情報（エラーコードＥ１）が設定されていればステップＳ４Ｃ０８に進み、それ以外の場合はステップＳ４Ｃ０３に進む。

【１７９９】

ステップＳ４Ｃ０３では、受信したコマンドに、「遊技順序異常」を示す情報（エラーコードＥ２）が設定されていればステップＳ４Ｃ０８に進み、それ以外の場合はステップＳ４Ｃ０４に進む。

【１８００】

ステップＳ４Ｃ０４では、受信したコマンドに、「遊技制御コマンド通番異常」を示す情報（エラーコードＥ３）が設定されていればステップＳ４Ｃ０８に進み、それ以外の場合はステップＳ４Ｃ０５に進む。

【１８０１】

ステップＳ４Ｃ０５では、受信したコマンドに、「メダル数制御ＲＡＭエラー」を示す情報（エラーコードＥ８）が設定されていればステップＳ４Ｃ０８に進み、それ以外の場合はステップＳ４Ｃ０６に進む。

【１８０２】

ステップＳ４Ｃ０６では、受信したコマンドに、「メダル数制御断線」を示す情報（エラーコードＥ０）が設定されていればステップＳ４Ｃ０８に進み、それ以外の場合はステップＳ４Ｃ０７に進む。

【１８０３】

ステップＳ４Ｃ０７では、受信したコマンドに、「遊技制御ＲＡＭ不良」を示す情報（エラーコードｒＥ）が設定されていればステップＳ４Ｃ０８に進み、それ以外の場合はこ

のエラー発生コマンド受信処理を終了する。
【１８０４】
ステップＳ４Ｃ０８では、遊技制御コマンド通番更新フラグがオンに設定され、このエラー発生コマンド受信処理を終了する。このフラグをオンに設定することにより、判定用のコマンド通番が初期化される（図１１０のステップＳ４５０８）。
【１８０５】
次に、図１１９を用いて、図１０４のメダル数制御部タイマ割込処理におけるエラー監視処理（ステップＳ４０７）の詳細について説明する。同図は、図１０４におけるエラー監視処理（ステップＳ４０７）のフローチャートである。
【１８０６】
まず、最初に実行されるステップＳ４Ｄ０１では、遊技制御コマンド断線タイマの値が１であればステップＳ４Ｄ０２に進み、同値が１でなければステップＳ４Ｄ０４に進む。
【１８０７】
ステップＳ４Ｄ０２では、エラー要求設定値として「遊技制御断線」を示す情報（エラーコードＥ１）が設定される。
【１８０８】
ステップＳ４Ｄ０３では、図９７のエラー要求設定処理が実行され、ステップＳ４Ｄ０４に進む。
【１８０９】
ステップＳ４Ｄ０４では、貸出機通信異常カウンタの値が１であればステップＳ４Ｄ０５に進み、同値が１でなければこのエラー監視処理を終了する。
【１８１０】
ステップＳ４Ｄ０５では、貸出機通信異常エラー設定フラグがオフであればステップＳ４Ｄ０６に進み、同フラグがオンであればこのエラー監視処理を終了する。
【１８１１】
ステップＳ４Ｄ０６では、エラー要求設定値として「貸出機通信異常」を示す情報（エラーコードＥ９）が設定される。
【１８１２】
ステップＳ４Ｄ０７では、図９７のエラー要求設定処理が実行され、このエラー監視処理を終了する。
【１８１３】
次に、図１２０を用いて、図１０４のメダル数制御部タイマ割込処理における遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理（ステップＳ４０８）の詳細について説明する。同図は、図１０４における遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理（ステップＳ４０８）のフローチャートである。
【１８１４】
まず、最初に実行されるステップＳ４Ｅ０１では、ＶＬ信号の情報が更新される。
【１８１５】
ステップＳ４Ｅ０２では、前述した電源投入中フラグがオフであればステップＳ４Ｅ０３に進み、同フラグがオンであればこの遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理を終了する。
【１８１６】
ステップＳ４Ｅ０３では、ストローブカウンタの値が０であればステップＳ４Ｅ０４に進み、同値が０でなければステップＳ４Ｅ０９に進む。
【１８１７】
ステップＳ４Ｅ０４では、遊技制御部３０２へ送信する何らかの応答コマンド（図１１２の投入コマンド受信処理、図１１３の精算コマンド受信処理又は図１１６の払出コマンド受信処理のいずれかで設定される応答コマンド）が設定されていなければステップＳ４Ｅ０５に進み、何らかの応答コマンドが設定されている場合にはステップＳ４Ｅ０７に進む。

【１８１８】
ステップＳ４Ｅ０５では、コマンドオフセットが１から６の範囲内で１ずつ繰り返し加算更新される（６の次は１）。本実施形態では、メダル数制御部３５０から遊技制御部３０２に対して図７８を用いて説明したメダル数制御状態コマンド（６種類のコマンド）を順番に繰り返し送信する構成を採用している。コマンドオフセットは、送信の対象となるコマンドの種類を順次切り替えるために用いられる。
【１８１９】
ステップＳ４Ｅ０６では、コマンドオフセットに対応するコマンドおよびこのコマンドの対象となる情報を読み出して送信内容を生成し、この送信内容を遊技制御部３０２宛の送信バッファに設定する。なお、遊技メダル数の情報を送信する際には、この値を上位バイトと下位バイトに分け、６種類のコマンドのうちの２つを用いて送信するが、この際の値は、２つのコマンドのうち先のコマンドの送信の際に取得した遊技メダル数の値が用いられる。
【１８２０】
ステップＳ４Ｅ０７では、図１１２の投入コマンド受信処理、図１１３の精算コマンド受信処理又は図１１６の払出コマンド受信処理のいずれかで設定された応答コマンドを遊技制御部３０２宛の送信バッファに設定する。
【１８２１】
ステップＳ４Ｅ０８では、図１１２の投入コマンド受信処理、図１１３の精算コマンド受信処理又は図１１６の払出コマンド受信処理のいずれかで設定された応答コマンドがクリアされる。
【１８２２】
ステップＳ４Ｅ０９では、ストローブカウンタの値が３以下であればステップＳ４Ｅ１０に進み、同値が３より大きければステップＳ４Ｅ１１に進む。
【１８２３】
ステップＳ４Ｅ１０では、遊技制御部３０２宛のストローブ信号がオンに設定される。
【１８２４】
ステップＳ４Ｅ１１では、遊技制御部３０２宛の送信バッファの内容がクリアされる。
【１８２５】
ステップＳ４Ｅ１２では、遊技制御部３０２宛のストローブ信号がオフに設定され、ステップＳ４Ｅ１３に進む。
【１８２６】
ステップＳ４Ｅ１３では、ストローブカウンタの値が１加算される。なお、この値は０～７の範囲で繰り返し更新される（７の次は０）。
【１８２７】
ステップＳ４Ｅ１４では、遊技制御部３０２宛の送信バッファの内容が遊技制御部３０２に対して出力され、この遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理を終了する。なお、ここで出力された情報は、遊技制御部３０２宛のストローブ信号がオンに設定されると遊技制御部３０２側で受信される。
【１８２８】
次に、図１２１を用いて、図１０４のメダル数制御部タイマ割込処理における表示器表示処理（ステップＳ４０９）の詳細について説明する。同図は、図１０４における表示器表示処理（ステップＳ４０９）のフローチャートである。
【１８２９】
まず、最初に実行されるステップＳ４Ｆ０１では、遊技メダル数の値が表示用遊技メダル数の値と異なる場合はステップＳ４Ｆ０２に進み、両者が同じ値であればステップＳ４Ｆ０７に進む。
【１８３０】
ステップＳ４Ｆ０２では、離散タイマの値が０であればステップＳ４Ｆ０３に進み、同値が０でなければステップＳ４Ｆ０７に進む。

【１８３１】
ステップＳ４Ｆ０３では、遊技メダル数の値が表示用遊技メダル数の値より大きい場合にはステップＳ４Ｆ０４に進み、遊技メダル数の値が表示用遊技メダル数の値より小さい場合にはステップＳ４Ｆ０５に進む。
【１８３２】
ステップＳ４Ｆ０４では、表示用遊技メダル数の値が１加算される。
【１８３３】
ステップＳ４Ｆ０５では、表示用遊技メダル数の値が１減算される。
【１８３４】
ステップＳ４Ｆ０６では、離散タイマの値に４ｍｓ相当の値が設定される。
【１８３５】
ステップＳ４Ｆ０７では、表示用遊技メダル数が表示され、この表示器表示処理を終了する。
【１８３６】
《変形例１》
ここで、メダル投入に関する処理の変形例（以下、変形例１）について、図１２２～図１２４を用いて説明する。図１２２は、図８４のメダル投入中処理の変形例であり、図１２３は、図８７の三連コマンド送信処理の変形例であり、図１２４は、図１１２の投入コマンド受信処理の変形例である。
【１８３７】
まず、図１２２に示す変形例では、図８４で示す処理のうち、ステップＳ１１０７とステップＳ１１０８の間にステップＳ１１２１が設けられており、ステップＳ１１０９とステップＳ１１１０の間にステップＳ１１２２が設けられている。また、図８４のステップＳ１１１２、Ｓ１１１３が削除されてステップＳ１１２３が設けられている。以下、これらの処理について説明する。
【１８３８】
ステップＳ１１２１では、投入数限定フラグがオンに設定される。
【１８３９】
ステップＳ１１２２では、投入数限定フラグがオフに設定される。
【１８４０】
ステップＳ１１２３では、現在賭数の値に、応答内容の値が加算される。
【１８４１】
図１２３に示す変形例では、図８７で示す処理のうちステップＳ１４０２が削除され、ステップＳ１４２１が設けられている。以下、この処理について説明する。
【１８４２】
ステップＳ１４２１では、メダル数制御部３５０への送信内容（２バイト）のうち、下位バイトに要求枚数と投入数限定フラグの情報が設定される。
【１８４３】
図１２４に示す変形例では、図１１２で示す処理のうち、ステップＳ４６０３が削除されている。また、ステップＳ４６０４の判定でＮｏのルートの先に新たにステップＳ４６２１、Ｓ４６２２、Ｓ４６２３が設けられており、さらに、ステップＳ４６０８が削除されてステップＳ４６２４が設けられている。以下、これらの処理について説明する。
【１８４４】
ステップＳ４６２１では、受信したコマンド（三連コマンドのうち、最初のコマンド）に含まれる投入数限定フラグの情報を参照し、同フラグがオフであればステップＳ４６２２に進み、同フラグがオンであればステップＳ４６２３に進む。
【１８４５】
ステップＳ４６２２では、受信したコマンド（三連コマンドのうち、最初のコマンド）に含まれる要求枚数の値を記憶した受信コマンド値について、その値を遊技メダル数の値に設定し、ステップＳ４６０５に進む。

【１８４６】
ステップＳ４６２３では、受信したコマンド（三連コマンドのうち、最初のコマンド）に含まれる要求枚数の値を記憶した受信コマンド値について、その値を０に設定し、ステップＳ４６２４に進む。
【１８４７】
ステップＳ４６２４では、応答コマンドに受信コマンド値が設定され、この投入コマンド受信処理を終了する。
【１８４８】
《変形例２》
ここで、計数予定枚数更新処理の変形例（以下、変形例２）について、図１２５を用いて説明する。図１２５は、図１０７の計数予定枚数更新処理の変形例である。
【１８４９】
まず、図１２５に示す変形例では、図１０７で示す処理のうち、ステップＳ４２０４が削除されている。また、ステップＳ４２０６が削除されてステップＳ４２２１が設けられており、さらに、ステップＳ４２０９が削除されてステップＳ４２２２が設けられている。以下、これらの処理について説明する。
【１８５０】
ステップＳ４２２１では、計数ボタン１７１の押下時間に応じた長押タイマの値が設定される。
【１８５１】
ステップＳ４２２２では、計数ボタン１７１の押下時間に応じた計数予定枚数が設定される。
【１８５２】
《変形例３》
ここで、計数予定枚数更新処理の変形例（以下、変形例３）について、図１２６を用いて説明する。図１２６は、図１０７の計数予定枚数更新処理の変形例である。
【１８５３】
まず、図１２６に示す変形例では、図１０７で示す処理のうち、ステップＳ４２０７の前にステップＳ４２３１、Ｓ４２３２が設けられている。また、ステップＳ４２０７の判定でＮｏのルートの先に新たにステップＳ４２３３、Ｓ４２３４が設けられており、さらにステップＳ４２１０の前にステップＳ４２３５、Ｓ４２３６が設けられている。また、ステップＳ４２１５の後にステップＳ４２３７が設けられている。以下、これらの処理について説明する。
【１８５４】
ステップＳ４２３１では、自動計数タイマの値が０であればステップＳ４２３２に進み、同値が０でなければステップＳ４２０７に進む。
【１８５５】
ステップＳ４２３２では、自動計数タイマの値に２．０秒に相当する値が設定され、ステップＳ４２０７に進む。
【１８５６】
ステップＳ４２３３では、自動計数タイマの値が１であればステップＳ４２３４に進み、同値が１でなければステップＳ４２３５に進む。
【１８５７】
ステップＳ４２３４では、自動計数フラグがオンに設定され、ステップＳ４２０８に進む。
【１８５８】
ステップＳ４２３５では、自動計数フラグがオフであればステップＳ４２１０に進み、同フラグがオンであればステップＳ４２３６に進む。
【１８５９】
ステップＳ４２３６では、遊技メダル数の値が０であればステップＳ４２１３に進み、

同値が０でなければステップＳ４２０８に進む。
【１８６０】
ステップＳ４２３７では、自動計数フラグがオフに設定され、この計数予定枚数更新処理を終了する。
【１８６１】
《第１副制御部４００の処理》
次に、図１２７を用いて、第１副制御部４００の処理について説明する。なお、図１２７（ａ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートである。図１２７（ｂ）は、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図１２７（ｃ）は、第１副制御部４００のタイマ割込処理のフローチャートである。
まず、ステップＳ５０１では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップＳ５０１で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、ＲＡＭ４０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。この処理で、内部当選の結果を表す情報である内部当選情報を記憶させるための領域と、遊技状態を表す情報であるＲＴ更新情報を記憶させるための領域が、それぞれＲＡＭ４０８に設けられる。
【１８６２】
ステップＳ５０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ５０５の処理に移行する。
【１８６３】
ステップＳ５０５では、タイマ変数に０を代入する。
【１８６４】
ステップＳ５０７では、遊技制御部３０２から受信した各コマンドに対応する処理であるコマンド処理が実行される。なお、このコマンド処理の詳細については、図１２７（ｄ）を用いて後述する。
【１８６５】
ステップＳ５０９では、演出制御処理を行う。ここでは、ＲＡＭ４０８内に設けられた演出予約領域内にある演出予約情報に従って、演出の準備を行う。この準備には例えば、演出データをＲＯＭ４０６から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。
【１８６６】
ステップＳ５１１では、ステップＳ５０９の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例えば、ステップＳ５０９で読み出した演出データの中に音源ＩＣ４１８への命令がある場合には、この命令を音源ＩＣ４１８に出力する。
【１８６７】
ステップＳ５１３では、ステップＳ５０９の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、ステップＳ５０９で読み出した演出データの中に各種ランプ４２０への命令がある場合には、この命令を駆動回路４２２に出力する。
【１８６８】
ステップＳ５１５では、ステップＳ５０９の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、ステップＳ５０９で読み出した演出データの中にシャッタ制御の命令がある場合には、この命令に対応するシャッタ制御を行う。
【１８６９】
ステップＳ５１７では、ステップＳ５０９の処理結果に基づいて第２副制御部５００に制御コマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、ステップＳ５０９で読み出した演出データの中に第２副制御部５００に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップＳ５０３へ戻る。
【１８７０】
次に、図１２７（ｂ）を用いて、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理について

説明する。このコマンド受信割込処理は、第１副制御部４００が、遊技制御部３０２が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ５２１では、遊技制御部３０２が出力したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ４０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【１８７１】

次に、図１２７（ｃ）を用いて、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４によって実行する第１副制御部タイマ割込処理について説明する。第１副制御部４００は、所定の周期（本実施形態では２ｍｓに１回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【１８７２】

ステップＳ５３１では、図１２７（ａ）に示す第１副制御部メイン処理におけるステップＳ５０３において説明したＲＡＭ４０８のタイマ変数記憶領域の値に、１を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップＳ５０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。

【１８７３】

ステップＳ５３３では、ステップＳ５１５で設定された第２副制御部５００へのデバイスデータの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【１８７４】

次に、図１２７（ｄ）を用いて、図１２７（ａ）の第１副制御部メイン処理におけるコマンド処理（ステップＳ５０７）の詳細について説明する。同図は、図１２７（ａ）におけるコマンド処理（ステップＳ５０７）のフローチャートである。

【１８７５】

まず、最初に実行されるステップＳ５４１では、未処理コマンドがあるか否かが判定される。この条件を満たす場合にはステップＳ５４３に進み、そうでない場合にはこのコマンド処理を終了する。

【１８７６】

ステップＳ５４３では、遊技制御部３０２から受信した各コマンドに対応する処理であるコマンド処理が実行される。

【１８７７】

《第２副制御部５００の処理》

次に、図１２８を用いて、第２副制御部５００の処理について説明する。なお、図１２８（ａ）は、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するメイン処理のフローチャートである。図１２８（ｂ）は、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図１２８（ｃ）は、第２副制御部５００のタイマ割込処理のフローチャートである。図１２８（ｄ）は、第２副制御部５００の画像制御処理のフローチャートである。

【１８７８】

まず、図１２８（ａ）のステップＳ６０１では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップＳ６０１で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、ＲＡＭ５０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【１８７９】

ステップＳ６０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ６０５の処理に移行する。

【１８８０】

ステップＳ６０５では、タイマ変数に０を代入する。

【１８８１】

ステップＳ６０７では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第２副制御部５００のＣＰＵ５０４は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４からコマンドを受信したか否かを判別する。

【１８８２】

ステップＳ６０９では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップＳ６０７で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。例えば、背景画像に関する画像制御を行う演出データをＲＯＭ５０６から読み出す処理を実行する。また、これ以外の演出データをＲＯＭ５０６から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【１８８３】

ステップＳ６１１では、ステップＳ６０９の処理結果に基づいて画像制御処理を行う。例えば、ステップＳ６０９読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行う。例えば、表示画像（報知画像、背景画像）に関する画像制御が実行される。この画像制御処理については、図１２８（ｄ）を用いて後述する。この画像制御処理が終了すると、ステップＳ６０３へ戻る。 次に、図１２８（ｂ）を用いて、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第２副制御部５００が、第１副制御部４００が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ６１５では、第１副制御部４００が出力したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ５０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【１８８４】

次に、図１２８（ｃ）を用いて、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４によって実行する第２副制御部タイマ割込処理について説明する。第２副制御部５００は、所定の周期（本実施形態では２ｍｓに１回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【１８８５】

ステップＳ６１７では、図１２８（ａ）に示す第２副制御部メイン処理におけるステップＳ６０３において説明したＲＡＭ５０８のタイマ変数記憶領域の値に、１を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップＳ６０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。

【１８８６】

ステップＳ６１９では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【１８８７】

次に、図１２８（ｄ）を用いて、第２副制御部５００のメイン処理におけるステップＳ６１１の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示す図である。

【１８８８】

ステップＳ６２１では、画像データの転送指示を行う。ここでは、ＣＰＵ５０４は、まず、ＶＲＡＭ５１８の表示領域Ａと表示領域Ｂの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された１フレームの画像が演出画像表示装置１５７に表示される。次に、ＣＰＵ５０４は、ＶＤＰ５１６のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてＲＯＭ座標（ＲＯＭ５０６の転送元アドレス）、ＶＲＡＭ座標（ＶＲＡＭ５１８の転送先アドレス）などを設定した後、ＲＯＭ５０６からＶＲＡＭ５１８への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。ＶＤＰ５１６は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをＲＯＭ５０６からＶＲＡＭ５１８に転送する。その後、ＶＤＰ５１６は、転送終了割込信号をＣＰＵ５０４に対して出力する。

【１８８９】

ステップＳ６２３では、ＶＤＰ５１６からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップＳ６２５に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【１８９０】

ステップＳ６２５では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、ＣＰＵ５０４は、ステップＳ６２１でＶＲ

ＡＭ５１８に転送した画像データに基づいてＶＲＡＭ５１８の表示領域ＡまたはＢに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（ＶＲＡＭ５１８の座標軸、画像サイズ、ＶＲＡＭ座標（配置座標）、画像の重ね合わせおよび透過度、など）をＶＤＰ５１６に指示する。ＶＤＰ５１６はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【１８９１】

ステップＳ６２７では、描画指示を行う。この描画指示では、ＣＰＵ５０４は、ＶＤＰ５１６に画像の描画開始を指示する。ＶＤＰ５１６は、ＣＰＵ５０４の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【１８９２】

ステップＳ６２９では、画像の描画終了に基づくＶＤＰ５１６からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップＳ６３１に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【１８９３】

ステップＳ６３１では、ＲＡＭ５０８の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（＋１）して処理を終了する。

【１８９４】

《動作説明》

以下、上記説明したスロットマシン１００の動作について説明する。

【１８９５】

〔電源投入時の動作〕

メダル数制御部３５０では、電源オフ時にＲＡＭの内容がバックアップされる。そして、電源投入の際にＲＡＭに異常がないと判定されると通常ＲＡＭクリアの処理を経て、電源オフ時の状態に復帰する（図９５のステップＳ３００３でＹｅｓの判定）。なお、初回の電源投入については初期状態になる。

【１８９６】

一方、電源投入の際にＲＡＭに異常があると判定されると、全ＲＡＭクリアが実行される（図９５のステップＳ３００３でＮｏの判定）。さらに、ＲＡＭ不良情報に「ＲＡＭ不良」を示す情報が記憶されることで、エラー要求に「ＲＡＭ不良」を示す情報（エラーコードＥ８）が設定される（図９５のステップＳ３００６、ステップＳ３０２０でＹｅｓの判定、図９７のステップＳ３１０２）。このエラーの情報は遊技制御部３０２に送信され（図１２０）、この情報に基づくエラー報知が実行される（図９２、図８３のステップＳ１００２）。なお、遊技制御部３０２では、メダル数制御部３５０からのエラーを受信してもＲＡＭの内容はクリアされない。更に、メダル数制御部３５０では、遊技制御部チップＩＤ取得フラグがオンに設定されることで、遊技制御部状態コマンドの受信の際に、各種の情報が更新（初期化）される（図９５のステップＳ３００７、図１０９のステップＳ４４０７でＹｅｓの判定）。

【１８９７】

また、電源投入の際に遊技制御部３０２からＲＡＭクリアコマンドが送信される場合がある（図８２のステップＳ１０１）。このＲＡＭクリアコマンドを受信したメダル数制御部３５０では、遊技制御部３０２からのＲＡＭクリアコマンドに応じてＲＡＭをクリアする構成を採用している（図９５のステップＳ３０１６でＹｅｓの判定）。なお、この際メダル数制御部３５０では、割込処理を一旦許可した後、遊技制御部３０２からのコマンドを受信すると割込処理を禁止して以降の処理を行うため、ＲＡＭクリアコマンドの受信および受信した場合の処理を確実に実行することができる（図９５のステップＳ３０１２からＳ３０１４）。また、割込許可中に電源投入中フラグをオフに設定することで、計数ボタン１７１の操作による計数処理が実行されないように構成されている（図９５のステップＳ３０１１、Ｓ３０１５）。

【１８９８】

その他、メダル数制御部３５０では、電源投入時に遊技メダル数クリアボタン１７２を操作することで、遊技メダル数を初期化することができる（図９５のステップＳ３００８でＹｅｓの判定）。このとき、遊技メダル数クリア検知情報には「検知あり」を示す情報が設定されるが、この情報が設定されている間は、このクリアに関する情報が遊技機情報通知に含まれて貸出機７００に送信される（図９９）。なお、遊技メダル数クリア検知情報は、遊技制御部３０２から払出コマンドを受信した際にクリアされる（図１１６のステップＳ４Ａ０１）。

【１８９９】

〔遊技制御状態コマンド送信（遊技制御部３０２からメダル数制御部３５０へ定期送信）〕　スロットマシン１００では、４１種類から成る遊技制御状態コマンド（図７７参照）がメダル数制御部３５０に送信される。具体的には、遊技制御部３０２の遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図９０のステップＳ２０７、図９３）において、遊技制御状態コマンドが一つずつ順にメダル数制御部宛送信バッファに設定される（図９３のステップＳ２２０１でＹｅｓの判定）。ただし、遊技制御優先コマンドが先にメダル数制御部３５０宛の送信バッファに設定されている場合、遊技制御状態コマンドは送信バッファに設定されない（図９３のステップＳ２２０１でＮｏの判定）。

【１９００】

遊技制御状態コマンドや遊技制御優先コマンドがメダル数制御部３５０宛の送信バッファに設定された後、この送信バッファの内容が出力されるとともに、ストローブ信号がオンに設定される（図９３のステップＳ２２０８でＹｅｓの判定）。このストローブ信号がオンに設定されることで、メダル数制御部３５０側ではコマンドを受信することになる。なお、ストローブ信号は次回の割込処理でオフに設定され、送信バッファの内容もクリアされるが（図９３のステップＳ２２０８でＮｏの判定）、Ｉ／Ｏポートからの出力についてはそのまま維持される。これにより、メダル数制御部３５０側でのコマンドの受信をより安定させることができる。そして、送信バッファの内容がクリアされると、次の割込処理で新たなコマンド送信のために送信バッファの内容が更新される（図９３のステップＳ２２０１でＹｅｓの判定）。すなわち遊技制御部３０２では、二回の割込処理が実行される間にコマンドが一つ送信されることになり、一回の割込処理の度に送信状態と送信停止状態を切り替えている。なお、送信状態は１．４９ｍｓ継続（ただしコマンドの出力自体は２．９８ｍｓ継続）するのに対し、遊技制御部３０２では２回の受信タイミングがある（０．７４５ｍｓの割込処理が２回）ため、コマンドの取りこぼしを防止することができる。

【１９０１】

〔遊技制御優先コマンド送信（遊技制御部３０２からメダル数制御部３５０へ割込送信）〕

遊技制御部３０２ではタイマ割込処理においてメダル数制御部３５０への遊技制御状態コマンドが送信されるが、遊技制御部メイン処理での遊技の状況に応じて、遊技制御優先コマンドが優先してメダル数制御部３５０に送信される。より具体的には、遊技制御コマンド送信処理（図９３）の処理において送信バッファが空になると、次のタイマ割込処理での遊技制御コマンド送信処理が実行される（次の遊技制御状態コマンドが送信バッファに設定される）よりも前に、遊技制御部メイン処理において遊技制御優先コマンドが送信バッファに設定されることで、この遊技制御優先コマンドが遊技制御状態コマンドより優先してメダル数制御部３５０に送信される。遊技制御優先コマンドには、遊技メダルの投入操作に伴う投入コマンド、現在賭数に設定されている遊技メダルの精算操作に伴う精算コマンド、スタートレバー操作の受付に伴うスタートレバー受付コマンド、遊技メダルの払い出しに伴う払出コマンド、エラー発生に伴うエラー発生コマンド、ＲＡＭクリアに伴うＲＡＭクリアコマンド、がある（図８０（ａ））。

【１９０２】

遊技制御優先コマンドのうち、投入コマンド、精算コマンド、払出コマンドは、それぞれ三つのコマンドで構成されている。このうち最初のコマンドは、対象となる遊技メダル

数の情報を含むコマンドであり、二番目のコマンドは遊技制御優先コマンドの通信番号（コマンド通番）を含むコマンドであり、三番目のコマンドは先の二つのコマンドの内容に基づくチェックサムを含むコマンドである。これらのコマンドは他のコマンドに割り込まれることなく連続して送信されることから、三連コマンドと称する場合がある。また、三連コマンドの上位バイトの値は連続した値となっている。

【１９０３】

なお、メダル数制御部３５０からの応答コマンドを受信していない場合や、メダル数制御部３５０からの応答コマンドに「再要求」を示す情報が含まれている場合には、コマンドを再送信するが（図８６のステップＳ１３０８でＮｏの判定、ステップＳ１３１０でＮｏの判定）、この再送信の上限回数を超えた場合、メダル数制御部３５０からの応答結果として「異常」を示す情報が設定された状態となる（ステップＳ１３０２、ステップＳ１３０６でＮｏの判定）。

【１９０４】

また、メダル数制御部３５０からの応答コマンドに「再要求」以外の情報が含まれている場合は、この情報がメダル制御部からの応答結果に設定され、コマンド通番が１加算される（図８６のステップＳ１３１１、Ｓ１３１２）。

【１９０５】

〔投入操作による遊技制御部３０２の動作（投入コマンドの送信等）〕

遊技メダルの投入操作がされると、この操作によって要求される遊技メダル数（要求枚数）を決定する（図８４のステップＳ１１０５～ステップＳ１１０９）。本実施形態では１ベットボタンとＭＡＸベットボタンの二種類のベットボタンによる投入操作が可能となっている。ＭＡＸベットボタンが操作された場合は最大賭数を設定するために必要な遊技メダル数が要求枚数に設定され（図８４のステップＳ１１０７）、１ベットボタンが操作された場合は要求枚数に１が設定される（図８４のステップＳ１１０９）。ただし、現在賭数が最大賭数となっている場合には、投入操作によって要求枚数に０が設定される（図８４のステップＳ１１０６でＮｏの判定）。

【１９０６】

続いて、投入コマンドであることを示す上位バイトのデータと、要求枚数の値を示す下位バイトのデータから成るコマンド（投入コマンドを構成するコマンドのうちの一番目）がメダル数制御部３５０宛の送信バッファに設定される（図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１、図８７のステップＳ１４０２、Ｓ１４０３、図８８）。この状態で遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図９０のステップＳ２０７、図９３）が実行されると、遊技制御状態コマンドが送信バッファに設定されず、先に送信バッファに設定されているコマンドがメダル数制御部３５０に送信される（図９３のステップＳ２２０１でＮｏの判定）。

【１９０７】

その後次の遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理で送信バッファがクリアされると（図９３のステップＳ２２０８でＮｏの判定）、チェックサムが更新され、さらに、上位バイトのデータに１加算して二番目のコマンドを示す値に更新するとともに、コマンド通番を示す下位バイトのデータから成るコマンド（投入コマンドを構成するコマンドのうちの二番目）がメダル数制御部３５０宛の送信バッファに設定される（図８７のステップＳ１４０４～Ｓ１４０７、図８８）。そして、次の遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図９０のステップＳ２０７、図９３）において送信バッファのコマンドがメダル数制御部３５０に送信され、次の遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理で送信バッファがクリアされると（図９３のステップＳ２２０８でＮｏの判定）、チェックサムが更新され、さらに、上位バイトのデータに１加算して三番目のコマンドを示す値に更新するとともに、チェックサムを示す下位バイトのデータから成るコマンド（投入コマンドを構成するコマンドのうちの三番目）がメダル数制御部３５０宛の送信バッファに設定される（図８７のステップＳ１４０８～Ｓ１４１１、図８８）。そして、次の遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図９０のステッ

プＳ２０７、図９３）において送信バッファのコマンドがメダル数制御部３５０に送信される。

【１９０８】

以上の流れで投入コマンドがメダル数制御部３５０に送信されるが、このコマンドに対する応答コマンドに「正常」であることを示す情報が含まれている場合には、現在賭数の値に要求枚数が加算される（図８４のステップＳ１１１２でＹｅｓの判定）。

【１９０９】

なお、再遊技役に入賞して再遊技が付与された場合（再遊技フラグがオン）の場合には、上記の投入コマンドの処理が実行されない（図８４のステップＳ１１０４でＮｏの判定）。

【１９１０】

また、投入コマンドを送信してからメダル数制御部３５０からの応答コマンドを受信するまでの間は、ベットボタンの操作がされても投入コマンドは送信されない（図８４のステップＳ１１１２は応答コマンドを受信するまで待機）。

【１９１１】

また、ベットボタンの操作がされた場合、投入コマンドに対する応答コマンドの受信の有無や、メダル数制御部３５０からの応答コマンドの内容に関わらず、第１副制御部４００に対してコマンドが送信される（図８４のステップＳ１１１４）。このコマンドを受信した第１副制御部４００では、ベットボタンの操作に対応した演出を実行することができる。

【１９１２】

〔精算操作による遊技制御部３０２の動作（精算コマンドの送信等）〕

投入操作がされると、これに伴い現在賭数が加算されるが、精算ボタン１３４を操作（精算操作）することで、現在賭数に設定された遊技メダルを精算することができる。

【１９１３】

精算操作がされると、現在賭数の値が精算操作で要求される遊技メダル数（要求枚数）として設定される（図８４のステップＳ１１０１でＮｏ、図８５のステップＳ１２０３）。

【１９１４】

続いて、精算コマンドであることを示す上位バイトのデータと、要求枚数の値を示す下位バイトのデータから成るコマンド（精算コマンドを構成するコマンドのうちの一番目）がメダル数制御部３５０宛の送信バッファに設定される（図８５のステップＳ１２０４、Ｓ１２０５、図８７のステップＳ１４０２、Ｓ１４０３、図８８）。この状態で遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図９０のステップＳ２０７、図９３）が実行されると、遊技制御状態コマンドが送信バッファに設定されず、先に送信バッファに設定されているコマンドがメダル数制御部３５０に送信される（図９３のステップＳ２２０１でＮｏの判定）。

【１９１５】

続いて、精算コマンドを構成するコマンドのうち、二番目および三番目のコマンドが送信されるが、この処理については投入コマンドと同じであるため、説明を省略する。

【１９１６】

以上の流れで精算コマンドがメダル数制御部３５０に送信されるが、このコマンドに対する応答コマンドに「正常」であることを示す情報が含まれている場合には、現在賭数の値が０に設定される（図８５のステップＳ１２０６でＹｅｓの判定）。

【１９１７】

なお上記の例では、応答コマンドを受信した後に現在賭数の値が０になる（「正常」であることを示す応答コマンドを受信した場合、現在賭数の値が減算される）流れとなっており、応答コマンドを受信する前の状態では現在賭数の値は減算されていないことになる。その一方で、精算コマンドを受信したメダル数制御部３５０では遊技メダル数が加算されているため、この時点で遊技者の所有する遊技メダル数は一時的に増加した状態となる

。「正常」であることを示す応答コマンドを受信しない場合、現在賭数の値は減算されずにエラーとなるが（図８５のステップＳ１２０６でＮｏの判定）、何らかの手段によってこのエラーを回避されると、現在賭数の値は減算されないため、結果的にメダル数制御部３５０で遊技メダル数が加算された分だけメダル数が増えることになり、精算操作によって不正に遊技メダルを獲得されてしまうことになる。このため、精算コマンドの送信の前後で現在賭数の値を０にするとともに、精算コマンドに対する応答コマンドを待たない構成（応答コマンド不使用）としてもよい。なお、この応答コマンド不使用の構成では通信状態のエラーを発見できなくなる虞があるが、投入コマンドについては応答コマンドを用いる構成としておくことで通信状態のエラーを発見できるため、通信品質が低下しないようにすることができる。なお、遊技制御部３０２とメダル数制御部３５０との間ではコマンドインデックスを管理し、不一致の回数が所定回数（例：５回）になったらエラーとしてもよい。この構成によれば不正な情報に基づく動作を行わないようにすることができる。

【１９１８】

なお、メダル数制御部３５０では、投入されたメダル数を超えるメダル枚数の情報を含む精算コマンドを受信した場合には、精算を受け付けずエラーとしてもよい。この構成によれば不正に遊技メダルを獲得されてしまうことを防ぐことができる。

【１９１９】

なお、メダル数制御部３５０では、１６枚を超えるメダル枚数の情報を含む精算コマンドを受信した場合には、精算を受け付けずエラーとしてもよい。この構成によれば不正に遊技メダルを獲得されてしまうことを防ぐことができる。

【１９２０】

なお、メダル数制御部３５０では、１６３８４枚を超えるメダル枚数の情報を含む精算コマンドを受信した場合には、精算を受け付けずエラーとしてもよい。この構成によれば不正に遊技メダルを獲得されてしまうことを防ぐことができる。

【１９２１】

なお、再遊技役に入賞して再遊技が付与された場合（再遊技フラグがオン）の場合には、上記の精算コマンドの処理が実行されない（図８５のステップＳ１２０２でＮｏの判定）。

【１９２２】

また、精算ボタン１３４の操作がされた場合、精算コマンドの送信の有無や、メダル数制御部３５０からの応答コマンドの内容に関わらず、第１副制御部４００に対してコマンドが送信される（図８５のステップＳ１２０１）。このコマンドを受信した第１副制御部４００では、精算ボタン１３４の操作に対応した演出を実行することができる。

【１９２３】

〔スタートレバー操作による遊技制御部３０２の動作（スタートレバー受付コマンドの送信等）〕

現在賭数の値が開始可能枚数以上となっている状態でスタートレバーが操作されると、スタートレバー受付コマンドであることを示す上位バイトのデータと、現在賭数の値を示す下位バイトのデータから成るコマンド（スタートレバー受付コマンド）がメダル数制御部３５０宛の送信バッファに設定される（図８３のステップＳ１０１２～Ｓ１０１４）。さらに、第１副制御部４００に対してスタートレバー受付コマンドが送信される（図８３のステップＳ１０１４）。このコマンドを受信した第１副制御部４００では、スタートレバーの操作に対応した演出を実行することができる。

【１９２４】

〔払い出しによる遊技制御部３０２の動作（払出コマンドの送信等）〕

遊技が終了して払い出しのある役に入賞すると、この払出枚数の値が払い出しで要求される遊技メダル数（要求枚数）に設定される（図８９のステップＳ１６０２）。続いて、払出コマンドであることを示す上位バイトのデータと、要求枚数の値を示す下位バイトのデータから成るコマンド（払出コマンドを構成するコマンドのうちの一番目）がメダル数

制御部３５０宛の送信バッファに設定される（図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５、図８７のステップＳ１４０２、Ｓ１４０３、図８８）。この状態で遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図９０のステップＳ２０７、図９３）が実行されると、遊技制御状態コマンドが送信バッファに設定されず、先に送信バッファに設定されているコマンドがメダル数制御部３５０に送信される（図９３のステップＳ２２０１でＮｏの判定）。

【１９２５】

続いて、払出コマンドを構成するコマンドのうち、二番目および三番目のコマンドが送信されるが、この処理については投入コマンドと同じであるため、説明を省略する。 以上の流れで払出コマンドがメダル数制御部３５０に送信されるが、このコマンドに対する応答コマンドに「正常」であることを示す情報が含まれている場合には、第１副制御部４００に対してコマンドが送信される（図８９のステップＳ１６０７）。このコマンドを受信した第１副制御部４００では、払い出しに対応した演出を実行することができる。

【１９２６】

一方、応答コマンドが「異常」であってエラー要求に何も設定されていない場合には、遊技メダル数がオーバーフローして払い出しを受け付けられない状態となっているため、この状態を示すコマンドが第１副制御部４００に対して送信される（図８９のステップＳ１６０８）。このコマンドを受信した第１副制御部４００では、オーバーフロー時に対応した演出を実行することができる。なお、オーバーフローの状態が解消しない場合、払出コマンドの再送信が繰り返され、遊技が進行できない状態になる。この場合、計数ボタン１７１を操作することでオーバーフローの状態を解消することができる。オーバーフローの状態が解消すれば、払い出しに対応した演出が実行され、遊技が進行できる状態となる。すなわち、オーバーフローによって遊技進行できない状態となった場合は、店員を呼ばなくとも遊技者自身で対処することができる。

【１９２７】

〔メダル数制御コマンド受信時の動作〕

遊技制御部３０２では、メダル数制御部３５０からコマンドを受信（ストローブ信号の切替により検出、図９２のステップＳ２１０１）すると、このコマンドの種別（遊技制御状態コマンド（図７８）あるいは応答コマンド（図８０（ｂ））を識別し、コマンドの種別に応じてＲＡＭ３０８の内容が更新される（図９２のステップＳ２１０２）。なお、投入コマンド、精算コマンド、払出コマンドに対する応答コマンドは、ここで更新された内容が参照される。また、ここで受信したコマンドがエラーコードを含むコマンドであれば、遊技制御部３０２でのエラーステータスが設定されていないことを条件に、このエラーコードが遊技制御部３０２のエラーステータスに設定される（図９２のステップＳ２１０４）。

【１９２８】

〔メダル数制御コマンド送信（メダル数制御部３５０から遊技制御部３０２）〕

スロットマシン１００では、６種類から成るメダル数制御状態コマンド（図７８参照）が遊技制御部３０２に送信される。具体的には、メダル数制御部３５０のメダル数制御部タイマ割込処理の遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理（図１０４のステップＳ４０８、図１２０）によって、メダル数制御状態コマンドが一つずつ順に遊技制御部宛送信バッファに設定される（図１２０のステップＳ４Ｅ０４でＹｅｓの判定）。ただし、応答コマンドが先に遊技制御部３０２宛の送信バッファに設定されている場合、メダル数制御状態コマンドは送信バッファに設定されない（図１２０のステップＳ４Ｅ０４でＮｏの判定）。

【１９２９】

遊技制御部３０２宛の送信バッファに設定されたメダル数制御状態コマンドや応答コマンドは、その後遊技制御部３０２に出力される（図１２０のステップＳ４Ｅ１４）。この状態で、ストローブ信号がオンに設定（図１２０のステップＳ４Ｅ１０）されていると、遊技制御部３０２側でコマンドを受信することになる。なお、ストローブ信号のオンオフ

を管理するにあたっては、０～７の範囲で一回の割込毎に１加算されるストローブカウンタを用いており、ストローブカウンタが０～３の間はオンに設定され、４～７の間はオフに設定される（図１２０のステップＳ４Ｅ０９、ステップＳ４Ｅ１３）。なお、送信バッファはストローブカウンタが０のときに更新される（図１２０のステップＳ４Ｅ０３）。すなわちメダル数制御部３５０では、八回の割込処理が実行される間にコマンドが一つ送信されることになり、四回の割込処理の度に送信状態と送信停止状態を切り替えている。なお、送信状態は２．９８ｍｓ（０．７４５ｍｓ×４回）継続するのに対し、遊技制御部３０２では２回の受信タイミングがある（１．４９ｍｓの割込処理が２回）ため、コマンドの取りこぼしを防止することができる。

【１９３０】

〔遊技制御状態コマンド受信時の動作〕

メダル数制御部３５０では、遊技制御部３０２からコマンドを受信（ストローブ信号の切替により検出、図１０８のステップＳ４３０１）すると、このコマンドが遊技制御状態コマンドであれば遊技制御状態コマンド受信処理（図１０８のステップＳ４３０４、図１０９）を実行する。

【１９３１】

遊技制御状態コマンドは、４１種類のコマンド（図７７）が順次送信されるが、このうち１～４０番目のコマンドについては一旦バッファに記憶するとともにチェックサムを更新する（図１０９のステップＳ４４０１でＮｏの判定）。そして、４１番目のコマンド（チェックサム）を受信すると、この内容が正常であればチェックサムをクリアし、一旦バッファに記憶しておいた情報に基づいてＲＡＭを更新する（図１０９のステップＳ４４０６、Ｓ４４１０～Ｓ４４１３）。ただし、遊技機設置情報バッファ、役比モニタ情報バッファ、遊技機性能情報バッファの更新にあたっては、ＲＡＭに記憶されているチップＩＤと、遊技機設置情報バッファ内のチップＩＤが一致した場合に実行される（図１０９のステップＳ４４０９でＹｅｓ）。なお、ＩＤが一致しない場合、エラー要求としてエラーコードＥ７が設定される（図１０９のステップＳ４４０９でＮｏの判定）。また、メダル数制御部３５０において全ＲＡＭクリアが実行された場合は、ＲＡＭに記憶されているチップＩＤがクリアされてしまっているため、この場合は例外として上記のチップＩＤのチェックを実行せずに更新処理が実行される（図９５で遊技制御部チップＩＤ取得フラグオン、図１０９のステップＳ４４０７でＮｏの判定）。

【１９３２】

〔遊技制御優先コマンド受信時の動作〕

メダル数制御部３５０では、遊技制御部３０２からコマンドを受信（ストローブ信号の切替により検出、図１０８のステップＳ４３０１）すると、このコマンドが遊技制御優先コマンドであれば遊技制御優先コマンド受信処理（図１０８のステップＳ４３０５、図１１０、図１１１）を実行する。

【１９３３】

まず、遊技制御優先コマンドが三連コマンドでない（ＲＡＭクリアコマンド、スタートレバー受付コマンド、エラー発生コマンド）場合は、それぞれのコマンドに対応する処理が実行される（図１１１）。

【１９３４】

一方、遊技制御優先コマンドが三連コマンドである（投入コマンド、精算コマンド、払出コマンド）場合は、一番目、二番目のコマンドを一旦バッファに記憶し（図１１０のステップＳ４５０３）、三番目のコマンドである場合は、このコマンドに含まれるチェックサムの値と、先にバッファに記憶した内容から算出したチェックサムとを比較し、異常であれば応答コマンドとして「再要求」を示す情報が送信される（図１１０のステップＳ４５０４～Ｓ４６０６）。

【１９３５】

次に、遊技制御コマンド通番更新フラグがオンであれば、遊技制御コマンド通番が受信バッファに記憶されているコマンド通番の値に更新され、遊技制御コマンド通番更新フラ

グがオフに設定される（図１１０のステップＳ４５０７でＹｅｓの判定）。なお、遊技制御コマンド通番更新フラグは、エラー解消した後にコマンド通番のエラーが別途発生する事態を防止するためにオンに設定されるフラグである（図１１８）。

【１９３６】

次に、遊技制御コマンド通番と、受信バッファに記憶されているコマンド通番が一致するか否かが判定される（図１１０のステップＳ４５１０）。遊技制御部３０２とメダル数制御部３５０では、ともにコマンド通番を１加算しているため（図８６のステップＳ１３１２、図１１０のステップＳ４５１１）、異常がなければこれらの値が一致することになる。なお、これらの値が一致しない場合はエラーコードＥ３がエラー要求に設定される（図１１０のステップＳ４５１０でＮｏの判定）。

【１９３７】

以上の処理の後、それぞれのコマンドに対応する処理が実行される（図１１１）。

【１９３８】

〔投入コマンド受信時の動作〕

受信した遊技制御優先コマンドが投入コマンドであった場合、投入コマンド受信処理が実行される（図１１１のステップＳ４５１７、図１１２）。この処理では、投入コマンドに含まれた値（以下、投入要求枚数）が、遊技メダル数以内であれば、投入メダル数に投入要求枚数が加算され、現在賭数に投入要求枚数が加算され、遊技メダル数から投入要求枚数が減算された後、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定される（図１１２のステップＳ４６０４でＹｅｓの判定）。なお、投入要求枚数が遊技メダル数よりも大きい場合、応答コマンドに「異常」を示す情報が設定される（図１１２のステップＳ４６０３、Ｓ４６０４でＮｏの判定）。なお、投入メダル数の値は、貸出機７００に送信される遊技機情報に用いられる値であり、遊技機情報の送信毎に０に初期化される（図９９のステップＳ３３０８）。

【１９３９】

なお、計数通知の送信処理が実行されている間は、投入禁止フラグがオンに設定され（図１０１のステップＳ３５０９）、このフラグがオンの場合は、応答コマンドに「再要求」を示す情報が設定される（図１１２のステップＳ４６０１、Ｓ４６０２でＮｏの判定）。

【１９４０】

〔精算コマンド受信時の動作〕

受信した遊技制御優先コマンドが精算コマンドであった場合、精算コマンド受信処理が実行される（図１１１のステップＳ４５１９、図１１３）。この処理では、精算コマンドに含まれた値（以下、精算要求枚数）が現在賭数から減算される（図１１３のステップＳ４７０１）。そして、現在賭数の値が０になっていれば、投入メダル数から精算要求枚数が減算され、遊技メダル数に精算要求枚数が加算された後、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定される（図１１３のステップＳ４７０２でＹｅｓの判定）。なお、投入メダル数の値は、貸出機７００に送信される遊技機情報に用いられる値であり、遊技機情報の送信毎に０に初期化される（図９９のステップＳ３３０８）。なお、現在賭数が０でない場合は、エラー要求としてエラーコードＥ６が設定される（図１１３のステップＳ４７０２でＮｏの判定）。

【１９４１】

〔スタートレバー受付コマンド受信時の動作〕

受信した遊技制御優先コマンドがスタートレバー受付コマンドであった場合、払出コマンド取得フラグがオンに設定される（図１１４のステップＳ４８０１）。このフラグがオンに設定されていない場合、後の払出コマンド受信処理においてエラーとなり、不正防止を発見できる場合がある。次に、遊技間隔異常タイマの値が０であれば（図１１４のステップＳ４８０２でＹｅｓの判定）、遊技間隔異常タイマに初期値が設定され（図１１４のステップＳ４８０３）、さらに、遊技情報を設定する処理が実行される（図１１４のステップＳ４８０４～Ｓ４８０６）。ここでは種別情報設定値として１１Ｈが設定されるが、

この値はスタートレバーの受付を示す値である。また、カウント情報設定値には現在賭数が設定される。すなわちこれらの処理では、スタートレバーの受付によって使用された遊技メダル数の情報が遊技情報として記憶されることになる。なお、遊技情報は、貸出機７００に送信される遊技機情報に用いられる情報であり、遊技機情報の送信毎にこの情報の数が初期化される（図９９のステップＳ３３１０）。なお、遊技間隔異常タイマが０でない場合は、エラー要求としてエラーコードＥ５が設定される（図１１４のステップＳ４８０２でＮｏの判定）。この遊技間隔異常タイマは、遊技制御部３０２における遊技間隔カウンタ（図８２のステップＳ１０６）と同様のタイマであるが、遊技制御部３０２とは別にメダル数制御部３５０でもこのタイマを用いることで、不正を防止している。

【１９４２】

〔払出コマンド受信時の動作〕

受信した遊技制御優先コマンドが払出コマンドであった場合、まず遊技メダル数クリア検知情報がクリアされる。この情報は、電源投入時の遊技メダル数クリアボタン１７２の操作によって設定される情報であるが、この払出コマンド受信の際にクリアされるまで、この情報が貸出機７００に送信される構成となっている。

【１９４３】

次に払出コマンド取得フラグがオンでなければ、エラー要求としてエラーコードＥ２が設定される（図１１６のステップＳ４Ａ０２でＮｏの判定）。このフラグは、スタートレバー受付コマンド受信時にオンに設定されるフラグであるため、このフラグがオフであればスタートレバー受付コマンドを受信していないのに払出コマンドを受信していることになるため、不正防止に用いられる。

【１９４４】

次に、再遊技に入賞していれば、遊技メダル数加算値には０が設定される（図１１６のステップＳ４Ａ０４）。再遊技入賞以外の場合、払出コマンドに含まれた値（以下、払出枚数）が１５以下であれば、払出メダル数と遊技メダル数加算値に、それぞれ払出枚数の値が設定される（図１１６のステップＳ４Ａ０７、Ｓ４Ａ０８）。なお、払出メダル数の値は、貸出機７００に送信される遊技機情報に用いられる値であり、遊技機情報の送信毎に０に初期化される（図９９のステップＳ３３０９）。なお、払出枚数が１５より大きい場合は、エラー要求としてエラーコードＥ４が設定される（図１１６のステップＳ４Ａ０５、ステップＳ４Ａ０６でＮｏの判定）。

【１９４５】

続いて、遊技メダル数オーバーフロー確認処理が実行される（図１１６のステップＳ４Ａ１１、図１１７）。ここでは、遊技メダル数と遊技メダル数加算値を合計した値が払い出し用の遊技メダル数上限値である１６３８３以下であれば、この合計値を遊技メダル数とし、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定される（図１１７のステップＳ４Ｂ０３でＹｅｓの判定）。一方、上記合計値が遊技メダル数上限値より大きい場合には、遊技メダル数はそのまま維持され、応答コマンドに「異常」を示す情報が設定される（図１１７のステップＳ４Ｂ０３でＮｏの判定）。なお、ここでの遊技メダル数の判定については、後述するように（〔貸出通知（貸出機７００からメダル数制御部３５０へ定期送信）〕参照）、実際の動作において、遊技メダル数が実閾値を超えていれば払い出しによる増加ができず（応答コマンド「異常」）、実閾値を超えていなければ払い出しによる増加ができる（応答コマンド「正常」）構成であり、実閾値となる値が存在すればよく、その判定処理および判定値（本実施形態では１６３８３）については如何なる処理を用いてもよく、例えば実閾値が処理上の判定値と同じである必要はない。

【１９４６】

遊技メダル数オーバーフロー確認処理で応答コマンドに「異常」示す情報が設定されていると、払出コマンド受信処理は終了し、遊技制御部３０２にこの応答コマンドが送信される。

【１９４７】

一方、応答コマンドに「正常」示す情報が設定されていると、払出コマンド取得フラグ

がオフに設定される（図１１６のステップＳ４Ａ１３）。さらに、遊技情報を設定する処理が実行される（図１１６のステップＳ４Ａ１４～Ｓ４Ａ１９）。ここでは種別情報設定値として２１Ｈが設定されるが、この値は払い出しがあったことを示す値である。また、カウント情報設定値には払出枚数（再遊技入賞の場合は現在賭数）が設定される。すなわちこれらの処理では、払い出しによって得られた遊技メダル数の情報が遊技情報として記憶されることになる。なお、遊技情報は、貸出機７００に送信される遊技機情報に用いられる情報であり、遊技機情報の送信毎にこの情報の数が初期化される（図９９のステップＳ３３１０）。

【１９４８】

〔遊技機情報通知（メダル数制御部３５０から貸出機７００へ定期送信）〕

メダル数制御部３５０では、メダル数制御部メイン処理で遊技機情報通知が送信される（図９４のステップＳ３０４、図９９）。この遊技機情報通知は、遊技機情報通知間隔タイマによって、約３００ｍｓ間隔で実行されるように構成されている（図９９のステップＳ３３０１、Ｓ３３０２）。また、この遊技機情報通知の送信後に実行される計数通知までの時間を調整するための計数通知間隔タイマに９０ｍｓが設定される（図９９のステップＳ３３０３）。

【１９４９】

次に計数判定用遊技メダル数に、現在の遊技メダル数の値が設定される。スロットマシン１００では、計数処理（メダル数制御部３５０から貸出機７００への遊技メダル数の移動）を行う際に遊技メダル数が変化する場合があることから、計数処理のための値を一時的に計数判定用遊技メダル数に設定する（図９９のステップＳ３３０４）。

【１９５０】

次に遊技機情報種別を取得する（図９９のステップＳ３３０５、図１００）。遊技機情報通知には遊技機情報が含まれ、この遊技機情報としては、遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報、の三種類のいずれかが選択される（図７５（ｂ））。具体的には遊技機情報種別が０の場合は遊技機性能情報が選択され、１の場合は遊技機設置情報が選択され、２の場合はホールコン・不正監視情報が選択される。ここでは、遊技機設置情報送信間隔タイマおよび遊技機性能情報送信間隔タイマを用いて、０、１、２のいずれかが遊技機情報種別に設定される（図１００）。本実施形態では、約６０秒間隔で遊技機情報種別に１が設定され、約１８０秒間隔で遊技機情報種別に０が設定され、それ以外の場合は遊技機情報種別に２が設定される。すなわち、約３００ｍｓ周期の遊技機情報通知においては、主にホールコン・不正監視情報が遊技機情報に含まれるが、約６０秒間隔で遊技機設置情報が遊技機情報に含まれ、約１８０秒間隔で遊技機性能情報が遊技機情報に含まれることになる。これら遊技機情報種別に応じた遊技機情報を含め、遊技機情報通知の対象となるデータ（図７５（ａ）（ｂ））が、貸出機宛送信バッファに設定されて（図９９のステップＳ３３０６）、順次送信される（図９９のステップＳ３３１１～Ｓ３３１７）。なお、この送信の際に遊技機情報通番が更新される（図９９のステップＳ３３１８）。

【１９５１】

なお、遊技機情報種別が２の場合に対応するホールコン・不正監視情報では、投入メダル数、払出メダル数、遊技情報数に応じた遊技情報が含まれるが、これらの情報が貸出機宛送信バッファに設定された後は、次回の送信に備えて初期化される（図９９のステップＳ３３０７でＹｅｓの判定）。

【１９５２】

〔計数通知（メダル数制御部３５０から貸出機７００へ定期送信）〕

メダル数制御部３５０では、メダル数制御部メイン処理で計数通知が送信される（図９４のステップＳ３０５、図１０１）。この計数通知の送信処理は、遊技機情報通知の送信処理の開始時から９０ｍｓ以降に実行されるように構成されている（図９９のステップＳ３３０３、図１０１のステップＳ３５０１）。

【１９５３】

計数通知送信処理では、計数通知の対象となるデータ（図７５（ａ）（ｃ））が、貸出機宛送信バッファに設定されて順次送信される（図１０１のステップＳ３５０３～Ｓ３５０５、Ｓ３５１３、Ｓ３５１８、Ｓ３５１９）。なお、この送信の際に計数通番が更新される（図１０１のステップＳ３５２０）。

【１９５４】

この計数通知には計数枚数の情報が含まれるが、計数予定枚数が０の場合は計数枚数として０が送信される（図１０１のステップＳ３５０８でＮｏの判定、ステップＳ３５１３）。この場合は遊技メダル数は変化しない（図１０１のステップＳ３５１４）。一方、計数予定枚数に０以外の値が設定されている場合には、この値に基づいて計数枚数が設定され（図１０１のステップＳ３５１１、Ｓ３５１２）、さらに遊技メダル数が減算される（図１０１のステップＳ３５１４）。なお、計数枚数の設定および遊技メダル数の減算は、投入操作が禁止された状態で実行される（図１０１のステップＳ３５０９、Ｓ３５１６）。なお、計数予定枚数は、メダル数制御部タイマ割込処理の計数予定枚数更新処理で設定される（図１０４のステップＳ４０５、図１０７）。

【１９５５】

〔計数予定枚数の設定（メダル数制御部３５０）〕

メダル数制御部３５０では、メダル数制御部タイマ割込処理で計数予定枚数更新処理が実行される（図１０４のステップＳ４０５、図１０７）。この処理において設定された計数予定枚数に基づいて計数枚数が決定され、この情報を含む計数通知が貸出機７００に送信される。

【１９５６】

まず、計数ボタン１７１を押されている状態が５００ｍｓ未満であった場合について説明する。この場合、計数長押タイマに初期値が設定されるが（図１０７のステップＳ４２０６）、同タイマの値が１になる（押下してから５００ｍｓ経過する）前に計数ボタン１７１が離されるため、計数長押フラグがオンに設定されないことになる（図１０７のステップＳ４２０７でＹｅｓの判定がされない）。この状態で計数ボタン１７１を離すと、計数予定枚数に１が加算される（図１０７のステップＳ４２１０でＹｅｓの判定、ステップＳ４２１２）。

【１９５７】

次に、計数ボタン１７１を押されている状態が５００ｍｓ以上であった場合について説明する。この場合、計数長押タイマに初期値が設定され（図１０７のステップＳ４２０６）、同タイマの値が１になる（押下してから５００ｍｓ経過する）と、計数長押フラグがオンに設定されるとともに計数予定枚数が５０に設定される（図１０７のステップＳ４２０７でＹｅｓの判定）。その後、計数長押フラグがオンの状態で計数ボタン１７１を押し続けている間は計数予定枚数が５０に設定される処理が繰り返され、計数通知の送信処理の度にこの計数予定枚数に基づく計数枚数が設定されることになる。一方、計数長押フラグがオンの状態で計数ボタン１７１を離すと、計数長押フラグがオフに設定され、計数長押タイマが０に設定され、計数予定枚数の値がクリアされる（図１０７のステップＳ４２１０でＹｅｓの判定、ステップＳ４２１１でＮｏの判定）。

【１９５８】

〔貸出通知（貸出機７００からメダル数制御部３５０へ定期送信）〕

メダル数制御部３５０では、貸出機７００からの貸出通知を受信すると、この貸出通知の内容に基づいてＲＡＭの内容が更新される（図１０５のステップＳ４００３）。そして、貸出通知から算出されるチェックサムと、貸出通知に含まれるチェックサムの一致を判定する（図１０６のステップＳ４１０２、ステップＳ４１０３）。次に、メダル数制御部３５０の確認用貸出通番と、貸出通知に含まれる貸出通番が一致するか否かを判定する（図１０６のステップＳ４１０４）。なお、確認用貸出通番は、前回受信した貸出通知に含まれる貸出通番に１を加算した値が保持されており（図１０３のステップＳ３７０６）、通信が正常であればこれらが一致するように構成されている。さらに、電文長やコマンドのデータが正常であるかが判定される。これらの判定で異常が判定されると、判定結果が

「異常」に設定された状態となる。

【１９５９】

上記の判定に続いて、貸出通知に含まれる貸出枚数が０であれば、判定結果が「正常」に設定される（図１０６のステップＳ４１０６でＹｅｓの判定）。一方、貸出枚数が０でない場合、さらに以下の判定が実行される（図１０６のステップＳ４１０６でＮｏの判定）。

【１９６０】

まず、遊技メダル数が１５０００以上であれば、判定結果が「異常」に設定された状態となる（図１０６のステップＳ４１０７でＮｏの判定）。本実施形態では、遊技メダル数が１５０００以上の場合は貸出による増加ができないように構成されている。なお、この構成では、遊技メダル数が１４９９９を超えていれば貸出による増加ができず、１４９９９を超えていなければ（１４９９９以下であれば）貸出による増加ができる動作となる。この動作を実現するにあたっては、他にも例えば、１５０００以上の場合は貸出による増加を制限し、１４９９９以下の場合は貸出による増加が可能となる、といった処理を採用しても、本実施形態と同じ動作になる。また、１４９９９以下の場合は貸出による増加が可能となり、それ以外の場合に貸出による増加を制限しても、本実施形態と同じ動作になる。以上のように、実際の動作において、遊技メダル数が実閾値（上記の場合は１４９９９）を超えていれば貸出による増加ができず、実閾値を超えていなければ貸出による増加ができる構成であり、実閾値となる値が存在すればよく、その判定処理および判定値（本実施形態では１５０００）については如何なる処理を用いてもよく、例えば実閾値が処理上の判定値と同じである必要はない。

【１９６１】

また、現在の遊技メダル数ではなく、加算した場合の遊技メダル数に基づいて上記の判定を行う構成としてもよい。ただしこの構成は、現在の遊技メダル数に対して、加算される遊技メダル数を含む実閾値となる値が存在する構成とも言える。すなわち、この構成も、実際の動作において、遊技メダル数が実閾値を超えていれば貸出による増加ができず、実閾値を超えていなければ貸出による増加ができる構成であると言える。

【１９６２】

次に、遊技機情報種別が２でなければ、判定結果が「異常」に設定された状態となる（図１０６のステップＳ４１０８でＮｏの判定）。本実施形態では、遊技機情報種別が２に設定されている場合に貸出を受け付けるように構成されている。

【１９６３】

次に、計数枚数が０でなければ、判定結果が「異常」に設定された状態となる（図１０６のステップＳ４１０９でＮｏの判定）。計数枚数が０でない場合は遊技メダル数の減算を伴い、貸出枚数が０でない場合は遊技メダル数の加算を伴うことから、本実施形態ではこれらの処理が混在しないように構成されている。

【１９６４】

最後に、貸出枚数が５０より大きければ、判定結果が「異常」に設定された状態となる（図１０６のステップＳ４１１０でＮｏの判定）。本実施形態では、一回あたりの貸出枚数の上限が５０に設定されている。

【１９６５】

上記の判定で異常とされなかった場合は、判定結果が「正常」に設定される（図１０６のステップＳ４１０７～Ｓ４１１０でＹｅｓの判定）。

【１９６６】

上記処理の判定結果は、貸出枚数受領結果に設定され、貸出通知受領フラグがオンに設定される（図１０５のステップＳ４００５、Ｓ４００６）。

【１９６７】

なお、上記の貸出通知受信処理の他、メダル数制御部３５０では、メダル数制御部メイン処理で貸出通知受信確認処理が実行される（図９４のステップＳ３０６、図１０２）。この貸出通知受信確認処理では、計数通知の送信処理の開始時から１７０ｍｓの間、貸出

通知受領フラグがオンになっているかを確認する（図１０１のステップＳ３５０２、図１０２のステップＳ３６０１、ステップＳ３６０２）。この貸出通知受領フラグは、メダル数制御部タイマ割込処理の貸出通知受信処理で設定される（図１０４のステップＳ４０４、図１０５）。

【１９６８】

ＶＬ信号がオンであるにも関わらず、計数通知送信処理の開始時から１７０ｍｓを経過するまでに貸出通知受領フラグがオンになっていない場合、貸出機通信異常カウンタの値が１減算される（図１０２のステップＳ３６０４）。この貸出機通信異常カウンタの値は、貸出機受領結果応答送信を実行する際に初期化されるが（図１０３のステップＳ３７０１）、貸出機通信異常カウンタの値が１になるとエラーになる（図１１９のステップＳ４Ｄ０６、Ｓ４Ｄ０７）。

【１９６９】

〔貸出受領結果応答（メダル数制御部３５０から貸出機７００へ定期送信）〕

メダル数制御部３５０では、貸出通知受信確認処理の後、貸出通知受領フラグがオンに設定されていると、メダル数制御部メイン処理で貸出受領結果応答送信処理が実行される（図９４のステップＳ３０８、図１０３）。

【１９７０】

この貸出受領結果応答送信処理では、貸出機通信異常に関するパラメータが初期化される（図１０３のステップＳ３７０１、Ｓ３７０２）。

【１９７１】

続いて、貸出枚数受領結果が「正常」に設定されていれば、受信した貸出通知に含まれる貸出通番の値が正常貸出通番に設定される（図１０３のステップＳ３７０４）。また、受信した貸出通知に含まれる貸出通番の値が確認用貸出通番に設定された後、この確認用貸出通番の値が１加算される（図１０３のステップＳ３７０５、Ｓ３７０６）。すなわち、ここでの確認用貸出通番の値は、次回の貸出通知に含まれる予定の貸出通番の値と同じ値になっている。

【１９７２】

さらに続いて、貸出受領結果応答の対象となるデータ（図（ａ）（ｅ））が、貸出機宛送信バッファに設定されて順次送信される（図１０３のステップＳ３７０７～Ｓ３７０１１）。上記の処理により、貸出枚数受領結果が「正常」である場合は今回受信した貸出通番が送信され、貸出枚数受領結果が「異常」である場合は前回受信した貸出通番が送信されることになる。なお、貸出枚数受領結果が「正常」である場合は、この送信の完了後に貸出枚数の値が遊技メダル数に加算される（図１０３のステップＳ３７１２でＹｅｓの判定）。

【１９７３】

〔エラーに対する動作（遊技制御部３０２）〕

遊技制御部３０２では、様々なエラーを判定する（図９０のステップＳ２０３）。例えば、メダル数制御部３５０からコマンド送信の際のストローブ信号が一定期間検出されないと、エラーステータスにメダル数制御断線エラーが設定される（図９１）。遊技制御部３０２においてエラーステータスが設定されていない状態では、メダル数制御部３５０のエラーコードに基づいて、エラーステータスを設定する。エラーステータスが設定されている場合には、エラーが発生していることを報知する処理が実行される（図８３のステップＳ１００２、図８９のステップＳ１６０３）。このため、遊技制御部３０２側のエラーが、メダル数制御部３５０側のエラーよりも優先的に処理され、例えば、遊技制御部３０２側にエラーがなければメダル数制御部３５０側のエラーが報知されることになる。また、エラーステータスは、エラー発生コマンドによってメダル数制御部３５０に送信される（図９０のステップＳ２０３）。

【１９７４】

〔エラーに対する動作（メダル数制御部３５０）〕

メダル数制御部３５０では、エラーの発生を判定するとエラー要求にエラーコードが設

定される（図９５のステップＳ３０２１、図１０９のステップＳ４４１４、図１１０のステップＳ４５１２、図１１３のステップＳ４７０６、図１１４のステップＳ４８０７、図１１６のステップＳ４Ａ０５、図１１６のステップＳ４Ａ０９、図１１９のステップＳ４Ｄ０２、図１１９のステップＳ４Ｄ０６、図９７）。このエラーコードの情報は、メダル数制御状態コマンドによって遊技制御部３０２に送信される。なお、遊技制御部３０２からエラー発生コマンドを受信した場合には、エラー要求がクリアされる（図１１８のステップＳ４Ｃ０１）。これにより、遊技制御部３０２側のエラーが、メダル数制御部３５０側のエラーよりも優先的に処理されるように構成されている。

【１９７５】

〔投入操作に対する変形例〕

図１２２は、図８４のメダル投入中処理の変形例であり、図１２３は、図８７の三連コマンド送信処理の変形例であり、図１２４は、図１１２の投入コマンド受信処理の変形例である。以下、これらの処理による動作について説明する。

【１９７６】

図８４のメダル投入中処理では、操作されたベットボタン１３０、１３２および現在賭数に応じて要求枚数を決定し、この情報を含む投入コマンドをメダル数制御部３５０に送信する構成となっている（図８７）。これに対して図１２２では、ＭＡＸベットボタン（ベットボタン１３２）が操作された場合に投入数限定フラグをオンに設定し（図１２２のステップＳ１１２１）、１枚ベットボタン（ベットボタン１３０）が操作された場合に投入数限定フラグをオフに設定する（図１２２のステップＳ１１２２）。そして、この投入数限定フラグの情報を含む投入コマンドがメダル数制御部３５０に送信される（図１２３）。

【１９７７】

図１２４の投入コマンド受信処理では、要求枚数以上の遊技メダル数があれば、この要求枚数が投入メダル数および現在賭数に加算され、遊技メダル数から要求枚数が減算され、要求枚数の値が応答コマンドによって遊技制御部３０２に返される（図１２４のステップＳ４６０４でＹｅｓの判定）。この応答コマンドを受信した遊技制御部３０２では、この応答コマンドで返された値を現在賭数に加算する（図１２２のステップＳ１１２３）。

【１９７８】

図１２４の投入コマンド受信処理において、要求枚数以上の遊技メダル数がない場合、投入数限定フラグを参照する（図１２４のステップＳ４６０４でＮｏの判定）。投入数限定フラグがオンの場合、要求枚数に対する処理を行わず、応答コマンドとして０が遊技制御部３０２に返される（図１２４のステップＳ４６２１でＮｏの判定）。この応答コマンドを受信した遊技制御部３０２では、この応答コマンドで返された値である０を現在賭数に加算するため（図１２２のステップＳ１１２３）、現在賭数が変化することなく維持されることになる。

【１９７９】

図１２４の投入コマンド受信処理において、要求枚数以上の遊技メダル数がなく、投入数限定フラグがオフの場合、現在の遊技メダル数が要求枚数に設定された場合と同じ動作となる（図１２４のステップＳ４６２１でＹｅｓの判定、Ｓ４６２２で受信コマンドの値として遊技メダル数が設定される）。すなわち、現在の遊技メダル数の値が投入メダル数および現在賭数に加算され、遊技メダル数が減算されて０になる。そして、減算前の遊技メダル数の値（受信コマンドに設定されている値）が応答コマンドによって遊技制御部３０２に返される。この応答コマンドを受信した遊技制御部３０２では、この応答コマンドで返された値を現在賭数に加算する（図１２２のステップＳ１１２３）。

【１９８０】

上記の変形例は、投入コマンドでの要求枚数に対応する遊技メダル数が十分でない場合に、投入数限定フラグがオンの場合は要求枚数に対して０を返し、投入数限定フラグがオフの場合は要求枚数に対して現在用意し得る最大数を返すものである。この構成は、遊技制御部３０２からの要求枚数にメダル数制御部３５０が対応できない場合に、対応しない

という動作と、可能な限り対応するという動作を使い分けるにあたり、この使い分けのための情報（投入数限定フラグ）を要求枚数とともに送信するものである。この構成では、例えば、現在賭数の違いによって有利度が変化する、といった構成において、意図せずに現在賭数の値が不利な値となる、といったことを防止できる場合がある。

【１９８１】

なお、本実施形態では、ＭＡＸベットボタン１３２を操作した際に、最大賭数を設定するために必要な値を要求枚数として設定する構成となっているが、例えば、最大賭数や他の値のように何らかの固定値を要求枚数として設定する構成としてもよい。

【１９８２】

また例えば、最大賭数を要求枚数として設定する構成を採用した場合において、先に１枚ベットボタン１３０が操作されて現在賭数が１の状態となっている場合には、ＭＡＸベットボタン１３２の操作によって最大賭数を要求枚数とする投入コマンドを送信すると、メダル数制御部３５０ではこの要求枚数が受け入れられない（最大賭数をオーバーする）。この場合も、遊技制御部３０２からの要求枚数にメダル数制御部３５０が対応できない場合となる。このような場合についても、使い分けのための情報と要求枚数を一緒に送信することで、要求枚数に対応しないという動作（例えば、応答コマンドとして０を返す）と、可能な限り対応するという動作（例えば、応答コマンドとして最大賭数を返す）を使い分けることができる。

【１９８３】

《動作例》

以下、上記説明したスロットマシン１００の動作の例について説明する。

【１９８４】

［計数処理に関する動作例］

図１２９は、計数ボタン１７１が操作された第１の例を示す図である。図１２９（ａ）は、第１の例のタイミングチャートであり、同図（ｂ）は、５桁の７セグメント表示器である遊技メダル数表示装置１７０の表示態様を示す図である。

【１９８５】

図１２９（ａ）に示すタイミングチャートは、左から右に向かって時間が経過していく。なお、以降の図に示されるタイミングチャートでも同様である。

【１９８６】

図１２９（ａ）に示すタイミングチャートの一番上には、同図（ｂ）に示す（ｉ）～（ｖ）に対応した符号が付された矢印が記されている。これらの矢印は、遊技メダル数表示装置１７０の表示期間を表すものである。

【１９８７】

また、図１２９（ａ）に示すタイミングチャートの一番下には、メダル数制御部３５０から貸出機７００に計数通知が送信されるタイミングが、「計数タイミング」として記されている。この計数タイミングは０．３秒（３００ｍｓ）の周期になる。この計数タイミングにおける計数枚数（貸出機７００に送信される遊技価値数）が示されている。また、「計数枚数」の下には、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値が示されている。さらに、その下には、計数ボタン１７１の操作態様が示されている。

【１９８８】

図１２９に示す第１の例では、「遊技メダル数」が２５０枚の状態で、計数ボタン１７１の操作が開始される。図１２９（ｂ）の（ｉ）に示すように、遊技メダル数表示装置１７０には「２５０」の数字が表示されている。

【１９８９】

計数ボタン１７１の操作を開始してから最初の計数タイミングが到来しても、計数ボタン１７１は操作されたままである。やがて、計数ボタン１７１の操作を開始してから０．５秒（５００ｍｓ）が経過する。０．５秒が経過した時点でも計数ボタン１７１は操作されたままであり、長押し操作になり、計数予定枚数の値に５０枚が設定される（図１０７に示す計数予定枚数更新処理のステップＳ４２０９）。なお、以降の説明では、計数ボタ

ン１７１を０．５秒以上操作していることを長押しと称し、計数ボタン１７１の操作を開始してから０．５秒未満の操作を短押しと称する。図１０７に示す計数予定枚数更新処理は０．７ｍｓ周期で実行されており、計数ボタン１７１が０．５秒を超えて操作され続けている間は、計数予定枚数の値が０．７ｍｓ周期で５０枚の値に上書きされ続ける。計数ボタン１７１の操作を開始してから０．５秒が経過した後、計数ボタン１７１が操作され続けている状態で最初の計数タイミングが到来すると、計数予定枚数の値に基づいて計数枚数が設定され（この例では５０）、メダル数制御部３５０から貸出機７００に５０枚の計数通知が送信される。「遊技メダル数」はその５０枚が減り２００枚になる。図１２９（ｂ）の（ｉｉ）に示すように、遊技メダル数表示装置１７０では「２５０」の数字から「１」ずつ減算されていく変化表示が表示される。この変化表示は、図１２１に示す表示器表示処理によって、約４ｍｓ間隔で「１」ずつ減算した数字が表示されていく。遊技メダル数表示装置１７０における表示を、「２５０」からいきなり「２００」にしてしまうと、表示の変化に遊技者が気付かない場合があり、ここでは、数値が変化していく様子を表現する変化表示（５０枚を減らした後の遊技メダル数を表示するまでに行う表示であって、遊技メダル数が変化することを認識させる表示）を行っている。そして、約２００ｍｓが経過すると、図１２９（ｂ）の（ｉｉｉ）に示すように、遊技メダル数表示装置１７０には「２００」の数字が表示される。

【１９９０】

計数ボタン１７１が長押しされたまま、次の計数タイミングが到来すると、再び計数予定枚数の値に基づいて計数枚数が設定され（この例では５０）、メダル数制御部３５０から貸出機７００に５０枚の計数通知が再び送信される。「遊技メダル数」はその５０枚が減り１５０枚になる。図１２９（ｂ）の（ｉｖ）に示すように、遊技メダル数表示装置１７０では「２００」の数字から「１」ずつ約４ｍｓ間隔で減算されていく変化表示が表示される。そして、約２００ｍｓが経過すると、図１２９（ｂ）の（ｖ）に示すように、遊技メダル数表示装置１７０には「１５０」の数字が表示される。

【１９９１】

さらに、計数ボタン１７１が長押しされたまま、３回目の計数タイミングが到来すると、メダル数制御部３５０から貸出機７００に５０枚の計数通知が送信され、「遊技メダル数」はその５０枚が減り１００枚になる。その後、４回目の計数タイミングが到来する前に計数ボタン１７１から手が離されたとする。すなわち、計数ボタン１７１の長押し操作が終了する。この場合、計数予定枚数の値（ここでは５０枚）が図１０７に示すステップＳ４２１５においてクリアされるため、４回目の計数タイミングが到来しても、５０枚の計数通知は送信されず、「計数枚数」の値としては０枚になる。したがって、「遊技メダル数」も１００枚のままである。なお、変化表示は計数タイミングである３００ｍｓより短い時間（約２００ｍｓ）に行われるため、遊技者は５０枚が減った後の数を視認した後、その数の遊技メダル数を残したいと思えば、計数ボタン１７１の操作を終了することでその数の遊技メダル数を残すことができる。

【１９９２】

また、計数ボタン１７１の操作を開始してから最初の計数タイミングが到来する前に計数ボタン１７１から手を離した場合（図１２９（ａ）に示す矢印Ａのタイミングで手を離した場合）には、計数予定枚数の値に１枚が加算され（図１０７に示すステップＳ４２１２）、計数タイミングが到来すると、その１枚が計数通知として送信される。「遊技メダル数」は１枚減り２４９枚になって、遊技メダル数表示装置１７０には「２４９」の数字が表示される。

【１９９３】

また、計数ボタン１７１の１回目の操作を開始してから最初の計数タイミングが到来する前に計数ボタン１７１を複数回操作した場合、すなわち、計数タイミングが到来するまでに短押しを複数回行った場合には、計数予定枚数の値が、短押しが行われる度に１ずつ加算される。やがて、計数タイミングが到来すると、計数予定枚数の値に基づいて計数枚数が設定され（この場合は単押し回数に相当）、それまで短押し操作された回数の値が計

数通知として送信される。

【１９９４】

一方、計数ボタン１７１の操作を開始してから０．５秒が経過した後、最初の計数タイミングが到来する前に計数ボタン１７１から手を離した場合（図１２９（ａ）に示す矢印Ｂのタイミングで手を離した場合）には、計数予定枚数の値に５０枚が設定されていても、図１０７に示すステップＳ４２１５でクリアされてしまうため、５０枚の計数通知は送信されず、「計数」の値としては０枚になってしまう（計数枚数が０の計数通知が送信される）。同様に、約２００ｍｓかけて遊技メダル数表示装置１７０の表示が２５０枚から２００枚になった後、次の計数タイミングが到来する前に計数ボタン１７１から手を離した場合（図１２９（ａ）に示す矢印Ｃのタイミングで手を離した場合）にも、５０枚の計数通知は送信されず、「計数」の値としては０枚になってしまう（計数枚数が０の計数通知が送信される）。

【１９９５】

図１３０には、計数が行われている際の演出の第１の例を示すタイミングチャートである。

【１９９６】

図１３０には、演出画像表示装置１５７とスピーカ２７２が示されている。上述のごとく、第１副制御部４００に遊技制御部３０２から１００ｍｓ周期で送信されるセキュリティコマンドには、計数枚数を表す情報が含まれている。

【１９９７】

計数ボタン１７１が短押しされて１枚が計数された場合、演出画像表示装置１５７には計数が行われていることを報知する表示は表示されず、例えば、遊技背景表示が表示されていれば、その表示が継続される。また、スピーカ２７２から計数音は出力されない。例えば、遊技背景表示に対応する演出音が出力されていれば、その出力が継続される。少ない数で計数音が出力されると、他の演出音に入り交じってしまい、他の演出音が表現したかった期待感とは異なる期待感を遊技者に与えてしまう可能性があるため、第１の例では計数音は出力されない。多い数の計数音であれば、出力時間が長くなるなどにより、他の演出音に入り交じるおそれが少なく、他の演出音に与える影響は少ない。なお、少ない数として２枚が計数された場合も１枚と同様に計数音が出力されないようにしてもよい。

【１９９８】

一方、計数ボタン１７１が長押しされて５０枚が計数された場合、演出画像表示装置１５７には計数が行われていることを報知する表示が表示され、スピーカ２７２からは計数音が出力される。すなわち、上述のごとく、第１副制御部４００に遊技制御部３０２から１００ｍｓ周期で送信されるセキュリティコマンドには、計数枚数を表す情報が含まれている。第１副制御部４００では、計数枚数を表す情報として５０枚を表す情報が送信されてくると、計数音を出力する。また、第１副制御部４００を介して第２副制御部５００でも、計数枚数を表す情報として５０枚を表す情報が送信されてくると、計数中報知を表示する。

【１９９９】

さらに、長押しが継続し、０．３秒ごとに５０枚ずつ計数されていく連続計数中には、図１３０に示すように、演出画像表示装置１５７に「連続計数中」という文字表示が表示される。この文字表示は、遊技背景表示にオーバーラップするように表示される。また、スピーカ２７２からは、０．３秒以上の長さの計数音（例えば、「ピヨピヨ・・・」という報知音）が出力される。１回に出力される計数音の長さが０．３秒以上あることで、次の５０枚の計数タイミングで出力される計数音とつながり、連続出力されているように聞こえる。計数音は、例えば、０．５秒以上の長さであれば、次の５０枚の計数タイミングで出力される計数音とラップし、より連続性が保たれ、連続する計数期間で計数音が途絶えることなく継続する。「連続計数中」という文字表示や、連続的な計数音によって連続的な計数が行われていることが認知される。

【２０００】

なお、計数枚数が、２枚以上５０枚未満の所定数（例えば、１０枚）を超える数になったら、計数音の出力を行うようにしてもよい。この場合、長押し中の計数音とは異なる計数音の出力を行うようにしてもよい。こうすることで、例えば、短押しを繰り返した場合には、複数枚計数されたことを認知させることができる。あるいは、メダル数制御部３５０に記憶されている「遊技メダル数」の残りが５０枚未満の状態（例えば、残り１０枚）で長押しされた場合には、５０枚ではなく１０枚が計数されるため、演出音の変化から残り僅かであることを認知させることができる。　図１３１は、計数ボタン１７１を操作する前にベット操作を行っていて賭数が０でなかった例を示すタイミングチャートである。本実施形態では、計数ボタン１７１を操作しても現在賭数の値は変化しないが、この図１３１では、計数ボタン１７１を操作した際に現在賭数が０でなければ、計数処理を実行する前に精算処理（現在賭数を０にするとともにその減少分を遊技メダル数に加算）を行うようにした変形例である。

【２００１】

この図１３１に示す例では、ベットボタン１３０，１３２を操作し、スタートレバー１３５を操作する前に、計数ボタン１７１を操作すると、精算（ベットした枚数が「遊技メダル数」に戻される）が行われる。

【２００２】

図１３１には、「現在賭数」が示されており、その下に、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値が示されている。さらに、その下には、計数枚数の値が示され、一番下には、計数ボタン１７１の操作態様が示されている。

【２００３】

この例では、ＭＡＸベットボタン１３２が操作され、「現在賭数」は３枚である。ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」は、このベット操作を受けて３枚が減算され、６８枚から６５枚に減っている。やがて、スタートレバー１３５の操作ではなく、計数ボタン１７１の操作が行われる。計数ボタン１７１の操作が行われると、計数ボタン１７１のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出され、このアップエッジ検出に基づいて、まず、ベットした枚数が「遊技メダル数」に戻される。この結果、「現在賭数」は０になり、「遊技メダル数」が３枚増えて６８になる。すなわち、ベット操作前の状態に戻り、先のベット操作は取り消されたことになる。この取り消しを行った後に計数処理が行われる。計数ボタン１７１は長押しされ、計数ボタン１７１が長押しされたまま、計数タイミングが到来すると、５０枚が計数され、「遊技メダル数」はその５０枚が減り１８枚になる。

【２００４】

この例では、計数ボタン１７１の操作によって、図６８に示す精算ボタン１３４を操作することなく、現在賭数を「遊技メダル数」に戻すことができるものの、さらに計数の処理によって遊技メダル数が変化してしまうことになる。この構成において現在賭数のみを変更したい場合には、精算ボタン１３４を操作すればよい。例えば、３枚ベットした後に、１枚ベットに変更したい場合には、精算ボタン１３４を操作して、ベットされた３枚を一旦「遊技メダル数」に戻してから、改めて１枚ベット用のベットボタン１３０を操作することで、現在賭数を１枚にすることができる。なお、計数ボタン１７１の操作によって精算ボタン１３４を操作することなく精算処理ができるので、精算ボタン１３４を設けないものとしてもよい。

【２００５】

図１３２は、計数終了演出の例を示すタイミングチャートである。

【２００６】

上述のごとく、第１副制御部４００には、遊技制御部３０２からセキュリティコマンドに含めて計数枚数を表す情報が送信されている。第１副制御部４００では、送信されてくる計数枚数が０枚になるまで、セキュリティコマンドに含まれて送信されてくる計数枚数を累積し、０枚になった時点（計数が終了した時点）で計数終了演出を実行する。ここでの計数終了演出は、一度に行われる計数の数量に応じた演出になる。

【２００７】
図１３２（ａ）は、累積計数枚数が所定枚数（例えば、１０００枚）未満であった場合に行われる計数終了演出の一例を示す図である。演出画像表示装置１５７には、計数中には、計数演出（例えば、図１３０を用いて説明した、「連続計数中」という文字表示や計数音の出力）が行われており、計数が終了すると、演出画像表示装置１５７に「計数終了」の文字表示が表示される計数終了演出１が行われる。 一方、図１３２（ｂ）は、累積計数枚数が所定枚数（例えば、１０００枚）以上であった場合に行われる計数終了演出の一例を示す図である。所定枚数以上の計数が終了すると、計数終了演出２が行われ、演出画像表示装置１５７には、「計数終了」の文字表示の他に、「貯めすぎに注意」の注意喚起表示が加えられる。
【２００８】
上述のごとく、本実施形態では、メダル数制御部３５０のＲＡＭ３５８に「遊技メダル数」を最大で１６３８３枚記憶可能である。しかし、スロットマシン１００では、「遊技メダル数」が消失してしまう可能性が無い訳ではない。そのため、スロットマシン１００にはあまり多くの「遊技メダル数」を記憶させ続けないようにしてもらうことが望まれる。そこで、計数ボタン１７１の操作頻度を高めさせる報知を行うことが好ましい。図１３２（ｂ）を用いて説明した注意喚起表示は、計数ボタン１７１の操作頻度を高めさせる報知の一例であり、貸出機７００に遊技価値を適度に移動させることを促している。なお、計数演出も、累積計数枚数に応じて変化させてもよい。例えば、累積計数枚数が所定枚数（例えば、１０００枚）未満であった場合には計数演出Ａが行われ、累積計数枚数が所定枚数（例えば、１０００枚）以上となった以降には計数演出Ｂが行われるものとする。さらに、計数演出Ａは適当な状態にある印象を与える演出とし、計数演出Ｂは不適当な状態にある印象を与える演出とする。遊技者には累積計数枚数が多いことは好ましく無い印象を与えることができる。
【２００９】
ここで、精算ボタン１３４が操作された場合のスロットマシン１００における動作について説明しておく。
【２０１０】
図１３３は、精算ボタン１３４が操作された場合の一例を示すタイミングチャートである。
【２０１１】
従来のスロットマシンでは、実物のメダルの貸し出しを受けて、その実物のメダルを投入してクレジットを確保し、そのクレジットを用いて賭数設定が行なわれる。このような従来のスロットマシンでは、実物のメダルの精算処理の対象がベットされたメダルだけでなく、貯留されているメダルも含まれる（例えば、ベットされる最大数３枚と貯留できる最大数５０枚とを合わせた５３枚が精算処理される）。そしてこの精算処理が終了すると、第１副制御部４００にデモコマンドが出力され、第２副制御部５００では、演出画像表示装置１５７にデモ画面を表示する処理が実行される場合がある。すなわち、物理的なメダルの排出を伴うことがある精算処理が行われている間は、ある程度の時間がある。精算ボタン１３４が押下されたことを表す精算ボタンコマンドが第１副制御部４００に出力され、第１副制御部４００では、この精算ボタンコマンドに基づく精算に関する演出を行い、精算が終了すると、デモコマンドに基づくデモ演出に移行する。
【２０１２】
一方、実物のメダルが不要な本実施形態のスロットマシン１００では、精算の対象がベットされたメダル（現在賭数、最大３枚）であり、また物理的なメダルの排出を伴わないことから、精算に関わる処理時間は僅かな時間となる。このため、精算ボタン１３４が押された後、精算に関わる処理時間が僅かしかなく、第１副制御部４００に遅滞なくデモコマンドが出力される。そのため、精算処理が実行されたことに基づいた演出を実行させる仕様にすると、この演出はデモ演出前に僅かな時間だけしか行われず、遊技者には逆に違和感のある演出になってしまう恐れがある。

【２０１３】
そこで、図１３３に示す例では、精算ボタン１３４が押下されたことを表す精算ボタンコマンドが第１副制御部４００に出力されるが、第１副制御部４００では、この精算ボタンコマンドに基づく演出（精算音の出力等）を実行しないことにしている。
【２０１４】
図１３３に示すように、ベット操作が行われて「現在賭数」が３枚となった状態で、精算ボタン１３４が操作され、精算操作が行われる。この精算操作により、ベットした枚数（３枚）が「遊技メダル数」に加算されて６５枚から６８枚になる。
【２０１５】
図１３３には、スピーカ２７２と演出画像表示装置１５７が示されている。精算操作が行われても、スピーカ２７２からは精算音は出力されていない。また、演出画像表示装置１５７には遊技背景表示が継続して表示され、精算表示は表示されない。図１３３に示す演出画像表示装置１５７では、即座にデモ表示に切り替わっている。すなわち、第１副制御部４００は、精算ボタンコマンド（あるいは精算ボタンコマンドの直後のデモコマンド）を受信したことに基づいてデモ演出を開始する。この例では、デモ開始時にデモ演出だけが実行されており、デモ開始をより明確なものにしている。
【２０１６】
なお、精算演出を実行する仕様（例えば、２秒間は実行する）にしてもよい。この精算演出が実行される間は、デモ演出が開始されていても、精算演出を継続し、両演出がともに実行されるようする。精算操作が行われる頻度は、従来のスロットマシンよりも少なくなることが予想されるものの、不正行為（いわゆるゴト行為）による精算操作が行われる可能性が０ではないため、周囲に精算処理があったことを周知させる。
【２０１７】
続いて、計数ボタン１７１の操作時間の長さに応じて、計数される枚数が変化する例について説明する。
【２０１８】
図１３４は、計数ボタン１７１の操作時間が長くなるにつれて計数される枚数が増加する場合がある例を示す図である。なお、この例では、図１０７に示す計数予定枚数更新処理に替えて、図１２５に示す計数予定枚数更新処理を採用している。
【２０１９】
図１３４（ａ）は、図１２５に示す計数予定枚数更新処理のフローチャートにおけるステップＳ４２２１で設定される計数長押しタイマの具体的値を示す表である。この表では、計数長押しタイマの値は、長押し段階値ごとに設定されている。すなわち、長押し段階値の値が１から４になるまでの間は、長押し段階値が増加すると、計数長押しタイマの値は所定時間（ここでは３００ｍｓ）ずつ減少している。すなわち、計数長押しタイマの値は段階的に短くなっている。そして、長押し段階値の値が４以上の場合は、計数長押しタイマの値は一定値（ここでは３００ｍｓ）になる。
【２０２０】
図１３４（ｂ）は、図１２５に示す計数予定枚数更新処理のフローチャートにおけるステップＳ４２２２で使用される計数予定枚数の具体的値を示す表である。この表では、計数予定枚数の値は、長押し段階値ごとに設定されている。すなわち、長押し段階値の値が１から４になるまでの間は、長押し段階値が増加すると、計数予定枚数の値は増加する。この結果、計数予定枚数は計数ボタン１７１の操作時間に応じて段階的に増加する。なお、同じ値が複数回設定されても、結果的には計数予定枚数は段階的に増加することになる。例えば、計数予定枚数の値が、１０→１０→２０→２０→２０→３０→３０→３０→３０・・・・と設定されても、結果的には段階的に増加している。そして、長押し段階値の値が４以上の場合は、計数予定枚数の値は一定値（ここでは５０枚）になる。
【２０２１】
図１３４（ｃ）は、同図（ａ）に示す計数長押しタイマと、同図（ｂ）に示す計数予定枚数を用いて計数した場合のタイミングチャートである。

【２０２２】
図１３４（ｃ）に示すタイミングチャートの一番下には、メダル数制御部３５０から貸出機７００に計数通知が送信されるタイミングが、「計数タイミング」として記されている。この計数タイミングは０．３秒（３００ｍｓ）の周期になる。一方、タイミングチャートの一番上には、計数ボタン１７１が操作されている状態をＯＮ状態として表したタイミングチャートが示されている。
【２０２３】
計数ボタン１７１がＯＦＦ状態からＯＮ状態になった時点から、長押し段階値が１の計数長押しタイマ（１．２秒分の値）が設定され（図１２５に示すステップＳ４２２１）、そのタイマの値が「１」になるまで計数ボタン１７１が操作された状態が維持されると、計数予定枚数として１０枚が設定される（図１２５に示すステップＳ４２２２）。そして、計数ボタン１７１がＯＮ状態のままタイマの値が「０」になると、長押し段階値が２の計数長押しタイマ（０．９秒分の値）が設定される（図１２５に示すステップＳ４２２１）。計数長押しタイマに設定された０．９秒が経過するまでの間、計数ボタン１７１が操作された状態が維持されていると、計数予定枚数として設定された１０枚が、計数タイミングが０．３秒おきに到来するたびに計数されることになる。
【２０２４】
やがて、計数ボタン１７１が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「１」になると、計数予定枚数として今度は２０枚が設定される（図１２５に示すステップＳ４２２２）。続いて、計数ボタン１７１がＯＮ状態のままタイマの値が「０」になると、長押し段階値が３の計数長押しタイマ（０．６秒分の値）が設定される（図１２５に示すステップＳ４２２１）。計数長押しタイマに設定された０．６秒が経過するまでの間、計数ボタン１７１が操作された状態が維持されていると、計数予定枚数として設定された２０枚が、計数タイミングが０．３秒おきに到来するたびに計数されることになる。
【２０２５】
再び、計数ボタン１７１が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「１」になると、計数予定枚数として３０枚が設定される（図１２５に示すステップＳ４２２２）。さらに、計数ボタン１７１がＯＮ状態のままタイマの値が「０」になると、長押し段階値が４の計数長押しタイマ（０．３秒分の値）が設定される（図１２５に示すステップＳ４２２１）。計数長押しタイマに設定された０．３秒が経過するまでの間、計数ボタン１７１が操作された状態が維持されていると、計数予定枚数として設定された３０枚が、計数タイミングが到来することで計数されることになる。
【２０２６】
そして、計数ボタン１７１が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「１」になると、計数予定枚数として５０枚が設定される（図１２５に示すステップＳ４２２２）。以降は、計数長押しタイマに０．３秒分の値が繰り返し設定され（図１２５に示すステップＳ４２２１）、計数予定枚数としては５０枚が繰り返し設定される（図１２５に示すステップＳ４２２２）。この結果、計数ボタン１７１が操作された状態が維持されていると、計数タイミングが到来するたびに５０枚が計数されることになる。
【２０２７】
なお、ここで説明した例は、計数ボタン１７１の操作時間が長くなるにつれて、計数長押しタイマの値は短くなり、計数予定枚数の値は増加する例であったが、計数ボタン１７１の操作時間が長くなるにつれて、計数長押しタイマの値は長くなり、計数予定枚数の値は増加する場合があってもよいし、計数長押しタイマの値は長くなり、計数予定枚数の値は減少する場合があってもよいし、計数長押しタイマの値は短くなり、計数予定枚数の値は減少する場合があってもよい。
【２０２８】
また、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値が０になるまで、計数長押しタイマに設定する値を段階的に短くしていくとともに計数予定枚数の値を段階的に増加させていってもよい。

【２０２９】
図１３５（ａ）は、図１３４（ｃ）に示す例の続きの一例を示すタイミングチャートである。
【２０３０】
図１３４（ｃ）に示す例では、長押し段階値が４に達した以降は、計数長押しタイマの値は最短の０．３秒で一定になり、計数予定枚数は最大の５０枚で一定になる。ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値が０になるまで、この状態を継続させてよいが、遊技メダル数が或る値（例えば、３００枚）を下回った場合は終盤処理を実行するようにしてもよい。ここにいう終盤処理とは、遊技メダル数が少なくなるにつれて、計数長押しタイマの値を長くし、計数予定枚数の値を減少させる処理である。
【２０３１】
図１３５（ａ）に示すタイミングチャートには、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値が表示されている。このタイミングチャートの左端では、計数長押しタイマの値が０．３秒分の値に設定され、計数予定枚数が５０枚に設定されている状態で、「遊技メダル数」が２９９枚になり、「遊技メダル数」が或る値（３００枚）を下回っている。
【２０３２】
計数ボタン１７１が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「１」になると、計数予定枚数として再び５０枚が設定される（図１２５に示すステップＳＳ４２２２）。なお、このタイミングで設定される枚数は、５０枚未満の枚数（例えば、３０枚）であってもよい。さらに、計数ボタン１７１がＯＮ状態のままタイマの値が「０」になると、計数長押しタイマの値が０．６秒分の値に設定され（図１２５に示すステップＳ４２２１）、長くなる。
【２０３３】
やがて、計数ボタン１７１が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「１」になると、計数予定枚数として今度は３０枚が設定される（図１２５に示すステップＳ４２２２）。さらに、計数ボタン１７１がＯＮ状態のままタイマの値が「０」になると、計数長押しタイマの値が０．９秒分の値に設定され（図１２５に示すステップＳ４２２１）、また長くなる。
【２０３４】
再び、計数ボタン１７１が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「１」になると、計数予定枚数として２０枚が設定される（図１２５に示すステップＳ４２２２）。さらに、計数ボタン１７１がＯＮ状態のままタイマの値が「０」になると、計数長押しタイマの値が１．２秒分の値に設定され（図１２５に示すステップＳ４２２１）、さらに長くなる。
【２０３５】
そして、計数ボタン１７１が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「１」になると、計数予定枚数として再び２０枚が設定される（図１２５に示すステップＳ４２２２）。なお、計数予定枚数として２０枚未満の枚数（例えば、１０枚）が設定されてもよい。さらに、計数ボタン１７１がＯＮ状態のままタイマの値が「０」になると、計数長押しタイマの値が再び１．２秒分の値に設定される図１２５に示すステップＳ４２２１）。なお、計数長押しタイマの値として１．２秒分の値を超える値（例えば、１．５秒分の値）が設定されてもよい。図１３５（ａ）に示す例では、「遊技メダル数」が９枚になった後で、計数ボタン１７１から手が離され、計数ボタン１７１がＯＦＦ状態になる。この結果、計数は「遊技メダル数」が９枚のところで終了になる。
【２０３６】
以上説明した終盤処理では、計数される枚数が段階的に減少していき、さらに、計数長押しタイマの値は長くなっていくため、計数ボタン１７１から手を離すのが遅れて意図せずに「遊技メダル数」が０になってしまうことが低減される。なお、「遊技メダル数」を０にしたい場合には、遊技メダル数表示装置１７０の表示が「０」になるまで、計数ボタ

ン１７１を操作し続ければよい。
【２０３７】
図１３５（ｂ）は、図１３４（ｃ）に示す例において、計数予定枚数に３０枚が設定された状態で電断が生じ、その後、復電した場合の一例を示すタイミングチャートである。
【２０３８】
図１３５（ｂ）に示す例では、電断が生じた後、復電するまでの間も、計数ボタン１７１は操作されたままの状態である。例えば、瞬停であった場合など、計数ボタン１７１から手を離す前に復電する場合がある。あるいは、電断したことがわかっても計数ボタン１７１から手を離さない遊技者もいる。但し、電断が生じた後から復電するまでの間に計数ボタン１７１が操作されたままであった場合を配慮したまでであり、実際には復電するまでの間に計数ボタン１７１が操作されたままであったか分からない。計数ボタン１７１は操作されたままの状態で復電した場合には、復電後に、計数ボタン１７１のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されることなくオン信号が検出される。この場合には、長押し操作の判定時間である０．５秒が経過してもオン信号が検出されていれば、メダル数制御部３５０は、計数予定枚数として最大枚数（この例では５０枚）を設定する（図１２５に示すステップＳ４２２２）。電断によって制御的には一旦途切れても、計数ボタン１７１を長い期間操作し続けていたことを復電後に反映させることができる。
【２０３９】
なお、復電後は、最大枚数よりも少し少ない枚数（例えば、３０枚）を設定してもよい。あるいは、電断時の計数予定枚数を再設定してもよい。
【２０４０】
また、ここでの説明は、計数予定枚数であったが、計数長押しタイマの値についても同様である。すなわち、計数ボタン１７１は操作されたままの状態で復電した場合には、メダル数制御部３５０は、計数長押しタイマの値として最短時間分の値（この例では３００ｍｓ分の値）を設定する（図１２５に示すステップＳ４２２１）。
【２０４１】
図１３６は、図１２６の計数予定枚数更新処理を採用した一例を示すタイミングチャートである。
【２０４２】
計数ボタン１７１の操作がＡのタイミングで開始され、ＯＮ状態のまま０．５秒が経過（Ｂのタイミング）すると、長押し操作になり、５０枚が計数されるようになる。さらにＯＮ状態のまま１．５秒（操作開始から累積で２．０秒：Ｃのタイミング）が経過すると、計数ボタン１７１から手を離しても、自動計数が行われ、０．３秒の計数タイミングが到来するたびに５０枚が計数される。この自動計数は、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値が０になるまで継続される。そのため、手間をとらせない操作で早期に遊技メダル数を０にすることができる。
【２０４３】
なお、自動計数が開始されると、図１２９（ｂ）を用いて説明した遊技メダル数表示装置１７０における変化表示は行われず、遊技メダル数表示装置１７０では、表示枚数が５０枚単位で減っていく。遊技メダル数表示装置１７０である７セグメント表示器では、約４ｍｓ間隔で１ずつ減算されていく変化表示は、残像によって、７セグメントが全点灯し、いくつかのセグメントが僅かに点滅しているように見えてしまう場合がある。しかも、「遊技メダル数」の遊技メダル数が０になるまで変化表示が継続されると、かえって現在の表示数がわかりにくくなる場合もある。また、自動計数を選択する遊技者は、「遊技メダル数」の遊技メダル数を０にしたい場合が多く、変化表示を行って、１ずつ減算されている様子を表示する必要性が乏しい場合もある。
【２０４４】
また、自動計数が行われている期間は、遊技者の操作がなくなるため、ランプ等で自動計数が行われていることを報知することが好ましい。また、自動計数中に遊技結果に基づく払出しがあれば、その払出し分も自動計数の対象に含まれる。すなわち、自動計数中に

払出されたメダル数は、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」に加算され、次回の計数から対象に含まれるようになる。

【２０４５】

図１３７（ａ）は、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値が或る値になったら自動計数が終了する例を示すタイミングチャートである。 計数ボタン１７１の操作が、操作開始から２．０秒経つと自動計数が開始され、０．３秒の計数タイミングが到来するたびに５０枚が計数される。図１３７（ａ）には、「計数枚数」の下に、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値も記している。この例では、「遊技メダル数」が１４７枚のあたりで計数ボタン１７１から手を離しているが、自動計数によって、「遊技メダル数」は減少を続ける。やがて、「遊技メダル数」が或る値（例えば、１回の計数タイミングで計数される値、ここでは５０枚）未満になると、自動計数が自動的に終了し、計数ボタン１７１を操作しなければ「遊技メダル数」は減少しなくなる。ここでは残り４７枚が自動計数されずに残る。自動計数した後に遊技を継続したい場合、残り数があることで速やかに遊技を開始できる。全ての遊技メダル数を計数したい場合もある。再び、計数を開始する場合には、再度、計数ボタン１７１を操作する。例えば、０．５秒の長押し操作を行えば、「遊技メダル数」は０になる。なお、或る値を５０枚としたが、或る値を遊技者が設定できるようにしてもよい。例えば、０枚、２０枚、５０枚の中から遊技者が選択できるようにしてもよい。計数を行った後に好みの遊技メダル数を残すことができる。なお、遊技状態に応じて、或る値が設定されるものとしてもよい。例えば、通常遊技状態では、或る値が０枚に設定され、ＡＴ遊技中などの特典遊技状態では、或る値が５０枚に設定される。特典遊技状態は、遊技を終了する可能性が低いため、一定量の遊技メダル数を残すことで速やかに遊技を開始できる。なお、自動計数した遊技メダル数に応じて、或る値が設定されるものとしてもよい。例えば、１００枚未満の遊技メダル数が計数された場合、或る値が０枚に設定され、１００枚以上の遊技メダル数が計数された場合、或る値が２０枚に設定される。少ない遊技メダル数が計数された場合、計数された遊技メダル数を飲料等の景品に交換する目的であった可能性があり、自動計数した後に遊技を継続する可能性がある。一定量の遊技メダル数を残すことで速やかに遊技を開始できる。また、その逆でもよい。多くの遊技メダル数が計数された場合、計数を促す報知等の実行により一旦計数しておく目的であった可能性があり、自動計数した後に遊技を継続する可能性がある。一定量の遊技メダル数を残すことで速やかに遊技を開始できる。

【２０４６】

図１３７（ｂ）は、自動計数中に電断が生じ、復電した場合の例を示すタイミングチャートである。

【２０４７】

図１３７（ｂ）に示す例では、自動計数が開始され、計数ボタン１７１から手が離される。自動計数によって０．３秒の計数タイミングが到来するたびに５０枚のメダルが計数されている状態で、電断が発生する。その後、復電するが、この復電のタイミングで計数ボタン１７１が再び操作されたり、あるいは、電断中に計数ボタン１７１の操作が開始され、操作されたままの状態で復電した場合には、復電後に、計数ボタン１７１のオン状態を表すオン信号が検出される。復電時に、このオン信号が検出された場合には、自動計数開始の判定時間である２秒が経過しなくても、自動計数が開始される。すなわち、復電してから最初の計数タイミングが到来した時点で、５０枚が計数される。したがって、復電してから２秒経過前に計数ボタン１７１から手を離してしまった場合でも、自動計数は開始される。

【２０４８】

図１３８は、自動計数中であることを表す表示例を示す図である。

【２０４９】

図１３８には、液晶表示器である演出画像表示装置１５７と、５桁の７セグメント表示器である遊技メダル数表示装置１７０が示されている。

【２０５０】

図１３８の上側には、自動計数が開始される前の計数中の状態が示されている。言い換えれば、計数ボタン１７１の操作態様（長押し又は１又は複数回の短押し）によって計数枚数が決まる状態である。この状態では、遊技背景表示が行われている演出画像表示装置１５７に、「計数中」の文字表示が表示されている。すなわち、「計数中」の文字表示は、遊技背景表示にオーバーラップするように表示されている。

【２０５１】

また、上側に示す遊技メダル数表示装置１７０では、９７を表すセグメントが点灯している。

【２０５２】

一方、図１３８の下側には、自動計数が行われている状態が示されている。メダル数制御部３５０は、自動計数を開始すると、メダル数制御状態コマンドの計数枚数情報に、自動計数による計数であることを表す自動計数情報を含めて遊技制御部３０２にコマンド送信する。遊技制御部３０２は、セキュリティコマンドに、計数枚数を表す情報の他、上記自動計数情報も含めて、第１副制御部４００にそのセキュリティコマンドを送信する。第２副制御部５００は、第１副制御部４００を介して自動計数情報を受け取り、演出画像表示装置１５７に「自動で計数中」の文字表示とメッセージ１５７ｍを表示させる。自動計数が行われている状態において、自動計数状態報知を行う。なお、自動計数が行われている状態では、音やランプによって報知を行ってもよい。図１３８では、遊技背景表示が行われている演出画像表示装置１５７に、「自動で計数中」の文字表示が表示されている。またその下には「ボタンから手を離しても、計数は継続します」といった自動計数中の計数ボタン１７１の取扱いについての説明がなされている。自動計数状態報知が行われている状態において、ボタン操作不要報知を行う。さらに、「遊技を行うことができます」といった説明もなされている。自動計数状態報知が行われている状態において、遊技進行可能報知を行う。自動計数中であっても、スタートレバー１３５の操作およびストップボタン１３０～１３２の操作といった遊技の進行は可能であることが報知されている。なお、計数処理中は、ベットボタン１３０，１３２の操作は受け付けられない。なお、自動計数が開始された後に手動で自動計数を終了させたい場合が予想されるため、自動計数が開始された後、計数ボタン１７１の操作を再度行えば、自動計数は終了するようにしてもよい。すなわち、メダル数制御部３５０は、自動計数中に、計数ボタン１７１のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジを検出した場合は、自動計数を終了する。自動計数を終了に伴い自動計数状態報知を終了させる。

【２０５３】

図１３９は、自動計数中であることを表す音出力例を示す図である。

【２０５４】

計数ボタン１７１の操作がＡのタイミングで開始され、ＯＮ状態のまま０．５秒が経過（Ｂのタイミング）すると、長押し操作になり、５０枚が計数されるようになる。さらにＯＮ状態のまま１．５秒（操作開始から累積で２．０秒：Ｃのタイミング）が経過すると、計数ボタン１７１から手を離しても、自動計数が行われる。この例では、２．０秒が経過して最初の計数タイミングが到来した時点から、自動計数が開始されたことを表す計数音がスピーカ２７２から出力されるようになる。なお、２．０秒が経過した時点から計数音が出力されるようにしてもよい。

【２０５５】

計数音は、所定時間間隔で音量が上がっていく。ここでの所定時間は、１．２秒であるが、３秒であってもよいし、０．３秒であってもよい。時間が経過するほど音量が上がっていくことで、累積計数量が増えていることを容易に認識させることができる。最初に出力される第１計数音と次に出力される第２計数音は連続して出力され、第２計数音と次に出力される第３計数音も連続して出力され、第３計数音と次に出力される第４計数音も連続して出力される。なお、音量の他に、リズムや音程や音色等が変化するようにしてもよい。すなわち、計数音が段階的に変化すればよい。例えば、第ｎ＋１計数音は、第ｎ計数音に比べて、リズムが速くなった計数音であってもよいし、音程が上がった計数音であっ

てもよい。なお、所定時間間隔で音量が上がることが無く、音色だけが所定時間間隔で変化するようにしてもよい。例えば、第１計数音は、楽器音Ａのみからなる音とし、第２計数音は、楽器音Ａに楽器音Ｂを加えた複数音からなる音とし、第３計数音は、楽器音Ａと楽器音Ｂに楽器音Ｃを加えた複数音からなる音とする。累積計数量が増えていることを容易に認識させることができる。

【２０５６】

一方、計数中に計数音の出力を継続すると、遊技者に不快な思いをさせるおそれがある。例えば、遊技によって獲得した５０００枚を一度に計数すると、５０秒近く時間がかかる。この間に計数音が継続して出力されると、耳障りに感じる場合もあるし、隣の遊技者にも嫌がられる場合もある。これらの場合の対策として、時間が経過するほど計数音の音量が下がっていく態様にしてもよいし、計数音を所定時間出力させたら、以降は無音（音量０）にしてもよい。なお、時間が経過するほど計数音の音量が下がっていく態様とし、計数音を所定時間出力させたら、一定音（音量１）にしてもよい。

【２０５７】

さらに、遊技者が様々なカスタムを行うことができる機能を備えたスロットマシンの場合に、計数音の種類や音量や変化の仕方（例えば、音量を上げていくのか下げていくのか等）等を遊技者が選択できるようにしてもよい。こうすることでも、計数時の興趣を高めることができる。

【２０５８】

また、音の他に、ランプを発光させたり、映像を出力させてもよく、ランプの発光態様や映像を段階的に変化させてもよい。

【２０５９】

図１４０は、計数ボタン１７１の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である０．５秒を経過する前に電断が生じた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【２０６０】

図１４０（ａ）に示す例では、計数ボタン１７１の操作を開始し、図１０７（あるいは図１２５、図１２６）を用いて説明した計数長押フラグがオンに設定される前に電断が生じ、復電するまでの間も、計数ボタン１７１は操作されたままの状態である。例えば、瞬停であった場合など、計数ボタン１７１から手を離す前に復電する場合がある。あるいは、電断したことがわかっても計数ボタン１７１から手を離さない遊技者もいる。但し、電断が生じた後から復電するまでの間に計数ボタン１７１が操作されたままであった場合を配慮したまでであり、実際には復電するまでの間に計数ボタン１７１が操作されたままであったか分からない。計数ボタン１７１は操作されたままの状態で復電した場合には、復電後に、計数ボタン１７１のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されることなくオン信号が検出される。メダル数制御部３５０は、復電後にアップエッジが検出されることなくオン信号が検出された場合は、計数ボタン１７１が操作され続けていたと判定し、復電時から再度、０．５秒が経過するまで計数ボタン１７１が操作されたままの状態であるか否かを判定する。ここで、計数ボタン１７１が操作されたままの状態が継続されていれば、計数長押フラグがオンに設定され、さらに、計数ボタン１７１が操作された状態が継続すれば、計数タイミングで５０枚が計数される。

【２０６１】

復電後に長押しが行われている場合には、長押し中報知を行ってもよい。長押し中報知は、復電後に０．５秒が経過してから最初の計数タイミングが到来した時点で長押しが継続されていれば、この時点から開始される。これは、０．５秒経過前に計数ボタン１７１から手が離された場合には、長押しにならず、また、０．５秒が経過してから最初の計数タイミングが到来する前に計数ボタン１７１から手が離された場合には、１枚も計数されないことから、０．５秒が経過してから最初の計数タイミングが到来した時点で長押しが継続されていることを条件に長押し中報知が開始される。

【２０６２】

なお、復電後に０．５秒が経過する前に計数ボタン１７１から手が離された場合には、

１枚が計数されるが、誤操作であることも考えられる。このため、電源投入直後の０．５秒以内に計数ボタン１７１の操作が終了した場合には、誤操作として１枚も計数しないようにしてもよい。 なお、図１４０（ｂ）には、計数ボタン１７１のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジのみの検出によって、計数ボタン１７１の操作開始を判定する場合の例を示している。

【２０６３】

図１４０（ｂ）に示す例によれば、電断中から計数ボタン１７１が操作されたままであるため、復電後に、計数ボタン１７１のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されず、計数ボタン１７１をいくら操作し続けたとしても、長押し判定が行われず、計数が行われることはない。一方、図１４０（ａ）に示す例では、計数ボタン１７１のオン信号を検出してから０．５秒が経過した否かによって長押し判定を行っているため、アップエッジが検出されなくても長押し判定が実行される。

【２０６４】

図１４１は、図１４０に示す例の変形例を示すタイミングチャートである。

【２０６５】

図１４１（ａ）に示す第１変形例では、計数ボタン１７１の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である０．５秒よりも短いＸ秒が経過した時点で電断が生じ、その後復電する。

【２０６６】

復電後に、計数ボタン１７１のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されることなくオン信号が検出された場合には、電断前に経過していたＸ秒分を、長押し操作の判定時間である０．５秒から減算し、計数ボタン１７１の操作が残りの時間（（０．５－Ｘ）秒）だけ継続されれば、０．５秒の間、計数ボタン１７１が操作されたままの状態であったとして、計数長押フラグがオンに設定される。

【２０６７】

図１４１（ｂ）に示す変形例でも、計数ボタン１７１の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である０．５秒よりも短いＸ秒が経過した時点で電断が生じ、その後復電する。

【２０６８】

図１４１（ｂ）に示す第２変形例では、復電時（電源投入時）に一定期間（この例では２秒間の待機時間）の待機処理が設けられている。すなわち、電源投入直後は、処理負荷が増加するため、計数処理を行うための適当なタイミングとなるまで待ってから、計数ボタン１７１に関わる処理を行う。待機時間が経過すると、図１４１（ａ）と同じく、計数ボタン１７１に関わる処理を行う。すなわち、計数ボタン１７１のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されることなくオン信号が検出された場合には、電断前に経過していたＸ秒分を、長押し操作の判定時間である０．５秒から減算し、待機時間経過後に、計数ボタン１７１の操作が残りの時間（（０．５－Ｘ）秒）だけ継続されれば、０．５秒の間、計数ボタン１７１が操作されたままの状態であったとして、計数長押フラグがオンに設定される。

【２０６９】

図１４２は、図１４０に示す例の他の変形例を示すタイミングチャートである。

【２０７０】

図１４２（ａ）に示す第３変形例では、計数ボタン１７１の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である０．５秒を経過する前に電断が生じ、その後復電する。

【２０７１】

復電（電源投入）後に、メダル数制御部３５０は、計数ボタン１７１のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されることなくオン信号が検出された場合には、計数ボタン１７１が操作され続けていたと判定し、電源投入時専用のタイマを起動する。このタイマは、通常の長押し操作判定時間（０．５秒）よりも長い時間（例えば２秒間）を計時するものである。具体的には、図１０７におけるステップＳ４２０６で初期値として５０

０ｍｓが設定される計数長押しタイマに、電源投入時専用の初期値として２０００ｍｓが設定される。こうすることで、電源投入時直後の長押し操作については、長目の操作を行った場合に計数長押フラグがオンに設定され、計数ボタン１７１が操作され続けたまま計数タイミングが到来すると、５０枚が計数される。

【２０７２】

図１４２（ｂ）に示す第４変形例では、計数ボタン１７１の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である０．５秒を経過する前に電断が生じ、その後復電する。この例では、電断中に計数ボタン１７１から手を離してしまい、操作が終了してしまう。このため、復電（電源投入）時に、計数ボタン１７１のオン状態を表すオン信号は検出されない。そして、この第４変形例では、電源投入に合わせて電源投入時専用のタイマを起動する。このタイマは、通常の長押し操作判定時間（０．５秒）よりも長い時間（例えば３秒間）を計時するものである。また、この例における電源投入時専用のタイマ設定値は、第３変形例における電源投入時専用のタイマ設定値（例えば２秒間）よりも長い。電源投入時専用のタイマが計時をしている間に計数ボタン１７１の操作が開始され、３秒が経過した時点でも計数ボタン１７１の操作が継続していれば、計数長押フラグがオンに設定される。すなわち、このタイマが計時をしている間に、計数ボタン１７１のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジおよびオン信号の少なくとも一方が検出され、３秒が経過した時点でもオン信号が検出されていれば、計数長押フラグがオンに設定される。そして、計数ボタン１７１が操作され続けたまま計数タイミングが到来すると、５０枚が計数される。

【２０７３】

続いて、図１２９（ｂ）を用いて説明した、５桁の７セグメント表示器である遊技メダル数表示装置１７０の表示態様についてもう一度詳しく説明する。

【２０７４】

図１４３（ａ）は、遊技メダル数表示装置１７０における変化表示（減算）の一例を示す図である。

【２０７５】

図１４３（ａ）の一番上に示すように、遊技メダル数表示装置１７０には「１００」の数字が表示されている。変化表示が開始されると、この遊技メダル数表示装置１７０では、図１２１に示す表示器表示処理において、約４ｍｓ間隔で「１」ずつ減算した数字が表示されていく。図１４３（ａ）には、「９９」→「９８」→「９７」→「９６」→「９５」→「９４」と「１」ずつ減算されていく様子が示されている。

【２０７６】

計数ボタン１７１の長押し操作によって５０枚が計数された場合、約４ｍｓ間隔で「１」ずつ変化表示を行うには、変化表示に要する時間は約４ｍｓ×５０＝約２００ｍｓになる。計数タイミングは３００ｍｓ周期であるため、計数タイミングの周期よりも減算する変化表示の表示時間の方が短く、５０枚を減算する変化表示を行うことが可能である。

【２０７７】

図１４３（ｂ）は、遊技メダル数表示装置１７０における変化表示（加算）の一例を示す図である。

【２０７８】

図１４３（ｂ）の一番上に示す遊技メダル数表示装置１７０にも「１００」の数字が表示されている。変化表示が開始されると、この遊技メダル数表示装置１７０では、減算時の変化表示と同じく約４ｍｓの間隔で、「１」ずつ加算した数字が表示されていく。図１４３（ｂ）には、「１０１」→「１０２」→「１０３」→「１０４」→「１０５」→「１０６」と「１」ずつ加算されていく様子が示されている。

【２０７９】

貸出ボタン７０７が操作されることによって５０枚が貸し出されるとともに、遊技の結果、１５枚（規則上で許容された払出最大枚数に相当）の払出が行われた場合、約４ｍｓ間隔で「１」ずつ変化表示（加算減算）を行うには、変化表示に要する時間は約４ｍｓ×６５＝約２６０ｍｓになる。計数タイミングは３００ｍｓ周期であるため、計数タイミン

グの周期よりも加算する変化表示の表示時間の方が短く、６５枚を加算する変化表示も行うことが可能である。

【２０８０】

図１４４は、遊技メダル数表示装置１７０における他の変化表示の例を示す図である。遊技メダル数表示装置１７０の表示内容の変化に遊技者が気付かない場合があるため、表示内容に変化があったことを報知する例である。

【２０８１】

図１４４（ａ）に示す遊技メダル数表示装置１７０にも「１００」の数字が表示されている。ここでの例は、全ての桁を使って変化表示が行われ、変化中であることの認識が容易になる。「１００」の数字から「８５」の数字へ変化するにあたり、途中では、５桁の全桁の全セグメントが点灯した表示（「８８８８８」の表示）と、５桁の全桁の全セグメントが消灯した表示（「０００００」の表示）とが、この例では８ｍｓ毎に切替表示される。やがて、この例では２５０ｍｓが経過すると、遊技メダル数表示装置１７０には「８５」の数字が表示される。全ての桁を使って変化表示が行われるため、遊技メダル数表示装置１７０の全桁のセグメントの中に、表示しなくなる故障が発生しているか否かの確認できる。故障が発生していないと認識できれば、変化表示後に表示された数字に誤りがないことを認識できる。

【２０８２】

なお、ここでの変化表示では全ての桁を用いているが、処理負荷の軽減とデータ容量の削減のため、一部の桁のみを用いるようにしてもよい。例えば、最も右にある一桁を含めた一桁表示、二桁表示、または三桁表示を行う。全ての桁を用いない場合に最も右にある一桁を含めないと、最も右にある一桁のセグメントが故障したかのような印象を与える場合があるので、故障がないことを示す意味で最も右にある一桁を含めるとよい。

【２０８３】

図１４４（ｂ）に示す遊技メダル数表示装置１７０にも「１００」の数字が表示されている。ここでの例でも、「１００」の数字から「８５」の数字へ変化する。すなわち、３桁の数字から２桁の数字に変化する。そこで、３桁のセグメントを用いた変化表示が行われる。ここでの変化表示は、各桁ごとに点灯するセグメントの位置を変化させ、セグメントが周回しているように見える。この変化表示によれば、「１００」を起点に変化する印象を与えることができる。そして、この例では変化表示を開始してから２５０ｍｓが経過すると、遊技メダル数表示装置１７０には「８５」の数字が表示される。

【２０８４】

なお、３桁ではなく２桁のセグメントを用いた変化表示を行えば、「８５」を終点にして変化する印象を与えることができる。

【２０８５】

以上、図１４４を用いて説明した２種類の変化表示を挟みつつ、目標の値に向かって、所定の数（例えば、２０）ずつ段階的に変化する表示を行ってもよい。具体的には、「１００」から最終的には「６０」の値（目標の値）に変化する場合には、「１００」→変化表示→「８０」→変化表示→「６０」の表示になる。さらに、遊技メダル数表示装置１７０として、フルカラー７セグメントＬＥＤ表示器を用いる場合には、変化表示中におけるセグメントの点灯時にはセグメントの発光色を変化させてもよい。

【２０８６】

図１４５は、遊技メダル数表示装置１７０の他に、演出画像表示装置１５７でも、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の表示を行う例を示す図である。

【２０８７】

メダル数制御部３５０は、「遊技メダル数」を表す情報（図７８に示す遊技メダル数表示枚数）を含めたコマンドをメダル数制御状態コマンドとして遊技制御部３０２に送信する。遊技制御部３０２は、セキュリティコマンドに「遊技メダル数」を表す情報を含めて、第１副制御部４００にそのセキュリティコマンドを送信する。セキュリティコマンドは１００ｍｓ間隔で第１副制御部４００に送信される。第２副制御部５００は、第１副制御

部４００を介して「遊技メダル数」を表す情報を受け取り、演出画像表示装置１５７に「遊技メダル数」を表示させる。この例では、演出画像表示装置１５７の表示画面の右下に「遊技メダル数」は常時表示されている。

【２０８８】

この例では、演出画像表示装置１５７における「遊技メダル数」の表示は、１００ｍｓ間隔で送信されてくるセキュリティコマンドに含まれている「遊技メダル数」を表す情報にしたがって、その枚数をそのまま表示する。図１４５の左側に示す演出画像表示装置１５７では、前回のセキュリティコマンドにしたがって「１００」の数字を表示している。また、一番左に表示されている遊技メダル数表示装置１７０にも「１００」の数字が表示される。この状態で、計数ボタン１７１が長押し操作され、５０枚の計数が行われる。メダル数制御部３５０は、図１２１に示す表示器表示処理の実行を開始し、遊技メダル数表示装置１７０では、約４ｍｓ間隔で「１」ずつ減算する変化表示が開始される。なお、図１４５では、変化表示中の表示を、残像によって、７セグメントが全点灯し、いくつかのセグメントが僅かに点滅しているように見える様子で表している。遊技メダル数表示装置１７０では、約２００ｍｓかけて、「１」ずつ減算する変化表示が行われ、５０枚の計数が行われてから約２００ｍｓ後に「５０」の数字が表示されている。

【２０８９】

一方、第１副制御部４００側では、５０枚の計数が行われると、セキュリティコマンドの送信期間（１００ｍｓ）の間に、「遊技メダル数」が５０枚であることを表す情報を含んだセキュリティコマンドを受信する。図１４５に示す例では、５０枚の計数が行われてから２０ｍｓ程度経過した時点で、第１副制御部４００がセキュリィティコマンドを受信し、表示処理が実行される。ここでの表示処理は、「１００」を表示した画像から「５０」を表示した画像に差し替えるフレーム差替処理であり、僅かな時間で完了する。その結果、演出画像表示装置１５７では、遊技メダル数表示装置１７０における変化表示が完了する前に「５０」の数字が表示されることになる。

【２０９０】

以上説明した図１４５における例では、「遊技メダル数」の情報をもらう側の副制御部（４００，５００）側では、変化表示は行わず、その情報を出す側の主制御部３００側では、変化表示を行う。こうすることで、遊技メダル数表示装置１７０が最終的に表示する数値「５０」を、演出画像表示装置１５７における表示から把握できるようになり、遊技メダル数表示装置１７０に「５０」が表示された時点で変化表示が完了したことを認識できる。

【２０９１】

図１４６は、図１４５に示す例の変形例を示す図である。

【２０９２】

この図１４６に示す変形例では、演出画像表示装置１５７における「遊技メダル数」の表示でも「１」ずつ減算していく変化表示を行う。しかも、遊技メダル数表示装置１７０における変化表示よりも時間をかけて変化表示を行う。具体的には、演出画像表示装置１５７における変化表示は２８０ｍｓかけて行われる。この２８０ｍｓという時間は、貸出ボタン７０７が操作されることによって５０枚が貸し出されるとともに、遊技の結果、１５枚（払出最大枚数に相当）の払出が行われた場合の遊技メダル数表示装置１７０における加算変化表示に要する時間（約４ｍｓ×６５＝約２６０ｍｓ）よりも長く、計数タイミングの周期である３００ｍｓ未満となる時間である。

【２０９３】

遊技者は、通常、演出画像表示装置１５７を見ている場合が多く、遊技メダル数表示装置１７０を見る頻度は少ない。上述のごとく、スロットマシン１００にはあまり多くの「遊技メダル数」を記憶させ続けないようにしてもらうことが望まれ、計数ボタン１７１の操作頻度を高めさせたい。そのためには、遊技者に「遊技メダル数」に注意を払ってもらう必要がある。演出画像表示装置１５７にも「遊技メダル数」を表示しているのは、遊技者に少しでも「遊技メダル数」を気にしてもらうためである。しかしながら、演出画像表

示装置１５７では、遊技背景表示等の魅力ある演出表示が表示されているため、「遊技メダル数」を表示していても、遊技者は、魅力ある演出表示に気を取られがちになる。そこで、この変形例のように、演出画像表示装置１５７における「遊技メダル数」の表示の方が、遊技メダル数表示装置１７０における表示よりも時間がかかるようにしておけば、遊技者は、表示が早い遊技メダル数表示装置１７０にも気を配ってくれることが期待できる。遊技メダル数表示装置１７０を見てもらえば、遊技メダル数表示装置１７０では演出表示は表示されておらず、「遊技メダル数」をしっかりと遊技者に認識してもらえる。この結果、遊技メダル数が貯まってきていることに気付いてもらいやすくなり、計数ボタン１７１の操作頻度が高まることが期待できる。

【２０９４】

なお、演出画像表示装置１５７における変化表示では、変化する文字表示だけでなく、変化中であることを表すアニメーション表示も表示することで、「遊技メダル数」に注目が集まりやすくなり、ここでも計数ボタン１７１の操作頻度が高まることが期待できる。演出画像表示装置１５７による変化表示を、遊技メダル数表示装置１７０による変化表示とは異なる態様の表示とすることで、変化表示の期間に適した態様とすることができる。なお、演出画像表示装置１５７による変化表示を、遊技メダル数表示装置１７０による変化表示と同じ態様の表示としてもよい。変化表示を行っていることを容易に認識させられる。

【２０９５】

図１４７は、図１４５に示す例とは全く異なる別例を示す図である。

【２０９６】

この図１４７に示す別例では、遊技メダル数表示装置１７０では変化表示は行わず、演出画像表示装置１５７における「遊技メダル数」の表示でのみ変化表示を行う。すなわち、この別例では、図１２１に示す表示器表示処理は実行されず、５０枚の計数が行われると、遊技メダル数表示装置１７０には即座に「５０」の数字が表示される。一方、演出画像表示装置１５７では、セキュリティコマンドを受信しても、そのセキュリティコマンドに含まれている「遊技メダル数」を表す情報にしたがった表示はすぐには行わず、「１」ずつ減算していく変化表示が行われる。

【２０９７】

この別例でも、図１４６に示す変形例と同じく、演出画像表示装置１５７における「遊技メダル数」の表示の方が、遊技メダル数表示装置１７０における表示よりも時間がかかるため、遊技者は、表示が早い遊技メダル数表示装置１７０にも気を配ってくれることが期待できる。遊技メダル数表示装置１７０を見てもらえば、「遊技メダル数」をしっかりと遊技者に認識してもらえる。この結果、遊技メダル数が貯まってきていることに気付いてもらいやすくなり、計数ボタン１７１の操作頻度が高まることが期待できる。加えて、メダル数制御部３５０では、変化表示のためのデータ量が削減され、処理負荷も軽減される。

【２０９８】

図１４８（ａ）は、払出用閾値を超えて払い出しが行われようとした場合のタイミングチャートである。

【２０９９】

この図１４８（ａ）には、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値が示されている。また、その下には、「遊技メダル数」に加算される払出枚数が示されている。

【２１００】

メダル数制御部３５０のＲＡＭ３５８は、「遊技メダル数」を最大で１６３８３枚記憶可能である。すなわち、ＲＡＭ３５８の最大記憶枚数は１６３８３枚である。払出用閾値は、この最大記憶枚数に設定されている。

【２１０１】

「遊技メダル枚数」が１６３７３枚まで記憶されている状態で、さらに最大払出枚数に相当する１５枚（規則上で許容された払出最大枚数に相当）の払い出しが生じる。１５枚

の払出枚数は、遊技制御状態コマンド１（払出コマンド）に含められ遊技制御部３０２からメダル数制御部３５０に送信される。１５枚の払出枚数を加算すると、「遊技メダル枚数」は最大記憶枚数を超え、図１１７のステップＳ４Ｂ０３における払出用閾値を超えてしまう。このため、払出応答コマンドには「異常」が含められて、メダル数制御部３５０から遊技制御部３０２に送信される。遊技制御部３０２は、払出応答コマンドに「異常」が含められていると、第１副制御部４００に、遊技メダル数がオーバーフロー（払い出しによる加算ができない）状態であることを示すコマンドを送信する（図８９に示すステップＳ１６０８）。副制御部（４００，５００）側では、このコマンドに基づいて、上限越えエラー報知を行う。図１４８（ａ）に示す例では、遊技背景表示が表示されている演出画像表示装置１５７に、遊技背景表示にオーバーラップするように、上限越えエラー報知として、払出用閾値を超えたことと計数ボタン１７１の操作を促す文字表示が表示されている。すなわち、遊技中であっても、上限越えエラー報知が実行される。

【２１０２】

なお、上限越えエラー報知として、スピーカ２７２からエラー音が出力されてもよいし、ランプが点灯してもよい。

【２１０３】

図１４８（ｂ）は、上限越えエラー報知の他の一例を示す図である。

【２１０４】

上限越えエラー報知として、演出画像表示装置１５７における点滅表示を行ってもよい。図１４８（ｂ）に示す例では、上限越えエラー報知の文字表示が１秒おきに、遊技背景表示にオーバーラップするように表示される。上限越えエラー報知は、遊技中に、しかも遊技背景表示にオーバーラップするように表示されるため、遊技背景表示が見えにくくなる。そこで、遊技者の不利益が生じることを避けるため、点滅表示を行い、遊技背景表示が見えやすい期間を確保している。

【２１０５】

なお、遊技制御部３０２は、メダル数制御部３５０から、「正常」が含められた払出応答コマンドを受信すると、第１副制御部４００に払出コマンドを送信する（図８９に示すステップＳ１６０７）。副制御部（４００，５００）側では、上限越えエラー報知を実行している状態で払出コマンドを受信すると、上限越えエラー報知の実行を終了する。なお、計数ボタン１７１への操作があれば遊技メダル数に関わらず上限越えエラー報知を終了してもよい。計数ボタン１７１への操作があった後、計数処理に時間を要する場合であっても早期に上限越えエラー報知を終了させられる。

【２１０６】

また、第１副制御部４００には、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」を表す情報がセキュリティコマンドに含められて送信されてくる。送信されてきた「遊技メダル数」を表す情報が、払出用閾値（１６３８３枚）の枚数であった場合には、副制御部（４００，５００）側で上限到達エラー報知を行うようにしてもよい。例えば、演出画像表示装置１５７に、「上限に達しました。計数ボタンを操作してください。」という文字表示を表示してもよい。そして、この上限到達エラー報知は、送信されてきた「遊技メダル数」を表す情報が、払出用閾値（１６３８３枚）未満の枚数になった場合に終了になる。なお、計数ボタン１７１への操作があれば遊技メダル数に関わらず上限到達エラー報知を終了してもよい。計数ボタン１７１への操作があった後、計数処理に時間を要する場合であっても早期に上限到達エラー報知を終了させられる。

【２１０７】

また、「遊技メダル数」が加算される他の場合は、精算があった場合と、貸出機７００からの貸出があった場合になる。本実施形態では精算については上限到達を判定していないが、払い出しの場合と同様に上限到達を判定するようにしてもよい。例えば、精算用閾値を最大記憶枚数に設定し、精算によって精算用閾値を超えてしまう場合にも、精算応答コマンドには「異常」が含められて、メダル数制御部３５０から遊技制御部３０２に送信されるようにする。そして遊技制御部３０２は、精算応答コマンドに「異常」が含められ

ていた場合にも、第１副制御部４００に、遊技メダル表示枚数上限越えエラーが発生したことを表すエラー発生コマンドを送信し、副制御部（４００，５００）側では、上限越えエラー報知を行う。一方、貸出用閾値は、最大記憶枚数よりも小さな枚数（例えば、１５０００枚）に設定されており、貸出によって「遊技メダル数」が貸出用閾値を超える場合には、上限越え貸出エラーとなって、貸出は受け付けられず（図１０３のステップＳ３７１２における判定でＮｏの場合）、「遊技メダル数」の加算は行われない。上限越え貸出エラーの報知は、貸出機７００の情報表示器７０３に表示される。ただし、上限越え貸出エラーが発生したことを、メダル数制御部３５０から遊技制御部３０２に送信し、さらに、遊技制御部３０２から第１副制御部４００に送信することで、演出画像表示装置１５７やスピーカ２７２やランプといったスロットマシン１００側での報知が可能になる。

【２１０８】

図１４９（ａ）は、払出用第２閾値を超えて払出が行われようとした場合のタイミングチャートである。

【２１０９】

この図１４９（ａ）でも、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値が示され、その下に、「遊技メダル数」に加算される払出枚数が示されている。

【２１１０】

遊技制御部３０２には、メダル数制御部３５０から、メダル数制御状態コマンドとして、遊技メダル数表示枚数（遊技メダル数）を含んだコマンドが送信されてくる。遊技制御部３０２には、ＲＡＭ３５８の最大記憶枚数である１６３８３枚（払出用閾値）よりも少ない払出用第２閾値（例えば、１５０００枚）が設定されている。遊技制御部３０２では、コマンド送信されてきた遊技メダル数表示枚数が、この払出用第２閾値以上であった場合には、第１副制御部４００に、遊技メダル表示枚数上限間近エラーが発生したことを表すエラー発生コマンドを送信する。副制御部（４００，５００）側では、このエラー発生コマンドに基づいて、上限間近報知を行う。図１４９（ａ）に示す例では、遊技背景表示が表示されている演出画像表示装置１５７に、遊技背景表示にオーバーラップするように、上限間近報知として、計数ボタン１７１の操作を促す文字表示が表示されている。すなわち、この例でも、遊技中に上限間近報知が実行されている。先の図１４８（ａ）には、この上限間近報知の表示から上限越えエラー報知の表示に切り替わった演出画像表示装置１５７が示されている。

【２１１１】

なお、上限間近報知として、スピーカ２７２から報知音が出力されてもよいし、ランプが点灯してもよい。なお、上限間近報知が開始されてから上限越えエラー報知が開始されるまで上限間近報知が継続することとしたが、遊技メダル数上限値までの遊技を考慮し、上限間近報知は、一遊技中の一部の時間のみ実施される報知としてもよい。例えば、スタートレバー１３５の操作があってから１秒間に実施される報知とする。一方、上限越えエラー報知は、一遊技中に実施される報知とする。例えば、上限間近報知が開始されてもＡＴ遊技等の特典期間が残り僅かであることが分かっていた場合には、この残りのＡＴ遊技等を優先させやすくすることができる。さらに、上限間近報知から上限越えエラー報知に切り替わったときに、報知が変更されたことを容易に認識させることができる。

【２１１２】

図１４９（ｂ）は、上限間近報知の他の一例を示す図である。

【２１１３】

上限間近報知でも、演出画像表示装置１５７における点滅表示を行ってもよい。図１４９（ｂ）に示す例では、上限間近報知の文字表示が１秒おきに、遊技背景表示にオーバーラップするように表示される。上限間近報知も、遊技中に、しかも遊技背景表示にオーバーラップするように表示されるため、遊技背景表示が見えにくくなる。そこで、遊技者の不利益が生じることを避けるため、点滅表示を行い、遊技背景表示が見えやすい期間を確保している。

【２１１４】

なお、遊技制御部３０２は、メダル数制御部３５０から、払出用第２閾値未満の遊技メダル数表示枚数を含んだコマンドを受信すると、第１副制御部４００に、遊技メダル表示枚数間近エラーが解除されたことを表すエラー解除コマンドを送信する。副制御部（４００，５００）側では、このエラー解除コマンドに基づいて、上限間近報知の実行を終了する。

【２１１５】

また、第１副制御部４００に払出用第２閾値を設定しておいてもよい。第１副制御部４００では、セキュリティコマンドに含められて送信されてきた「遊技メダル数」を表す情報が、この払出用第２閾値以上の枚数であった場合には、副制御部（４００，５００）側で上記上限間近報知を行うようにしてもよい。そして、この上限間近報知は、送信されてきた「遊技メダル数」を表す情報が、払出用第２閾値未満の枚数になった場合に終了になる。

【２１１６】

さらに、メダル数制御部３５０に払出用第２閾値を設定しておいてもよい。この場合には、メダル数制御部３５０が、「遊技メダル数」が払出用第２閾値以上の枚数になるか否かを判定し、払出用第２閾値以上の枚数である場合には、遊技制御部３０２に報知用のコマンドを送信し、遊技制御部３０２はそのコマンド情報を元に、副制御部（４００，５００）側に報知用のコマンドを送信する。こうすることでも、副制御部（４００，５００）側で、上限間近報知を実行することができる。そして、払出用第２閾値未満になった場合には、報知終了コマンドを、メダル数制御部３５０→遊技制御部３０２→副制御部（４００，５００）のルートで送信する。なお、上限間近報知の点滅表示の点滅周期は、上限越えエラー報知の点滅表示の点滅周期より、長いものとすると良い。上限間近報知から上限越えエラー報知に切り替わって点滅周期が短いものとなれば、報知の緊急性の高さを容易に認識できるようになる。なお、上限間近報知が点滅表示であれば、上限越えエラー報知は常時表示としてもよい。報知の緊急性の高さを容易に認識できるようになる。

【２１１７】

図１５０は、計数を促す報知に緊急性の高いエラー報知が重なった場合の例を示す図である。

【２１１８】

図１５０（ａ）の左側に示す演出画像表示装置１５７には、遊技背景表示にオーバーラップして上限間近報知の表示が表示されている。なお、上限間近報知の表示は、常時表示であってもよいが１秒おきに表示される点滅表示である。上限間近報知が行われている状態で、前面扉１０２が開けられる。前面扉１０２が開けられると、遊技制御部３０２は、第１副制御部４００に、扉開放エラーが発生したことを表すエラー発生コマンドを送信する。副制御部（４００，５００）側では、このエラー発生コマンドに基づいて、エラー報知を行う。前面扉１０２が開いた状態では不正行為（いわゆるゴト行為）が行われる可能性が高まるため、前面扉１０２を少しでも早く閉めさせる必要がある。そのため、扉開放エラーのエラー報知は、計数を促す報知よりも緊急性の高い報知になる。なお、前面扉１０２が開いた状態であっても、計数ボタン１７１の操作は受け付けられる。図１５０（ａ）の右側に示す演出画像表示装置１５７には、遊技背景表示にオーバーラップして扉開放エラーのエラー報知の表示が表示されている。扉開放エラーのエラー報知の表示（以下、扉開放エラー表示という。）は、「扉が開いてます」という文字表示になり、常時表示である。この扉開放エラー表示は、上限間近報知の表示と同一レイヤーに表示されているが、上限間近報知の表示よりも手前のレイヤーに表示し、上限間近報知の表示にオーバーラップするようにしてもよい。あるいは、扉開放エラー表示は常時表示であることから点滅表示される上限間近報知よりも奥側のレイヤーに表示し、常時表示の扉開放エラー表示に点滅表示の上限間近報知の表示がオーバーラップするようにしてもよい。

【２１１９】

図１５０（ｂ）には、常時表示である扉開放エラー表示に対して、１秒おきに上限間近報知の文字表示が表示されることが示されている。図１５０（ｂ）の右側には、点滅表示

によって上限間近報知の文字表示が消え、残った常時表示の扉開放エラー表示が表示されている様子が示されている。この右側に示す状態では、緊急性の高い扉開放エラー表示が見やすくなっている。また、スピーカ２７２からは、扉開放エラーのエラー報知として「扉が開いています。」といった音声が出力されているが、上限間近報知の報知音は出力されていない。

【２１２０】

なお、扉開放エラーほど緊急性の高いエラーではないが、「回転中のリールを停止してください」や、配線抜け、配線断線、貸出機７００の電断が疑われる「通信エラーが生じました」といった表示を行い、改善を求めてもよく、これらの表示とともに計数を促す報知も行われる場合がある。

【２１２１】

図１５１（ａ）は、デモンストレーション表示に移行しても計数を促す報知が継続する例を示す図である。

【２１２２】

スロットマシン１００では、払い出しがない場合には全リール１１０～１１２が停止してから、払い出しがある場合は払い出しが完了してから、所定時間（例えば、３０秒）が経過するまでの間にベット操作が行われなかった場合には、デモンストレーションの状態（デモ中）に移行する。また、精算ボタン１３４が操作された場合にもデモ中に移行する。

【２１２３】

図１５１（ａ）に示す例では、遊技中（ベット中やリール１１０～１１２回転中や払出中）に、上限間近報知の文字表示が開始され、計数ボタン１７１が操作されないままデモ中に移行する。演出画像表示装置１５７では、遊技中には遊技背景表示が表示されていたが、デモ中になるとデモ表示に切り替わる。デモ表示は、ストーリーやキャラクタを紹介する表示である。デモ中に移行した場合であっても、「遊技メダル数」が払出用第２閾値未満にならない限り、上限間近報知の文字表示の表示は継続される。デモ中に移行すると、遊技客はこれから離席する可能性が高くなる。デモ中も計数ボタン１７１の操作を促すことで、スロットマシン１００に遊技メダルを残したまま貸出機７００からカードだけを取り出して離席してしまうことを防ぐことができる場合がある。なお、上限間近報知の点滅表示は継続させてデモ表示の見えやすさを確保してもよいし、上限間近報知の点滅表示を常時表示として上限間近報知の見えやすさを確保してもよい。

【２１２４】

図１５１（ｂ）は、デモ中に計数ボタン１７１が操作された後の報知例を示す図である。

【２１２５】

図１５１（ｂ）に示す演出画像表示装置１５７では、デモ表示が表示されている。そのデモ表示にオーバーラップするように、計数を促す報知が一番大きく表示されている。ここでは、計数ボタン１７１の操作を優先的に行ってほしいため、計数を促す報知が一番大きな表示になっている。さらに、その下には、離席中のカードの盗難を防止するための「カードの取り忘れや盗難に注意しましょう」といった注意表示が表示されている。また、この例では、演出画像表示装置１５７の表示画面の右下には、「遊技メダル数」が表示されており、払出用第２閾値を超えた「１５３００」が表示されている。なお、払出用閾値である「１６３８３」が表示される場合もある。演出画像表示装置１５７における「遊技メダル数」の表示は、常時表示されていてもよいし、一時的に表示されてもよいし、図１５１（ａ）に示す例のように表示されなくてもよい。

【２１２６】

やがて、計数ボタン１７１が操作され、「遊技メダル数」が払出用第２閾値未満の枚数にまで減る。すると、計数を促す報知は消え（非表示になり）、今度は、上記注意表示が一番大きく表示され、目立っている。なお、演出画像表示装置１５７の右下に表示された「遊技メダル数」の表示は「１４９５０」まで減っている。

【２１２７】
図１５２（ａ）は、「遊技メダル数」が払出用閾値や払出用第２閾値といった或る規定数を一旦超えてからその規定数を下回った場合の報知例を示す図である。
【２１２８】
図１５２（ａ）には、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値がＸ枚として表示されている。このＸ枚は、払出用閾値や払出用第２閾値といった或る規定数に相当する。演出画像表示装置１５７では、「遊技メダル数」がその規定数以上になったため計数を促す報知が表示されている。この計数を促す報知が表示されると、計数ボタン１７１の操作が開始され、「遊技メダル数」はすぐに規定数未満になる。ここでは計数ボタン１７１の長押し操作が継続されている。この例では、「遊技メダル数」が規定数を下回っても、計数を促す報知を継続する。すなわち、計数を促す報知を、「遊技メダル数」が規定数よりもさらに所定の数（例えば、５０×２回分の１００）だけ少なくなるまで継続する。図中の報知期間の矢印は、「計数ボタンを操作してください」といった計数を促す報知が行われている期間を表す。
【２１２９】
規定数に達すると報知を開始し、規定数を下回ると、その報知を即終了する仕様にすると、少しの数しか計数してもらえない可能性が高く、この例では、報知を開始する規定数よりも少ない数になるまで報知を継続する。こうすることで、報知と計数操作の繰り返しを少なくすることができる。なお、計数を促す報知は、遊技メダル数に関わらず必ず一定時間（例えば、１０秒間）に行うものとしても良い。多く数を計数するよう促すことができる。
【２１３０】
なお、上記規定数は、精算用閾値であってもよいし、貸出用閾値であってもよいし、その他の閾値であってもよい。
【２１３１】
また、「遊技メダル数」がベット操作があったことによって規定数を下回った場合には、そもそも最大で３枚少なくなるだけであるが、上記所定の数だけ少なくなるといった「遊技メダル数」の値に関係なく、計数を促す報知を継続するようにしてもよい。
【２１３２】
図１５２（ｂ）は、複数ゲームにわたって「遊技メダル数」が払出用第２閾値を超えている場合の計数を促す報知の例を示す図である。
【２１３３】
或るゲームで「遊技メダル数」が払出用第２閾値（この例では１５０００）を超えると計数を促す報知が開始される。計数を促す報知は、遊技背景表示が表示されている演出画像表示装置１５７に表示される。計数を促す報知が開始されても、遊技者は計数ボタン１７１を操作せず、遊技を続ける。この結果、「遊技メダル数」は払出用第２閾値を下回ることなくゲームが続いていく。ここでは、「遊技メダル数」が払出用第２閾値を超えた状態にあると、複数回のゲーム（この例では４ゲーム）に１回、計数を促す報知が行われる。したがって、計数を促す報知が行われてから３ゲームの間は、計数を促す報知は行われない。計数を促す報知が行われない３ゲームの間は、演出画像表示装置１５７に表示される遊技背景表示等の演出表示が見やすくなり、遊技の興趣が向上する場合がある。なお、「遊技メダル数」が払出用第２閾値を下回った時点で、計数を促す報知は行われなくなる。したがって、計数を促す報知が行われていない３ゲームの間に「遊技メダル数」が払出用第２閾値を下回った場合には、次に払出用第２閾値を超えるまで計数を促す報知は行われない。一方、計数を促す報知が行われているゲームの間に「遊技メダル数」が払出用第２閾値を下回った場合には、それまで行われていた計数を促す報知は消える（非表示になる）。
【２１３４】
続いて、計数に関する報知についてさらに説明する。
【２１３５】

図１５３（ａ）は、「遊技メダル数」が所定枚数増えるごとに計数を促す報知を行う例を示す図である。なお、図１５３に示す各図（（ａ）～（ｃ））には、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の値が示されている。

【２１３６】

図１５３（ａ）に示す例では、「遊技メダル数」が１０００枚増えるごとに計数を促す報知が行われる。まず、「遊技メダル数」が１０００枚を超えると、超えた時点で、１０００枚を超えたことと計数を促す表示が演出画像表示装置１５７に表示される。これらの表示は、所定時間表示され続けるか、あるいは、次に「遊技メダル数」に変化があるまで表示され続ける（以下、同じ）。したがって、遊技中でも表示される。次いで、「遊技メダル数」が２０００枚を超えると、超えた時点で、２０００枚を超えたことと計数を促す表示が演出画像表示装置１５７に表示される。さらに、「遊技メダル数」が３０００枚を超えると、超えた時点で、３０００枚を超えたことと計数を促す表示が演出画像表示装置１５７に表示される。以降、１４０００枚を超えるまでこれらの報知は繰り返し行われる。そして、「遊技メダル数」が払出第２閾値である１５０００枚に達すると、図１４９（ａ）に示すように「遊技メダル数」が１５０００枚未満にならない限り、計数を促す表示は継続して表示されるようになる。なお、１５０００枚に達した場合には、「１５０００枚以上になりました」という文字表示とともに計数を促す表示は継続して表示してもよいし、「遊技メダル数」が払出第２閾値以上払出閾値以下の場合には、ＲＡＭ３５８に記憶されている「遊技メダル数」の実数値を表示（例えば、１５０１５枚になりました」を表示）するようにしてもよい。定期的に遊技メダル数が表示されることから、遊技メダル数表示装置１７０を見ていなくても大まかな遊技メダル数の把握ができる。万が一、遊技台にトラブルが生じ「遊技メダル数」が消失した場合でも、消失数がどの程度か容易に把握できる。なお、ＡＴ遊技等の特典遊技を開始してから経過した時間に応じて計数を促す表示を行ってもよい。例えば、ＡＴ遊技等の特典遊技を開始してから、１０分が経過した場合に計数を促す表示を行い、２０分が経過した場合に計数を促す表示を行い、３０分が経過した場合に計数を促す表示を行う。遊技メダル数に関わりなく定期的に表示を行うことができる。

【２１３７】

図１５３（ｂ）は、遊技者に有利な状態で計数ボタン１７１が操作された場合の例を示す図である。

【２１３８】

ここでは、遊技者に有利な状態をＡＴ状態としている。ＡＴ状態中には、「遊技メダル数」が払い出しによって増加しやすい。このＡＴ状態の遊技中では演出画像表示装置１５７に、現在ＡＴ状態であることを示唆したりあるいは表す表示（ＡＴ遊技表示）が表示されている。ＡＴ状態中に「遊技メダル数」が１０００枚を超えると、図１５３（ｂ）の左側に示す演出画像表示装置１５７のように、１０００枚を超えた時点で、１０００枚を超えたことと計数を促す表示が表示される。この例では、計数ボタン１７１が長押し操作され続け、「遊技メダル数」が或る値（この例では「１００」）まで減少する。

【２１３９】

ここにいう遊技者に有利な状態とは、「遊技メダル数」を払い出しによって増加させやすい状態のことをいう。したがって、ＡＴ状態に限らず、ボーナス（ＲＢ、ＢＢ）作動中の状態であったり、ＡＲＴ状態であってもよい。遊技者が有利な状態であれば、「遊技メダル数」はまだ増加することが見込まれ、遊技メダル数の全てを計数（貸出機７００に出力）してもよい状態であるといえる。しかしながら、遊技メダル数の全てを計数してしまうと、次ゲームの投入枚数（例えば３枚）までも計数してしまうことになり、貸出機７００から貸出を行わなければ次ゲームができないことになってしまう。また、有利な状態であるとはいっても、たまたま「遊技メダル数」の消費の方が払い出しよりも多くなる場合もある。そこで、有利な状態であっても、少しの「遊技メダル数」は残しておくとよい旨の報知が行われる。図１５３（ｂ）の右側に示す演出画像表示装置１５７は、ＡＴ状態における計数によって「遊技メダル数」が１００枚まで減少した状況にあり、この演出画像

表示装置１５７には、「計数を止めて遊技を進めてください」といった、少しの「遊技メダル数」は残しておくとよい旨の報知（計数終了誘導報知）が行われている。つまり、全ての遊技メダル数の計数が終了する前に、計数終了誘導報知を行う。なお、ここに示す計数終了誘導報知に代えて「遊技価値を残しておくとよいです」といった報知や「全部を計数してしまうと遊技ができなくなります」といった報知であってもよい。つまり、全ての遊技メダル数の計数が終了する前に、全ての遊技メダル数の計数した場合における欠点を報知してもよい。

【２１４０】

図１５３（ｂ）の例におけるスロットマシン１００では、先に説明した自動計数は行われず、計数ボタン１７１から手を離せば、計数は終了する。この例では、少しの「遊技メダル数」は残しておくとよい旨の報知を見た遊技者は、計数ボタン１７１から手を離し、「遊技メダル数」として５０を残した時点で計数は終了している。

【２１４１】

図１５３（ｃ）は、反対に遊技者に不利な状態で計数ボタン１７１が操作された場合の例を示す図である。

【２１４２】

ここにいう遊技者に不利な状態とは、貸出を行わずに遊技を繰り返し行っていくと「遊技メダル数」が減少しやすい状態のことをいう。例えば、通常状態があげられる。図１５３（ｃ）に示す演出画像表示装置１５７には、通常状態であることを示唆したりあるいは表す表示（通常遊技表示）が表示されている。

【２１４３】

図１５３（ｃ）に示す例では、「遊技メダル数」が１０００枚ある状態で計数ボタン１７１の長押し操作が継続され、「遊技メダル数」が或る値（この例では「１００」）を超えて減少している。遊技者に不利な状態であれば、計数終了後に遊技者が遊技を続ける可能性の方が低いため、少しの「遊技メダル数」は残しておくとよい旨の報知は行わない。この例では、「遊技メダル数」が０になるまで計数ボタン１７１の長押し操作が継続される。「遊技メダル数」が０になると、演出画像表示装置１５７には「計数を止めてください」という文字表示が表示される。

【２１４４】

図１５４（ａ）は、図１５３（ｂ）に示す例の変形例を示す図である。以下、図１５３（ｂ）に示す例との相違点を中心に説明する。

【２１４５】

図１５４（ａ）に示す例では、遊技者に有利な状態（例えば、ＡＴ状態）で計数操作が継続し、「遊技メダル数」が所定値（この例では「５０」）まで減少すると、計数操作が継続されていてもその計数操作を一旦無効とする。すなわち、計数ボタン１７１の長押し操作が継続されていても、計数を一旦終了する。この結果、「遊技メダル数」の減少は一旦止まる。図１５４（ａ）には、「遊技メダル数」が５０まで減少した時の演出画像表示装置１５７が示されており、その表示画面には、「計数は一旦終了しました」という表示が表示されている。一旦強制的に終了させた計数を再び開始させるには、計数ボタン１７１の新たな操作が必要になる。

【２１４６】

図１５４（ｂ）は、一旦強制的に終了させた計数が再び開始された例を示す図である。

【２１４７】

この図１５４（ｂ）に示す例は、同図（ａ）に示す例から続きであって、遊技者に有利な状態（例えば、ＡＴ状態）で計数操作が継続し、「遊技メダル数」が所定値（この例では「５０」）まで減少したため、計数が一旦強制的に終了になる。この例では、有利な状態であっても遊技を止めなくてはならない理由が遊技者に生じ、遊技者は、計数ボタン１７１を再度操作する。すなわち、遊技者は計数ボタン１７１を押し直す。この変形例では、「遊技メダル数」が所定値以下になると、計数ボタン１７１の長押し操作による「５０」ずつの計数は効かず、長押し操作を行っても「１」ずつしか計数されない。すなわち、

計数タイミング（３００ｍｓ）が到来するごとに「遊技メダル数」は「１」ずつ減少する。これは、上述した理由と同じく、遊技メダル数の全てを計数してしまうと、次ゲームの投入枚数（例えば３枚）までも計数してしまうことになり、貸出機７００から貸出を行わなければ次ゲームができないことになってしまうため、遊技メダル数を０になりにくくするため、「１」ずつしか計数されないようにしている。

【２１４８】

やがて、遊技メダル数が０になると、演出画像表示装置１５７には「計数は終了しました」という文字表示が表示される。

【２１４９】

なお、遊技者が計数ボタン１７１を再度長押しした場合には、「５０」ずつの計数を開始するようにしてもよい。この例の場合には、遊技メダル数が「５０」まで減っているため、一気に「０」になり、貸出機７００への「遊技メダル数」の出力が素早く完了する。

【２１５０】

図１５４（ｃ）に示す例は、同図（ａ）及び（ｂ）を用いて説明した変形例の、遊技者に不利な状態（例えば、通常状態）であったときの例になる。変形例においても、遊技者に不利な状態であれば、図１５３（ｃ）に示す例と同じく、「遊技メダル数」が０になるまで計数ボタン１７１の長押し操作が有効であり、「遊技メダル数」が０になると、演出画像表示装置１５７には「計数を止めてください」という文字表示が表示される。

【２１５１】

ただし、遊技者に不利な状態（例えば、通常状態）であっても、遊技を継続させる動機付けを遊技者に与えるため、遊技者に有利な状態のときと同じ処理（図１５４（ａ）及び同図（ｂ）に示す処理であったり、図１５３（ｂ）に示す処理）を行うようにしてもよい。

【２１５２】

［貸出機７００からのＶＬ信号がオフになった場合の動作例］

続いて、貸出機７００からのＶＬ信号がオフになった場合の例について説明する。

【２１５３】

図１５５は、貸出機７００からのＶＬ信号がオフになった場合の例について示すタイミングチャートである。

【２１５４】

貸出機７００からメダル数制御部３５０には、常にオンの状態でＶＬ信号が送信されている。このＶＬ信号がオフの状態であるということは、貸出機７００の電源が入っていないことが疑われ、貸出や計数ができない恐れがある。また、スロットマシン１００と貸出機７００をつなぐ通信線が断線していることも考えられる。

【２１５５】

メダル数制御部３５０は、ＶＬ信号がオフであることを表すＶＬ信号情報を、図７８に示すメダル数制御状態コマンドのうちの上位バイトが０１Ｈになるコマンドによって、遊技制御部３０２に送信する。ＶＬ信号がオフであることを表すＶＬ信号情報を遊技制御部３０２が受信した場合、図８３に示すステップＳ１００７の判定でＮｏの判定結果になり、ＶＬ信号がオンになるまで、先の処理へ進めない。このため、スタートレバー１３５が操作されてもその操作は有効な操作とされず、また、ベットボタン１３０，１３２が操作されてもその操作は有効な操作とされない。すなわち、複数種類ある遊技進行操作のうちの一部の操作が無効にされる。本実施形態では、一部の操作として、一遊技の前半で行われる操作を対象にしている。したがって、前半の操作によって遊技が開始（リールの回転が開始）された後、ＶＬ信号がオフになった場合には、後半の操作（ストップボタン１３７～１３９の操作（停止操作））は有効である。よって、遊技は限定的ではあるが進めることができる。ストップボタン１３７～１３９への操作のタイミングを見計らっていたときに操作が無効になると、操作が有効になって一からタイミングを見計らう必要があり煩わしい印象を与えてしまう可能性があったが、この煩わしい印象を与えてしまう可能性を低減できる。さらに、計数できない状態であるにも関わらず、遊技進行操作のうちの内部

当選の当否を抽選により判定するまでの操作を有効とすると、例えば、遊技者に有利な結果が得られて突如盛大な演出を開始してしまった場合に、遊技者の遊技を進行させたい気持ちを高めてしまうおそれがあった。その結果、ＶＬ信号がオフになった場合の対応措置に遅れが生じる可能性があったが、この遅れの可能性を低減できる。しかしながら、ストップボタン１３７～１３９の操作を無効としてもよい。ＶＬ信号がオフになったことを速やかに遊技者に伝えることができる。なお、ＶＬ信号がオフの状態になっても主制御部３００（スロットマシン１００）側のエラーとしては扱わず、これに関する報知も実行しない。また、エラーとして扱うとエラー解除操作が必要になるが、ＶＬ信号がオフの状態であるということは貸出機７００側の異常が疑われるので、主制御部３００（スロットマシン１００）に対するエラー解除操作も要求しない。なお、以下の例のように、ＶＬ信号がオフの状態でエラー報知を行う構成を採用しても良い。

【２１５６】

図１５５（ａ）には、ベットボタン１３０，１３２の操作（投入）と、スタートレバー１３５（レバー）の操作（投入・レバー操作）が有効として扱われるか、無効として扱われるかが示されている。また、その下には、ＲＡＭ３５８に記憶された「遊技メダル数」の値が示されている。また、その下には、ＶＬ信号の状態が示されている。

【２１５７】

この図１５５（ａ）に示すように、ＶＬ信号がオンの状態では、ベットボタン１３０，１３２の操作もスタートレバー１３５の操作も有効な操作として扱われる。また、後述するエラー報知は行われていない。

【２１５８】

ＶＬ信号がオフの状態になると、ベットボタン１３０，１３２の操作もスタートレバー１３５の操作も無効な操作として扱われる。また、演出画像表示装置１５７には、エラー報知の表示が表示される。図１５５（ａ）に示す演出画像表示装置１５７には、「貸出機との通信未確立」といった文字表示が表示されている。なお、エラー報知として、ベットボタン１３０，１３２の操作やスタートレバー１３５の操作が無効であることを報知してもよい。例えば、「ベット操作・レバー操作が無効です」といった文字表示や「貸出機との通信未確立のためベット操作・レバー操作が無効です」といった文字表示を表示するようにしてもよい。

【２１５９】

続いて、本実施形態の変形例について説明する。本実施形態では、ＲＡＭ３５８に記憶された「遊技メダル数」の値に関わらず、ＶＬ信号がオフになると、ベットボタン１３０，１３２の操作もスタートレバー１３５の操作も無効な操作として扱われたが、以下に説明する変形例では、「遊技メダル数」の値によって対応が異なる。すなわち、第１変形例では、ベットボタン１３０，１３２の操作もスタートレバー１３５の操作も、「遊技メダル数」が或る閾値（この例では払出用第２閾値である１５０００）未満である状態（図１５５（ａ）に示すように例えば９８０枚の状態）でＶＬ信号がオフになると無効な操作として扱われる。「遊技メダル数」が少ないということは、遊技者がいつ遊技を終了してもおかしくないため、貸出機７００との通信が確立されていないことを遊技者に早めに気付かせ、店員による早期の修復を促す。一方、「遊技メダル数」が上記或る閾値以上である状態でＶＬ信号がオフになっても有効な操作として扱われる。

【２１６０】

図１５５（ｂ）は、「遊技メダル数」が、払出用第２閾値である１５０００以上である１５５５０枚の場合の第１変形例を示す。

【２１６１】

「遊技メダル数」が払出用閾値に達すると、複数種類ある遊技進行操作の全てが無効にされる。すなわち、次遊技の投入操作（ベットボタン１３０，１３２の操作）が無効になり、スタートレバー１３５の操作の機会も、ストップボタン１３７～１３９の操作の機会もなくなる。

【２１６２】

図１５５（ｂ）に示す第１変形例では、「遊技メダル数」が払出用第２閾値以上である場合には、やがて「遊技メダル数」が払出用閾値に達し、次遊技を行うことができなくなるため、そうなるまでは、あえて遊技の進行を止めず、遊技者に楽しんでもらえるようにしている。また、「遊技メダル数」が払出用第２閾値を超えても遊技を継続しているということは、遊技者に有利な状態（例えば、ＡＴ状態等）であることが多く、この状態で遊技を止めることは、遊技の興趣が著しく低下してしまう恐れが高く、好ましくないことからも、遊技の進行をあえて止めないようにしている。

【２１６３】

図１５５（ｂ）における第１変形例では、ＶＬ信号がオフになっても遊技の進行は止まらないものの、この変形例でも、ＶＬ信号がオフになると、演出画像表示装置１５７にエラー報知の表示は表示される。

【２１６４】

図１５６は、「遊技メダル数」が、或る閾値未満であるか否かで動作が異なる第２変形例を示す。

【２１６５】

図１５６（ａ）に示す状態は、遊技メダル数が、或る閾値（この例でも払出用第２閾値である１５０００）未満である１４０００枚の状態である。第２変形例では、この状態でＶＬ信号がオフになっても、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作が有効な操作として扱われる。このため、ベットボタン１３０，１３２の操作もスタートレバー１３５の操作も有効である。ただし、第２変形例であっても、ＶＬ信号がオフになると、演出画像表示装置１５７にエラー報知の表示は表示される。

【２１６６】

図１５６（ｂ）に示す状態は、遊技メダル数が、或る閾値（払出用第２閾値）以上である１５５５０枚の状態である。第２変形例では、この状態でＶＬ信号がオフになると、複数種類ある遊技進行操作のうちの一部の操作が無効にされる。すなわち、一遊技の前半で行われるベットボタン１３０，１３２の操作とスタートレバー１３５の操作が無効にされる。また、演出画像表示装置１５７にエラー報知の表示が表示される。

【２１６７】

図１５６に示す第２変形例は、先の第１変形例と正反対であるが、「遊技メダル数」が少ないということは遊技開始直後の可能性もあり、始まったばかりの遊技の進行を妨げないといった狙いがある。また、スロットマシン１００では、いかなるトラブルが生じた場合であっても「遊技メダル数」が消失してしまう可能性が無い訳ではない、とまでは言い切れないため、「遊技メダル数」が多い状態で「遊技メダル数」が消失してしまうと不利益が大きくなる。そのため、「遊技メダル数」が或る閾値（払出用第２閾値）以上である状態では遊技の進行を止め、店員による早期の修復を促す。また、「遊技メダル数」が多いということは、遊技者がいつ計数操作を行ってもおかしくない状態ともとれるので、貸出機７００との通信が確立されていないことを遊技者に早めに気付かせ、店員による早期の修復を促す狙いがある。

【２１６８】

以上説明したことから、「遊技メダル数」の値と、遊技者にとって有利な状態か不利な状態かによって、ＶＬ信号がオフになった場合の対応の仕方も変わってくる。なお、ここにいう遊技者にとって有利な状態とは、「遊技メダル数」を払出によって増やしやすい状態（例えば、ＡＴ状態、ＡＲＴ状態、ＢＢ状態、ＢＲ状態等）のことであり、不利な状態とは、「遊技メダル数」が遊技を継続することで減っていってしまいやすい状態（例えば、通常状態等）のことである。

【２１６９】

遊技者にとって不利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値未満の場合には、ＶＬ信号がオフになると、図１５５（ａ）に示すように、複数種類ある遊技進行操作のうちの少なくとも一部の操作が無効にされる。一方、遊技者にとって有利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値以上の場合には、ＶＬ信号がオフになっても、図１５５（ｂ）に示すよ

うに、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作が有効な操作として扱われる。　あるいは、遊技者にとって不利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値未満の場合には、ＶＬ信号がオフになっても、図１５６（ａ）に示すように、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作を有効な操作として扱ってもよい。一方、遊技者にとって有利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値以上の場合には、ＶＬ信号がオフになると、図１５６（ｂ）に示すように、複数種類ある遊技進行操作のうちの少なくとも一部の操作を無効にしてもよい。

【２１７０】

遊技者にとって不利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値以上の場合には、遊技者がいつ遊技を終了してもおかしくない。そこで、ＶＬ信号がオフになると、貸出機７００との通信が確立されていないことを遊技者に早めに気付かせ、店員による早期の修復を促すため、複数種類ある遊技進行操作のうちの少なくとも一部の操作が無効にされる。一方、遊技者にとって有利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値未満の場合には、有利な状態になったばかりの可能性もある。そこで、ＶＬ信号がオフになっても、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作を有効な操作として扱い、遊技の進行を妨げないようにする。

【２１７１】

あるいは、遊技者にとって不利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値以上の場合には、計数が不要な可能性もある。そこで、ＶＬ信号がオフになっても、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作を有効な操作として扱い、遊技の進行を妨げないようにしてもよい。一方、遊技者にとって有利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値未満の場合には、「遊技メダル数」が上記或る閾値以上になる前に遊技者に早めに気付かせ、店員による早期の修復を促すため、ＶＬ信号がオフになると、複数種類ある遊技進行操作のうちの少なくとも一部の操作を無効にしてもよい。

【２１７２】

図１５７は、貸出機７００からのＶＬ信号がオフになった場合の別例について示すタイミングチャートである。

【２１７３】

上述の説明では、ＶＬ信号がオフの状態になっても主制御部３００（スロットマシン１００）側のエラーとしては扱わず、主制御部３００（スロットマシン１００）に対するエラー解除操作も要求しなかったが、図１５７（ａ）に示す例では、主制御部３００（スロットマシン１００）側のエラーとして扱い、主制御部３００（スロットマシン１００）に対するエラー解除操作も要求する。ＶＬ信号がオフになるのは、先にも説明したように、貸出機７００の電源が入っていなかったり、スロットマシン１００と貸出機７００をつなぐ通信線が断線している可能性が高い。そのため、主制御部３００（スロットマシン１００）側でエラー解除操作を行っても再度エラーになる可能性が高い。しかしながら、エラーにすることで、店員を呼ぶことができ、店員であれば、貸出機７００の電源を入れることが可能である。

【２１７４】

図１５７（ｂ）に示す例は、ＶＬ信号がオフになっても、計数ボタン１７１が操作されるまで遊技は進行可能である例になる。

【２１７５】

この図１５７（ｂ）に示す例では、ＶＬ信号がオフになっても、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作を有効な操作として扱う。ＶＬ信号がオフになるということは、貸出機７００との通信が確立されていないことになり、貸出機７００側でも異常と判定し、エラー報知を行うことができる。ＶＬ信号がオフになってすぐに、貸出機７００側でエラー報知が行われれば、スロットマシン１００側で報知をすぐに行わなくても、店員を呼び出すことができる。また、貸出機７００との通信が確立されていないため、計数ボタン１７１が操作されても貸出機７００に計数通知が送信されない場合もある。そこで、この例では、計数ボタン１７１が操作されたタイミングで、スロットマシン１００側では報知を行うようにしている。こうすることで、スロットマシン１００側では最小限の機会で報知を行うことができ、過度な報知を抑制することで遊技者は居心地よく遊技を進められるように

なる。
【２１７６】
なお、計数ボタン１７１の操作を検出した後は、ＶＬ信号がオンに戻るまで、スロットマシン１００側での報知は継続する。
【２１７７】
［払い出しと計数処理の差に関する構成について］
ＡＴ状態やボーナス状態のように遊技者に有利な遊技状態における単位遊技あたりの遊技メダル数の増加量が、計数処理による単位遊技あたりの遊技メダル数の減少量よりも多い場合、遊技者に有利な状態では計数処理を終わらせることが困難になる。例えば、１ゲームあたりの遊技メダル数の増加量（純増数）が１０枚であって、１ゲームに要する最短時間４．１秒間で１０枚未満の計数が可能であった場合、ＡＴ遊技を進めながら計数を行った場合に、ＡＴ遊技中は遊技メダル数が増え続けてしまう。よって、ＡＴ遊技を進めながら計数に伴う演出を行った場合に、この演出の実行期間が長くなり、例えば、計数の終了を見越した終了場面のある演出を行うことが困難である。また、計数処理に関連して計数演出（図１３０他）を実行する場合、この計数演出が他の演出の妨げとなり、遊技の興趣が減退することになる。一方、有利な遊技状態における単位遊技あたりの遊技メダル数の増加量が、計数処理による単位遊技あたりの遊技メダル数の減少量よりも小さくなるように設計することで、こうした問題が生じにくくすることができる。例えば、１ゲームあたりの遊技メダル数の増加量（純増数）が１０枚であって、１ゲームに要する最短時間４．１秒間で１０枚を超える計数が可能であった場合、ＡＴ遊技を進めながら計数を行った場合に、ＡＴ遊技中は遊技メダル数が減り続ける。例えば、計数ボタン１７１を押し続けた場合に３００ｍｓ毎に５０枚の計数が可能であれば、４．１秒で約７００枚の減少を見込める。よって、ＡＴ遊技を進めながら計数に伴う演出を行った場合に、この演出の実行期間の終わりの目処をつけることができる。なお、例えば、計数処理の実行時間に応じて設定示唆演出を実行する（あるいは実行確率が上がる）ようにしてもよい。
【２１７８】
なお、上記計数演出については、計数処理に合わせて計数演出を終了する構成に限らず、計数処理が継続している状態でも計数演出を終了する場合があるようにしてもよい。貸出機７００に遊技メダル数を移すための計数処理の実行時間は、遊技メダル数が多くなるにつれて長くなる。このため、計数処理の実行期間に合わせて一律に計数演出を実行すると、計数演出が長時間実行されることで遊技の興趣が減退したり、計数演出によって他の演出が妨げられたりする、といった問題が生じる虞がある。計数処理が継続している状態でも計数演出を終了する場合があることで、こうした問題を防止できる場合がある。なお、このような構成としては、例えば、遊技の状況や時間経過によって計数演出を終了したり、あるいは計数演出として定めた内容が実行されると計数演出を終了したりする、といった構成が挙げられる。なお、これらの計数演出の終了条件が成立するよりも前に計数処理が終了した場合、計数演出を終了してもよいし、計数演出を継続してもよい。
【２１７９】
また、上記計数演出の内容について、計数処理された遊技メダル数の量に応じて内容が変化するものであってもよい。この場合、当該計数処理における遊技メダル数の量を基準として演出内容を設定するようにしてもよいし、有利な状態での計数処理における遊技メダル数の累計量を基準として演出内容を設定するようにしてもよい。また例えば、計数処理された遊技メダル数の量が所定の値を超えた場合に、設定示唆演出を実行する（あるいは実行確率が上がる）ようにしてもよい。遊技者は、多くの遊技メダル数を獲得した後に計数処理を行うようになり、遊技運びを選ぶことができる。なお、こうした遊技メダル数の量に応じた計数演出については、意図せずに計数ボタン１７１を離すなどの理由で計数処理および計数演出が途中で終了してしまうと、遊技の興趣が減退してしまう虞がある。このため、計数演出が途中で終了した後であっても、そこから所定時間（例えば、１秒）以内に新たな計数処理が開始された場合には、直前の計数演出（途中で終了してしまった計数演出）を途中から再開するようにしてもよい。また、計数処理が終了した後の所定時

間（例えば、１秒）内は計数演出が継続して実行されるようにするとともに、この計数演出が継続している間に新たな計数処理が開始された場合には、実行中の計数演出をそのまま継続するようにしてもよい。これらの構成では、意図しない操作による計数処理の終了に伴い計数演出が見られなくなることを防止することができる。なお、上記の所定時間は、例えば計数ボタン１７１の長押しの判定時間と同じにしてもよい。

【２１８０】

また、例えば遊技進行操作を行いつつ計数ボタン１７１を操作する場合、さらに演出用ボタンを操作することは困難を伴う。計数演出の実行中にこうした操作手段に対する操作を要求する演出を実行した場合、誤操作を誘発する虞がある。このため、計数演出の実行中においては、こうした何らかの操作手段の操作を要求する演出を実行しないように（あるいは実行確率が低下するように）してもよい。また、計数演出と同時に実行したときに著しく認識しにくくなる演出などについても、同様に制限する構成としてもよい。すなわち、計数演出の実行中において制限される演出を設けた構成としてもよい。なお、操作手段の操作を要求する演出でなくてもよく、例えば、遊技を進行させなくするフリーズを伴う演出や、実行時間が長く、終了するまで結果が分からないような演出を実行しないようにしてもよい。

【２１８１】

なお、例えば、有利な状態での演出であるサイドランプの点灯中に計数処理が開始されると、このサイドランプによる演出が計数演出によるものに変化する、というように、有利な状態での演出が計数演出に置き換わるようにしてもよい。また、計数演出の実行中に何らかの演出を開始する場合に、計数演出が後から実行される演出によって置き換わるようにしてもよい。

【２１８２】

また、計数処理の実行中に遊技を進行させた場合にキャラクタが変化する（例えば成長する）、といったように、計数処理の実行中における遊技進行の度合いに応じて計数演出の内容が変化するようにしてもよい。

【２１８３】

また、遊技メダル数が０になり計数処理および計数演出が終了した場合に、計数ボタン１７１を押下したままにすることで、その後新たに遊技メダル数を獲得して計数処理が開始すると、直前に終了した計数演出が続きから再開するようにしてもよい。

【２１８４】

また、計数処理の実行中は、次遊技の開始操作ができなくなる、といったように計数処理の実行中における遊技進行操作の少なくとも一部を制限するようにしてもよい。

【２１８５】

［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］

上記説明した実施形態では計数ボタン１７１を長押しすることで最大５０枚ずつの遊技メダル数を貸出機７００に移すことができる。図１５８（ａ）には、１２０枚の遊技メダル数がある状態から計数ボタン１７１を長押ししたときの遊技メダル数の変化が示されている。具体的には、１２０枚あるうちの５０枚の遊技メダル数が貸出機７００に移され、続いて残り７０枚あるうちの５０枚の遊技メダル数が貸出機７００に移され、さらに残り２０枚全ての遊技メダル数が貸出機７００に移され、遊技メダル数が０となるまでの流れが示されている。

【２１８６】

上記の計数処理にあたっては、現在の遊技メダル数の値が一時的に計数判定用遊技メダル数に設定され（図９９のステップＳ３３０４）、この計数判定用遊技メダル数に基づいて計数処理が実行される（図１０１）。このとき、計数判定用遊技メダル数が設定された後に遊技メダル数の増加（払い出しや精算操作）があった場合、その内容は次に設定される計数判定用遊技メダル数に反映される。図１５８（ｂ）には、図１５８（ａ）の流れの中で７０枚の遊技メダル数を貸出機７００に移している間に８枚の払い出しがあった場合の遊技メダル数の変化が示されている。この例では、残り７０枚あるうちの５０枚の遊技

メダル数が貸出機７００に移されたことで残り２０枚となった遊技メダル数に対し、８枚の払い出しの分が加算されて残り２８枚の遊技メダルがある状態となり、その後、この残り全ての遊技メダル数が貸出機７００に移され、遊技メダル数が０になっている。

【２１８７】

上記説明した実施形態では、上記図１５８（ｂ）の例のように、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分（払い出しや精算操作）が、この継続している計数処理によって反映され、計数処理を始めた時点の遊技メダル数（図１５８（ｂ）では１２０枚）と計数処理によって移された遊技メダル数（図１５８（ｂ）では１２８枚）が合わなくなり、計数処理のデータを後に確認する事態が生じた際の作業負担となる可能性がある。このような場合、図１５８（ｃ）に示すように、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分（払い出しや精算操作）についてはすぐに反映せず、例えば、遊技メダル数が０になったり、遊技メダル数が０になる前に計数ボタン１７１を離すことで継続していた計数処理が終了したりした後にこの増加分を反映するようにしてもよい。例えば、計数ボタン１７１の長押しを継続させた場合、計数ボタン１７１の長押しを開始したときに記憶していた１２０枚を計数した後、計数ボタン１７１の長押し中に増えた８枚を計数する。例えば、計数ボタン１７１の長押しを途中で離した場合、計数ボタン１７１の長押しを開始したときに記憶していた１２０枚のうち６０枚を計数した後、計数ボタン１７１の長押しを再開したときに記憶していた６８枚を計数する。再開後は、計数処理を始めた時点の遊技メダル数が６８枚なので、６８枚を５０枚→１８枚の順で計数する。図１５８（ｃ）には、図１５８（ａ）の流れの中で７０枚の遊技メダル数を貸出機７００に移している間に８枚の払い出しがあるが、遊技メダル数が０になるまではこの増加分を反映せず（図１５８（ａ）と同様の流れ）、遊技メダル数が０となった後にこの増加分が反映され、さらに計数処理が継続して遊技メダル数が０になっていることが示されている。この構成では、計数処理を始めた時点の遊技メダル数（図１５８（ｃ）では１２０枚）と遊技メダル数が一旦０になるまでに計数処理によって移された遊技メダル数（図１５８（ｃ）では１２０枚）を一致させることができる。

【２１８８】

なお、図１５８（ｅ）には、図１５８（ａ）の流れの中で７０枚の遊技メダル数を貸出機７００に移している間に８枚の払い出しがあるが、計数ボタン１７１の長押しを開始したときに記憶していた１２０枚を計数した直後の計数で、払い出しのあった８枚を計数している。この構成では計数にかかる時間を短くできる。

【２１８９】

なお、計数処理を継続している最中に遊技メダル数の増加が複数回あった場合には、これらを全て合計した値を後で反映するようにしてもよいし、計数処理が継続している場合には遊技メダル数が０になる毎に一つずつ反映されるようにしてもよい。

【２１９０】

なお、上記の構成を採用した場合における遊技メダル数表示装置１７０の表示についても、上記の遊技メダル数の変化に合わせた表示としてもよい。また、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分（払い出しや精算操作）について、表示上ではすぐに反映されるようにしてもよい（遊技メダル数の減少表示に反映）。ただし、この場合の計数処理による値の変化量については、実際の遊技メダル数の値と、表示上の遊技メダル数の値で同じである（増加分のずれが生じている状態）。図１５８（ｄ）には、図１５８（ｃ）の流れに対して、遊技メダル数の増加分（払い出しや精算操作）を表示上はすぐに反映する構成を採用した場合の流れが示されている。この構成では、実際の遊技メダル数の値と、表示上の遊技メダル数の値が、上記増加分のずれが生じた状態になるが、計数処理の終了時には一致した状態になる。仮に、遊技メダル数が０になる前に計数ボタン１７１を離して計数処理を終了させた場合にも、その時点で遊技メダル数に増加分が反映されるため、実際の遊技メダル数の値と表示上の遊技メダル数の値が一致した状態になる。

【２１９１】

なお、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分を反映するタイミングにつ

いては特に限定されるものではなく、例えば、計数ボタン１７１を離したタイミングであってもよい。この場合、新たに計数ボタン１７１を操作することで、反映された増加分を貸出機７００に移すことができる。また、計数処理が継続している状態で遊技メダル数が０になったタイミングであってもよく、さらにこの場合、新たに計数ボタン１７１を操作することなく反映された増加分を貸出機７００に移すことができるようにしてもよい（計数処理が引き続き継続する、図１５８（ｅ））。

【２１９２】

なお、遊技メダル数の増加分としては払い出しや精算操作によるものが挙げられるが、これらのいずれか一方を図１５８（ｃ）で説明した構成の対象としてもよいし、双方を対象としてもよい。

【２１９３】

［ベットボタン操作による賭数減少設定について］

上記説明した実施形態において、遊技メダル数を３枚ベットした後に１枚ベットに変更したい場合には、精算ボタン１３４を操作してベットされた３枚を一旦「遊技メダル数」に戻してから、改めて１枚ベット用のベットボタン１３０を操作することで、現在賭数を１枚にすることができる。この場合、精算ボタン１３４の操作とベットボタン１３０の操作が必要となるが、この動作を一回のベットボタン１３０の操作で実行できるように構成してもよい。このような構成の一例として、現在賭数が最大値の状態でベットボタン１３０の操作がされた場合に、精算ボタン処理（図８５）を実行してからベットボタン操作に対する処理を実行する構成が挙げられる。また、現在賭数が最大値の状態でベットボタン１３０の操作がされた場合に、賭数が最大値から最小値となる際の変化分（上記例では差分となる２）を精算枚数とする精算コマンド（図８０）を送信するとともに、現在賭数の値を最小値に設定するようにしてもよい。この構成は、ベットボタン１３０の操作によって賭数の一部を精算するようにしたものであり、別途投入処理や投入コマンドは不要となる。なお、これらの構成は、現在賭数が最大値の状態において、賭数の最小値を設定可能な操作手段が操作されたことに基づいて、現在賭数を最小値に設定する構成の一例に相当する。

【２１９４】

なお、上記構成を採用した場合、ベットボタン１３０の操作を繰り返すことによって現在賭数を０→１→２→３→１→２…のように変化させることができ、ベットボタン１３０の操作だけで現在賭数の設定変更を行うことができる。

【２１９５】

なお、精算ボタン１３４の操作に対して出力可能な精算音と、ベットボタン１３０の操作に対して出力可能な投入音がある場合、現在賭数が最大値から最小値になる際のベットボタン１３０の操作に対しては、精算音と投入音を連続して出力するようにしてもよい。ただ、一回の操作に対して二種類の音声が出力されると遊技者が混乱する虞があるため、現在賭数が最大値から最小値になる際のベットボタン１３０の操作に対しては、精算音を出力せずに投入音を出力するようにしてもよい。なお、精算ボタン１３４の操作に対して、演出画像表示装置１５７の画面に、精算があったこと示す文字等を表示し、現在賭数が最大値から最小値になる際のベットボタン１３０の操作に対して、演出画像表示装置１５７の画面に、精算があったこと示す文字等を表示しない、ものとしてもよい。この構成では、ベットボタン１３０ではなく精算ボタン１３４を操作してしまったと勘違いさせないようにすることができる。

【２１９６】

［遊技メダル数に応じた演出について］

以下、図１５９を用いて遊技メダル数に応じて異なる演出を実行する構成について説明する。図１５９は、遊技メダル数に応じて実行される演出の一例を示す図である。

【２１９７】

上記実施形態では、メダル数制御部３５０のＲＡＭ３５８に記憶されている遊技メダル数の情報が、遊技制御部３０２を介して第一副制御部４００に送信される（メダル数制御

状態コマンドおよびセキュリティコマンド）。以下の例は、この遊技メダル数の値に応じて異なる演出を実行する動作の一例である。この例では、ＡＴ状態において、遊技メダル数が所定数（この例では３０００）に到達するまでは通常演出を実行し、所定数に到達すると特別演出を実行する構成となっている。

【２１９８】

まず、図１５９（ａ１）にはＡＴ状態開始時（開始時の遊技メダル数＝５００）の様子が示されており、図１５９（ａ２）にはＡＴ状態における遊技の様子が示されており、図１５９（ａ３）にはＡＴ状態でメダルを獲得したときの様子が示されており、図１５９（ａ４）にはＡＴ状態終了時の様子が示されている。なお、ＡＴ状態では遊技メダル数の値が画面内左上の「所持」の値として表示されており、ＡＴ状態となってからの獲得メダル数が画面内右上の「・・・ＧＥＴ」の部分に表示されている。

【２１９９】

図１５９（ａ１）～（ａ４）の流れでは、ＡＴ状態において遊技メダル数が３０００を超えていないため、特別演出は実行されずに通常演出（図１５９（ａ２））が実行される。

【２２００】

次に、図１５９（ｂ１）～（ｂ３）には、遊技メダル数が所定数（３０００）に到達したことで特別演出が実行される場合の一例が示されている。この例では、遊技メダル数が所定数に到達していないために通常演出が実行されている状態（図１５９（ｂ１））から、メダルを獲得して遊技メダル数が所定数に到達した状態（図１５９（ｂ２））になり、その後に特別演出が実行されている状態（図１５９（ｂ３））となる。この特別演出では、背景や操作ナビの色、そしてＢＧＭが通常演出とは異なるものになる。すなわち、多くの遊技メダルが得られている状態で演出が変化することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２２０１】

なお、異なる演出については、上記の特別演出の例に限られるものではなく、様々な演出を用いることができる。この異なる演出としては、別の演出をそれぞれ用いる構成に限らず、例えばベースとなる演出が実行されている状態で、その一部に別の演出が割り込むことで全体として異なる演出となるようにしてもよい。また例えば、遊技メダル数や獲得メダル数の表示については、色をそれぞれの桁毎に変えて虹色にしたり、また、各桁の色を周期的に変化させたりする、といったように、これらの数値について色や大きさを異ならせてもよい。また、演出を異ならせる状態としては、ＡＴ状態に限られるものではなく、遊技者に有利な状態となっている場合に演出が異なる場合があればよい。

【２２０２】

また、遊技メダル数が所定数に到達した直後に演出を切り替える構成に限らず、遊技メダル数が所定数に到達するか否かによって実行される演出が異なるものであればよく、例えば、遊技メダル数が所定数に到達し、さらに何らかの条件（例えばゲーム数の消化、切り替え抽選に当選）を満たしたタイミングで演出が切り替わるようにしてもよいし、遊技メダル数が所定数に到達するか否かでエンディングが異なる構成としてもよい。

【２２０３】

さらに、遊技メダル数が所定数に到達したことで、設定値を示唆する表示が実行されるようにしてもよい。図１５９（ｃ１）の例では、遊技メダル数が所定数に到達していることにより、エンディング時に設定値を示唆する表示（この例では家紋の表示）が実行される例が示されている。

【２２０４】

また、遊技メダル数が所定数に到達した場合に異なる演出や表示が必ず実行される構成に限らず、遊技メダル数が所定数に到達しない場合と比較して異なる演出や表示が実行されやすくなる構成であってもよい。

【２２０５】

また例えば、遊技メダル数が３０００に到達すると上記の特別演出が実行され、遊技メ

ダル数が２０００に到達するとエンディング時に設定値を示唆する表示が実行される、といったように、複数種類の演出や表示を異ならせるための契機となる遊技メダル数の値については、それぞれ別に設けてもよい。

【２２０６】

また、上記の例では異なる演出や表示を実行するか否かの判定対象に遊技メダル数を用いる構成について説明したが、例えば、貸出機７００に挿入されたカードや上位サーバに記憶されている持ちメダル数を判定対象として用いたり、遊技メダル数と持ちメダル数の合計値を判定対象として用いた場合でも、同様の効果を奏する場合がある。また、このとき用いる値は、持ちメダル数の総数に限らず、その一部（例えば、持ちメダル数が５０００ある場合に、そのうち１０００）が用いられる構成であってもよい。このような構成を採用する場合には、持ちメダル数に関する情報が第一副制御部４００に送信されるようにすればよい。なお、貸出機７００に挿入されたカードや上位サーバでクレジット残高を扱っている場合、このクレジット残高の値や、クレジット残高を遊技メダル数に換算した場合の値を用いて、上記の持ちメダル数を用いた構成と同様の構成としてもよい。このように、貸出機７００に挿入されたカードや上位サーバで管理されている遊技価値に関する情報を、異なる演出や表示を実行するか否かの判定対象に用いる構成としてもよい。

【２２０７】

さらに、例えば遊技メダル数が２０００以上で、且つ持ちメダル数が５０００以上の場合に異なる演出が実行される、すなわち遊技メダル数と持ちメダル数のそれぞれ（あるいはいずれか一方）が何らかの条件を満たした場合に異なる演出が実行される、といったように、複数種類の判定対象を用いるとともにその結果を組み合わせる構成としてもよい。なお、上記判定対象については、その値を表示しない構成としてもよいが、上記の例のように判定対象となる値が表示されている場合には、判定対象と演出との関係性が把握しやすくなり、遊技の興趣向上が期待できる。

【２２０８】

また、上記の例では異なる演出や表示を実行するか否かの判定対象に遊技メダル数や持ちメダル数を用いる構成について説明したが、ＡＴ状態における獲得メダル数を判定対象として用いてもよい。図１６０（ｄ１）～（ｄ７）には、獲得メダル数が所定数（３０００）に到達したことで特別演出が実行される場合の一例が示されている。この流れの内、図１６０（ｄ２）～（ｄ４）は、図１５９（ｂ１）～（ｂ３）を用いて説明した場合と同様に遊技メダル数の値が３０００に到達した場合が示されているが、この例では特別演出の実行の可否を獲得メダル数に基づいて決定しているため、図１５９（ｂ１）～（ｂ３）とは異なりこの時点で特別演出は実行されていない。その後、獲得メダル数が所定数（ここでは３０００）に到達した状態（図１６０（ｄ５））になり、その後に特別演出が実行されている状態（図１６０（ｄ６））となる。この例でも、獲得メダル数が多くなった状態で演出が変化することになり、遊技の興趣を向上させることができる。また、この例では、獲得メダル数が２０００に到達したことによって図１５９（ｃ１）と同様の設定示唆が表示されていることが示されている。

【２２０９】

なお、上記の例では、遊技メダル数、持ちメダル数、獲得メダル数が所定数に到達したことで異なる演出や表示を実行する構成について説明したが、例えば、ある部分の演出の実行については遊技メダル数を使用し、これとは別の部分の演出の実行については獲得メダル数を使用する、といったようにそれぞれを適宜使い分ける構成としてもよい。また例えば、持ちメダル数を使用した演出と、獲得メダル数を使用した演出を並行して実行する、というように、上記説明した演出を並行して実行可能な構成としてもよい。これらの構成においては、例えば、遊技者に有利な状態において計数処理を実行しないと獲得メダル数が持ちメダル数を超える場合があるが、こうした状況になったときに異なる演出が実行される、といったように、複数種類の判定対象を用いるとともにその結果を組み合わせる構成としてもよい。

【２２１０】

［エラー重複時の動作について］
以下、図１６１～図１６３を用いてエラーに関連する動作について説明する。図１６１は、遊技メダル数のオーバーフローが生じた場合の動作の一例を示す図である。図１６２は、メダル数制御断線エラー（エラーコードＥ０）が生じた場合の動作の一例を示す図である。図１６３は、遊技メダル数の上限超えエラーとメダル数制御断線エラー（エラーコードＥ０）が重複して生じた場合の動作の一例を示す図である。
【２２１１】
上記実施形態では、スロットマシン１００（メダル数制御部３５０のＲＡＭ３５８）に記憶されている遊技メダル数を、計数ボタン１７１を操作することによって貸出機７００に移動させることができる（計数処理）。図１６１（ａ１）～（ａ３）には、１３３６の遊技メダル数がある状態（図１６１（ａ１））から、計数ボタン１７１が操作され（図１６１（ａ２））、全ての遊技メダル数が貸出機７００に送信された結果、遊技メダル数表示装置１７０の値（スロットマシン１００に記憶されている遊技メダル数）が０になる（図１６１（ａ３））までの一連の流れが示されている。
【２２１２】
また、上記実施形態では、遊技メダル数の上限値として１６３８３が設定されており、払い出しがある役に入賞したときに、この払い出しと遊技メダル数との合計が上限値を超えるとオーバーフロー状態となる（図１１７で応答コマンドが「異常」になる）。このオーバーフロー状態では、払い出しによる加算処理が実行されないまま、オーバーフロー状態の解消待ちの状態になり、エラーの一種であるとも言える。このオーバーフロー状態は、計数ボタン１７１を操作して遊技メダル数を貸出機７００に移動させることで解消することができる。図１６１（ｂ１）～（ｂ４）には、遊技メダル数が上限値である状態（図１６１（ｂ１））から、払い出しのある役に入賞してオーバーフロー状態（図１６１（ｂ２））になり、その後計数ボタン１７１を長押しして（図１６１（ｂ３）、遊技メダル数として５０を貸出機７００に移動、遊技メダル数表示装置１７０の値は１ずつ減少）、オーバーフロー状態が解消（図１６１（ｂ４））するまでの一連の流れが示されている。なお、図１６１（ｂ４）の「エラーが解除されました」のメッセージはこのオーバーフロー状態の解消を示すものであり、数秒程度表示された後に消去される。また、オーバーフロー状態が解消すると、遊技メダル数に払い出し分が加算されることになる。なお、この例では計数ボタン１７１を長押ししているが、計数ボタン１７１を長押ししない場合には遊技メダル数として１が貸出機７００に移動することになる。この場合、遊技メダル数が上限値以下になるまで計数ボタン１７１を連打すればオーバーフロー状態を解除することができる。いずれにしても、オーバーフロー状態は計数ボタン１７１の操作で解除することができる。
【２２１３】
また、上記実施形態では、遊技制御部３０２による遊技の進行の妨げとなる様々なエラー（例えば、図７６（ｂ）のエラー）を検出可能な構成となっている。これらのエラーは店側の対処を要するものであるため、遊技進行ができない状態にするとともにこれらのエラーを報知する構成となっている。図１６２（ｃ１）～（ｃ３）には、エラーが発生していない状態（図１６２（ｃ１））から、メダル数制御部断線エラーが発生した状態（図１６２（ｃ２））になり、その後店側が処置を行うとともにリセットボタンＲが操作されて当該エラーが状態が解消した状態（図１６２（ｃ３））になるまでの一連の流れが示されている。なお、図１６２（ｃ３）の「エラーＥ０解消しました」のメッセージは発生していたエラー（この例ではメダル数制御部断線エラー）が解消したことを示すものであり、数秒程度表示された後に消去される。なお、リセットボタンＲは、各制御部にリセット信号を送信するためのボタンであり、遊技者が操作できないように遊技台の内部に設けられている。
【２２１４】
上記説明したとおり上記実施形態のスロットマシン１００では、店側の操作で解除することが必要な遊技制御部３０２に関するエラー（例えば、図７６（ｂ）の遊技順序異常エ

ラーやチップＩＤ番号不一致、以下遊技制御エラーなど）と、遊技者の操作で解除することが可能なメダル数制御部３５０に関するエラー（例えば、オーバーフロー状態、以下メダル数制御エラー）がある。メダル数制御エラーは、遊技制御エラーと比較すると遊技進行に深刻な影響のないエラーである。このため仮にこれらのエラーが重複して発生した場合には、重要性の高い遊技制御エラーを優先して解消させることが考えられる。以下、このような構成を採用した場合の動作の一例について説明する。なお、以下の説明では、メダル数制御部断線エラーとオーバーフロー状態の例について説明するが、遊技制御部３０２に関するエラーやメダル数制御部３５０に関するエラーについてはこれらのエラーに限定されるものではなく、同様の解除方法を採用するエラーに対して適用することができる。

【２２１５】

図１６３（ｄ１）には、遊技メダル数が上限値である状態が示されており、そこから払い出しのある役に入賞し、オーバーフロー状態になったとする。図１６３（ｄ２）には、オーバーフロー状態を解除するために計数ボタン１７１の操作を促すメッセージが表示された状態が示されている。オーバーフロー状態は計数ボタン１７１を操作することで解除することができるが、ここではこの操作を行う前にメダル数制御部断線エラーが発生したものとする（遊技制御エラーとメダル数制御エラーが重複）。図１６３（ｄ３）には、図１６３（ｄ２）に示すメッセージがクリアされ、メダル数制御部断線エラーが発生したことを示すメッセージが表示された状態が示されている。なお、上記の例ではメダル数制御部断線エラーが発生した場合にオーバーフロー状態であることを示すメッセージ（図１６３（ｄ２））がクリアされる構成となっているが、例えば、メダル数制御部断線エラーが発生したことを示すメッセージをオーバーフロー状態であることを示すメッセージに重ねて表示したり、メダル数制御部断線エラーが発生したことを示すメッセージの妨げにならない位置に、オーバーフロー状態であることを示すメッセージを表示したりする、といったように、双方のエラーに関するメッセージを表示するようにしてもよい。また、双方のエラーに関するメッセージを表示する場合に、エラーが単独で発生した場合の表示とは異なる表示を用いた構成としてもよい。

【２２１６】

遊技制御エラーとメダル数制御エラーが重複した状態では、計数ボタン１７１を操作しても計数処理が実行されないためにオーバーフロー状態が解除されない。またこのとき、計数ボタン１７１の操作が無効であることを示すメッセージが表示される。図１６３（ｄ４）には、計数ボタン１７１を操作したことによって、図１６３（ｄ３）に示すメッセージに加えて計数ボタン１７１の操作が無効であることと、先にメダル数制御部断線エラーを解消することを促すメッセージが表示された状態が示されている。この構成により、メダル数制御部断線エラーを優先して処理させることができる。

【２２１７】

その後店側が処置を行うとともにリセットボタンＲが操作されて当該エラーが状態が解消し、オーバーフロー状態が発生している状態に戻ったとする（遊技制御エラーとメダル数制御エラーの重複解消）。図１６３（ｄ５）には、メダル数制御部断線エラーが解消したことを示すメッセージが表示された状態が示されている。そして、図１６３（ｄ６）には、このメッセージがクリアされた後に、図１６３（ｄ２）と同様のメッセージが表示された状態となることが示されている。その後は、図１６１で説明したように計数ボタン１７１を操作することで計数処理を実行し、オーバーフロー状態を解除することができる。図１６３（ｄ７）（ｄ８）には、図１６１（ｂ３）（ｂ４）と同様に計数ボタン１７１を長押ししてオーバーフロー状態が解消された状態となっていることが示されている。なお、この場合、オーバーフロー状態が解消した後に遊技メダル数に払い出し分が加算されることになる。

【２２１８】

なお、上記の動作を実現するにあたっては、遊技制御エラーの発生中において、メダル数制御エラーの解消に用いる操作手段（上記の例では計数ボタン１７１）の操作に対応す

る処理が実行されないようにしてもよい。図１６４（ｅ１）～（ｅ３）には、エラーが発生していない状態（図１６４（ｅ１））から、メダル数制御部断線エラーが発生した状態（図１６４（ｅ２））になり、このエラーの発生中に計数ボタン１７１（オーバーフロー状態を解除するための操作手段）が操作されたものの、その操作が無効である（計数処理が実行されない）ことを示すメッセージが表示されている（図１６４（ｅ３））ことが示されている。

【２２１９】

なお上記の例では、遊技制御エラーを解除するための操作手段と、メダル数制御エラーを解除するための操作手段が異なる構成について説明した。ここで例えば、いずれのエラーもリセットボタンＲによって解除可能とする、といったように、遊技制御エラーとメダル数制御エラーを解除するためのエラー解除用操作手段が同一であってもよい。なお、このときのエラー解除用操作手段は遊技者が操作可能なものであってもよいし、操作不可能なもの（例えば、遊技台内部に設置された操作手段）であってもよい。この構成の場合、メダル数制御エラーが発生している状態で遊技制御エラーが発生すると、エラー解除用の操作手段の操作によって遊技制御エラーが解除される（メダル数制御エラーは解除されず、遊技制御エラーが優先して解除される）ようにすることで、重要性の高い遊技制御エラーを優先して解消させることができる。

【２２２０】

［計数処理の報知について（１）］

遊技者に有利な状態では、遊技を盛り上げるための演出が実行される場合があるが、以下説明する構成は、計数ボタン１７１の操作（計数処理）が行われている間、この演出の音量を低下（あるいは消音）させる場合を設けたものである。この構成では、演出の音量の変化によって計数処理が実行中であることを遊技者に把握させたり、計数処理に集中させることができる。この音量の変化が、計数報知の一例に相当する。なお、以下では、この演出音量の変化による計数報知を計数報知Ａと称する。なお、ここでは計数処理によって演出の音量を変化させる構成を主に説明するが、遊技者に有利な状態での演出を計数処理によって変化させる構成（例えば、音量の変化、音質の変化、表示の一部が変化、ランプの色、点灯態様が変化）としてもよい。

【２２２１】

遊技者に有利な状態（例えば、ＡＴ状態、ボーナス状態）では所謂デモ演出が実行されず、遊技者に不利な状態（例えば、通常状態）ではデモ演出が実行されるものがあるが、この構成では、遊技者に有利な状態における演出が継続して実行されることになる。上記計数報知Ａは、こうした構成でも計数処理の実行を把握させることができる。

【２２２２】

計数報知Ａについては上記の効果を奏する一方で、実行のタイミングによっては重要な場面の演出をわかりにくくしてしまう、という問題がある。ここで、全てのリールが回転を停止している状態は遊技と遊技の間の期間に相当し、実行される演出についても重要度が低くなることから、全てのリールが回転を停止している状態において計数報知Ａを実行する構成としてもよい。さらに、リールに対する最後の停止操作がされた後に、役に入賞した演出等を行う場合があることから、リールに対する最後の停止操作がされてから所定期間が経過し、且つ全てのリールが回転を停止していることを条件に計数報知Ａを実行する構成としてもよい。また、リールに対する最後の停止操作がされたことによる演出が一通り実行された後（例えば、デモ演出に切り替わったとき）に全てのリールが回転を停止していることを条件に計数報知Ａを実行する構成としてもよい。なお、計数処理の有無に関わらず、リールに対する最後の停止操作がされてからの時間経過によっても演出音量が低下（あるいは消音）する構成（例えば、消費電力の軽減を目的とする構成）が採用されている場合には、計数報知Ａによる演出音量の低下と区別できるように、それぞれの音量低下の程度が異ならせた構成としてもよい。また、時間経過による演出音量低下と計数報知Ａの実行が重複してしまう場合には、計数報知Ａによる音量低下を優先する構成としてもよい。

【２２２３】
一方、いずれかのリールが回転している状態は遊技が実行中であり、実行される演出については重要度が高くなる。このため、いずれかのリールが回転している状態においては計数報知Ａを実行しない構成としてもよい。
【２２２４】
また、遊技の際の操作によってはこれを契機として演出を実行する場合がある。例えば、上記記載のように全てのリールが回転を停止している状態では、ベットボタン１３２の操作やスタートレバー１３５の操作を契機として次遊技の演出が実行される場合があり、また演出用の操作手段の操作を契機として遊技の興趣を向上させる演出が実行される場合がある。こうしたことから、何らかの操作手段に対する操作を契機に実行中の計数報知Ａを終了する（例えば、変更されている音量を戻す）構成としてもよい。
【２２２５】
また、上述の説明中で、計数枚数に応じて計数音の出力の有無を決定したり（例えば、図１３０）、計数ボタン１７１の操作時間に応じて計数音を異ならせたりする（例えば、図１３０）、といった構成について言及したが、上記の計数報知Ａの実行の際に、このような計数処理に応じた計数音の出力を加えてもよい。また、例えば、上記の計数報知Ａについては全てのリールが回転を停止している状態に限って実行するようにする一方で、計数音についてはいつでも計数処理に対していつでも出力される、といったように、計数報知Ａとは別に計数音を出力する構成としてもよい。なお、ここで加える計数音については、例えばリール回転中には５０％の音量に設定し、リール停止中は１００％の音量に設定する、といったように、状況に応じて音量を変化させつつこれを加えるようにしてもよい。また、計数音だけに限らず、計数処理に対応する各種演出（例えば、計数音の出力、計数処理に関する計数表示、およびこれらの組み合わせ）を、計数報知Ａと組み合わせた構成としてもよい。こうした計数処理に対する各種演出の例としては、計数音を計数処理の実行に合わせて出力し、計数表示については遊技が終了した後（第三停止操作後、全リール停止後）に実行が許容される、といったもの（リール回転中は計数音のみの出力）が挙げられる。また、他の例として、計数音を計数処理の実行に合わせて出力し、計数表示については遊技が終了した後（第三停止操作後、全リール停止後）の所定時間経過後（例えば３秒後）に実行が許容される、といったもの（リール回転中は計数音のみの出力）が挙げられる。
【２２２６】
［計数処理の報知について（２）］
上述の説明中で、計数枚数に応じて計数音の出力の有無を決定したり（例えば、図１３０）、計数ボタン１７１の操作時間に応じて計数音を異ならせたりする（例えば、図１３０）、といった、計数処理に応じた計数音を出力する構成について言及した。
【２２２７】
遊技者に有利な状態では、遊技を盛り上げるための演出が実行される場合があるが、以下説明する構成は、計数ボタン１７１の操作（計数処理）が行われている間、計数音を出力可能にするとともに、有利な状態の演出音が維持される場合を設けたものである。この構成では、計数処理中にも有利な状態の演出音が維持される場合があり、遊技の興趣が減退しないようにすることができる。また、計数音によって計数処理が実行中であることを遊技者に把握させることができる。この計数音が、計数報知の一例に相当する。なお、以下では、この計数音による計数報知を計数報知Ｂと称する。
【２２２８】
計数報知Ｂについては上記の効果を奏する一方で、実行のタイミングによっては重要な場面の演出をわかりにくくしてしまう、という問題がある。ここで、全てのリールが回転を停止している状態は遊技と遊技の間の期間に相当し、実行される演出についても重要度が低くなることから、全てのリールが回転を停止している状態において計数報知Ｂを実行する構成としてもよい。さらに、リールに対する最後の停止操作がされた後に、役に入賞した演出等を行う場合があることから、リールに対する最後の停止操作がされてから所定

期間が経過し、且つ全てのリールが回転を停止していることを条件に計数報知Ｂを実行する構成としてもよい。また、リールに対する最後の停止操作がされたことによる演出が一通り実行された後（例えば、デモ演出に切り替わったとき）に全てのリールが回転を停止していることを条件に計数報知Ｂを実行する構成としてもよい。

【２２２９】

一方、いずれかのリールが回転している状態は遊技が実行中であり、実行される演出については重要度が高くなる。このため、いずれかのリールが回転している状態においては計数報知Ｂを実行しない構成としてもよい。

【２２３０】

また、遊技の際の操作によってはこれを契機として演出を実行する場合がある。例えば、上記記載のように全てのリールが回転を停止している状態では、ベットボタン１３２の操作やスタートレバー１３５の操作を契機として次遊技の演出が実行される場合があり、また演出用の操作手段の操作を契機として遊技の興趣を向上させる演出が実行される場合がある。こうしたことから、何らかの操作手段に対する操作がされた後には計数報知Ｂを実行しない構成としてもよい。

【２２３１】

なお、上記の説明では、計数報知Ｂを実行する場合と実行しない場合について説明したが、例えば、計数音として、第一の態様の計数音と第二の態様の計数音があるような場合（例えば、メロディーが異なる、音色、音数、音量などが異なる）に、これを置き換えた構成としてもよい。すなわち、計数報知Ｂを実行する場合を第一の態様の計数音を出力する場合、計数報知Ｂを実行しない場合を第二の態様の計数音を出力する場合、とそれぞれを読み替えた構成としてもよい。音声には様々な種類のものがあるため、例えば、第二の態様の計数音が有利な状態の演出をさほど妨げない種類の音声であれば、遊技の興趣を減退させずに計数処理が実行中であることを遊技者に把握させることができる。

【２２３２】

さらに例えば、第一の態様の計数音を出力する場合を第一の態様の計数演出を実行する場合、第二の態様の計数音を出力する場合を第二の態様の計数演出を実行する場合、とそれぞれを読み替えた構成としてもよい。音声に限らず演出には様々な種類のものがあるため、例えば、第二の態様の計数演出が有利な状態の演出をさほど妨げない種類の演出であれば、遊技の興趣を減退させずに計数処理が実行中であることを遊技者に把握させることができる。

【２２３３】

［計数処理の報知の例］

以下、上記説明した計数報知（計数報知Ａ、計数報知Ｂ）の構成の具体例について、図１６５～図１６７を用いて説明する。図１６５は、計数処理に対する計数音の出力にあたって、当該音声の出力許可期間を設けた場合の動作の一例を示す図である。図１６６は、図１６５（ａ）の動作におけるスロットマシン１００の様子を示す図であり、図１６７は、図１６５（ｂ）の動作におけるスロットマシン１００の様子を示す図である。

【２２３４】

図１６５（ａ）および図１６５（ｂ）は、いずれも、ＡＴ状態において第三停止操作から所定時間が経過すると計数音の出力が許可され、ベット操作がされると計数音が停止する構成における動作の一例である。図１６５（ａ）および図１６５（ｂ）には、この計数音が許可された期間と、この期間内での計数ボタン１７１の操作に対する計数音の出力期間が示されている。なお、ＡＴ状態では、計数音が出力される場合を除き、ＡＴ状態に対応したＡＴ演出音が継続して出力されているものとする。

【２２３５】

図１６５（ａ）の例では、ＡＴ状態が開始したタイミング（ａ１）が示されており、図１６６（ａ１）にはこのときの様子が示されている。このＡＴ状態では、遊技の際に操作ナビが実行される場合がある。この場合の様子を示す一例として、図１６６（ａ２）には開始操作後のタイミング（ａ２）において操作ナビが表示されている例が示されている。

また、図１６６（ａ２）～（ａ７）に示すように、この例では、左上の枠内に現在の遊技メダル数が「所持」の値として表示され、右上の枠内にはＡＴ状態で獲得している遊技メダル数の累計が表示されるものとする。

【２２３６】

続いて、第三停止操作後から次遊技のためのベットボタン操作がされる前までの間に、計数ボタン１７１が長押し操作されたとする。図１６５（ａ）には、この計数ボタン１７１の操作期間が示されている。以下、図１６５（ａ）に示すタイミング（ａ３）～（ａ７）について順に説明する。

【２２３７】

まず、タイミング（ａ３）は、第三停止操作後であって計数ボタン１７１の操作前のタイミングである。図１６６（ａ３）には、このタイミング（ａ３）において、役に入賞したときの演出（ここでは遊技メダル数８枚獲得）が実行されている様子が示されている。

【２２３８】

続くタイミング（ａ４）は、第三停止操作後に計数ボタン１７１の操作がされたときのタイミングである。このタイミング（ａ４）では、計数音が許可されておらず、図１６６（ａ４）に示すように図１６６（ａ３）の表示が継続しており、またＡＴ演出音もそのまま継続した状態となっている。そして、計数ボタン１７１が操作されたことにより、画面左上の枠内に計数処理が実行されていることを示す「計数中」の文字が表示されるとともに、計数処理が開始したことにより、遊技メダル数の値が減少し始めていることが示されている。

【２２３９】

続くタイミング（ａ５）は、計数ボタン１７１の長押しが継続している状態で、計数音が許可されているタイミングである。このタイミング（ａ５）では、図１６６（ａ５）に示すように図１６６（ａ３）の表示が継続しているがＡＴ演出音は出力されておらず、計数音が出力された状態となっている。そして、計数ボタン１７１が操作されていることにより、画面左上の枠内には「計数中」の文字が引き続き表示され、遊技メダル数の値が減少していることが示されている。

【２２４０】

続くタイミング（ａ６）は、計数ボタン１７１を離しているタイミングである。このタイミング（ａ６）では、図１６６（ａ６）に示すように図１６６（ａ３）の表示が継続している。また、計数ボタン１７１が操作されていないために計数音は出力されず、ＡＴ演出音の出力が再開した状態となっている。なお、画面左上の枠内の「計数中」の文字は消去された状態となっている。

【２２４１】

続くタイミング（ａ７）は、ベットボタン１３２が操作されたタイミングである。このタイミング（ａ７）では、図１６６（ａ７）に示すように図１６６（ａ３）の背景表示が継続している。また、ＡＴ演出音が出力した状態となっている。

【２２４２】

上記の例では、タイミング（ａ５）における動作が、計数報知Ａの一例に相当する。この動作では、計数処理中にＡＴ演出音が出力されなくなる、という計数報知Ａの構成が示されている。また、タイミング（ａ４）（ａ５）における動作が、計数報知Ｂの一例に相当する。この動作では、計数処理中にＡＴ演出音が維持される場合と、計数音が出力される場合がある、という計数報知Ｂの構成が示されている。

【２２４３】

次に、図１６５（ｂ）の例では、ＡＴ状態が開始したタイミング（ｂ１）が示されており、図１６７（ｂ１）にはこのときの様子が示されている。このＡＴ状態では、遊技の際に操作ナビが実行される場合がある。この場合の様子を示す一例として、図１６７（ｂ２）には第一停止操作後のタイミング（ｂ２）において操作ナビが表示されている例が示されている。また、図１６７（ｂ２）～（ｂ８）に示すように、この例では、左上の枠内に現在の遊技メダル数が「所持」の値として表示され、右上の枠内にはＡＴ状態で獲得して

いる遊技メダル数の累計が表示されるものとする。

【２２４４】

続いて、第一停止操作がされた後から次遊技の開始操作直後までの間に、計数ボタン１７１が長押し操作されたとする。図１６５（ｂ）には、この計数ボタン１７１の操作期間が示されている。以下、図１６５（ｂ）に示すタイミング（ｂ３）～（ｂ８）について順に説明する。

【２２４５】

まず、タイミング（ｂ３）は、第一停止操作後に計数ボタン１７１の操作がされたときのタイミングである。このタイミング（ｂ３）では、計数音が許可されておらず、図１６７（ｂ３）に示すように図１６７（ｂ２）の演出（ＡＴ演出音含む）が継続した状態となっている。そして、計数ボタン１７１が操作されたことにより、画面左上の枠内に計数処理が実行されていることを示す「計数中」の文字が表示されるとともに、計数処理が開始したことにより、遊技メダル数の値が減少し始めていることが示されている。

【２２４６】

続くタイミング（ｂ４）は、第三停止操作後であって計数ボタン１７１の長押しが継続しているタイミングである。図１６７（ｂ４）には、このタイミング（ｂ４）において、役に入賞したときの演出（ここでは遊技メダル数８枚獲得）が実行されている様子が示されている。なお、このタイミング（ｂ４）では計数音が許可されておらず、ＡＴ演出音が出力されている。そして、計数ボタン１７１が操作されていることにより、画面左上の枠内には「計数中」の文字が引き続き表示され、遊技メダル数の値が減少していることが示されている。

【２２４７】

続くタイミング（ｂ５）は、計数ボタン１７１の長押しが継続している状態で、計数音が許可されているタイミングである。このタイミング（ｂ５）では、図１６７（ｂ５）に示すように図１６７（ｂ４）の表示が継続しているがＡＴ演出音は出力されておらず、計数音が出力された状態となっている。そして、計数ボタン１７１が操作されていることにより、画面左上の枠内には「計数中」の文字が表示され、遊技メダル数の値が減少していることが示されている。

【２２４８】

続くタイミング（ｂ６）は、計数ボタン１７１の長押しが継続している状態でベットボタン１３２が操作されたタイミングである。このタイミング（ｂ６）では、図１６７（ｂ６）に示すように図１６７（ｂ４）の表示が継続している。また、ベットボタン１３２が操作されたことによって計数音の許可期間が終了し、ＡＴ演出音の出力が再開した状態となる。なお、計数ボタン１７１が操作されていることにより、画面左上の枠内には「計数中」の文字が表示され、遊技メダル数の値が減少していることが示されている。

【２２４９】

続くタイミング（ｂ７）は、スタートレバー１３５の操作後のタイミングである。このタイミング（ｂ７）では、図１６７（ｂ７）に示すように操作ナビが表示されており、ＡＴ演出音が出力した状態となっている。なお、計数ボタン１７１が操作されていることにより、画面左上の枠内には「計数中」の文字が表示され、遊技メダル数の値が減少していることが示されている。

【２２５０】

続くタイミング（ｂ８）は、計数ボタン１７１を離しているタイミングである。このタイミング（ｂ８）では、図１６７（ｂ８）に示すように図１６７（ｂ７）の表示が継続している。また、計数ボタン１７１が操作されていないために計数音は出力されず、ＡＴ演出音が出力した状態となっている。なお、画面左ため上の枠内の「計数中」の文字は消去された状態となっている。

【２２５１】

上記の例では、タイミング（ｂ５）における動作が、計数報知Ａの一例に相当する。この動作では、計数処理中にＡＴ演出音が出力されなくなる、という計数報知Ａの構成が示

されている。また、タイミング（ｂ３）～（ｂ５）における動作が、計数報知Ｂの一例に相当する。この動作では、計数処理中にＡＴ演出音が維持される場合と、計数音が出力される場合がある、という計数報知Ｂの構成が示されている。

【２２５２】

［メダル数制御部の情報に基づく表示、演出について］

本実施形態では、メダル数制御部３５０から定期的（図７４では５．９ｓｍ８ｍｓ毎）に送信されるメダル数制御状態コマンド（図７４、図７８参照）によって、遊技制御部３０２において遊技メダル数などの情報を把握することができる（図９２）。そして、遊技制御部３０２から定期的（図７４では１００ｍｓ毎）に送信されるセキュリティコマンド（図７４）によって、これらの情報の幾つかは第１副制御部４００に送信される。第１副制御部４００では、これらの情報に基づいて各種表示や演出制御を行うことができる。また、遊技者はこれらの表示や演出によって、これらの情報を把握することができる。

【２２５３】

ここで上記の構成において、電源投入時におけるメダル数制御部３５０と遊技制御部３０２との通信の確立までの時間が、電源投入時における遊技制御部３０２と第１副制御部４００との通信の確立までの時間よりも遅い場合、まだ遊技制御部３０２でメダル数制御部３５０からのメダル数制御状態コマンドが届いていないにも関わらず、遊技制御部３０２から第１副制御部４００にセキュリティコマンドが送信されることになる。このとき送信されるセキュリティコマンドには、メダル数制御部３５０の情報が反映されていないため、このセキュリティコマンドに含まれる情報に基づいて各種表示や演出制御が行われると、実際の状態とは異なる情報を遊技者に与えてしまうことになる。

【２２５４】

こうした事態が生じないように、遊技制御部３０２とメダル数制御部３５０の通信が確立した後に、遊技制御部３０２から第１副制御部４００にセキュリティコマンドが送信されるようにしてもよい。例えば、遊技制御部３０２が電源投入後の初回のセキュリティコマンドを、メダル数制御状態コマンドを受信した後に送信するようにしてもよい。また、セキュリティコマンドを十分な待機時間を設けた上で送信するようにしてもよい。

【２２５５】

また、遊技制御部３０２とメダル数制御部３５０の通信が確立するまでの間は、第１副制御部４００がセキュリティコマンドを受信してもこれに基づく処理を実行しないようにしてもよい。例えば、第１副制御部４００において、電源投入後に受信したセキュリティコマンドを何回か無視するようにしたり、ある待機時間を経過するまでの間に受信したセキュリティコマンドを無視するようにしたりしてもよい。

【２２５６】

また、遊技制御部３０２とメダル数制御部３５０の通信状態を示す情報をセキュリティコマンドに含めておき、遊技制御部３０２がメダル数制御状態コマンドを受信（メダル数制御部３５０と遊技制御部３０２との通信が確立）した際に通信正常を示す情報をセキュリティコマンドに含めて送信するようにし、第１副制御部４００では、この情報が含まれていることを条件に各種表示や演出制御が実行可能になるようにしてもよい。この構成では、実際の状態とは異なる情報を遊技者に与えないようにすることができる。

【２２５７】

ここで、上記セキュリティコマンドが送信されてから、次のセキュリティコマンドが送信されるまでの動作について説明を補足する。例えば、セキュリティコマンドの間に遊技メダル数等の情報に変化があった場合、次のセキュリティコマンドの受信までこの情報が更新されないと、各種表示や演出制御に最新の情報が反映されない状態となってしまう。遊技制御部３０２では、遊技に関する制御に伴い第１副制御部４００に各種処理コマンドが送信される（図７４）が、これらの各種処理コマンドに最新の情報を含めておき、この情報を用いて各種表示や演出制御を行うことで、最新の情報が反映された状態とすることができる。

【２２５８】

〈その他〉
なお、本実施形態においては、遊技台の一例として、メダル（コイン）を遊技媒体としたスロットマシン１００を示したが、これに限定されるものではなく、遊技球（例えば、パチンコ玉）を遊技媒体としたスロットマシンや、ぱちんこ機、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール等に適用可能である。
【２２５９】
なお、スロットマシンは、上記の構成に基づく動作をシミュレーションするプログラムによって、携帯端末（スマートフォン、ゲーム機）やパソコン上で動作するような、メダルを使用せずに電子データのやり取りのみ行うスロットマシンであってもよく、この場合、遊技媒体は、メダルに相当する電子化したデータを含むものであり、遊技媒体の投入は、所定の外部装置（電子貯留装置）から、電子化したデータを入力することを含むものであり、遊技媒体の払出は、所定の外部装置（電子貯留装置）へ、電子化したデータを出力することを含むものである。
【２２６０】
以上、本実施形態について説明してきたが、上述した実施形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、本発明の実施形態に対して種々の変形や変更を施すことができ、そのような変形や変更を伴うものもまた、本発明の技術的範囲に含まれるものである。また、発明の実施の形態に記載された、作用及び効果は、本発明から生じる最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用及び効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。
【２２６１】
≪発明の構成と実施形態の対応≫
以下、上記説明に記載されている発明の構成について、対応する構成を参照しつつ記載する。
【２２６２】
上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、
前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０８）、
前記遊技制御手段は、前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信してから前記応答情報を受信するまでの間に前記投入操作手段への操作が行われた場合に、該操作に基づいて前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信することがない手段である（例えば、図８４のステップＳ１１１２は応答コマンドを受信するまで待機、〔投入操作による遊技制御部３０２の動作（投入コマンドの送信等）〕の記載参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。　また、上記記載の遊技台であって、
前記投入操作手段は、第一の投入操作手段（例えば、１枚ベットボタン１３０）および該第一の投入操作手段とは異なる第二の投入操作手段（例えば、ＭＡＸベットボタン１３

２）を含み、
前記遊技制御手段は、
前記第一の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入操作情報として第一の投入操作情報（例えば、投入要求枚数が１枚の投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信し、
前記第二の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入操作情報として前記第一の投入操作情報とは異なる第二の投入操作情報（例えば、投入要求枚数が３枚の投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、
前記第一の投入操作情報の受信に基づいて、前記遊技価値更新処理として第一の遊技価値更新処理（例えば、投入要求枚数１枚に対する遊技メダル数の減算）を行い、
前記第二の投入操作情報の受信に基づいて、前記遊技価値更新処理として前記第一の遊技価値更新処理とは異なる第二の遊技価値更新処理（例えば、投入要求枚数３枚に対する遊技メダル数の減算）を行う手段である、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２６３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を減算しない場合がある（例えば、現在賭数が最大賭数になっている場合、遊技メダル数が０の場合）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２６４】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記応答情報の受信に基づいて前記遊技価値数制御手段との通信番号を更新する手段である（例えば、図８６のステップＳ１３１２）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２６５】
また、上記記載の遊技台であって、
演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）を備え、
前記遊技制御手段は、
前記投入操作情報を送信してから所定の期間が経過するまでの間に前記応答情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し（例えば、図８４のステップＳ１１１４）、
前記投入操作情報を送信してから前記所定の期間が経過するまでの間に前記応答情報を受信しなかった場合にも、前記所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力する手段であり（例えば、図８４では、応答コマンドを受信しなかった場合、応答コマンドが異常、としてステップＳ１１１４が実行される）、
前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（〔投入操作による遊技制御部３０２の動作（投入コマンドの送信等）〕の記載参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２６６】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、 前記遊技台は、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば

、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、
前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０８）、
前記遊技制御手段は、前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信してから前記応答情報を受信するまでの間に前記投入操作手段への操作が行われた場合に、該操作に基づいて前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信することがない手段である（例えば、図８４のステップＳ１１１２は応答コマンドを受信するまで待機、〔投入操作による遊技制御部３０２の動作（投入コマンドの送信等）〕の記載参照）、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【２２６７】

また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、
前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０８）、
前記遊技制御手段は、前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信してから前記応答情報を受信するまでの間に前記投入操作手段への操作が行われた場合に、該操作に基づいて前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信することがない手段である（例えば、図８４のステップＳ１１１２は応答コマンドを受信するまで待機、〔投入操作による遊技制御部３０２の動作（投入コマンドの送信等）〕の記載参照）、 ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【２２６８】

また、上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う

遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、
前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、
前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていないことに基づいて、第一の応答情報（例えば、再要求以外）を前記遊技制御手段に送信し、
前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていることに基づいて、第二の応答情報（例えば、再要求）を前記遊技制御手段に送信する手段である（〔投入コマンド受信時の動作〕参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２６９】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数を前記外部処理装置に送信するために該遊技価値数を一時的に記憶する送信バッファを有する手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、
前記計数処理において前記外部処理装置に送信する前記遊技価値数を前記送信バッファに記憶するとともに前記遊技価値更新処理を行い（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記計数処理において前記遊技価値数を前記送信バッファに記憶するとともに前記遊技価値更新処理を行っている間に前記投入操作情報を受信した場合には、前記第二の応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段である、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２７０】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、一回の前記計数処理において、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数のうちの一部を前記送信バッファに記憶し、かつ該遊技価値数から該一部の遊技価値数を減算する場合がある手段である（例えば、一回の計数枚数の最大値が５０（図１０７のステップＳ４２０９）なので、遊技メダル数の一部となる場合がある）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２７１】
また、上記記載の遊技台であって、　前記遊技価値数制御手段は、一回の前記計数処理が終了してから次回の該計数処理が開始されるまでの間に、前記投入操作情報を受信した場合には、前記第一の応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段である（例えば、投入禁止フラグがオフの状態になるので、応答コマンドが再要求以外になる）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２７２】

また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記第二の応答情報を受信した場合に、前記遊技価値数制御手段に対し、直前に送信した前記投入操作情報の再送信を行うことが可能な手段である（例えば、図８６のステップＳ１３１０でＮｏの判定）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２７３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記再送信の回数が上限回数に達した以降は前記再送信を行わず（例えば、図８６のステップＳ１３０６でＮｏの判定）、前記投入操作手段への操作が行われたことを無効にする手段である（例えば、応答結果が異常となるので図８４のステップＳ１１１３が実行されない）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２７４】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を減算しない場合がある（例えば、現在賭数が最大賭数になっている場合、遊技メダル数が０の場合）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２７５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記第一の応答情報の受信に基づいて前記遊技価値数制御手段との通信番号を更新する手段である（例えば、図８６のステップＳ１３１２）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２７６】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、
前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、
前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていないことに基づいて、第一の応答情報（例えば、再要求以外）を前記遊技制御手段に送信し、
前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていることに基づいて、第二の応答情報（例えば、再要求）を前記遊技制御手段に送信する手段である（〔投入コマンド

受信時の動作〕参照）、
　ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２２７７】
　また、
　遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
　前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
　を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
　前記遊技台は、
　投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
　前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
　遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
　前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
　前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、
　前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、
　前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
　前記遊技価値数制御手段は、
　前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていないことに基づいて、第一の応答情報（例えば、再要求以外）を前記遊技制御手段に送信し、
　前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていることに基づいて、第二の応答情報（例えば、再要求）を前記遊技制御手段に送信する手段である（〔投入コマンド受信時の動作〕参照）、
　ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２２７８】
　また、上記の説明では、
　投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
　前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
　遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
　前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
　前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、
　前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、
　前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０８）、

前記遊技価値数制御手段は、
受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数以下の場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数から該投入要求数を減算する前記遊技価値更新処理を実行するとともに、該投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信し（例えば、図１２２～図１２４の変形例、図１２４のステップＳ４６０４でＹｅｓの判定、投入要求枚数と同じ値が遊技メダル数から減算され、この減算分が応答コマンドで返る）、
受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数より大きい場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持するとともに、該遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信する場合がある手段であり（例えば、図１２２～図１２４の変形例、図１２４のステップＳ４６０４、Ｓ４６２１ともにＮｏの判定、遊技メダル数が減算されず（維持される）、減算分として０（維持）が応答コマンドで返る）、
前記遊技制御手段は、
前記投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、該投入要求数の遊技価値を投入する投入処理を行い（例えば、図１２２のステップＳ１１２３）、
前記遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、前記投入処理を行わない手段である（例えば、図１２２のステップＳ１１２３で０が加算されるので、投入要求枚数が投入されない）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２７９】
また、上記記載の遊技台であって、
前記投入操作手段として、最大数投入操作手段（例えば、ＭＡＸベットボタン１３２）があり、
前記遊技制御手段は、前記最大数投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入操作情報である最大数投入操作情報（例えば、最大賭数を要求枚数とする投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信可能な手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記最大数投入操作情報の受信に基づいて、一回の遊技で使用可能な最大の遊技価値数を前記投入要求数として導出する手段である（〔投入操作に対する変形例〕参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２８０】
また、上記記載の遊技台であって、
前記投入操作情報には、所定の情報（例えば、投入数限定フラグオンの情報）が含まれる場合があり、
受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数より大きく、該投入操作情報に前記所定の情報が含まれている場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持するとともに、該遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信し（例えば、図１２２～図１２４の変形例、図１２４のステップＳ４６０４、Ｓ４６２１ともにＮｏの判定、遊技メダル数が減算されず（維持される）、減算分として０（維持）が応答コマンドで返る）、
受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数より大きく、該投入操作情報に前記所定の情報が含まれていない場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を０にする前記遊技価値更新処理を実行するとともに、０になる前の該遊技価値数を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信する場合がある手段であり（例えば、図１

２２～図１２４の変形例、図１２４のステップＳ４６０４でＮｏの判定、Ｓ４６２１でＹｅｓの判定、遊技メダル数が全部減算される（０になる）、減算分として減算前の遊技メダル数が応答コマンドで返る）、
前記遊技制御手段は、
０になる前の前記遊技価値数を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、該遊技価値数の遊技価値を投入する投入処理を行う手段である（例えば、図１２２のステップＳ１１２３）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２８１】
また、上記記載の遊技台であって、
前記投入操作手段として、最小数投入操作手段（例えば、１枚ベットボタン１３０）があり、
前記遊技制御手段は、前記最小数投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入操作情報である最小数投入操作情報（例えば、要求枚数が１の投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信可能な手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記最小数投入操作情報の受信に基づいて、一回の遊技で使用可能な最小の遊技価値数を前記投入要求数として導出する手段であり、
前記最小数投入操作情報には、前記所定の情報は含まれない（例えば、図１２２のステップＳ１１２２）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２８２】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記応答情報の受信に基づいて前記遊技価値数制御手段との通信番号を更新する手段である（例えば、図８６のステップＳ１３１２）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２８３】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、
前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、 前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０８）、
前記遊技価値数制御手段は、
受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数以下の場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数から該投入要求数を減算する前記遊技価値更新処理を実行する

とともに、該投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信し（例えば、図１２２～図１２４の変形例、図１２４のステップＳ４６０４でＹｅｓの判定、投入要求枚数と同じ値が遊技メダル数から減算され、この減算分が応答コマンドで返る）、
受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数より大きい場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持するとともに、該遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信する場合がある手段であり（例えば、図１２２～図１２４の変形例、図１２４のステップＳ４６０４、Ｓ４６２１ともにＮｏの判定、遊技メダル数が減算されず（維持される）、減算分として０（維持）が応答コマンドで返る）、
前記遊技制御手段は、
前記投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、該投入要求数の遊技価値を投入する投入処理を行い（例えば、図１２２のステップＳ１１２３）、
前記遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、前記投入処理を行わない手段である（例えば、図１２２のステップＳ１１２３で０が加算されるので、投入要求枚数が投入されない）、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【２２８４】

また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、
前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０８）、
前記遊技価値数制御手段は、
受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数以下の場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数から該投入要求数を減算する前記遊技価値更新処理を実行するとともに、該投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信し（例えば、図１２２～図１２４の変形例、図１２４のステップＳ４６０４でＹｅｓの判定、投入要求枚数と同じ値が遊技メダル数から減算され、この減算分が応答コマンドで返る）、
受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記

憶手段に記憶されている前記遊技価値数より大きい場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持するとともに、該遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信する場合がある手段であり（例えば、図１２２～図１２４の変形例、図１２４のステップＳ４６０４、Ｓ４６２１ともにＮｏの判定、遊技メダル数が減算されず（維持される）、減算分として０（維持）が応答コマンドで返る）、

前記遊技制御手段は、

前記投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、該投入要求数の遊技価値を投入する投入処理を行い（例えば、図１２２のステップＳ１１２３）、

前記遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、前記投入処理を行わない手段である（例えば、図１２２のステップＳ１１２３で０が加算されるので、投入要求枚数が投入されない）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【２２８５】

また、上記の説明では、

精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８５のステップＳ１２０４、ステップＳ１２０５）、

前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１３のステップＳ４７０４）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、

前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記外部処理装置との通信周期（例えば、３００ｍｓ）に合わせて実行される場合があり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記精算操作情報を受信した場合に、該精算操作情報の受信に基づいて導出される前記精算数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である（例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され（図９９のステップＳ３３０４）、計数処理中に精算コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２２８６】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の計数処理と前記第二の計数処理は、前記通信周期に合わせて連続して実行される、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２２８７】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記第一の計数処理の実行中に前記精算操作情報を受信した場合に、前記精算操作情報の受信に基づいて導出される前記精算数と、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を合計し、前記第二の計数処理の対象とする場合がある手段である、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２２８８】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を加算しない場合がある（例えば、現在賭数が０の場合）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２２８９】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図１１３のステップＳ４７０５）、

前記遊技制御手段は、前記応答情報の受信に基づいて前記遊技価値数制御手段との通信番号を更新する手段である（例えば、図８６のステップＳ１３１２）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２２９０】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、

前記遊技台は、

精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８５のステップＳ１２０４、ステップＳ１２０５）、

前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１３のステップＳ４７０４）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、

前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記遊技媒体管理装置との通信周期（例えば、３００ｍｓ）に合わせて実行される場合があり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記精算操作情報を受信した場合に、該精算操作情報の受信に基づいて導出される前記精算数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である（例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され（図９９のステップＳ３３０４）、計数処理中に精算コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【２２９１】

また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８５のステップＳ１２０４、ステップＳ１２０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１３のステップＳ４７０４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記外部処理装置との通信周期（例えば、３００ｍｓ）に合わせて実行される場合があり、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記精算操作情報を受信した場合に、該精算操作情報の受信に基づいて導出される前記精算数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である（例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され（図９９のステップＳ３３０４）、計数処理中に精算コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる）、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２２９２】
また、上記の説明では、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記外部処理装置との通信周期（例えば、

３００ｍｓ）に合わせて実行される場合があり、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記払出情報を受信した場合に、該払出情報の受信に基づいて導出される前記払出数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である（例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され（図９９のステップＳ３３０４）、計数処理中に払出コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２９３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の計数処理と前記第二の計数処理は、前記通信周期に合わせて連続して実行される、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２９４】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記第一の計数処理の実行中に前記払出情報を受信した場合に、前記払出情報の受信に基づいて導出される前記払出数と、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を合計し、前記第二の計数処理の対象とする場合がある手段である、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２９５】
また、上記記載の遊技台であって、
演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）を備え、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図１１７のステップＳ４Ｂ０５）、
前記遊技制御手段は、前記払出情報の受信に基づく前記遊技価値更新処理が正常に終了したことを示す前記応答情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し（例えば、図８９のステップＳ１６０７）、
前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（〔払い出しによる遊技制御部３０２の動作（払出コマンドの送信等）参照〕）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２９６】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば

、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、
　前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
　前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記遊技媒体管理装置との通信周期（例えば、３００ｍｓ）に合わせて実行される場合があり、
　前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記払出情報を受信した場合に、該払出情報の受信に基づいて導出される前記払出数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である（例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され（図９９のステップＳ３３０４）、計数処理中に払出コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる）、
　ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２２９７】
　また、
　遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
　前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
　を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
　前記遊技台は、
　遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
　遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
　前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
　前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、
　前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、
　前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
　前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記外部処理装置との通信周期（例えば、３００ｍｓ）に合わせて実行される場合があり、
　前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記払出情報を受信した場合に、該払出情報の受信に基づいて導出される前記払出数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である（例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され（図９９のステップＳ３３０４）、計数処理中に払出コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる）、　ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２２９８】
　また、上記の説明では、
　遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
　前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が第一の値を超えていない場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＹｅｓの判定）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えている場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持する手段である（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＮｏの判定、〔貸出通知（貸出機７００からメダル数制御部３５０へ定期送信）〕参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２２９９】
また、上記記載の遊技台であって、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）を備え、
前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が第二の値を超えていない場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記払出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１１７のステップＳ４Ｂ０３でＹｅｓの判定）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第二の値を超えている場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持する手段であり（例えば、図１１７のステップＳ４Ｂ０３でＮｏの判定）、
前記第二の値は、前記第一の値よりも大きい値である（例えば、図１１７のステップＳ４Ｂ０３、図１０６のステップＳ４１０７）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３００】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うにあたり、応答情報を前記外部処理装置に送信する手段である（例えば、図１０２のステップＳ３７１３）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３０１】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記外部処理装置に送信するために該応答情報を一時的に記憶する送信バッファを有する手段であり、 前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えていない場合は、前記応答情報を前記送信バッファに記憶し、該応答情報の前記外部処理装置への送信に伴い該送信バッファがクリアされた後で、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段である（例えば、図１０３のステップＳ３７１２でＹｅｓの判定）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３０２】

また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えていない場合は、前記外部処理装置との通信番号を更新するとともに（例えば、図１０３のステップＳ３７０３でＹｅｓの判定、ステップＳ３７０６）、第一の情報（例えば、今回受信した貸出通番）を含む前記応答情報を前記外部処理装置に送信する手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えている場合は、前記外部処理装置との通信番号を更新せずに（例えば、図１０３のステップＳ３７０３でＮｏの判定、ステップＳ３７０６が実行されない）、第二の情報（例えば、前回受信した貸出通番）を含む前記応答情報を前記外部処理装置に送信する手段である（〔貸出受領結果応答（メダル数制御部３５０から貸出機７００へ定期送信）〕参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３０３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の情報は、前記外部処理装置から受信した最新の通信番号であり、
前記第二の情報は、前記最新の通信番号の一つ前に前記外部処理装置から受信した通信番号である、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３０４】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技媒体管理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が第一の値を超えていない場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＹｅｓの判定）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えている場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持する手段である（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＮｏの判定、〔貸出通知（貸出機７００からメダル数制御部３５０へ定期送信）〕参照）、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。　また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が第一の値を超えていない場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＹｅｓの判定）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えている場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持する手段である（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＮｏの判定、〔貸出通知（貸出機７００からメダル数制御部３５０へ定期送信）〕参照）、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２３０５】
また、上記の説明では、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うにあたり、応答情報を前記外部処理装置に送信する手段であり（例えば、図１０２のステップＳ３７１３）、
前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記外部処理装置に送信するために該応答情報を一時的に記憶する第一の送信バッファを有する手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記第一の送信バッファに記憶し、該応答情報の前記外部処理装置への送信に伴い該第一の送信バッファがクリアされた後で、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行する手段である（例えば、図１０３のステップＳ３７１２でＹｅｓの判定）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３０６】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数を前記外部処理装置に送信するために該遊技価値数を一時的に記憶する第二の送信バッファを有する手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理において前記外部処理装置に送信する前記遊技価値数を前記第二の送信バッファに記憶するとともに前記遊技価値更新処理を行う手段である（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３０７】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数

が所定の値を超えていない場合は（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＹｅｓの判定）、前記外部処理装置との通信番号を更新するとともに（例えば、図１０３のステップＳ３７０３でＹｅｓの判定、ステップＳ３７０６）、第一の情報（例えば、今回受信した貸出通番）を含む前記応答情報を前記外部処理装置に送信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０３のステップＳ３７１４）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記所定の値を超えている場合は（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＮｏの判定）、前記外部処理装置との通信番号を更新せずに（例えば、図１０３のステップＳ３７０３でＮｏの判定、ステップＳ３７０６が実行されない）、第二の情報（例えば、前回受信した貸出通番）を含む前記応答情報を前記外部処理装置に送信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持する手段である（例えば、図１０３のステップＳ３７１２でＮｏの判定、Ｓ３７１４が実行されない）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３０８】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の情報は、前記外部処理装置から受信した最新の通信番号であり、

前記第二の情報は、前記最新の通信番号の一つ前に前記外部処理装置から受信した通信番号である、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３０９】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、

前記遊技台は、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技媒体管理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、

前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うにあたり、応答情報を前記遊技媒体管理装置に送信する手段であり（例えば、図１０２のステップＳ３７１３）、

前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記遊技媒体管理装置に送信するために該応答情報を一時的に記憶する第一の送信バッファを有する手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記第一の送信バッファに記憶し、該応答情報の前記遊技媒体管理装置への送信に伴い該第一の送信バッファがクリアされた後で、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行する手段である（例えば、図１０３のステップＳ３７１２でＹｅｓの判定）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【２３１０】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、

前記遊技台は、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うにあたり、応答情報を前記外部処理装置に送信する手段であり（例えば、図１０２のステップＳ３７１３）、
前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記外部処理装置に送信するために該応答情報を一時的に記憶する第一の送信バッファを有する手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記第一の送信バッファに記憶し、該応答情報の前記外部処理装置への送信に伴い該第一の送信バッファがクリアされた後で、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行する手段である（例えば、図１０３のステップＳ３７１２でＹｅｓの判定）、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２３１１】
また、上記の説明では、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記遊技価値数制御手段は、
前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１０７のステップＳ４２１２）を前記外部処理装置に送信可能で、
前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図１０７のステップＳ４２０８）、
前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、
前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、５０、図１０７のステップＳ４２０９）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信される、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３１２】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数として前記第一の値を前記外部処理装置に送信した場合には所定の演出を行わず、前記遊技価値数として前記第二の値を前記外部処理装置に送信した場合には前記所定の演出を行う演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７

７、各種ランプ４２０）を備えた（例えば、図１３０）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３１３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数促進状態が設定されているときに電断が発生し、その後復電したときから前記操作手段が前記所定の操作状態となっている場合には、前記計数促進状態を設定可能な手段である（例えば、図１３５（ｂ））、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３１４】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数促進状態を設定した後、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消した際に、前記遊技価値数を前記外部処理装置に送信しない手段である（例えば、図１０７のステップＳ４２１１でＮｏの判定、計数予定枚数クリア）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３１５】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記遊技価値数制御手段は、
前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１０７のステップＳ４２１２）を前記遊技媒体管理装置に送信可能で、
前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図１０７のステップＳ４２０８）、
前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、
前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、５０、図１０７のステップＳ４２０９）が前記遊技媒体管理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信される、 ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２３１６】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記遊技価値数制御手段は、
前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１０７のステップＳ４２１２）を前記外部処理装置に送信可能で、
前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図１０７のステップＳ４２０８）、
前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、
前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、５０、図１０７のステップＳ４２０９）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信される、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【２３１７】

また、上記の説明では、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記遊技価値数制御手段は、
前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１２５のステップＳ４２１２）を前記外部処理装置に送信可能で、
前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図１２５のステップＳ４２０８）、
前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、
前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、１０、図１２５のステップＳ４２２２）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信され、
前記第二の値は、前記所定の操作状態の継続時間の長さに応じて増加する場合がある（図１３４）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３１８】

また、上記記載の遊技台であって、
前記第二の値は、前記所定の操作状態の継続時間の長さに応じて増加度合いが大きくなる場合がある（図１３４）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３１９】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記遊技価値数制御手段は、前記計数促進状態が設定されているときに電断が発生し、その後復電したときから前記操作手段が前記所定の操作状態となっている場合には、前記計数促進状態を設定するとともに前記増加度合いを最大にすることが可能な手段である（図１３５（ｂ））、
　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３２０】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記遊技価値数として前記第一の値を前記外部処理装置に送信した場合には所定の演出を行わず、前記遊技価値数として前記第二の値を前記外部処理装置に送信した場合には前記所定の演出を行う演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）を備えた（例えば、図１３０）、
　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３２１】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段によって記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えていない場合には、前記遊技価値数記憶手段によって記憶されている前記遊技価値数が前記所定の値を超えている場合と比較して、前記第二の値の増加度合いが小さくなる手段である（図１３５（ａ））、
　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３２２】
　また、
　遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
　前記遊技台は、
　操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
　遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
　前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
　前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
　前記遊技価値数制御手段は、
　前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１２５のステップＳ４２１２）を前記遊技媒体管理装置に送信可能で、　前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図１２５のステップＳ４２０８）、
　前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、
　前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、１０、図１２５のステップＳ４２２２）が前記遊技媒体管理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信され、
　前記第二の値は、前記所定の操作状態の継続時間の長さに応じて増加する場合がある（図１３４）、
　ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【２３２３】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記遊技価値数制御手段は、
前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１２５のステップＳ４２１２）を前記外部処理装置に送信可能で、
前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図１２５のステップＳ４２０８）、
前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、
前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、１０、図１２５のステップＳ４２２２）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信され、
前記第二の値は、前記所定の操作状態の継続時間の長さに応じて増加する場合がある（図１３４）、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２３２４】
また、上記の説明では、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記遊技価値数制御手段は、
前記操作手段が所定の操作状態となってから第一の時間（例えば、０．５秒）が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１２６のステップＳ４２１２）を前記外部処理装置に送信可能で、
前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間が経過した場合には前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、５０、図１２６のステップＳ４２０９）を前記外部処理装置に送信可能で、
前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間よりも長い第二の時間

（例えば、２秒）が経過した場合には自動計数状態を設定可能な手段であり（例えば、図１２６のステップＳ４２３４）、
前記自動計数状態では、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消しても、前記遊技価値数として前記第二の値が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信される（例えば、図１２６のステップＳ４２３５でＹｅｓの判定、ステップＳ４２０９が繰り返される、図１３６）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３２５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記自動計数状態が設定されている場合に、所定の報知を行う報知手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）を備えた（図１３８、図１３９）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３２６】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数として前記第一の値を前記外部処理装置に送信した場合には所定の演出を行わず、前記遊技価値数として前記第二の値を前記外部処理装置に送信した場合には前記所定の演出を行う演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）を備えた（例えば、図１３０）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３２７】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記自動計数状態が設定されているときに電断が発生し、その後復電したときに前記操作手段が前記所定の操作状態となっている場合には、前記自動計数状態を設定可能な手段である（例えば、図１３７（ｂ））、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３２８】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段によって記憶されている前記遊技価値数が所定の値より小さい場合には、前記自動計数状態を設定しない手段である（図１３７（ａ））、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３２９】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、 前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記遊技価値数制御手段は、
前記操作手段が所定の操作状態となってから第一の時間（例えば、０．５秒）が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１２６のステップＳ４２１２）を前記遊技媒体管理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間が経過した場合には前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、５０、図１２６のステップＳ４２０９）を前記遊技媒体管理装置に送信可能で、
前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間よりも長い第二の時間（例えば、２秒）が経過した場合には自動計数状態を設定可能な手段であり（例えば、図１２６のステップＳ４２３４）、
前記自動計数状態では、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消しても、前記遊技価値数として前記第二の値が前記遊技媒体管理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信される（例えば、図１２６のステップＳ４２３５でＹｅｓの判定、ステップＳ４２０９が繰り返される、図１３６）、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２３３０】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記遊技価値数制御手段は、
前記操作手段が所定の操作状態となってから第一の時間（例えば、０．５秒）が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１２６のステップＳ４２１２）を前記外部処理装置に送信可能で、
前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間が経過した場合には前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、５０、図１２６のステップＳ４２０９）を前記外部処理装置に送信可能で、
前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間よりも長い第二の時間（例えば、２秒）が経過した場合には自動計数状態を設定可能な手段であり（例えば、図１２６のステップＳ４２３４）、
前記自動計数状態では、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消しても、前記遊技価値数として前記第二の値が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信される（例えば、図１２６のステップＳ４２３５でＹｅｓの判定、ステップＳ４２０９が繰り返される、図１３６）、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２３３１】
また、上記の説明では、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、

前記遊技価値数制御手段は、電断が発生し、その後復電したときに前記操作手段が所定の操作状態となっている場合には、該所定の操作状態を有効な操作状態として前記遊技価値更新処理を実行可能な手段である（例えば、図１４０（ａ））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３３２】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が前記所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１０７のステップＳ４２１２）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図１０７のステップＳ４２０８）、

前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、

前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、５０、図１０７のステップＳ４２０９）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信され、

前記遊技価値数制御手段は、電断が発生し、その後復電したときから前記操作手段が前記所定の操作状態となっている場合には、電断前に前記所定の操作状態となっていた時間に関わらず、復電後における前記所定の操作状態となっている時間に基づいて前記外部処理装置に送信する前記遊技価値数を判定する手段である（図１４０（ａ））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３３３】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が前記所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１０７のステップＳ４２１２）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図１０７のステップＳ４２０８）、

前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、

前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、５０、図１０７のステップＳ４２０９）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信され、　前記遊技価値数制御手段は、電断が発生し、その後復電したときから前記操作手段が前記所定の操作状態となっている場合には、前記計数促進状態を設定可能な手段である（図１４０（ａ））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３３４】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数として前記第一の値を前記外部処理装置に送信した場合には所定の演出を行わず、前記遊技価値数として前記第二の値を前記外部処理装置に送信した場合には前記所定の演出を行う演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）を備えた（例えば、図１３０）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３３５】

また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記遊技価値数制御手段は、電断が発生し、その後復電したときに前記操作手段が所定の操作状態となっている場合には、該所定の操作状態を有効な操作状態として前記遊技価値更新処理を実行可能な手段である（例えば、図１４０（ａ））、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２３３６】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記遊技価値数制御手段は、電断が発生し、その後復電したときに前記操作手段が所定の操作状態となっている場合には、該所定の操作状態を有効な操作状態として前記遊技価値更新処理を実行可能な手段である（例えば、図１４０（ａ））、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。　また、上記の説明では、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を表示可能な表示手段（例えば、遊技メダル数表示装置１７０、演出画像表示装置１５７）と、
を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が更新された場合に、更新前の値から更新後の値に向けて表示値を段階的に変化させる変化表示を行うことが可能な手段である（例えば、図１４３～図１４７）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３３７】

また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記計数処理は、所定の周期（例えば、３００ｍｓ）に従って実行される処理であり、
前記表示手段は、前記所定の周期よりも短い時間で前記変化表示を行う手段である（図１４３、図１４４）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３３８】
また、上記記載の遊技台であって、
操作手段（例えば、計数ボタン１７１）を備え、
前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記計数処理を実行可能な手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、
前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１０７のステップＳ４２１２）を前記外部処理装置に送信可能で、
前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図１０７のステップＳ４２０８）、
前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、
前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、５０、図１０７のステップＳ４２０９）が前記外部処理装置に前記所定の周期で繰り返し送信され、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数促進状態を設定した後、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消した際に、前記遊技価値数を前記外部処理装置に送信しない手段である（例えば、図１０７のステップＳ４２１１でＮｏの判定、計数予定枚数クリア）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３３９】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を表示可能な表示手段（例えば、遊技メダル数表示装置１７０、演出画像表示装置１５７）と、
を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が更新された場合に、更新前の値から更新後の値に向けて表示値を段階的に変化させる変化表示を行うことが可能な手段である（例えば、図１４３～図１４７）、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２３４０】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を表示可能な表示手段（例えば、遊技メダル数表示装置１７０、演出画像表示装置１５７）と、
を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が更新された場合に、更新前の値から更新後の値に向けて表示値を段階的に変化させる変化表示を行うことが可能な手段である（例えば、図１４３～図１４７）、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【２３４１】

また、上記の説明では、
遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３０８）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があると判定した場合には、前記遊技情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図８２のステップＳ１０１）、
前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定した場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図９５のステップＳ３００５）、
前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、前記遊技情報記憶手段をクリアしない手段であり（例えば、遊技制御部３０２ではメダル数制御部３５０のエラーを受信してもＲＡＭ３０８をクリアしない）、
前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技制御手段において前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があると判定された場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段である（例えば、図９５のステップＳ３０１６でＹｅｓの判定）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３４２】

また、上記記載の遊技台であって、 前記遊技制御手段の異常は、前記遊技価値情報制御手段の異常よりも優先して報知される（〔エラーに対する動作（遊技制御部３０２）〕参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３４３】

また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値情報制御手段は、所定の周期（例えば、８回の割込（０．７４５ｍｓ×８）で１コマンド送信）で前記遊技制御手段へ情報を送信する手段であり、
前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段からの情報の送信状況に基づいて前記遊技価値情報制御手段との通信異常を判定する手段である（例えば、図９１、〔エラーに対する動作（遊技制御部３０２）〕参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３４４】

また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段の異常は、前記通信異常よりも優先して報知される（〔エラーに対す

る動作（遊技制御部３０２）〕参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３４５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定した場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報の異常に対応する処理を実行する場合がある（例えば、図９５のステップＳ３００７、図１０９のステップＳ４４０７でＮｏの判定、チップ情報の初期化）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３４６】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３０８）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があると判定した場合には、前記遊技情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図８２のステップＳ１０１）、
前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定した場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図９５のステップＳ３００５）、
前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、前記遊技情報記憶手段をクリアしない手段であり（例えば、遊技制御部３０２ではメダル数制御部３５０のエラーを受信してもＲＡＭ３０８をクリアしない）、
前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技制御手段において前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があると判定された場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段である（例えば、図９５のステップＳ３０１６でＹｅｓの判定）、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２３４７】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３０８）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があると判定した場合には、前記遊技情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図８２のステップＳ１０１）、

前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定した場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図９５のステップＳ３００５）、
前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、前記遊技情報記憶手段をクリアしない手段であり（例えば、遊技制御部３０２ではメダル数制御部３５０のエラーを受信してもＲＡＭ３０８をクリアしない）、
前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技制御手段において前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があると判定された場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段である（例えば、図９５のステップＳ３０１６でＹｅｓの判定）、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２３４８】
また、上記の説明では、
遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３０８）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、該異常に対する処理を実行する場合がある手段である（〔エラーに対する動作（遊技制御部３０２）〕参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３４９】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段の異常は、前記遊技価値情報制御手段の異常よりも優先して報知される（〔エラーに対する動作（遊技制御部３０２）〕参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３５０】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段からの情報の送信状況に基づいて前記遊技価値情報制御手段との通信異常を判定する手段であり（例えば、図９１）、
前記遊技制御手段の異常は、前記通信異常よりも優先して報知される（〔エラーに対する動作（遊技制御部３０２）〕参照）、　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３５１】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定した場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報の異常に対応する処理を実行する場合がある（例えば、図９５のステップＳ３００７、図１０９のステップＳ４４０７でＮｏの判定、チップ情報の初期化）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３５２】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３０８）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、該異常に対する処理を実行する場合がある手段である（〔エラーに対する動作（遊技制御部３０２）〕参照）、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２３５３】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３０８）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、該異常に対する処理を実行する場合がある手段である（〔エラーに対する動作（遊技制御部３０２）〕参照）、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２３５４】
また、上記の説明では、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技制御手段と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の情報を送信する手段であり（例えば、図１１７のステップＳ４Ｂ０３でＮｏの判定、応答コマンドが「異常」に設定される）、
前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し（例えば、図８９のステップＳ１６０８）、

前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（例えば、図１４８、〔払い出しによる遊技制御部３０２の動作（払出コマンドの送信等）〕参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３５５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信すると遊技を進行できない状態にすることが可能な手段である（例えば、図８９のステップＳ１６０６でＮｏの判定となり処理が繰り返される、〔払い出しによる遊技制御部３０２の動作（払出コマンドの送信等）〕）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３５６】
また、上記記載の遊技台であって、
計数操作手段（例えば、計数ボタン１７１）を備え、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記演出制御手段は、前記演出手段に背景表示を行わせる手段であり、
前記所定の演出は、前記計数操作手段の操作を促す表示を点滅させる演出であり、
前記計数操作手段の操作を促す表示は、前記背景表示の手前に表示される表示である（例えば、図１４８（ｂ））、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３５７】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技制御手段と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の情報を送信する手段であり（例えば、図１１７のステップＳ４Ｂ０３でＮｏの判定、応答コマンドが「異常」に設定される）、
前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し（例えば、図８９のステップＳ１６０８）、
前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出

を行わせる手段である（例えば、図１４８、〔払い出しによる遊技制御部３０２の動作（払出コマンドの送信等）〕参照）、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２３５８】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技制御手段と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の情報を送信する手段であり（例えば、図１１７のステップＳ４Ｂ０３でＮｏの判定、応答コマンドが「異常」に設定される）、
前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し（例えば、図８９のステップＳ１６０８）、
前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（例えば、図１４８、〔払い出しによる遊技制御部３０２の動作（払出コマンドの送信等）〕参照）、 ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２３５９】
また、上記の説明では、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）

、
前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の情報を送信する手段であり、
前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し、
前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（例えば、図１４８の変形例、貸出によって「遊技メダル数」が貸出用閾値を超える場合に、上限越え貸出エラーとなる）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３６０】
また、上記記載の遊技台であって、
前記演出制御手段は、遊技が実行されていない場合に前記演出手段にデモ演出を行わせることが可能な手段であり、
前記所定の演出は、前記デモ演出が行われている場合も行われる演出である（例えば、図１５１（ａ））、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３６１】
また、上記記載の遊技台であって、
計数操作手段（例えば、計数ボタン１７１）を備え、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記演出制御手段は、前記演出手段に背景表示を行わせる手段であり、
前記所定の演出は、前記計数操作手段の操作を促す表示を点滅させる演出であり、
前記計数操作手段の操作を促す表示は、前記背景表示の手前に表示される表示である（例えば、図１４８（ｂ））、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３６２】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、 遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技媒体管理装置と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技媒体管理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の

情報を送信する手段であり、
前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し、
前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（例えば、図１４８の変形例、貸出によって「遊技メダル数」が貸出用閾値を超える場合に、上限越え貸出エラーとなる）、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２３６３】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記外部処理装置と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の情報を送信する手段であり、
前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し、
前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（例えば、図１４８の変形例、貸出によって「遊技メダル数」が貸出用閾値を超える場合に、上限越え貸出エラーとなる）、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２３６４】
また、上記の説明では、
外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と双方向通信を行い、遊技を進行させる主制御手段（例えば、主制御部３００）を備えた遊技台であって、
前記主制御手段は、遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う手段であり（例えば、遊技メダル数の更新）、
前記主制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報を受信したことに基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記主制御手段は、前記外部処理装置から送信される所定の信号（例えば、ＶＬ信号）の状況から前記外部処理装置との通信異常を判定する手段であり、
前記主制御手段は、前記通信異常と判定された場合には遊技を進行できない状態にすることが可能な手段である（例えば、図８３のステップＳ１００７でＮｏの判定）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３６５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記主制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）を備え、
前記演出制御手段は、前記通信異常と判定された場合に前記演出手段において該通信異常であることを報知することがない手段である（例えば、ＶＬ信号異常に対するエラー報知を実行しない）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３６６】
また、上記記載の遊技台であって、
前記主制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）を備え、
計数操作手段（例えば、計数ボタン１７１）を備え、
前記主制御手段は、前記計数操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、
前記演出制御手段は、前記演出手段に背景表示を行わせる手段であり、
前記演出制御手段は、前記演出手段に前記計数操作手段の操作を促す表示を点滅させる演出を行わせる手段であり、
前記計数操作手段の操作を促す表示は、前記背景表示の手前に表示される表示である（例えば、図１４８（ｂ））、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３６７】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、
前記遊技台は、
前記遊技媒体管理装置と双方向通信を行い、遊技を進行させる主制御手段（例えば、主制御部３００）を備えた遊技台であって、
前記主制御手段は、遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う手段であり（例えば、遊技メダル数の更新）、 前記主制御手段は、前記遊技媒体管理装置からの貸出情報を受信したことに基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記主制御手段は、前記遊技媒体管理装置から送信される所定の信号（例えば、ＶＬ信号）の状況から前記遊技媒体管理装置との通信異常を判定する手段であり、
前記主制御手段は、前記通信異常と判定された場合には遊技を進行できない状態にすることが可能な手段である（例えば、図８３のステップＳ１００７でＮｏの判定）、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２３６８】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
前記外部処理装置と双方向通信を行い、遊技を進行させる主制御手段（例えば、主制御部３００）を備えた遊技台であって、

前記主制御手段は、遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う手段であり（例えば、遊技メダル数の更新）、
前記主制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報を受信したことに基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記主制御手段は、前記外部処理装置から送信される所定の信号（例えば、ＶＬ信号）の状況から前記外部処理装置との通信異常を判定する手段であり、
前記主制御手段は、前記通信異常と判定された場合には遊技を進行できない状態にすることが可能な手段である（例えば、図８３のステップＳ１００７でＮｏの判定）、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。
【２３６９】
また、上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
計数操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数操作手段の操作に基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記遊技制御手段は、遊技者に有利になる補助機能が作動可能な第一の遊技状態（例えば、ＡＴ状態）を設定可能な手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記第一の遊技状態においても、前記計数操作手段の操作に基づいて、前記計数処理を実行可能な手段であり、
前記演出制御手段は、前記計数処理に伴い計数演出（例えば、図１３０）を実行可能な手段であり、
作動した前記補助機能に従って遊技を進めた場合の前記第一の遊技状態の単位遊技あたりの前記遊技価値数の増加量が、前記計数処理による前記単位遊技あたりの前記遊技価値数の減少量よりも小さい（［払い出しと計数処理の差に関する構成について］の記載中、有利な遊技状態における単位遊技あたりの遊技メダル数の増加量が、計数処理による単位遊技あたりの遊技メダル数の減少量よりも小さくなる構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３７０】
また、上記記載の遊技台であって、
前記計数演出は、前記計数処理の終了とは異なる終了条件が設けられた演出である（［払い出しと計数処理の差に関する構成について］の記載中、計数処理が継続している状態でも計数演出を終了する場合がある構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３７１】
また、上記記載の遊技台であって、
前記演出制御手段は、特定の演出を実行可能な手段であり、
前記演出制御手段は、前記計数演出の実行中には前記特定の演出を実行しない手段であ

る、
　ことを特徴とする遊技台（［払い出しと計数処理の差に関する構成について］の記載中、何らかの操作を要求する演出を実行しない構成参照）、が記載されている。
【２３７２】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記特定の演出は、遊技者の操作を要求する演出である、
　ことを特徴とする遊技台（［払い出しと計数処理の差に関する構成について］の記載中、何らかの操作を要求する演出を実行しない構成参照）、が記載されている。
【２３７３】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記計数演出は、前記計数処理による前記遊技価値数の減算量に応じて内容が変化する演出である、
　ことを特徴とする遊技台（［払い出しと計数処理の差に関する構成について］の記載中、計数処理された遊技メダル数の量に応じて計数演出の内容が変化する構成参照）、が記載されている。
【２３７４】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記演出制御手段は、前記計数処理の終了によって前記計数演出が途中で終了した後、所定時間内に新たな前記計数処理が開始された場合には、直前の前記計数演出を途中から再開する手段である、
　ことを特徴とする遊技台（［払い出しと計数処理の差に関する構成について］の記載中、計数演出が途中で終了した後であっても、直前の計数演出（途中で終了してしまった計数演出）を途中から再開する構成参照）、が記載されている。
【２３７５】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記演出制御手段は、前記計数処理が終了してから所定時間内は前記計数演出を継続し、該計数演出が継続している間に新たな前記計数処理が開始された場合、該計数演出を継続して実行する手段である、
　ことを特徴とする遊技台（［払い出しと計数処理の差に関する構成について］の記載中、計数処理が終了した後も計数演出を継続し、新たな計数処理が開始されると実行中の計数演出をそのまま維持する構成参照）、が記載されている。
【２３７６】
　また、　上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２３７７】
　また、
　上記記載の遊技台と、
　前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
　を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２３７８】
　また、上記の説明では、
　賭数の設定に用いる投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
　精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、
　前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
　遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
　前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算に関する第一の情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記第一の情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行った後、前記第一の情報に対する応答情報を前記遊技制御手段に送信しない手段であり、
前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記賭数を０に設定可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台（精算コマンドに対する応答コマンドを待たない構成（応答コマンド不使用）参照）、が記載されている。
【２３７９】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入に関する第二の情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記第二の情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行った後、前記第二の情報に対する応答情報を前記遊技制御手段に送信することが可能な手段であり、
前記遊技制御手段は、前記第二の情報に対する応答情報の受信に基づいて前記賭数を設定することが可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台（投入コマンドについては応答コマンドを用いる構成参照）、が記載されている。
【２３８０】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間に前記遊技価値数の増加分があった場合、該増加分の前記遊技価値数を除いた前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信した後、該増加分の前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信する手段である（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分に対する構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３８１】
また、
上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２３８２】
また、
上記記載の遊技台と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２３８３】
また、上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば

、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間に前記遊技価値数の増加分があった場合、該増加分の前記遊技価値数を除いた前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信した後、該増加分の前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信する手段である（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分に対する構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３８４】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間の前記遊技価値数の増加分について、前記遊技価値数が０になる前に前記計数処理が継続している状態が終了した後に反映する場合がある手段である（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、遊技メダル数が０になる前に計数ボタン１７１を離した場合の動作参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３８５】
また、上記記載の遊技台であって、
精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８５のステップＳ１２０４、ステップＳ１２０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１３のステップＳ４７０４）、
前記増加分は、前記精算数に基づくものである（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３８６】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、
前記増加分は、前記払出数に基づくものである（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３８７】
また、
上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７

００）、が記載されている。
【２３８８】
　また、
　上記記載の遊技台と、
　前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
　を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２３８９】
　また、上記の説明では、
　投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
　前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
　遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
　前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
　前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
　前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間に前記遊技価値数の増加分があった場合、該増加分の前記遊技価値数を除いた前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信した後、該増加分の前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信する手段であり（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分に対する構成参照）、
　前記遊技価値数制御手段は、定期的に訪れる送信タイミングにおいて、一定数毎の前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信可能な手段であり（例えば、計数処理による遊技メダル数の送信（計数通知）は３００ｍｓ毎、図７２）、
　前記遊技価値数制御手段は、前記送信タイミングのうちの今回の送信タイミングで前記増加分の前記遊技価値数を除いた前記遊技価値数の送信を終了させた場合、前記送信タイミングのうちの次回の送信タイミングで、前記増加分の前記遊技価値数を送信する手段である（図１５８（ｃ）（ｅ）では、最初に計数処理時の１２０枚の遊技メダルの送信が終了してから、増加分が送信される。）、
　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３９０】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間の前記遊技価値数の増加分について、前記遊技価値数が０になる前に前記計数処理が継続している状態が終了した後に反映する場合がある手段である（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、遊技メダル数が０になる前に計数ボタン１７１を離した場合の動作参照）、
　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３９１】
　また、上記記載の遊技台であって、
　精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、
を備え、
　前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８５のステップＳ１２０４、ステップＳ１２０５）、
　前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数

を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１３のステップＳ４７０４）、
　前記増加分は、前記精算数に基づくものである（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、
　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３９２】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、
　前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、
　前記増加分は、前記払出数に基づくものである（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、
　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３９３】
　また、
　上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２３９４】
　また、
　上記記載の遊技台と、
　前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
　を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２３９５】
　また、上記の説明では、
　投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
　前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
　遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
　前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
　前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を表示可能な表示手段（例えば、演出画像表示装置１５７、遊技メダル数表示装置１７０）と、
を備えた遊技台であって、
　前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
　前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間に前記遊技価値数の増加分があった場合、該増加分の前記遊技価値数を除いた前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信した後、該増加分の前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信する手段であり（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分に対する構成参照）、
　前記表示手段は、前記計数処理によって減算した前記遊技価値数に合わせて前記遊技価値数を減算する減算表示を実行可能な手段であり、

前記表示手段は、前記計数処理が継続している間の前記遊技価値数の増加分があった場合、当該増加分を反映した前記減算表示を実行可能な手段である（図１５８（ｄ）（ｆ））、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３９６】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間の前記遊技価値数の増加分について、前記遊技価値数が０になる前に前記計数処理が継続している状態が終了した後に反映する場合がある手段である（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、遊技メダル数が０になる前に計数ボタン１７１を離した場合の動作参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３９７】
また、上記記載の遊技台であって、
精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８５のステップＳ１２０４、ステップＳ１２０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１３のステップＳ４７０４）、
前記増加分は、前記精算数に基づくものである（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３９８】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、
前記増加分は、前記払出数に基づくものである（［計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について］の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２３９９】
また、
上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２４００】
また、
上記記載の遊技台と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２４０１】
また、上記の説明では、

賭数の設定に用いる投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記投入操作手段には、前記賭数の最小値を設定可能な所定の投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０）が含まれ、
前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり、
前記遊技制御手段は、前記賭数に前記最小値とは異なる値が設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて前記賭数に前記最小値を設定可能であって、前記異なる値と前記最小値との差分の情報を前記精算情報として前記遊技価値数制御手段に送信可能な手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記精算情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台（［ベットボタン操作による賭数減少設定について］の記載参照）、が記載されている。
【２４０２】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記賭数が最大値に設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記最大値から前記最小値を減じた値を含む前記精算情報を前記遊技価値数制御手段に送信する手段である、
ことを特徴とする遊技台（［ベットボタン操作による賭数減少設定について］の記載参照）、が記載されている。
【２４０３】
また、上記記載の遊技台であって、
音声出力手段（例えば、スピーカ２７２、２７７）を含み、
前記音声出力手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて精算音を出力する手段であり、
前記音声出力手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて投入音を出力する手段であり、
前記音声出力手段は、前記賭数が最大値に設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入音を出力する手段である、
ことを特徴とする遊技台（（［ベットボタン操作による賭数減少設定について］の記載参照））、が記載されている。
【２４０４】
また、
上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２４０５】
また、
上記記載の遊技台と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２４０６】

また、上記の説明では、
賭数の設定に用いる投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、
音声出力手段（例えば、スピーカ２７２、２７７）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記投入操作手段には、前記賭数の最小値を設定可能な所定の投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０）が含まれ、
前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算情報を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり、
前記遊技制御手段は、前記賭数に前記最小値とは異なる値が設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて前記賭数に前記最小値を設定可能であって、前記異なる値と前記最小値との差分の情報を前記精算情報として前記遊技価値数制御手段に送信可能な手段であり、
前記遊技価値数制御手段は、前記精算情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり、
前記音声出力手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて精算音を出力する手段であり、
前記音声出力手段は、前記賭数に前記最小値とは異なる値が設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われた場合に、前記精算音を出力しない手段である、
ことを特徴とする遊技台（［ベットボタン操作による賭数減少設定について］の記載参照）、が記載されている。
【２４０７】
また、上記記載の遊技台であって、
前記音声出力手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて投入音を出力する手段であり、
前記音声出力手段は、前記賭数が最大値に設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入音を出力する手段である、
ことを特徴とする遊技台（［ベットボタン操作による賭数減少設定について］の記載参照）、が記載されている。
【２４０８】
また、
上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２４０９】
また、
上記記載の遊技台と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２４１０】
また、上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）からの情報の受信に基づいて前記遊技価値数を更新する前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置が管理する遊技価値に関する外部情報を受信すると、該外部情報を前記遊技制御手段に送信可能な手段であり、
前記遊技制御手段は、前記外部情報を前記演出制御手段に送信可能な手段であり、
前記演出制御手段は、遊技者に有利な或る遊技状態において、判定対象に応じた演出を実行可能な手段であり、
前記判定対象は、前記外部情報に含まれる数と前記遊技価値数とを合計した数である、
ことを特徴とする遊技台（［遊技メダル数に応じた演出について］の記載中、遊技メダル数と持ちメダル数の合計値を判定対象とする構成参照）、が記載されている。

【２４１１】

また、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）からの情報の受信に基づいて前記遊技価値数を更新する前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置が管理する遊技価値に関する外部情報を受信すると、該外部情報を前記遊技制御手段に送信可能な手段であり、
前記遊技制御手段は、前記外部情報を前記演出制御手段に送信可能な手段であり、
前記演出制御手段は、遊技者に有利な或る遊技状態において、判定対象に応じた演出を実行可能な手段であり、
前記判定対象は、前記外部情報に含まれる数である、
ことを特徴とする遊技台（［遊技メダル数に応じた演出について］の記載中、持ちメダル数を判定対象とする構成参照）、が記載されている。

【２４１２】

また、上記記載の遊技台であって、
前記外部情報に含まれる数は、遊技において獲得した遊技価値が貯留された数である（例えば、持ちメダル数は遊技において獲得した遊技価値が貯留されたもの）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２４１３】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記判定対象が所定の数に到達していない場合には第一の演出を実行し、前記判定対象が前記所定の数に到達したことに基づいて第二の演出を実行する場合がある手段である（［遊技メダル数に応じた演出について］の記載中、遊技メダル数に応じて異なる演出を実行する構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４１４】
また、上記記載の遊技台であって、
前記演出制御手段は、少なくとも前記或る遊技状態において、前記判定対象に関する情報の表示を実行可能な手段である（［遊技メダル数に応じた演出について］の記載中、判定対象となる値を表示する構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４１５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記演出制御手段は、前記或る遊技状態において、該或る遊技状態における遊技価値の獲得数に応じた演出を実行可能な手段である（［遊技メダル数に応じた演出について］の記載中、持ちメダル数を使用した演出と、獲得メダル数を使用した演出を並行して実行する構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４１６】
また、上記記載の遊技台であって、
前記或る遊技状態において、該或る遊技状態で獲得した遊技価値の数が前記外部情報に含まれる数を超える状態となる場合がある（［遊技メダル数に応じた演出について］の「遊技者に有利な状態において計数処理を実行しないと獲得メダル数が持ちメダル数を超える場合がある」との記載参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４１７】
また、上記記載の遊技台であって、
前記演出制御手段は、前記判定対象に応じた設定示唆演出を実行可能な手段である（［遊技メダル数に応じた演出について］の「遊技メダル数が所定数に到達したことで、設定値を示唆する表示が実行されるようにしてもよい」との記載参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４１８】
また、
上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２４１９】
また、
上記記載の遊技台と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２４２０】
また、上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）からの情報の受信に基づいて前記遊技価値数を更新する前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、
前記演出制御手段は、遊技者に有利な或る遊技状態において、前記遊技価値数を表示可能な手段であり（例えば、図１６０の「所持」の値）、
前記演出制御手段は、前記或る遊技状態において、該或る遊技状態における遊技価値の獲得数に応じた演出を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台（［遊技メダル数に応じた演出について］の記載中、ＡＴ状態における獲得メダル数を判定対象とする構成、図１６０参照）、が記載されている。
【２４２１】
また、上記記載の遊技台であって、
前記演出制御手段は、前記或る遊技状態における遊技価値の獲得数の表示を実行可能な手段である（例えば、図１６０の「・・・ＧＥＴ」の値）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４２２】
また、上記記載の遊技台であって、
前記演出制御手段は、前記或る遊技状態において遊技価値を獲得した場合に、前記獲得数の表示と前記遊技価値数の表示の両方の表示を更新して表示する手段である（例えば、図１６０（ｄ２）（ｄ３））、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４２３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記演出制御手段は、前記或る遊技状態において前記遊技価値数に応じた演出を実行可能な手段である（［遊技メダル数に応じた演出について］の記載中、演出を並行して実行可能な構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４２４】
上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２４２５】
また、
上記記載の遊技台と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２４２６】
また、上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
第一の操作手段（例えば、リセットボタンＲ）と、
第二の操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

を備えた遊技台であって、
　前記第一の操作手段は、前記遊技制御手段に関する第一のエラーを解除可能な操作手段であり、
　前記第二の操作手段は、前記遊技価値数制御手段に関する第二のエラーを解除可能な操作手段であり、
　前記第二のエラーが発生している状態で前記第一のエラーが発生した場合に、該第一のエラーは解除可能であって該第二のエラーは解除不可能な状態になる、
　ことを特徴とする遊技台（［エラー重複時の動作について］の記載参照、図１６３）、が記載されている。
【２４２７】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記第一の操作手段は、リセットボタンである（図１６２参照）、
　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４２８】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
　前記第二のエラーは、前記計数処理の実行によって解除可能なエラーであり（図１６１参照）、
　前記遊技価値数制御手段は、前記第二の操作手段の操作に基づいて前記計数処理を実行可能な手段である（図１６１参照）、
　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４２９】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記遊技価値数制御手段は、
　前記第一のエラーが発生していない場合には前記第二の操作手段の操作に基づいて前記遊技価値更新処理を実行し（図１６１参照）、
　前記第一のエラーが発生している場合には前記第二の操作手段の操作に基づいて前記遊技価値更新処理を実行しない手段である（図１６３参照）、
　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４３０】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記第一の操作手段は、前記第二の操作手段と同じ操作手段である、
　ことを特徴とする遊技台（［エラー重複時の動作について］の記載中、遊技制御エラーとメダル数制御エラーを解除するためのエラー解除用操作手段が同一である構成参照）、が記載されている。
【２４３１】
　また、
　上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２４３２】
　また、
　上記記載の遊技台と、
　前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
　を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２４３３】
　また、上記の説明では、
　投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、

第一の操作手段（例えば、リセットボタンＲ）と、
第二の操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、
報知手段（例えば、演出画像表示装置１５７）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の操作手段は、前記遊技制御手段に関する第一のエラーを解除可能な操作手段であり、
前記第二の操作手段は、前記遊技価値数制御手段に関する第二のエラーを解除可能な操作手段であり、
前記第二のエラーが発生している状態で前記第一のエラーが発生した場合に、該第一のエラーは解除可能であって該第二のエラーは解除不可能な第一の状態になり、
前記報知手段は、前記第一の状態において前記第一のエラーに関する第一のエラー報知を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台（［エラー重複時の動作について］の記載参照、図１６３）、が記載されている。

【２４３４】
また、上記記載の遊技台であって、
前記報知手段は、前記第一の状態において前記第二の操作手段が操作されたことに基づいて、前記第一のエラーの解除を促す報知を実行可能な手段である（図１６３（ｄ４）参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２４３５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記報知手段は、前記第二のエラーに関する第二のエラー報知（図１６３（ｄ２）参照）を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２４３６】
また、上記記載の遊技台であって、
前記報知手段は、前記第一の状態において前記第一のエラー報知を実行するにあたり、実行されていた前記第二のエラー報知を中断する手段であり（図１６３（ｄ２）（ｄ３）参照）、
前記報知手段は、前記第一のエラーの解除によって前記第一の状態が終了すると、前記第二のエラー報知を開始する手段である（図１６３（ｄ４）～（ｄ６）参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２４３７】
また、上記記載の遊技台であって、
前記報知手段は、前記第一の状態において前記第一のエラー報知を実行するにあたり、前記第二のエラー報知を継続して実行する手段である（［エラー重複時の動作について］の記載中、双方のエラーに関するメッセージを表示する構成参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２４３８】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、

前記第二のエラーは、前記計数処理の実行によって解除可能なエラーであり、
前記遊技価値数制御手段は、前記第二の操作手段の操作に基づいて前記計数処理を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台（図１６１（ｂ２）～（ｂ４）参照）、が記載されている。
【２４３９】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の操作手段は、リセットボタンである（図１６２参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４４０】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、
前記第一のエラーが発生していない場合には前記第二の操作手段の操作に基づいて前記遊技価値更新処理を実行し（図１６１参照）、
前記第一のエラーが発生している場合には前記第二の操作手段の操作に基づいて前記遊技価値更新処理を実行しない手段である（図１６３参照）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４４１】
また、
上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２４４２】
また、
上記記載の遊技台と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２４４３】
また、上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
音声出力手段（例えば、スピーカ２７２、２７７）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、 遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記遊技制御手段は、遊技者に有利な第一の遊技状態（例えば、ＡＴ状態）を設定可能な手段であり、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において第一の演出音（例えば、ＡＴ状態の演出音）を出力可能な手段であり、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記計数処理が実行されている場合に、前記第一の演出音の音量が低下する場合がある手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（１）］参照）、が記載されている。
【２４４４】
また、上記記載の遊技台であって、
複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール１１０～１１

２）と、
前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるための複数の停止ボタン（例えば、ストップボタン１３７～１３９）と、
前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
を備え、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記複数のリールが全て停止している状態で前記計数処理が実行されている場合に、前記第一の演出音の音量が低下する場合がある手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（１）］の記載中、全てのリールが停止している状態で計数報知Ａを実行する構成参照）、が記載されている。
【２４４５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において、回転中の前記複数のリールに対する停止操作が全て行われてから所定の時間が経過した後、前記計数処理が実行されている場合に、前記第一の演出音の音量が低下する場合がある手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（１）］の記載中、リールに対する最後の停止操作がされてから所定期間が経過し、且つ全てのリールが回転を停止していることを条件に計数報知Ａを実行する構成参照）、が記載されている。
【２４４６】
また、上記記載の遊技台であって、
前記音声出力手段は、前記計数処理が実行されている場合に、第二の演出音（例えば、計数音）を出力することが可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４４７】
また、上記記載の遊技台であって、
所定の操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）を備え、
前記音声出力手段は、前記第一の演出音の音量が低下している状態において、前記所定の操作手段が操作されたことに基づいて前記第一の演出音の音量を戻す手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（１）］の記載中、何らかの操作手段に対する操作を契機に実行中の計数報知Ａを終了する構成参照）、が記載されている。
【２４４８】
また、上記記載の遊技台であって、
複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール１１０～１１２）と、
前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるための複数の停止ボタン（例えば、ストップボタン１３７～１３９）と、
前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
前記音声出力手段を含む演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記第一の遊技状態よりも遊技者に不利な第二の遊技状態（例えば、通常状態）を設定可能な手段であり、
前記演出手段は、デモ演出を実行可能な手段であり、
前記演出手段は、前記第一の遊技状態において前記複数のリールが全て停止している場合に、デモ演出を実行しない手段であり、

前記演出手段は、前記第二の遊技状態において前記複数のリールが全て停止している場合に、デモ演出を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（１）］の記載中、遊技者に有利な状態では所謂デモ演出が実行されず、遊技者に不利な状態ではデモ演出が実行される、との記載参照）、が記載されている。
【２４４９】
また、
上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２４５０】
また、
上記記載の遊技台と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２４５１】
また、上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
音声出力手段（例えば、スピーカ２７２、２７７）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記遊技制御手段は、遊技者に有利な第一の遊技状態（例えば、ＡＴ状態）を設定可能な手段であり、 前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において第一の演出音（例えば、ＡＴ状態の演出音）を出力可能な手段であり、
前記音声出力手段は、前記計数処理が実行されている場合に第二の演出音（例えば、計数音）を出力可能な手段であり、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記計数処理が実行されている場合に、第一の演出音が出力されている状態を維持する場合がある手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（２）］参照）、が記載されている。
【２４５２】
また、上記記載の遊技台であって、
複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール１１０～１１２）と、
前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるための複数の停止ボタン（例えば、ストップボタン１３７～１３９）と、
前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
を備え、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態における前記複数のリールが全て停止している状態で前記計数処理が実行されている場合に、前記第二の演出音を出力する場合がある

手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（２）］の記載中、全てのリールが停止している状態で計数報知Ｂを実行する構成参照）、が記載されている。
【２４５３】
また、上記記載の遊技台であって、
複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール１１０～１１２）と、
前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるための複数の停止ボタン（例えば、ストップボタン１３７～１３９）と、
前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
を備え、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記複数のリールのいずれかが回転している状態では、前記第二の演出音を出力しない手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（２）］の記載中、いずれかのリールが回転している状態では計数報知Ｂを実行しない構成参照）、が記載されている。
【２４５４】
また、上記記載の遊技台であって、
所定の操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
を備え、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記所定の操作手段が操作されてから前記複数のリールが回転を開始するまでの間は、前記第二の演出音を出力しない手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（２）］の記載中、何らかの操作手段がされた後に計数報知Ｂを実行しない構成参照）、が記載されている。
【２４５５】
また、上記記載の遊技台であって、
複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール１１０～１１２）と、　前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるための複数の停止ボタン（例えば、ストップボタン１３７～１３９）と、
前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
を備え、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態における前記複数のリールが全て停止している状態で前記計数処理が実行されている場合に、前記第二の演出音を第一の態様で出力する場合がある手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（２）］の記載中、計数報知Ｂを実行する場合を第一の態様の計数音を出力する場合、計数報知Ｂを実行しない場合を第二の態様の計数音を出力する場合、とそれぞれを読み替えた構成参照）、が記載されている。
【２４５６】
また、上記記載の遊技台であって、
複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール１１０～１１２）と、
前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるための複数の停止ボタン（例えば、ストップボタン１３７～１３９）と、
前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段（例え

ば、遊技制御部３０２）と、
を備え、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記複数のリールのいずれかが回転している状態で前記計数処理が実行されている場合に、前記第二の演出音を第二の態様で出力する手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（２）］の記載中、計数報知Ｂを実行する場合を第一の態様の計数音を出力する場合、計数報知Ｂを実行しない場合を第二の態様の計数音を出力する場合、とそれぞれを読み替えた構成参照）、が記載されている。

【２４５７】
また、上記記載の遊技台であって、
所定の操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
を備え、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記所定の操作手段が操作されてから前記複数のリールが回転を開始するまでの間に前記計数処理が実行されている場合に、前記第二の演出音を第二の態様で出力する手段である、
ことを特徴とする遊技台（［計数処理の報知について（２）］の記載中、計数報知Ｂを実行する場合を第一の態様の計数音を出力する場合、計数報知Ｂを実行しない場合を第二の態様の計数音を出力する場合、とそれぞれを読み替えた構成参照）、が記載されている。

【２４５８】
また、
上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。

【２４５９】
また、
上記記載の遊技台と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。

【２４６０】
また、上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり、
前記遊技制御手段は、前記遊技価値数制御手段から受信した前記遊技価値数の情報を含むコマンド（例えば、セキュリティコマンド）を前記演出制御手段に送信する手段であり、
前記演出制御手段は、前記コマンドを受信したことに基づいて前記遊技価値数に関する第一の制御を実行する手段である、
ことを特徴とする遊技台（［メダル数制御部の情報に基づく表示、演出について］参照

）、が記載されている。
【２４６１】
　また、上記記載の遊技台であって、
　電源投入時において、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が確立するよりも前に、前記遊技制御手段と前記演出制御手段との通信が確立する場合があり、
　前記演出制御手段は、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が確立するまでの間は、前記コマンドを受信しても前記第一の制御を実行しない手段である、
　ことを特徴とする遊技台（［メダル数制御部の情報に基づく表示、演出について］参照）、が記載されている。
【２４６２】
　また、上記記載の遊技台であって、
　電源投入時において、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が確立するよりも前に、前記遊技制御手段と前記演出制御手段との通信が確立する場合があり、
　前記コマンドは、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が正常であるか否かを示す情報を含み、
　前記演出制御手段は、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が正常であることを示す情報を受信するまで、前記コマンドを受信しても前記第一の制御を実行しない手段である、
　ことを特徴とする遊技台（［メダル数制御部の情報に基づく表示、演出について］参照）、が記載されている。
【２４６３】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記演出制御手段は、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が正常であることに基づいて、前記第一の制御を実行する手段である、
　ことを特徴とする遊技台（［メダル数制御部の情報に基づく表示、演出について］参照）、が記載されている。
【２４６４】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記遊技制御手段は、前記コマンドを所定の周期（例えば、セキュリティコマンドが１００ｍｓ周期で送信）で前記演出制御手段に送信する手段であり、
　前記遊技制御手段は、前記遊技価値数制御手段から受信した前記遊技価値数の情報を含む各種処理コマンド（例えば、図７２の各種処理コマンド）を、遊技の進行に合わせて前記演出制御手段に送信する手段であり、
　前記演出制御手段は、前記各種処理コマンドを受信したことに基づいて前記第一の制御を実行する手段である、
　ことを特徴とする遊技台、が記載されている。
【２４６５】
　また、
　上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。
【２４６６】
　また、
　上記記載の遊技台と、
　前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
　を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。
【２４６７】
　＜差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタ＞
　次に、図１６８と図１６９を用いて本発明に係る遊技台（弾球遊技機（パチンコ機）、回胴遊技機（スロットマシン）、封入式遊技機あるいはメダルレススロットマシン）が備

える差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタについて説明する。
【２４６８】
差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は、遊技の結果として付与された遊技価値量から遊技に用いられた遊技価値量を減算した獲得差数を計数可能なカウンタであり、例えば、ＲＡＭ等に設けたソフトウェアカウンタや、制御部が備えるハードウェアカウンタ等で構成される。
【２４６９】
例えば、遊技台がスロットマシンの場合、差枚数カウンタ（第一の計数手段）は、有利区間（第二の区間）において、メダルの払出枚数の値（遊技の結果として付与された遊技価値量）からメダルの投入枚数の値（遊技に用いられた遊技価値量）を減算した値（獲得差数）を計数可能である。
【２４７０】
また、遊技台がパチンコ機の場合、差枚数カウンタ（第一の計数手段）は、セーフ（払出遊技球数）の値（遊技の結果として付与された遊技価値量）からアウト（発射遊技球数）の値（遊技に用いられた遊技価値量）を減算した値（獲得差数）を計数可能である。
【２４７１】
一方、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は、遊技の結果として付与された遊技価値量から遊技に用いられた遊技価値量を減算した獲得差数を計数可能なカウンタである点で、差枚数カウンタ（第一の計数手段）と同じであるが、差枚数カウンタ（第一の計数手段）と仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は、更新条件（計数を実行する条件）が異なっている。
【２４７２】
＜差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタ／更新条件＞
図１６８（ａ）は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）と仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の更新条件の一例を示した図である。
【２４７３】
図１等を用いて説明したスロットマシン１００では、或る遊技において第一の操作が行われた場合に、第一の計数手段の値および第二の計数手段の値の両方が更新されるように構成している。
【２４７４】
図１６８（ａ）に示す例では、（１）３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）において左リール１１０に対応する左ストップボタン１３７が第一停止操作（第一停止左操作）された場合、または、（３）３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）において押し順ナビと異なる操作がされた場合に、当該遊技において、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値と仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値の両方が更新される。
【２４７５】
なお、（３）３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）において押し順ナビと異なる操作がされた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を、当該遊技における実際の差枚数（＝実際の払出数－実際の賭数）に基づいて更新する一方で、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）を、操作ナビに従って停止操作が行われたものとして、当該遊技における仮想の差枚数（＝入賞役の規定払出数－実際の賭数）に基づいて更新する。
【２４７６】
また、スロットマシン１００では、有利区間（第二の区間）において遊技者に有利なＡＴ状態（第一の状態）となる場合があり、ＡＴ状態（第一の状態）となる前の状態において、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が更新される場合に仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値も更新される場合があり、ＡＴ状態（第一の状態）において、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が更新される場合に仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値も更新される場合があり、ＡＴ状態（第一の状態）が終了した後の状態において、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が更新される場合に仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値も更新される場合がある。

【２４７７】
本例によれば、遊技者に有利な状態（例えば、ＡＴ状態）の前後、および当該有利な状態中において第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。
【２４７８】
また、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値が更新される場合の更新量は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が更新される場合の更新量と同じであることが好ましい。
【２４７９】
本例によれば、第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。
【２４８０】
一方、スロットマシン１００では、或る遊技において第二の操作が行われた場合に、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新されないように構成している。
【２４８１】
図１６８（ａ）に示す例では、（２）３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）において左リール１１０に対応する左ストップボタン１３７以外の中ストップボタン１３８または右ストップボタン１３９が第一停止操作（第一停止左以外操作）された場合、（４）２枚賭け（２ＢＥＴ遊技）が行われた場合、または、（５）ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合に、当該遊技において、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は更新されない。
【２４８２】
なお、第一の計数手段と第二の計数手段の更新条件は、本例に限定されず、例えば、第一の遊技（例えば、有利区間における３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において第一の操作（第一の遊技における推奨操作。例えば、左ストップボタン１３７の第一停止操作）が行われた場合、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）の値が更新され、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）の値が更新され、第一の遊技において第二の操作（第一の遊技における非推奨操作。例えば、中ストップボタン１３８または右ストップボタン１３９の第一停止操作）が行われた場合、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新されないように構成してもよい。
【２４８３】
本例によれば、第一の遊技において第一の操作が行われた場合、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新され、第一の遊技において第二の操作が行われた場合、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新されないため、第一の遊技において第二の操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって第一の操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。
【２４８４】
また、第一の遊技において第一の遊技における推奨操作が行われた場合、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新され、第一の遊技において第一の遊技における非推奨操作が行われた場合、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新されないため、第一の遊技において非推奨操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって推奨操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。
【２４８５】
また、Ａ＋ＡＴの機能を有する遊技台の場合には、ボーナス内当中の２枚賭け遊技や左以外第一停止では第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）の値を更新しないように構成してもよい。
【２４８６】
＜差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタ／有利区間＞

次に、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）と、有利区間との関係について説明する。図１６８（ｂ）は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）と、これらの計数手段を参照する各種処理の一例を示した図である。

【２４８７】

図７等を用いて説明したように、スロットマシン１００では、遊技の状態を非有利区間（第一の区間）と有利区間（第二の区間）に分けて管理している。このうち有利区間では、ストップボタン１３７～１３９（停止操作手段）の有利な操作態様の報知（操作ナビ、操作指示報知）が可能であるが、非有利区間では、この有利な操作態様を報知しない。

【２４８８】

そして、非有利区間（第一の区間）において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）、有利区間（第二の区間）に移行する。

【２４８９】

また、有利区間（第二の区間）において終了条件を満たすと（例えば、有利区間（第二の区間）が予め定めた遊技数（例えば、１５００ゲーム）に亘って継続した場合や、有利区間（第二の区間）における獲得枚数が予め定めた純増枚数（例えば、２４００枚、または、３０００枚）を超えた場合）、該有利区間（第二の区間）を終了して非有利区間（第一の区間）に移行する。

【２４９０】

スロットマシン１００では、図１６８（ｂ）に示すように、有利区間（第二の区間）のリセット判定処理（第二の処理）において差枚数カウンタ（第一の計数手段）を参照し、この差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が第一の値（例えば、６５２７９）に到達した場合に、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立したと判定して、有利区間（第二の区間）を非有利区間（第一の区間）に移行させる。

【２４９１】

一方、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の更新条件は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の更新条件とは異なり、第二の操作（例えば、図１６８（ａ）に示す（２），（４），（５）の操作）が行われた場合には更新されないことから、有利区間（第二の区間）のリセット判定処理（第二の処理）において仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は参照しないが、第一の操作（例えば、図１６８（ａ）に示す（１），（３）の操作）が行われた場合には更新されることから、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）が更新される場合に、更新される場合がある。

【２４９２】

本例によれば、第二の区間（例えば、有利区間）の獲得差数を第一の計数手段と第二の計数手段とで保持することで、第二の区間の終了条件を２つの計数手段によって把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【２４９３】

また、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が第一の値（例えば、６５２７９）に到達するよりも前に仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値が該第一の値に到達する場合（第一の場合）があり、この第一の場合においては、有利区間（第二の区間）が終了しない。

【２４９４】

本例によれば、第二の操作によって更新されない第二の計数手段の値が第一の値に到達した場合に第二の区間を終了でき、第二の操作を加味した公正な遊技台を提供することができる。

【２４９５】

また、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が第一の値（例えば、６５２７９）に到達するとともに仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値が該第一の値に到達する場合（第二の場合）があり、この第二の場合においては、有利区間（第二の区間）が終了する

。
【２４９６】
本例によれば、第一の計数手段と第二の計数手段がともに第一の値に到達するため、第二の操作が行われずに第二の区間が終了したことを把握することができる。
【２４９７】
また、第一の値（本例では、１０進数で６５２７９）は、初期値（本例では、１０進数で６２８７９）に第一の絶対値（本例では、１０進数で２４００）を加えた値であり、初期値から第一の絶対値を減じた値は、０より大きい値である。
【２４９８】
本例によれば、遊技者の遊技状態によって獲得枚数が初期値から第一の絶対値を減じた値を超えたとしても、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。
【２４９９】
＜差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタ／ＥＤ状態＞
次に、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）と、ＥＤ状態との関係について説明する。
【２５００】
図７等を用いて説明したように、スロットマシン１００では、遊技の状態を非有利区間（第一の区間）と有利区間（第二の区間）に分けて管理しており、有利区間（第二の区間）の残りゲームが所定のゲーム数（例えば、２０ゲーム）以下になると、ＥＤ状態に移行し、このＥＤ状態では、有利区間（第二の区間）の終了を示唆するＥＤ（エンディング）演出が実行される。
【２５０１】
なお、ＥＤ状態への移行条件は、有利区間（第二の区間）の残りゲームが所定のゲーム数（例えば、２０ゲーム）以下になることに限らず、例えば、所定のゲーム数が２０ゲーム以上でも以下でもよいし、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が所定数（例えば、２０００）に到達した場合であってもよい。
【２５０２】
スロットマシン１００では、図１６８（ｂ）に示すように、有利区間（第二の区間）のＥＤ移行処理（第一の処理）において差枚数カウンタ（第一の計数手段）を参照し、この差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が或る値（例えば、２０００）に到達した場合に、ＥＤ状態への移行条件が成立したと判定して、有利区間（第二の区間）においてＥＤ状態に移行させる。
【２５０３】
一方、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の更新条件は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の更新条件とは異なり、第二の操作（例えば、図１６８（ａ）に示す（２），（４），（５）の操作）が行われた場合には更新されないことから、有利区間（第二の区間）のＥＤ移行判定処理（第一の処理）において仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は参照しない。
【２５０４】
なお、差枚数カウンタ（第一の計数手段）、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）とは異なる計数手段であって、遊技の結果として付与された遊技価値量から遊技に用いられた遊技価値量を減算した獲得差数を計数可能な第三の計数手段をさらに設け、有利区間（第二の区間）のＥＤ移行処理（第一の処理）や、有利区間（第二の区間）のリセット判定処理（第二の処理）において第三の計数手段を参照し、それぞれの判定を実行するように構成してもよい。
【２５０５】
＜差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタ／フリーズ演出＞
次に、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）と、フリーズ演出との関係について説明する。
【２５０６】

上述の通り、スロットマシン１００は、遊技を進行させなくするフリーズを伴う演出（フリーズ演出）が実行可能であり、ＡＴ抽選（第一の抽選）が実行可能なＡＴ抽選処理（第一の抽選手段）に加えて、フリーズ演出を実行するか否かを決定するフリーズ抽選（第二の抽選）が実行可能なフリーズ抽選処理（第二の抽選手段）を備える。なお、フリーズ抽選（第二の抽選）は、ＡＴ抽選（第一の抽選）よりも遊技価値が大きい抽選である。

【２５０７】

ＡＴ抽選処理（第一の抽選手段）は、第一の操作（例えば、図１６８（ａ）に示す（１），（３）の操作）が行われた第一の遊技（例えば、有利区間における３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）においてＡＴ抽選（第一の抽選）を実行可能であるが、第二の操作（例えば、図１６８（ａ）に示す（２），（４），（５）の操作）が行われた第一の遊技においてＡＴ抽選（第一の抽選）を実行しないように構成している。

【２５０８】

本例によれば、第二の操作では第一の抽選が実行されず、遊技者が不利な状態となるため、遊技者に第一の操作を促し、第一の操作を実行して遊技してもらうことができる。

【２５０９】

一方、フリーズ抽選処理（第二の抽選手段）は、図１６８（ｂ）に示すように、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値を参照せずに仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値を参照してフリーズ抽選（第二の抽選）を実行するように構成している。

【２５１０】

本例によれば、遊技者が意図的に第二の操作を行っても第二の計数手段の値に反映されず第二の抽選（フリーズ抽選）に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。また、遊技者が意図的に行った第二の操作が反映された第一の計数手段の値を第二の抽選手段が参照しないことで第二の抽選に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。

【２５１１】

＜計数の実施例＞

次に、図１６９を用いて、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）による計数の実施例について説明する。

【２５１２】

図１６９は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）による計数の実施例を時系列で示した図である。計数の実施例の説明に先立って、図１６９の最上段に表記した項目について説明する。

【２５１３】

「区間」は、遊技の状態を管理するための情報であり、本例では、非有利区間（第一の区間）と有利区間（第二の区間）がある。「演出状態」は、演出状態を管理するための情報であり、本例では、非有利区間（第一の区間）の演出状態として、通常状態（通常状態Ａ）があり、有利区間（第二の区間）の演出状態として、通常状態（通常状態Ｂ）、チャンス状態、ＡＴ状態、ＥＤ状態がある。

【２５１４】

「表示手段のナビ」は、液晶表示装置１５７における操作ナビの表示態様を示しており、「３－１－２」は、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作（第一停止中操作）を行うことを促す操作ナビを表示することを示し、「３－２－１」は、右ストップボタン１３９→中ストップボタン１３８→左ストップボタン１３７の順番で停止操作（第一停止右操作）を行うことを促す操作ナビを表示することを示し、「１－２－３」は、左ストップボタン１３７→中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９の順番で停止操作（第一停止左操作）を行うことを促す操作ナビを表示することを示している。

【２５１５】

なお、以降、第一停止左操作を、「Ｌ第一停止」という場合があり、第一停止左操作以外の停止操作、すなわち、第一停止中操作および第一停止右操作を、総称して「Ｌ第一停

止以外の操作」という場合がある。
【２５１６】
「賭数」は、当該遊技におけるメダルの賭数（遊技に用いられた遊技価値量）を示しており、「３」は、３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われたことを示し、「２」は、２枚賭け遊技（２ＢＥＴ遊技）が行われたことを示している。なお、以降、２枚賭け遊技（２ＢＥＴ遊技）を、「３以外の賭数」という場合がある。
【２５１７】
入賞役は、当該遊技において入賞した入賞役（ハズレを含む）やチャンス目を示しており、「共通ベル」は、小役４（共通ベル）を示し、「押し順ベル」は、小役５（押し順ベル）を示し、「リプレイ」は、再遊技役を示し、「２ＢＥＴＢＢ」は、２枚賭け遊技におけるボーナスを示し、「ハズレ」は、いずれの役にも当選しなかったことを示している。
【２５１８】
「停止順」は、ストップボタン１３７～１３９の停止操作の実際の順番を示しており、例えば、「ＬＣＲ」は、左ストップボタン１３７→中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９の順番で停止操作（第一停止左操作）が行われたことを示し、「ＣＲＬ」は、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作（第一停止中操作）が行われたことを示し、「ＲＣＬ」は、右ストップボタン１３９→中ストップボタン１３８→左ストップボタン１３７の順番で停止操作（第一停止右操作）が行われたことを示している。「獲得数」は、当該遊技において獲得した（払出された）メダルの枚数（遊技の結果として付与された遊技価値量）を示している。
【２５１９】
「第一の計数手段」と右隣りの「１０進表記」は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値（カウント値）を、それぞれ１６進数、１０進数で表記した数値であり、「１０進数表記の初期値との差」は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の初期値（本例では、１６進数でｆ５９ｆ、１０進数で６２８７９）と、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値との差を１０進数で表記した数値である。
【２５２０】
「第二の計数手段」と右隣りの「１０進表記」は、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値（カウント値）を、それぞれ１６進数、１０進数で表記した数値であり、「１０進数表記の初期値との差」は、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の初期値（本例では、１６進数でｆ５９ｆ、１０進数で６２８７９）と、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値との差を１０進数で表記した数値である。
【２５２１】
「遊技者のクレジット」は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダルの枚数（遊技価値量）を示した数値であり、本例では、遊技開始時においてメダル５０枚がクレジットされている。
【２５２２】
＜計数の実施例／（１）電源ＯＦＦ→（２）電源ＯＮ＞
図１６９（２）に示す「（２）電源ＯＮ（設定変更）」の状態は、同図（１）に示す「電源ＯＦＦ」の状態において、本体１０１の内部に設けられた設定キーがオンの状態で電源が投入され、設定変更が行われた状態である。
【２５２３】
同状態では、区間と演出状態は、電源ＯＮ時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、電源ＯＮ時の初期設定として、それぞれ初期値（本例では、１６進数でｆ５９ｆ、１０進数で６２８７９）に設定される。
【２５２４】
本例によれば、第一の計数手段（本例では、差枚数カウンタ）の初期値は、０より大きい値（本例では、１０進数の６２８７９）であるため、遊技者の遊技状況によって第一の計数手段の値が初期値を下回ってもマイナスを考慮せずに値を計数することができ、制御

負担を軽減することができる。

【２５２５】

なお、本例では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の初期値を同じ数値に設定する例を示したが、異なる数値であってもよく、この場合、一方のカウンタの初期値が他方のカウンタの初期値よりも大きくてもよいし、反対に小さくてもよく、例えば、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の初期値は、１０進数で３２８７９等であってもよい。また、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の初期値は、０、または、０より小さい値であってもよい。

【２５２６】

また、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）を初期値に設定する契機（リセットする契機）は、電源ＯＮ時に限定されず、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立した場合、スロットマシンのリセット操作が行われた場合、設定変更が行われた場合、ＲＡＭクリアが行われた場合、エラーが発生した場合のうちの一つ、複数、または、全てであってもよい。また、一方のカウンタに初期値を設定する契機と、他方のカウンタに初期値を設定する契機は、同じでもよいし、異なっていてもよい。

【２５２７】

＜計数の実施例／（２）電源ＯＮ→（３）有利区間移行＞

図１６９（３）に示す「（３）有利区間移行」の状態は、非有利区間（第一の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。

【２５２８】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－３（＝０－３）であり、クレジットは５０から４７（＝５０－３）に減算されるが、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は、非有利区間（第一の区間）では計数（更新）しないことから、それぞれの値は、初期値（本例では、１６進数でｆ５９ｆ、１０進数で６２８７９）に維持される。

【２５２９】

また、当該遊技では、有利区間（第二の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、次回の遊技から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行する。

【２５３０】

＜計数の実施例／（３）有利区間移行→（４）Ｌ第一停止＞

図１６９（４）に示す「（４）Ｌ第一停止」の状態は、移行後の有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。

【２５３１】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－３（＝０－３）であり、クレジットは４７から４４（＝４７－３）に減算されるとともに、図１６８（ａ）（１）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作（本例では、Ｌ第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）することから、それぞれの値は、初期値（本例では、１６進数でｆ５９ｆ、１０進数で６２８７９）から、１６進数でｆ５９ｃ、１０進数で６２８７６（＝６２８７９－３）に更新される。

【２５３２】

＜計数の実施例／（４）Ｌ第一停止→（５）Ｌ第一停止＞

図１６９（５）に示す「（５）Ｌ第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲでリプレイ（再遊技役）に入賞した

状態である。
【２５３３】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であるが、リプレイ（再遊技役）に入賞し、当該遊技における差枚数は０（＝獲得数３－賭け数３）であることから、クレジットは４４に維持されるとともに、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）両方の値も、１６進数でｆ５９ｃ、１０進数で６２８７６に維持される。
【２５３４】
＜計数の実施例／（５）Ｌ第一停止→（６）Ｌ第一停止＞
図１６９（６）に示す「（６）Ｌ第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲで共通ベル（払出数１５）に入賞した状態である。
【２５３５】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは４４から５６（＝４４＋１２）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（１）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作（本例では、Ｌ第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）することから、それぞれの値は、１６進数でｆ５９ｃ、１０進数で６２８７６から、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１（＝６２８７９＋１２）に更新される。
【２５３６】
＜計数の実施例／（６）Ｌ第一停止→（７）Ｌ以外第一停止＞
図１６９（７）に示す「（７）Ｌ以外第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＣＲＬでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。
【２５３７】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－３（＝０－３）であり、クレジットは５６から５３（＝５６－３）に減算されるとともに、図１６８（ａ）（２）を用いて説明したように、第一の遊技（本例では、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において、第二の操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５９ｃ、１０進数で６２８７６から、１６進数でｆ５ａ８、１０進数で６２８８８（＝６２８９１－３）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。
【２５３８】
以降の「（７）Ｌ以外第一停止」～「（１２）Ｌ以外第一停止」の遊技期間では、第一の遊技（本例では、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において第二の操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）が行われた場合、第一の計数手段（本例では、差枚数カウンタ）の値が更新され、第二の計数手段（本例では、仮想差枚数カウンタ）の値が更新されないため、第一の遊技において第二の操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって第一の操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。
【２５３９】
また、以降の「（７）Ｌ以外第一停止」～「（１２）Ｌ以外第一停止」の遊技期間では、第一の遊技（本例では、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において第一の遊技における非推奨操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）が行われた場合、第一の計数手段（本例では、差枚数カウンタ）の値が更新され、第二の計数手段（本例では、仮想差枚数カウンタ）の値が更新されないため、第一の遊技において非推奨操作が

行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって推奨操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【２５４０】

また、スロットマシン１００では、第一の遊技（本例では、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において、第二の操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）が行われた場合には、ＡＴ抽選（第一の抽選）を実行しないことから、以降の「（７）Ｌ以外第一停止」～「（１２）Ｌ以外第一停止」の遊技期間では、ＡＴ抽選を実行しない。

【２５４１】

本例によれば、第二の操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）では第一の抽選が実行されず、遊技者が不利な状態となるため、遊技者に第一の操作（本例では、Ｌ第一停止操作）を促し、第一の操作を実行して遊技してもらうことができる。

【２５４２】

＜計数の実施例／（７）Ｌ以外第一停止→（８）Ｌ以外第一停止＞

図１６９（８）に示す「（８）Ｌ以外第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＲＣＬでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。

【２５４３】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－３（＝０－３）であり、クレジットは５３から５０（＝５３－３）に減算されるとともに、図１６８（ａ）（２）を用いて説明したように、第一の遊技（本例では、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において、第二の操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａ８、１０進数で６２８８８から、１６進数でｆ５ａ５、１０進数で６２８８５（＝６２８８８－３）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５４４】

＜計数の実施例／（８）Ｌ第一停止→（９），（１０）Ｌ以外第一停止＞

図１６９（９），同図（１０）に示す「（９）Ｌ第一停止」および「（１０）Ｌ第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＣＲＬ，停止順ＲＣＬでリプレイ（再遊技役）に入賞した状態である。

【２５４５】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であるが、リプレイ（再遊技役）に入賞し、当該遊技における差枚数は０（＝獲得数３－賭け数３）であることから、クレジットは５０に維持されるとともに、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａ５、１０進数で６２８８５に維持され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５４６】

＜計数の実施例／（１０）Ｌ以外第一停止→（１１）Ｌ以外第一停止＞

図１６９（１１）に示す「（１１）Ｌ以外第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＣＲＬで共通ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２５４７】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは５０から６２（＝５０＋１２）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（２）を用いて説明したように、第一の遊技（本例では、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において、第二の操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）

を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａ５、１０進数で６２８８５から、１６進数でｆ５ｂ１、１０進数で６２８９７（＝６２８８５＋１２）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５４８】

また、第二の操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）が行われた場合に賭け数よりも多い払出数となる第一の役（本例では、共通ベル）は、通常状態においてハズレよりも当選確率が低いため、第二の操作が継続して行われても、仮想の差枚数の方が実際の差枚数よりも大きくなり、遊技者が有利になることが無いため、公平な遊技台を提供することができる。

【２５４９】

なお、第一の役は、停止順によらずに１５枚の払出がある「共通ベル」に限定されず、例えば、左第一停止で１枚の払出があり、左以外第一停止で１５枚の払出がある「偏りベル」であってもよい。

【２５５０】

＜計数の実施例／（１１）Ｌ以外第一停止→（１２）Ｌ以外第一停止＞

図１６９（１２）に示す「（１２）Ｌ以外第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＲＣＬで共通ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２５５１】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは６２から７４（＝６２＋１２）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（２）を用いて説明したように、第一の遊技（本例では、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において、第二の操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｂ１、１０進数で６２８９７から、１６進数でｆ５ｂｄ、１０進数で６２９０９（＝６２８９７＋１２）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５５２】

＜計数の実施例／（１２）Ｌ以外第一停止→（１３）３以外の賭数＞

図１６９（１３）に示す「（１３）３以外の賭数」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。

【２５５３】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－２（＝０－２）であり、クレジットは７４から７２（＝７４－２）に減算されるとともに、図１６８（ａ）（４）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において２枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｂｄ、１０進数で６２９０９から、１６進数でｆ５ｂｂ、１０進数で６２９０７（＝６２９０９－２）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５５４】

以降の「（１３）３以外の賭数」～（２３）２ＢＥＴＢＢ消化」の遊技期間では、第一の賭け数遊技（本例では、２枚賭け遊技）が行われた場合、第一の計数手段（本例では、差枚数カウンタ）の値が更新され、第二の計数手段（本例では、仮想差枚数カウンタ）の

値が更新されないため、第一の遊技において第二の操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって第一の操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【２５５５】

また、スロットマシン１００では、有利区間（第二の区間）において２枚賭け遊技が行われた場合には、ＡＴ抽選（第一の抽選）を実行しないことから、以降の「（１３）３以外の賭数」～（２３）２ＢＥＴＢＢ消化」の遊技期間では、ＡＴ抽選を実行しない。

【２５５６】

本例によれば、第一の賭け数遊技（本例では、２枚賭け遊技）では第一の抽選が実行されず、遊技者が不利な状態となるため、遊技者に第二の賭け数遊技（本例では、３枚賭け遊技）を促し、第一の遊技で遊技してもらうことができる。

【２５５７】

＜計数の実施例／（１３）３以外の賭数→（１４）３以外の賭数＞

図１６９（１４）に示す「（１４）３以外の賭数」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＣＲＬでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。

【２５５８】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－２（＝０－２）であり、クレジットは７２から７０（＝７２－２）に減算されるとともに、図１６８（ａ）（４）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において２枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｂｂ、１０進数で６２９０７から、１６進数でｆ５ｂ９、１０進数で６２９０５（＝６２９０７－２）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５５９】

＜計数の実施例／（１４）３以外の賭数→（１５）３以外の賭数＞

図１６９（１５）に示す「（１５）３以外の賭数」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＲＣＬでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。

【２５６０】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－２（＝０－２）であり、クレジットは７０から６８（＝７０－２）に減算されるとともに、図１６８（ａ）（４）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において２枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｂ９、１０進数で６２９０５から、１６進数でｆ５ｂ７、１０進数で６２９０３（＝６２９０５－２）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５６１】

＜計数の実施例／（１５）３以外の賭数→（１６）３以外の賭数＞

図１６９（１６）に示す「（１６）３以外の賭数」は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲでリプレイ（再遊技役）に入賞した状態である。

【２５６２】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が０であるが、リプレイ（再遊技役）に入賞し、当該遊技における差枚数は０（＝獲得数２－賭け数２）であることから、クレジットは６８に維持されるとともに、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数で

ｆ５ｂ７、１０進数で６２９０３に維持され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５６３】

＜計数の実施例／（１６）３以外の賭数→（１７）３以外の賭数＞

図１６９（１７）に示す「（１７）３以外の賭数」は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＣＲＬでリプレイ（再遊技役）に入賞した状態である。

【２５６４】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が０であるが、リプレイ（再遊技役）に入賞し、当該遊技における差枚数は０（＝獲得数２－賭け数２）であることから、クレジットは６８に維持されるとともに、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｂ７、１０進数で６２９０３に維持され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５６５】

＜計数の実施例／（１７）３以外の賭数→（１８）３以外の賭数＞

図１６９（１８）に示す「（１８）３以外の賭数」は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＲＣＬでリプレイ（再遊技役）に入賞した状態である。

【２５６６】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が０であるが、リプレイ（再遊技役）に入賞し、当該遊技における差枚数は０（＝獲得数２－賭け数２）であることから、クレジットは６８に維持されるとともに、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｂ７、１０進数で６２９０３に維持され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５６７】

＜計数の実施例／（１８）３以外の賭数→（１９）３以外の賭数＞

図１６９（１９）に示す「（１９）３以外の賭数」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲで共通ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２５６８】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１３（＝１５－２）であり、クレジットは６８から８１（＝６８＋１３）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（４）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において２枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｂ７、１０進数で６２９０３から、１６進数でｆ５ｃ４、１０進数で６２９１６（＝６２９０３＋１３）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５６９】

＜計数の実施例／（１９）３以外の賭数→（２０）３以外の賭数＞

図１６９（２０）に示す「（２０）３以外の賭数」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＣＲＬで共通ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２５７０】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１３（＝１５－２）であり、クレジットは８１から９４（＝８１＋１３）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（４）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において２枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）

しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｃ４、１０進数で６２９１６から、１６進数でｆ５ｄ１、１０進数で６２９２９（＝６２９１６＋１３）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５７１】

＜計数の実施例／（２０）３以外の賭数→（２１）３以外の賭数＞

図１６９（２１）に示す「（２１）３以外の賭数」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＲＣＬで共通ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２５７２】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１３（＝１５－２）であり、クレジットは９４から１０７（＝９４＋１３）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（４）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において２枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｄ１、１０進数で６２９２９から、１６進数でｆ５ｄｅ、１０進数で６２９４２（＝６２９２９＋１３）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５７３】

＜計数の実施例／（２１）３以外の賭数→（２２）２ＢＥＴＢＢ入賞＞

図１６９（２２）に示す「（２２）２ＢＥＴＢＢ入賞」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲで２ＢＥＴＢＢ（払出数０）に入賞した状態である。

【２５７４】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－２（＝０－２）であり、クレジットは１０７から１０５（＝１０７－２）に減算されるとともに、図１６８（ａ）（４）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において２枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｄｅ、１０進数で６２９４２から、１６進数でｆ５ｄｃ、１０進数で６２９４０（＝６２９４２－２）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５７５】

＜計数の実施例／（２２）２ＢＥＴＢＢ入賞→（２３）２ＢＥＴＢＢ消化＞

図１６９（２３）に示す「（２３）２ＢＥＴＢＢ消化」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態においてＢＢ遊技に入賞し、当該ＢＢ遊技において２枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲで共通ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２５７６】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１３（＝１５－２）であり、クレジットは１０５から１１８（＝１０５＋１３）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（４）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において２枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｄｃ、１０進数で６２９４０から、１６進数でｆ５ｅ９、１０進数で６２９５３（＝６２９４０＋１３）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５７７】

＜計数の実施例／（２３）２ＢＥＴＢＢ消化→（２４）チャンス目（ＡＴ当選）＞
図１６９（２４）に示す「（２４）チャンス目（ＡＴ当選）」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲでチャンス目（払出数１５）に入賞するとともに、ＡＴ抽選に当選した状態である。
【２５７８】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは１１８から１３０（＝１１８＋１２）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（１）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作（本例では、Ｌ第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）することから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｅ９、１０進数で６２９５３から、１６進数でｆ５ｆ５、１０進数で６２９６５（＝６２９５３＋１２）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１から、１６進数でｆ５ｂ７、１０進数で６２９０３（＝６２８９１＋１２）に更新される。
【２５７９】
＜計数の実施例／（２４）チャンス目（ＡＴ当選）→（２５）ＡＴ＞
図１６９（２５）に示す「（２５）ＡＴ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＡＴ状態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（１）→右（２）→左（３）」に従った停止順ＣＲＬで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。
【２５８０】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは１３０から１４２（＝１３０＋１２）に加算されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｆ５、１０進数で６２９６５から、１６進数でｆ６０１、１０進数で６２９７７（＝６２９６５＋１２）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｂ７、１０進数で６２９０３から、１６進数でｆ５ｃ３、１０進数で６２９１５（＝６２９０３＋１２）に更新される。
【２５８１】
＜計数の実施例／（２６）ＡＴ＞
図１６９（２６）に示す「（２６）ＡＴ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＡＴ状態の最終遊技において、３枚賭け遊技が行われ、「中（１）→右（２）→左（３）」に従った停止順ＣＲＬで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。
【２５８２】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは４４２（＝前回のクレジット４３０＋１２）に更新されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ７２ｄ、１０進数で６３２７７に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ６ｄ７、１０進数で６３１９１に更新される。
【２５８３】
＜計数の実施例／（２６）ＡＴ→（２７）通常状態＞
図１６９（２７）に示す「（２７）通常状態」の状態は、有利区間（第二の区間）のＡＴ状態から移行した通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲで共通ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２５８４】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは３１２から３２４（＝３１２＋１２）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（１）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作（本例では、Ｌ第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ７３９、１０進数で６３２８９（＝６３２７７＋１２）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ６ｅ３、１０進数で６３２０３（＝６３１９１＋１２）に更新される。

【２５８５】
＜計数の実施例／（２８）Ｌ以外第一停止＞
図１６９（２８）に示す「（２８）Ｌ以外第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＲＣＬでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。

【２５８６】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－３（＝０－３）であり、クレジットは６８（＝前回のクレジット７１－３）に減算されるとともに、図１６８（ａ）（２）を用いて説明したように、第一の遊技（本例では、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において、第二の操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｅｄｃｆ、１０進数で６０８７９に更新され、初期値との差が所定値（本例では、１０進数で２０００）を超えるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５８７】
また、同状態では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値（本例では、１０進数で６０８７９）は、初期値（本例では、１０進数で６２８７９）よりも小さく（初期値との差がマイナスであり）、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値（本例では、１０進数で６２８９１）は、初期値（本例では、１０進数で６２８７９）よりも大きい（初期値との差がプラスである）。

【２５８８】
本例によれば、第一の計数手段（本例では、差枚数カウンタ）の値と第二の計数手段（本例では、仮想差枚数カウンタ）の値のうち、一方が初期値よりも大きく、他方が初期値よりも小さい場合があるため、演出や抽選等において参照される（または参照されない）第一の計数手段の値と第二の計数手段の値が不一致な場合があることにより、遊技性を高めることができる。

【２５８９】
＜計数の実施例／（２８）Ｌ以外停止→（２９）Ｌ第一停止＞
図１６９（２９）に示す「（２９）Ｌ第一停止」の状態は、移行後の有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。

【２５９０】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－３（＝０－３）であり、クレジットは４７から４４（＝４７－３）に減算されるとともに、図１６８（ａ）（１）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作（本例では、Ｌ第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｅｄｃｃ、１０進数で６０８７６

（＝６０８７９－３）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａ８、１０進数で６２８８８（＝６２８９１－２）に更新される。

【２５９１】

図１６８（ｂ）を用いて説明したように、スロットマシン１００では、フリーズ抽選処理（第二の抽選手段）は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値を参照せずに仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値を参照してフリーズ抽選（第二の抽選）を実行するように構成しているため、遊技者が意図的に第二の操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）を行っても第二の計数手段（本例では、仮想差枚数カウンタ）の値に反映されず第二の抽選（本例では、フリーズ抽選）に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。また、遊技者が意図的に行った第二の操作が反映された第一の計数手段（本例では、差枚数カウンタ）の値を第二の抽選手段が参照しないことで第二の抽選（フリーズ抽選）に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。

【２５９２】

＜計数の実施例／（３０）３以外の賭数＞

図１６９（３０）に示す「（３０）３以外の賭数」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲで共通ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２５９３】

同状態における遊技は、賭け数が２、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１３（＝１５－２）であり、クレジットは１１８（＝前回のクレジット１０５＋１３）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（４）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において２枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｅ９、１０進数で６２９５３に更新され、初期値との差がプラスに転じているが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１に維持される。

【２５９４】

また、有利区間（第二の区間）の通常状態において、２枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲで共通ベル（払出数１５）に入賞し続けた場合、本例のように、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の初期値との差がプラスに転じる場合がある。

【２５９５】

＜計数の実施例／（３０）３以外の賭数→（３１）チャンス目（ＡＴ当選）＞

図１６９（３１）に示す「（３１）チャンス目（ＡＴ当選）」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲでチャンス目（払出数１５）に入賞するとともに、ＡＴ抽選に当選した状態である。

【２５９６】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは１１８から１３０（＝１１８＋１２）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（１）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作（本例では、Ｌ第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）することから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｅ９、１０進数で６２９５３から、１６進数でｆ５ｆ５、１０進数で６２９６５（＝６２９５３＋１２）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ａｂ、１０進数で６２８９１から、１６進数でｆ５ｂ７、１０進数で６２９０３（＝６２８９１＋１２）に更新される。

【２５９７】

＜計数の実施例／（３１）チャンス目（ＡＴ当選）→（３２）ＡＴ＞

図１６９（３２）に示す「（３２）ＡＴ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＡＴ状

態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（１）→右（２）→左（３）」に従った停止順ＣＲＬで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２５９８】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは１３０から１４２（＝１３０＋１２）に加算されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｆ５、１０進数で６２９６５から、１６進数でｆ６０１、１０進数で６２９７７（＝６２９６５＋１２）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｂ７、１０進数で６２９０３から、１６進数でｆ５ｃ３、１０進数で６２９１５（＝６２９０３＋１２）に更新される。

【２５９９】

＜計数の実施例／（３２）ＡＴ）→（３３）ＡＴ＞

図１６９（３３）に示す「（３３）ＡＴ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＡＴ状態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（１）→右（２）→左（３）」に従わずに停止順ＬＣＲで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２６００】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－３（＝０－３）であり、クレジットは１４２から１３９（＝１４２－３）に減算されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、図１６８（ａ）（３）を用いて説明したように、操作ナビに従わずに停止操作を行った場合であっても、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を、当該遊技における実際の差枚数（本例では、－３（＝実際の払出数０－実際の賭数３））に基づいて更新する一方で、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）を、操作ナビに従って停止操作が行われたものとして、当該遊技における仮想の差枚数（本例では、１２（＝入賞役の規定払出数１５－実際の賭数３））に基づいて更新する。

【２６０１】

具体例には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆ６０１、１０進数で６２９７７から、１６進数でｆ５ｆｅ、１０進数で６２９７４（＝６２９７７－３）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆ５ｃ３、１０進数で６２９１５から、１６進数でｆ５ｃｆ、１０進数で６２９２７（＝６２９１５＋１２）に更新される。

【２６０２】

＜計数の実施例／（３４）ＡＴ＞

図１６９（３４）に示す「（３４）ＡＴ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＡＴ状態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（１）→右（２）→左（３）」に従った停止順ＣＲＬで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２６０３】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは４０４３（＝前回のクレジット４０３１＋１２）に加算されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ６ｅ、１０進数で６４８７８に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ３ｆ、１０進数で６４８３１に更新される。

【２６０４】

＜計数の実施例／（３４）ＡＴ→（３５）ＡＴ＞
図１６９（３５）に示す「（３５）ＡＴ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＡＴ状態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「右（１）→中（２）→左（３）」に従った停止順ＲＣＬで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。
【２６０５】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは４０４３から４０４５（＝４０４３＋１２）に加算されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ６ｅ、１０進数で６４８７８から、１６進数でｆｄ３ｆ、１０進数で６４８９０（＝６４８７８＋１２）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ３ｆ、１０進数で６４８３１から、１６進数でｆｄ４ｂ、１０進数で６４８４３（＝６４８３１＋１２）に更新される。
【２６０６】
また、図１６８（ｂ）を用いて説明したように、スロットマシン１００では、有利区間（第二の区間）のＥＤ移行処理（第一の処理）において差枚数カウンタ（第一の計数手段）を参照し、この差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が或る値（本例では、１０進数で２０００、１６進数でｆｄ６ｆ）に到達した場合に、ＥＤ状態への移行条件が成立したと判定して、有利区間（第二の区間）においてＥＤ状態に移行させる。
【２６０７】
本例では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が、１６進数でｆｄ３ｆ、１０進数で６４８９０（＝６４８７８＋１２）に更新され、初期値との差が１０進数で２０１１となり、２０００に到達したことから、ＥＤ状態に移行する。
【２６０８】
＜計数の実施例／（３５）ＡＴ→（３６）ＥＤ＞
図１６９（３６）に示す「（３６）ＥＤ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＡＴ状態から移行したＥＤ状態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「左（１）→中（２）→右（３）」に従った停止順ＬＣＲで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。
【２６０９】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは４０５５から４０６７（＝４０５５＋１２）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（５）を用いて説明したように、ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ７ａ、１０進数で６４８９０から、１６進数でｆｄ８６、１０進数で６４９０２（＝６４８９０＋１２）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ４ｂ、１０進数で６４８４３に維持される。
【２６１０】
＜計数の実施例／（３７）ＥＤ，（３８）ＥＤ＞
図１６９（３７），同図（３８）に示す「（３７）ＥＤ」，「（３８）ＥＤ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＥＤ状態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（１）→右（２）→左（３）」に従った停止順ＣＲＬで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。
【２６１１】
同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは４４２７→４４３９に更新されるとと

もに、図１６８（ａ）（５）を用いて説明したように、ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆｅｅｅ→ｆｅｆａ、１０進数で６５２６２→６５２７４に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ４ｂ、１０進数で６４８４３に維持される。

【２６１２】

＜計数の実施例／（３８）ＥＤ→（３９）ＥＤ＞

図１６９（３９）に示す「（３９）ＥＤ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＥＤ状態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（１）→右（２）→左（３）」に従った停止順ＣＲＬで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２６１３】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは４４３９から４４６１（＝４４３９＋１２）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（５）を用いて説明したように、ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆｆ０６、１０進数で６５２８６（＝６５２７４＋１２）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ４ｂ、１０進数で６４８４３に維持される。

【２６１４】

また、図１６８（ｂ）を用いて説明したように、スロットマシン１００では、有利区間（第二の区間）のリセット判定処理（第二の処理）において差枚数カウンタ（第一の計数手段）を参照し、この差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が第一の値（本例では、１０進数で６５２７９）に到達した場合に、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立したと判定して、有利区間（第二の区間）を非有利区間（第一の区間）に移行させる。

【２６１５】

本例では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が、１６進数でｆｆ０６、１０進数で６５２８６（＝６５２７４＋１２）に更新され、初期値との差が２４０７となり、２４００に到達したことから、有利区間（第二の区間）のED状態から、非有利区間（第一の区間）の通常状態に移行する。なお、上位バイトがｆｆとなったか否かを判定して上位バイトがｆｆであると判定した場合に、有利区間（第二の区間）のＥＤ状態から、非有利区間（第一の区間）の通常状態に移行してもよく、この場合、移行に伴う判定処理の容量を削減することができる。

【２６１６】

本例によれば、第二の区間（本例では、有利区間）の獲得差数を第一の計数手段と第二の計数手段とで保持することで、第二の区間の終了条件を２つの計数手段によって把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【２６１７】

また、第一の値（本例では、１０進数で６５２７９）は、初期値（本例では、１０進数で６２８７９）に第一の絶対値（本例では、１０進数で２４００）を加えた値であり、初期値から第一の絶対値を減じた値は、０より大きい値であるため、遊技者の遊技状態によって獲得枚数が初期値から第一の絶対値を減じた値を超えたとしても、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。

【２６１８】

＜計数の実施例／（３９）ＥＤ→（４０）非有利区間＞

図１６９（４０）に示す「（４０）非有利区間」の状態は、有利区間（第二の区間）から非有利区間（第一の区間）に移行した状態である。

【２６１９】

同状態では、区間と演出状態が、電源ＯＮ時と同様に、それぞれ非有利区間（第一の区

間）、通常状態に設定され、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、有利区間（第二の区間）から非有利区間（第一の区間）への移行時の初期設定として、それぞれ初期値（本例では、１６進数でｆ５９ｆ、１０進数で６２８７９）に設定される。

【２６２０】

＜計数の実施例／（４０）非有利区間→（４１）有利区間移行＞

図１６９（４１）に示す「（４１）有利区間移行」の状態は、非有利区間（第一の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。

【２６２１】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－３（＝０－３）であり、クレジットは４４６１から４４５８（＝４４６１－３）に減算されるが、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は、非有利区間（第一の区間）では計数（更新）しないことから、それぞれの値は、初期値（本例では、１６進数でｆ５９ｆ、１０進数で６２８７９）に維持される。

【２６２２】

また、当該遊技では、有利区間（第二の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、次回の遊技から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行する。

【２６２３】

＜計数の実施例／（４１）有利区間移行→（４２）Ｌ第一停止＞

図１６９（４２）に示す「（４２）Ｌ第一停止」の状態は、移行後の有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。

【２６２４】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－３（＝０－３）であり、クレジットは４４５８から４４５５（＝４４５８－３）に減算されるとともに、図１６８（ａ）（１）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作（本例では、Ｌ第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）することから、それぞれの値は、初期値（本例では、１６進数でｆ５９ｆ、１０進数で６２８７９）から、１６進数でｆ５９ｃ、１０進数で６２８７６（＝６２８７９－３）に更新される。

【２６２５】

＜計数の実施例／（４３）Ｌ第一停止＞

図１６９（４３）に示す「（４３）Ｌ第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、３枚賭け遊技が行われ、停止順ＬＣＲでハズレ（払出数０）に入賞した状態である。

【２６２６】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が０であることから、当該遊技における差枚数は－３（＝０－３）であり、クレジットは２４５８（＝前回のクレジット２４６１－３）に減算されるとともに、図１６８（ａ）（１）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）することから、それぞれの値は、前回の値から、１６進数でｆ５９ｃ、１０進数で６２８７６（＝６２８７９－３）に更新され、いずれも、初期値との差が所定値（本例では、１０進数で２０００）を超える。

【２６２７】

図１６８（ｂ）を用いて説明したように、スロットマシン１００では、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値を参照してフリーズ抽選（第二の抽選）を実行するように構

成しており、本例では、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値が所定値（本例では、１０進数で２０００）を超えた場合に（第二の抽選）を実行する。

【２６２８】

本例によれば、遊技者が意図的に第二の操作（本例では、Ｌ以外第一停止操作）を行っても第二の計数手段（本例では、仮想差枚数カウンタ）の値に反映されず第二の抽選（本例では、フリーズ抽選）に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。

【２６２９】

また、本例では、図１６９（２８）に示す「（２８）Ｌ以外第一停止」の状態におけるフリーズ抽選の当選確率や、フリーズ演出当選後の有利度よりも、図１６９（４３）に示す「（４３）Ｌ第一停止」の状態におけるフリーズ抽選の当選確率や、フリーズ演出当選後の有利度が高くなるように構成している。

【２６３０】

すなわち、本例では、第二の計数手段（本例では、仮想差枚数カウンタ）に関する値（本例では、初期値との差）が第二の値（本例では、１０進数の１２）における第二の抽選（本例では、フリーズ抽選）よりも、該第二の計数手段に関する値が第三の値（本例では、１０進数の－２０００）における該第二の抽選の方が、遊技者に有利（例えば、第二の抽選に当選し易い、または第二の抽選に当選した場合の遊技価値（ＡＴの大きさ）が大きい）となり、第三の値は、第二の値よりも小さい。

【２６３１】

本例によれば、意図的な第二の操作を除外した遊技者の遊技状況が悪いほど、第二の抽選が遊技者に有利となるため、遊技者の遊技状況が悪くても遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【２６３２】

また、第二の計数手段（本例では、仮想差枚数カウンタ）に関する値（本例では、初期値との差）は、第三の値（本例では、１０進数の－２０００）となった後に第二の値（本例では、１０進数の１２）となる場合があるため、遊技者の遊技状態に応じて第二の抽選を実行することができ、公平な遊技台を提供することができる。

【２６３３】

＜計数の実施例／（４４）ＡＴ＞

図１６９（４４）に示す「（４４）ＡＴ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＡＴ状態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（１）→右（２）→左（３）」に従った停止順ＣＲＬで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２６３４】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは６６３８（＝前回のクレジット６６２６＋１２）に加算されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆｅ９ｂ、１０進数で６５１７９に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆｆ１３、１０進数で６５２９９に更新される。

【２６３５】

本例では、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値が、１６進数でｆｆ１３、１０進数で６５２９９に更新され、初期値との差が１０進数で２４２０となり、２４００に到達したが、図１６８（ｂ）を用いて説明したように、スロットマシン１００では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が第一の値（例えば、６５２７９）に到達するよりも前に仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値が該第一の値に到達する場合（第一の場合）があり、この第一の場合においては、有利区間（第二の区間）が終了しないため、第二の操作によって更新されない第二の計数手段の値が第一の値に到達した場合に第二の区間を終了でき、第二の操作を加味した公正な遊技台を提供することができる。

【２６３６】
なお、図示は省略するが、スロットマシン１００では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が第一の値（例えば、２４００）に到達するとともに仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値が該第一の値に到達する場合（第二の場合）があり、この第二の場合においては、有利区間（第二の区間）が終了するため、第一の計数手段と第二の計数手段がともに第一の値に到達するため、第二の操作が行われずに第二の区間が終了したことを把握することができる。
【２６３７】
＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞
図１６８、図１６９の例では、差枚数カウンタを更新し、その値が所定の値に到達したことを判定して有利区間を終了させる構成となっている。この構成において、所定の値となったときのビットパターンによって、判定処理の負荷を軽減できる場合がある。そこで、このようなビットパターンになる所定の値を定めた上で、この値に到達するまでに要する変化量から初期値を逆算して定めることで、有利区間の終了判定処理の負荷を軽減することができる。以下、このような例について説明する。
【２６３８】
まず、１つ目の例では、差枚数カウンタが２４０１以上加算されると有利区間が終了する（２４００が加算されるまでは有利区間継続）場合に、初期値を「０ｘｆ５９ｆｈ（６２８７９）」に設定した例である。この例では、所定の値が「０ｘｆｆ００ｈ（６５２８０）」であり、１６進数４桁のうちの上位２桁（８ビット）が「ｆｆ」になる。この値からさらに２５５が加算されて「０ｘｆｆｆｆｈ（６５５３５）」になるまでは、１６進数４桁のうちの上位２桁は「ｆｆ」のままである。すなわち上位２桁が「ｆｆ」の場合、初期値からの変化量が２４０１～２６５６の範囲内にあることになる。遊技においてこの範囲を一度に超える更新はされないため、上位２桁が「ｆｆ」であるか否かを判定することで、所定の値に到達したか否かを判定することができる。
【２６３９】
２つ目の例では、差枚数カウンタが２４０１以上加算されると有利区間が終了する（２４００が加算されるまでは有利区間継続）場合に、初期値を「０ｘｅ６９ｆｈ（５９０３９）」に設定した例である。この例では、所定の値が「０ｘｆ０００ｈ（６１４４０）」であり、１６進数４桁のうちの上位１桁（４ビット）が「ｆ」になる。この値からさらに４０９５が加算されて「０ｘｆｆｆｆｈ（６５５３５）」になるまでは、１６進数４桁のうちの上位１桁は「ｆ」のままである。すなわち上位１桁が「ｆ」の場合、初期値からの変化量が２４０１～６４９６の範囲内にあることになる。遊技においてこの範囲を一度に超える更新はされないため、上位１桁が「ｆ」であるか否かを判定することで、所定の値に到達したか否かを判定することができる。
【２６４０】
３つ目の例では、差枚数カウンタが２４０１以上加算されると有利区間が終了する（２４００が加算されるまでは有利区間継続）場合に、初期値を「０ｘ７６９ｆｈ（３０３６７）」に設定した例である。この例では、所定の値が「０ｘ８０００ｈ（３２７６８）」であり、上位１ビットが「１」になる。この値からさらに３２７６７が加算されて「０ｘｆｆｆｆｈ（６５５３５）」になるまでは、上位１ビットは「１」のままである。すなわち上位１ビットが「１」の場合、初期値からの変化量が２４０１～３５１６８の範囲内にあることになる。遊技においてこの範囲を一度に超える更新はされないため、上位１ビットが「１」であるか否かを判定することで、所定の値に到達したか否かを判定することができる。
【２６４１】
４つ目の例では、差枚数カウンタが２４０１以上減算されると有利区間が終了する（２４００が減算されるまでは有利区間継続）場合に、初期値を「０ｘ０ａ６０ｈ（２６５６）」に設定した例である。この例では、所定の値が「０ｘ００ｆｆｈ（２５５）」であり、１６進数４桁のうちの上位２桁（８ビット）が「００」になる。この値からさらに２５

５が減算されて「０ｘ００００ｈ（０）」になるまでは、１６進数４桁のうちの上位２桁は「００」のままである。すなわち上位２桁が「００」の場合、初期値からの変化量が２４０１～２６５６の範囲内にあることになる。遊技においてこの範囲を一度に超える更新はされないため、上位２桁が「００」であるか否かを判定することで、所定の値に到達したか否かを判定することができる。

【２６４２】

なお、上記の例では、特定の桁までの上位桁の全てが同じビットパターンである場合について説明したが、例えば、１つ目の例において、所定の値を「０ｘｅｅ００ｈ（６０９２８）」として、上位２桁が「ｅｅ」であることや上位７ビットが「１１１０１１１」であることを判定するようにしてもよい。この構成では、差枚数カウンタが２４０１以上加算されると有利区間が終了するのであれば、初期値を「０ｘｅ４９ｆ００ｈ（５８５２７）に設定すればよい。

【２６４３】

上記の４例のように、判定にあたって対応するビットパターンの上位数桁のみを対象とすることができるような所定の値を決定した上で、そこから差枚数カウンタの変化量を逆算することで、初期値を導出することができる。なお、上記のビットパターンは、所定の値に到達したときに繰り上がり（あるいは繰り下がり）をするものであり、下位桁から続く同じ値（０か１）と、特定の桁の値が反転した状態となる。例えば、１つ目の例の「０ｘｆｆ００ｈ（６５２８０）」では、上から８桁目（８ビット目）が１であり、それよりも下位桁が全て０であり、これらの値が反転した状態となっている。２つ目の例の「０ｘｆ０００ｈ（６１４４０）」では、上から４桁目（４ビット目）が１であり、それよりも下位桁が全て０であり、これらの値が反転した状態となっている。３つ目の例の「０ｘ８０００ｈ（３２７６８）」では、上から１桁目（１ビット目）が１であり、それよりも下位桁が全て０であり、これらの値が反転した状態となっている。４つ目の例の「０ｘ００ｆｆｈ（２５５）」では、上から８桁目（８ビット目）が０であり、それよりも下位桁が全て１であり、これらの値が反転した状態となっている。

【２６４４】

上記の構成では、プログラム上で特定の桁を含む上位桁だけを扱うようにすればよく、またこれを読み込むためのレジスタ容量も抑えることができる。すなわち、特定の桁を含む上位桁だけを用いて所定の値に到達したか否かを判定することができ、処理負担や容量負担を軽減することができる。

【２６４５】

また、上記の例では、所定の値に到達してからある程度の範囲では差枚数カウンタが変化しても上記判定処理を行うことができる。このため、所定の値に到達してからある程度の回数の遊技を消化させたり、何らかの演出を実行したり、といった動作が可能になる。

【２６４６】

さらに、上記の例では、差枚数カウンタの値の範囲について、初期値を堺にして所定の値の方向の第一の範囲の方が、初期値を堺にして所定の値の方向とは逆方向の第二の範囲よりも狭くなっている。例えば、１つ目の例では初期値が「０ｘｆ５９ｆｈ（６２８７９）」であり、第一の範囲が６２８７９～６５５３５であるのに対し、第二の範囲が０～６２８７９であり、第一の範囲の方が第二の範囲よりも狭くなっている。遊技の内容によっては差枚数カウンタが所定の値とは逆方向に更新される場合があるが、このような場合も差枚数カウンタの挽回の余地ができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２６４７】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン１３７～１３９）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移

行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、２４００枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、６５２７９）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合がある、ことを特徴とする遊技台である。

【２６４８】

本実施形態に係る遊技台によれば、第二の区間（例えば、有利区間）の獲得差数を第一の計数手段と第二の計数手段とで保持することで、第二の区間の終了条件を２つの計数手段によって把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【２６４９】

また、第一の遊技（例えば、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において第一の操作（例えば、Ｌ第一停止操作）が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新され、前記第一の遊技において第二の操作（例えば、Ｌ以外第一停止操作）が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新されないものであってもよい。

【２６５０】

このような構成とすれば、第一の遊技において第二の操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって第一の操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【２６５１】

また、前記第一の操作は、前記第一の遊技における推奨操作であり、前記第二の操作は、前記第一の遊技における非推奨操作であってもよい。

【２６５２】

このような構成とすれば、第一の遊技において非推奨操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって推奨操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【２６５３】

また、第一の抽選（例えば、ＡＴ抽選）を実行可能な第一の抽選手段（例えば、ＡＴ抽選処理）を備え、前記第一の抽選手段は、前記第一の操作が行われた前記第一の遊技において前記第一の抽選を実行可能な手段であり、前記第一の抽選手段は、前記第二の操作が行われた前記第一の遊技において前記第一の抽選を実行しない手段であってもよい。

【２６５４】

このような構成とすれば、第二の操作では第一の抽選が実行されず、遊技者が不利な状態となるため、遊技者に第一の操作を促し、第一の操作を実行して遊技してもらうことができる。

【２６５５】

また、前記第二の計数手段の値が更新される場合の更新量は、前記第一の計数手段の値が更新される場合の更新量と同じであってもよい。

【２６５６】

このような構成とすれば、第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。

【２６５７】

また、前記第一の計数手段の値と前記第二の計数手段の値のうち、一方が初期値よりも大きく、他方が初期値よりも小さい場合があってもよい。

【２６５８】

このような構成とすれば、演出や抽選等において参照される（または参照されない）第

一の計数手段の値と第二の計数手段の値が不一致な場合があることにより、遊技性を高めることができる。
【２６５９】
また、前記第一の計数手段の初期値（例えば、６２８７９）は、０より大きい値であってもよい。
【２６６０】
このような構成とすれば、遊技者の遊技状況によって第一の計数手段の値が初期値を下回ってもマイナスを考慮せずに値を計数することができ、制御負担を軽減することができる。
【２６６１】
また、前記第一の値（例えば、６５２７９）は、前記初期値（例えば、６２８７９）に第一の絶対値（例えば、２４００）を加えた値であり、前記初期値から前記第一の絶対値を減じた値は、０より大きい値であってもよい。
【２６６２】
このような構成とすれば、遊技者の遊技状態によって獲得枚数が初期値から第一の絶対値を減じた値を超えたとしても、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。
【２６６３】
また、前記第二の区間において遊技者に有利な第一の状態（例えば、ＡＴ状態）となる場合があり、前記第一の状態となる前の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の状態が終了した後の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があってもよい。
【２６６４】
このような構成とすれば、遊技者に有利な状態（例えば、ＡＴ状態）の前後、および当該有利な状態中において第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。
【２６６５】
また、前記第二の操作が行われた場合に賭け数よりも多い払出数となる第一の役（例えば、共通ベル）は、通常状態においてハズレよりも当選確率が低いものであってもよい。
【２６６６】
このような構成とすれば、第二の操作が継続して行われても、仮想の差枚数の方が実際の差枚数よりも大きくなり、遊技者が有利になることが無いため、公平な遊技台を提供することができる。
【２６６７】
また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、第二の抽選（例えば、フリーズ抽選）を実行可能な第二の抽選手段（例えば、フリーズ抽選処理）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン１３７～１３９）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、２４００枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、６５２７９）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第

二の計数手段の値も更新される場合があり、第一の遊技（例えば、有利区間（第二の区間）の３枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において第一の操作（例えば、Ｌ第一停止操作）が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新され、前記第一の遊技において第二の操作（例えば、Ｌ以外第一停止操作）が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新されず、前記第二の抽選手段は、前記第二の計数手段の値を参照して前記第二の抽選を実行する手段である、ことを特徴とする遊技台である。

【２６６８】

本実施形態に係る遊技台によれば、遊技者が意図的に第二の操作を行っても第二の計数手段の値に反映されず第二の抽選に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。

【２６６９】

また、前記第二の抽選手段は、前記第一の計数手段の値を参照せずに前記第二の抽選を実行する手段であってもよい。

【２６７０】

このような構成とすれば、遊技者が意図的に行った第二の操作が反映された第一の計数手段の値を第二の抽選手段が参照しないことで第二の抽選に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。

【２６７１】

また、前記第二の計数手段に関する値が第二の値（例えば、１０進数の１２）における前記第二の抽選よりも、該第二の計数手段に関する値が第三の値（本例では、１０進数の－２０００）における該第二の抽選の方が、遊技者に有利となり、前記第三の値は、前記第二の値よりも小さいものであってもよい。

【２６７２】

このような構成とすれば、意図的な第二の操作を除外した遊技者の遊技状況が悪いほど、第二の抽選が遊技者に有利となるため、遊技者の遊技状況が悪くても遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【２６７３】

また、前記第二の計数手段に関する値は、前記第三の値となった後に前記第二の値となる場合があってもよい。

【２６７４】

このような構成とすれば、遊技者の遊技状態に応じて第二の抽選を実行することができ、公平な遊技台を提供することができる。

【２６７５】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン１３７～１３９）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、２４００枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、６５２７９）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、第一の遊技において第一の操作が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新され、前記第一の遊技におい

て第二の操作が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新されず、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達するよりも前に前記第二の計数手段の値が該第一の値に到達する場合（以下、「第一の場合」という。）があり、前記第一の場合においては、前記第二の区間が終了しない、ことを特徴とする遊技台である。

【２６７６】

本実施形態に係る遊技台によれば、第二の操作によって更新されない第二の計数手段の値が第一の値に到達した場合に第二の区間を終了でき、第二の操作を加味した公正な遊技台を提供することができる。

【２６７７】

また、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達するとともに前記第二の計数手段の値が該第一の値に到達する場合（以下、「第二の場合」という。）があり、前記第二の場合においては、前記第二の区間が終了するものであってもよい。

【２６７８】

このような構成とすれば、第一の計数手段と第二の計数手段がともに第一の値に到達するため、第二の操作が行われずに第二の区間が終了したことを把握することができる。

【２６７９】

また、前記第一の操作は、前記第一の遊技における推奨操作であり、前記第二の操作は、前記第一の遊技における非推奨操作であってもよい。

【２６８０】

このような構成とすれば、第一の遊技において非推奨操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって推奨操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【２６８１】

また、第一の抽選（例えば、ＡＴ抽選）を実行可能な第一の抽選手段（例えば、ＡＴ抽選処理）を備え、前記第一の抽選手段は、前記第一の操作が行われた前記第一の遊技において前記第一の抽選を実行可能な手段であり、前記第一の抽選手段は、前記第二の操作が行われた前記第一の遊技において前記第一の抽選を実行しない手段であってもよい。

【２６８２】

このような構成とすれば、第二の操作では第一の抽選が実行されず、遊技者が不利な状態となるため、遊技者に第一の操作を促し、第一の操作を実行して遊技してもらうことができる。

【２６８３】

また、前記第二の計数手段の値が更新される場合の更新量は、前記第一の計数手段の値が更新される場合の更新量と同じであってもよい。

【２６８４】

このような構成とすれば、第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。

【２６８５】

また、前記第一の計数手段の値と前記第二の計数手段の値のうち、一方が初期値よりも大きく、他方が初期値よりも小さい場合があってもよい。

【２６８６】

このような構成とすれば、演出や抽選等において参照される（または参照されない）第一の計数手段の値と第二の計数手段の値が不一致な場合があることにより、遊技性を高めることができる。

【２６８７】

また、前記第一の計数手段の初期値（例えば、６２８７９）は、０より大きい値であってもよい。

【２６８８】

このような構成とすれば、遊技者の遊技状況によって第一の計数手段の値が初期値を下

回ってもマイナスを考慮せずに値を計数することができ、制御負担を軽減することができる。

【２６８９】

また、前記第一の値（例えば、６５２７９）は、前記初期値（例えば、６２８７９）に第一の絶対値（例えば、２４００）を加えた値であり、前記初期値から前記第一の絶対値を減じた値は、０より大きい値であってもよい。

【２６９０】

このような構成とすれば、遊技者の遊技状態によって獲得枚数が初期値から第一の絶対値を減じた値を超えたとしても、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。

【２６９１】

また、前記第二の区間において遊技者に有利な第一の状態（例えば、ＡＴ状態）となる場合があり、前記第一の状態となる前の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の状態が終了した後の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があってもよい。

【２６９２】

このような構成とすれば、遊技者に有利な状態（例えば、ＡＴ状態）の前後、および当該有利な状態中において第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。

【２６９３】

また、前記第二の操作が行われた場合に賭け数よりも多い払出数となる第一の役（例えば、共通ベル）は、通常状態においてハズレよりも当選確率が低いものであってもよい。

【２６９４】

このような構成とすれば、第二の操作が継続して行われても、仮想の差枚数の方が実際の差枚数よりも大きくなり、遊技者が有利になることが無いため、公平な遊技台を提供することができる。

【２６９５】

また、上記の説明では、

第一のカウント手段（例えば、主制御部３００、第一の計数手段）と、

判定手段（例えば、主制御部３００）と、

を備えた遊技台であって、

ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、

前記第一の区間において移行条件が成立したことに基づいて前記第二の区間に移行し、

前記第二の区間において前記判定手段によって終了条件が成立したと判定されたことに基づいて前記第一の区間に移行し、

前記第一のカウント手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値数から遊技に用いられた遊技価値数を減算した結果を用いて獲得差数（例えば、差枚数カウンタ）を更新可能な手段であり、

前記判定手段は、前記獲得差数の初期値からの変化量が第一の値（例えば、２４００枚）に到達した場合に、前記終了条件が成立したと判定する手段であり、

前記判定手段は、前記獲得差数に対応するビットパターンの上位から特定の桁までの値を用いて前記終了条件の成立を判定する手段である（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【２６９６】

この遊技台では、第一のカウント手段の全ての桁を判定する場合よりも処理負担を軽減したり、データ容量を削減したりすることができる。

【２６９７】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記初期値と前記第一の値の合計値に対応するビットパターンが、前記特定の桁より下位の桁の全ての値が該特定の桁の値を反転した値になっている（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【２６９８】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記第一のカウント手段は、前記獲得差数の初期値からの変化量が前記第一の値に到達した後の遊技においても、前記獲得差数を更新可能な手段である（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【２６９９】
　この遊技台では、獲得差数の初期値からの変化量が第一の値に到達した以降も正確にカウントすることができる。
【２７００】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記初期値は、０より大きい値である（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【２７０１】
　この遊技台では、遊技者の遊技状況によって第一のカウント手段の値が初期値を下回った場合でもカウントを継続することができる。
【２７０２】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記第一のカウント手段は、前記獲得差数を所定の範囲の内で更新可能な手段であり、
　前記所定の範囲は、前記初期値を境にして、前記初期値と前記第一の値の合計値が属する第一の範囲と、該第一の範囲とは異なる第二の範囲があり、
　前記第一の範囲の方が前記第二の範囲よりも狭い（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【２７０３】
　この遊技台では、遊技者の遊技状況によって獲得差数が第二の範囲に入った場合でも、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。
【２７０４】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記第一のカウント手段が前記獲得差数を更新する際に、値を更新する場合がある第二のカウント手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）を備えた、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【２７０５】
　この遊技台では、第二の区間の獲得差数を第一のカウント手段と第二のカウント手段とで保持でき、第二の区間の終了条件を２つのカウント手段によって把握でき、公正な遊技台を提供できる。
【２７０６】
　また、本発明に係る遊技台は、所定の遊技領域に球を発射する発射装置と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口と、入賞口に入球した球を検知する検知手段と、検知手段が球を検知した場合に球を払出す払出手段と、所定の図柄(識別情報)を変動表示する可変表示装置を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技状態の推移を告知するようなパチンコ機などにも好適である。

【２７０７】
　また、本発明に係る遊技台は、封入式遊技機に適用することもできる。ここで、「封入式遊技機」は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用するものである。また、主制御部、第１副制御部、および第２副制御部をワンチップで構成してもよいし、主制御部と第１副制御部で双方向の通信が可能に構成してもよい。また、主制御部と第１副制御部で双方向の通信を可能とする一方で、第１副制御部から第２副制御部への通信は一方向の通信としてもよい。
【２７０８】
　また、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。また、実施例に記載した複数の構成のうち、１つの構成に記載している内容を、他の構成に適用することでより遊技の幅を広げられる場合がある。
【２７０９】
　＜差枚数カウンタに基づく演出＞
　次に、図１７０～図１７５を用いて差枚数カウンタに基づく演出について説明する。
【２７１０】
　＜差枚数カウンタに基づく演出例１＞
　図１７０は、或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフであり、図１７１と図１７２は、図１７１に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。
【２７１１】
　＜差枚数カウンタに基づく演出例１／電源投入＞
　図１７０（１）に示すタイミングは、本体１０１の内部に設けられた設定キーがオンの状態で電源が投入され、設定変更が行われたタイミングである。
【２７１２】
　同タイミングでは、区間と演出状態は、電源ＯＮ時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数（獲得差数）を計数する差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、電源ＯＮ時の初期設定として、それぞれ初期値ＣＴ１（例えば、０）に設定される。
【２７１３】
　なお、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の初期値は、０より大きい値（プラスの値）であってもよいし、０よりも小さい値（マイナスの値）であってもよい。また、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）を初期値に設定する契機（リセットする契機）は、電源ＯＮ時に限定されず、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立した場合、スロットマシンのリセット操作が行われた場合、設定変更が行われた場合、ＲＡＭクリアが行われた場合、エラーが発生した場合のうちの一つ、複数、または、全てであってもよい。また、一方のカウンタに初期値を設定する契機と、他方のカウンタに初期値を設定する契機は、同じでもよいし、異なっていてもよい。
【２７１４】
　＜差枚数カウンタに基づく演出例１／遊技期間ＰＴ１（通常状態）＞
　図１７０（１）～（２）の遊技期間ＰＴ１は、非有利区間（第一の区間）の通常状態または有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。
【２７１５】
　本例では、非有利区間（第一の区間）の通常遊技の或る遊技において、有利区間（第二の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、非有利区間（第一の区間）の通常状態から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行している。
【２７１６】
　遊技期間ＰＴ１（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であ

り、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ１（本例では、０。第一の地点）から差枚数ＣＴ２（例えば、－１５００。第二の地点）まで減少している。

【２７１７】

また、図１７０（１）～（２）の遊技期間ＰＴ１（通常状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、以降、当該状態を「差枚数のマイナス領域」や「マイナス領域」と呼ぶ場合がある。

【２７１８】

これに対して、例えば、遊技期間ＰＴ８等は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも増加している状態（第一の状態）であり、以降、当該状態を「差枚数のプラス領域」や「プラス領域」と呼ぶ場合がある。

【２７１９】

遊技期間ＰＴ１（通常状態）では、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。

【２７２０】

ここで、或る演出としては、リール１１０～１１２を用いて行われるリール演出（フリーズ演出）や、表示演出（例えば、チュートリアル表示等）や、特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出や、既存の演出の出現率が高くなる演出や、マイナス領域（第二の状態）であることを示唆する演出（デモ演出等）が該当する。

【２７２１】

これらの或る演出は、差枚数のプラス領域においても、所定の確率で出現する（実行される）場合があるが、本例では、差枚数のプラス領域において或る演出が出現する確率よりも、差枚数のマイナス領域において或る演出が出現する確率の方が高く、或る演出は、差枚数のプラス領域（第二の状態）よりもマイナス領域（第二の状態）の方が出現しやすい（実行されやすい）ように構成している。

【２７２２】

なお、或る演出は、差枚数のプラス領域（第一の状態）よりもマイナス領域（第二の状態）の方が出現しやすいものであればよく、例えば、差枚数のプラス領域において或る演出が出現する確率が０％で、差枚数のマイナス領域において或る演出が出現する確率が０％より大きくてもよい。すなわち、或る演出は、差枚数のマイナス領域においてのみ出現するものでもよい。

【２７２３】

また、或る演出は、差枚数のプラス領域において或る演出が出現する確率が１００％未満で、差枚数のマイナス領域において或る演出が出現する確率が１００％であってもよい。すなわち、或る演出は、差枚数のマイナス領域において必ず出現するものであってもよい。

【２７２４】

図１７１（ａ）は、或る演出の一つであるチュートリアル表示の一例を示した図である。

【２７２５】

チュートリアル表示は、或る演出の一つであり、本例では、液晶表示装置１５７を用いて、姫のキャラクタ画像の表示と、図１７１（ｅ）を用いて後述するフリーズ演出の出現を示唆する表示（本例では、「フリーズを引けば激アツよ」という文字列の表示）を表示する。

【２７２６】

図１７１（ｂ）は、或る演出の一つである特定キャラ演出の一例を示した図である。

【２７２７】

特定キャラ演出は、或る演出の一つであり、本例では、液晶表示装置１５７を用いて、家臣のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な特典が付与されること（例えば、フリー

ズ演出の出現）を示唆する表示（本例では、「チャンス！」という文字列の表示）を表示する。

【２７２８】

なお、遊技者は、図１７１（ａ）、図１７１（ｂ）に示すこれらの演出が出現したことにより、後述するＡＴ状態において多くの遊技価値を獲得できる可能性があることを認識できるため、遊技の継続意欲が向上する場合がある。具体的には、ＡＴ状態開始がマイナスである地点（例えば、図１７０のＣＴ２の地点）からＡＴ状態が完走し有利区間がリセットされる状態の地点（例えば、図１７０のＣＴ６の地点）まで１回のＡＴ状態での獲得に期待できる。

【２７２９】

また、本例では、遊技期間ＰＴ１（通常状態）において、ＡＴ状態への移行条件が成立した（本例では、ＡＴ抽選に当選した）ことから、通常状態からＡＴ状態に移行する。

【２７３０】

＜差枚数カウンタに基づく演出例１／遊技期間ＰＴ２（ＡＴ状態）＞

図１７０（２）～（３）の遊技期間ＰＴ２は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。

【２７３１】

遊技期間ＰＴ２（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２（例えば、－１５００。第二の地点）から差枚数ＣＴ３（例えば、－６９７（＝－１５００＋８０３）。第一の地点）まで増加している。

【２７３２】

また、図１７０（２）～（３）の遊技期間ＰＴ２（ＡＴ状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域である。

【２７３３】

遊技期間ＰＴ２（ＡＴ状態）では、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、ＡＴ状態）に対応するＡＴ演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。

【２７３４】

図１７１（ｃ）は、ＡＴ演出の一例を示した図である。

【２７３５】

ＡＴ演出は、ＡＴ状態であることを示唆する演出であり、本例では、ＡＴ遊技における遊技媒体の獲得枚数の表示（本例では、「２５５ＧＥＴ」という文字列の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示と、ＡＴ状態であることを報知する表示（本例では、「ＡＴ中」という文字列の表示）を含む演出である。

【２７３６】

また、本例では、遊技期間ＰＴ２（ＡＴ状態）において、ＡＴ状態の終了条件が成立した（本例では、所定数のＡＴ遊技を消化した）ことから、ＡＴ状態から通常状態に移行するとともに、遊技期間ＰＴ２（ＡＴ状態）の最終遊技において、液晶表示装置１５７を用いてＡＴ終了演出を実行する。

【２７３７】

図１７１（ｄ）は、ＡＴ終了演出の一例を示した図である。

【２７３８】

ＡＴ終了演出は、ＡＴ状態の終了を示唆する演出であり、本例では、ＡＴ遊技における遊技媒体の総獲得枚数の表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　８０３ＧＥＴ」という文字列の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示を含む演出である。

【２７３９】

＜差枚数カウンタに基づく演出例１／遊技期間ＰＴ３＞

図１７０（３）～（４）の遊技期間ＰＴ３は、通常状態であって、差枚数が減少してい

る状態である。
【２７４０】
遊技期間ＰＴ３（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ３（本例では、－３００。第一の地点）から差枚数ＣＴ４（例えば、－１７００。第二の地点）まで減少している。
【２７４１】
また、図１７０（３）～（４）の遊技期間ＰＴ３（通常状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域である。
【２７４２】
遊技期間ＰＴ３（通常状態）では、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。
【２７４３】
また、本例では、遊技期間ＰＴ３（通常状態）において、ＡＴ状態への移行条件が成立した（本例では、ＡＴ抽選に当選した）ことから、通常状態からＡＴ状態に移行する。
【２７４４】
＜差枚数カウンタに基づく演出例１／遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）＞
図１７０（４）～（６）の遊技期間ＰＴ４は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。
【２７４５】
遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ４（例えば、－１７００。第二の地点）から差枚数ＣＴ５（例えば、０）を経由して差枚数ＣＴ６（例えば、２４００。第一の地点）まで増加し、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立している。
【２７４６】
また、図１７０（４）～（６）の遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）は、前半の同図（４）～（５）の遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域であるのに対して、後半の同図（５）～（６）の遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも増加している状態（第一の状態）であり、差枚数のプラス領域である。
【２７４７】
遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）では、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、ＡＴ状態）に対応するＡＴ演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。
【２７４８】
図１７１（ｅ）は、或る演出の一つであるフリーズ演出の一例を示した図である。
【２７４９】
フリーズ演出は、或る演出の一つであり、本例では、リール１１０～１１２を用いたフリーズ演出に加えて、液晶表示装置１５７を用いて、番長のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること（本例では、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数のプラス領域（第一の状態）に移行するまで遊技価値を獲得可能であること）を示唆する表示（本例では、「限界突破！」という文字列の表示）を表示する。
【２７５０】
本例では、遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）において、差枚数（仮想差枚数カウンタ）のマイナス領域（第二の状態）から差枚数（仮想差枚数カウンタ）のプラス領域（第一の状態）に移行するまで遊技価値を獲得可能であることが確定し、かつ、遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）の或る遊技において、或る内部当選役（本例では、中段チェリー）に内部当選した場合に、乱数値を用いた演出抽選を行い、この演出抽選に当選した場合に、フリーズ演出

（或る演出）を実行する。
【２７５１】
本例では、中段チェリーに内部当選する確率は１／３００であり、差枚数のマイナス領域（第二の状態）においてフリーズ演出を実行する確率（第二の確率）は１／２０であるため、フリーズ演出が実行される確率は１／６０００（＝１／３００×１／２０）である。なお、差枚数のマイナス領域（第二の状態）においてフリーズ演出を実行する確率（第二の確率）は１００％であってもよい。
【２７５２】
本例によれば、或る演出が出現した場合に、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できる可能性が示唆されるため、遊技者の遊技継続の意欲を向上させることができる。また、朝の遊技開始直後においては、或る演出が出現した場合に、設定据え置き（設定変更されていないために第二の状態に滞在していることを推測可能）である可能性があることを遊技者は認識できるため、設定変更判別の要素として或る演出を機能させることができる場合がある。また、ＡＴ終了後に或る演出が出現した場合においては、ＡＴが終了してある程度の遊技価値を獲得したにも関わらず、まだ第一の値まで遊技価値を獲得可能な第二の状態である可能性を示唆されるため、ＡＴ終了後の遊技の継続意欲を向上させることができる場合がある。
【２７５３】
また、或る演出（本例では、フリーズ演出）が出現した場合に、第二の状態（差枚数のマイナス領域）から第一の状態（差枚数のプラス領域）に移行するまで多くの遊技価値を獲得できる可能性が示唆されるため、遊技者の遊技継続の意欲を向上させることができる。
【２７５４】
また、或る演出が発生することで、少なくとも第二の状態から第一の状態に移行するまで遊技価値を獲得できるため、遊技者がＡＴ等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らしている時であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。
【２７５５】
また、或る条件（例えば、図１６８（ａ）に示す、（４）２枚賭け（２ＢＥＴ遊技）が行われた場合、または、（５）ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合）では更新しない第二の計数手段（仮想差枚数カウンタ）の値に基づいて或る演出を実行することで、或る演出を適切なタイミングで実行することができ、公正な遊技台を提供することができる。
【２７５６】
なお、本例では、フリーズ演出（或る演出）は、第二の計数手段の値（仮想差枚数カウンタ）に基づいて実行されるように構成したが、第一計数手段の値（差枚数カウンタ）に基づいて実行されるように構成してもよい。
【２７５７】
図１７１（ｆ）は、或る演出の一つであるエンディング確定演出（完走確定）の一例を示した図である。
【２７５８】
エンディング確定演出（完走確定）は、或る演出の一つであり、液晶表示装置１５７を用いて、番長のキャラクタ画像の表示と、３匹のパンダのキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること（本例では、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数が第一の値（本例では、２４００）に達して有利区間（第二の区間）の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能であること）を示唆する表示（本例では、３匹のパンダがＶの字に並んで出現する表示）を表示する。
【２７５９】
なお、本例におけるエンディング確定演出は、第一の計数カウンタが２４００（図１７０のＣＴ６の地点）まで到達することが確定するものであり、図１７１（ｆ）の「１４００ＧＥＴ」の表示が「４１００ＧＥＴ」（１７００＋２４００）となるまでエンディング

確定演出が継続する。
【２７６０】
本例では、遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）において、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数が第一の値（本例では、２４００）に達して有利区間（第二の区間）の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能であることが確定し、かつ、フリーズ演出の演出抽選に当選した場合に、フリーズ演出の実行後に、エンディング確定演出を実行する。
【２７６１】
本例によれば、或る演出（本例では、エンディング確定演出（完走確定））が出現した場合に、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できる可能性が示唆されるため、遊技者の遊技継続の意欲を向上させることができる。しかも、本例では、フリーズ演出の後にエンディング確定演出（完走確定）が出現するため、遊技者の期待感を一気に高めることができる。
【２７６２】
なお、本例では、フリーズ演出の実行後に、エンディング確定演出を実行する例を示したが、フリーズ演出の実行条件のみが成立し、エンディング確定演出の実行条件（本例では、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数が第一の値（本例では、２４００）に達して有利区間（第二の区間）の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能であることが確定（完走確定））が成立していない場合には、フリーズ演出のみを実行してもよい。
【２７６３】
また、本例では、図１７０（６）に示すタイミングにおいて、差枚数が差枚数ＣＴ６（例えば、２４００。第一の値）に到達し、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立したことから、同タイミングでは、区間と演出状態は、有利区間（第二の区間）の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数（獲得差数）を計数する差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、有利区間（第二の区間）の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ初期値ＣＴ１（例えば、０）に設定される。
【２７６４】
なお、有利区間（第二の区間）の終了条件は、差枚数が２４００に到達した場合に限定されず、例えば、差枚数のプラス領域において完走が確定する最大値である２４００よりも大きな値、例えば４０００等であってもよい。
【２７６５】
また、本例では、図１７０（６）に示すタイミングにおいて、ＡＴ状態の終了条件が成立した（本例では、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立した）ことから、遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）の最終遊技において、液晶表示装置１５７を用いてＡＴ終了演出を実行する。
【２７６６】
図１７２（ａ）は、ＡＴ終了演出（エンディング演出）の一例を示した図である。
【２７６７】
ＡＴ終了演出（エンディング演出）は、ＡＴ状態の終了を示唆する演出であり、本例では、ＡＴ遊技における遊技媒体の総獲得枚数の表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　５１０４ＧＥＴ」という文字列の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示と、３匹のパンダのキャラクタ画像の表示を含む演出である。なお、図１７０のＣＴ４からＣＴ６までの場合は、「４１００ＧＥＴ」の総獲得枚数の表示となる。
【２７６８】
＜差枚数カウンタに基づく演出例１／遊技期間ＰＴ５（通常状態）＞
図１７０（６）～（７）の遊技期間ＰＴ５は、非有利区間（第一の区間）の通常状態または有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。
【２７６９】
本例では、非有利区間（第一の区間）の通常遊技の或る遊技において、有利区間（第二

の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、非有利区間（第一の区間）の通常状態から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行している。

【２７７０】

遊技期間ＰＴ５（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ１（本例では、０。第一の地点）から差枚数ＣＴ７（例えば、－１５０。第二の地点）まで減少している。

【２７７１】

また、図１７０（６）～（７）の遊技期間ＰＴ５（通常状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域である。

【２７７２】

また、本例では、遊技期間ＰＴ５（通常状態）において、ＡＴ状態への移行条件が成立した（本例では、ＡＴ抽選に当選した）ことから、通常状態からＡＴ状態に移行する。

【２７７３】

＜差枚数カウンタに基づく演出例１／遊技期間ＰＴ６（ＡＴ状態）＞

図１７０（７）～（８）の遊技期間ＰＴ７は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。

【２７７４】

遊技期間ＰＴ７（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ７（例えば、－１５０。第二の地点）から差枚数ＣＴ８（例えば、１０００。第一の地点）まで増加している。

【２７７５】

また、本例では、遊技期間ＰＴ７（ＡＴ状態）において、ＡＴ状態の終了条件が成立した（本例では、所定数のＡＴ遊技を消化した）ことから、ＡＴ状態から通常状態に移行する。

【２７７６】

＜差枚数カウンタに基づく演出例１／遊技期間ＰＴ７（通常状態）＞

図１７０（８）～（９）の遊技期間ＰＴ７は、非有利区間（第一の区間）の通常状態または有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【２７７７】

遊技期間ＰＴ７（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ８（本例では、１０００。第一の地点）から差枚数ＣＴ９（例えば、７００。第二の地点）まで減少している。

【２７７８】

また、図１７０（８）～（９）の遊技期間ＰＴ７（通常状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも増加している状態（第一の状態）であり、差枚数のプラス領域である。

【２７７９】

また、本例では、遊技期間ＰＴ７（通常状態）において、ＡＴ状態への移行条件が成立した（本例では、ＡＴ抽選に当選した）ことから、通常状態からＡＴ状態に移行する。

【２７８０】

＜差枚数カウンタに基づく演出例１／遊技期間ＰＴ８（ＡＴ状態）＞

図１７０（９）～（１０）の遊技期間ＰＴ８は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。

【２７８１】

遊技期間ＰＴ８（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ９（例えば、７００。第二の地点）から差枚数ＣＴ１０（例えば、２４００。第一の地点）まで増加し、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立している。

【２７８２】

なお、遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）と遊技期間ＰＴ８（ＡＴ状態）は、いずれも有利区間（第二の区間）の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能な遊技期間であるが、遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）の開始時の差枚数ＣＴ４（本例では、－１７００）は、マイナス領域であるのに対して、遊技期間ＰＴ８（ＡＴ状態）の開始時の差枚数ＣＴ９（本例では、７００）は、プラス領域であるため、遊技期間ＰＴ８（ＡＴ状態）における差枚数の増加数（本例では、１４００（＝２４００－７００）は、遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）における差枚数の増加数（本例では、４１００（＝２４００＋１７００）よりも少なくなっている。

【２７８３】

また、図１７０（９）～（１０）の遊技期間ＰＴ８（ＡＴ状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも増加している状態（第一の状態）であり、差枚数のプラス領域である。

【２７８４】

遊技期間ＰＴ８（ＡＴ状態）では、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、ＡＴ状態）に対応するＡＴ演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。

【２７８５】

図１７２（ｂ）は、或る演出の一つであるフリーズ無し演出の一例を示した図である。

【２７８６】

フリーズ無し演出は、或る演出の一つであり、本例では、リール１１０～１１２を用いたフリーズ演出は実行せず、液晶表示装置１５７を用いて、姫のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること（本例では、差枚数が第一の値（本例では、２４００）に達して有利区間（第二の区間）の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能であること）を示唆する表示（本例では、「アツイ！」という文字列の表示）を表示する。

【２７８７】

本例では、遊技期間ＰＴ８（ＡＴ状態）の或る遊技において、差枚数が第一の値（本例では、２４００）に達して有利区間（第二の区間）の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能であることが確定し、かつ、或る内部当選役（本例では、中段チェリー）に内部当選した場合に、乱数値を用いた演出抽選を行い、この演出抽選に当選した場合に、フリーズ無し演出（或る演出）を実行する。

【２７８８】

本例では、中段チェリーに内部当選する確率は１／３００であり、差枚数のプラス領域（第一の状態）においてフリーズなし演出を実行する確率（第一の確率）は１／２００であるため、フリーズなし演出が実行される確率は１／６００００（＝１／３００×１／２００）である。なお、差枚数のプラス領域（第一の状態）においてフリーズなし演出を実行する確率（第一の確率）は０であってもよい。

【２７８９】

本例によれば、同じ内部当選役（中段チェリー）でも、フリーズ演出とフリーズ無し演出の態様の少なくとも一部を異ならせることで、第一の状態か第二の状態かを遊技者に推測させることができ、遊技性を高めることができる。

【２７９０】

なお、差枚数のマイナス領域（第二の状態）で行う演出（第二の演出）と、差枚数のプラス領域（第一の状態）で行う演出（第一の演出）の組み合わせは、フリーズ演出とフリーズ無し演出に限定されず、例えば、第二の演出がフリーズ＋表示演出Ａ、第一の演出がフリーズなしの表示演出Ａであってもよいし、第二の演出がフリーズ＋表示演出Ａ、第一の演出がフリーズなしの表示演出Ｂであってもよいし、第二の演出がフリーズ＋表示演出Ａ、第一の演出が無演出であってもよい。

【２７９１】

＜差枚数カウンタに基づく演出例２＞

図１７３は、或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフであり、図１７

４と図１７５は、図１７３に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。

【２７９２】

＜差枚数カウンタに基づく演出例２／電源投入＞

図１７３（１１）に示すタイミングは、本体１０１の内部に設けられた設定キーがオンの状態で電源が投入され、設定変更が行われたタイミングであり、図１７０を用いて説明した「電源投入」と同じ状態である。

【２７９３】

重複した説明を回避するために、詳細な説明は省略するが、同タイミングでは、区間と演出状態は、電源ＯＮ時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数（獲得差数）を計数する差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、電源ＯＮ時の初期設定として、それぞれ初期値ＣＴ１１（例えば、０）に設定される。

【２７９４】

＜差枚数カウンタに基づく演出例２／遊技期間ＰＴ１１（通常状態）＞

図１７３（１１）～（１２）の遊技期間ＰＴ１は、非有利区間（第一の区間）の通常状態または有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【２７９５】

本例では、非有利区間（第一の区間）の通常遊技の或る遊技において、有利区間（第二の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、非有利区間（第一の区間）の通常状態から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行している。

【２７９６】

遊技期間ＰＴ１１（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ１１（本例では、０。第一の地点）から差枚数ＣＴ１２（例えば、－１５００。第二の地点）まで減少している。

【２７９７】

また、図１７３（１１）～（１２）の遊技期間ＰＴ１１（通常状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域である。

【２７９８】

遊技期間ＰＴ１１（通常状態）では、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。

【２７９９】

図１７４（ａ）は、或る演出の一つであるチュートリアル表示の一例を示した図である。

【２８００】

チュートリアル表示は、或る演出の一つであり、本例では、液晶表示装置１５７を用いて、姫のキャラクタ画像の表示と、図１７４（ｆ）を用いて後述するフリーズ演出の出現を示唆する表示（本例では、「フリーズ引けば激アツよ」という文字列の表示）を表示する。

【２８０１】

また、本例では、遊技期間ＰＴ１１（通常状態）において、ＡＴ状態への移行条件が成立した（本例では、ＡＴ抽選に当選した）ことから、通常状態からＡＴ状態に移行する。

【２８０２】

＜差枚数カウンタに基づく演出例２／遊技期間ＰＴ１２（ＡＴ状態）＞

図１７３（１２）～（１３）の遊技期間ＰＴ１２は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。

【２８０３】

遊技期間ＰＴ１２（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ１２（例えば、－１５００。第二の地点）から差枚数ＣＴ１３（例えば、－９５０。第一の地点）まで増加している。

【２８０４】

また、図１７３（１２）～（１３）の遊技期間ＰＴ２（ＡＴ状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域である。

【２８０５】

遊技期間ＰＴ１２（ＡＴ状態）では、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、ＡＴ状態）に対応するＡＴ演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。

【２８０６】

図１７４（ｂ）は、ＡＴ演出の一例を示した図である。

【２８０７】

ＡＴ演出は、ＡＴ状態であることを示唆する演出であり、本例では、ＡＴ遊技における遊技媒体の獲得枚数の表示（本例では、「２５５ＧＥＴ」という文字列の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示と、ＡＴ状態であることを報知する表示（本例では、「ＡＴ中」という文字列の表示）を含む演出である。

【２８０８】

また、本例では、図１７３（１３）に示すタイミングにおいて、ＡＴ状態の終了条件が成立した（本例では、所定数のＡＴ遊技を消化した）ことから、ＡＴ状態から通常状態に移行するとともに、遊技期間ＰＴ１２（ＡＴ状態）の最終遊技において、液晶表示装置１５７を用いてＡＴ終了演出を実行する。

【２８０９】

図１７４（ｃ）は、ＡＴ終了演出の一例を示した図である。

【２８１０】

ＡＴ終了演出は、ＡＴ状態の終了を示唆する演出であり、本例では、ＡＴ遊技における遊技媒体の総獲得枚数の表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　５５０ＧＥＴ」という文字列の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示を含む演出である。

【２８１１】

また、本例では、ＡＴ状態の終了条件が成立した時点における差枚数ＣＴ１３がマイナス領域（本例では、－３００）であるため、ＡＴ状態の終了条件が成立した時点における差枚数がプラス領域である場合よりも、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立しにくく、本例では、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立せず、区間は有利区間（第二の区間）に維持され、差枚数は初期化されることなく維持されている。

【２８１２】

＜差枚数カウンタに基づく演出例２／遊技期間ＰＴ１３＞

図１７３（１３）～（１４）の遊技期間ＰＴ１３は、通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【２８１３】

遊技期間ＰＴ１３（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ１３（本例では、－９５０。第一の地点）から差枚数ＣＴ１４（例えば、－１７００。第二の地点）まで減少している。

【２８１４】

また、図１７３（１３）～（１４）の遊技期間ＰＴ１３（通常状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域である。

【２８１５】

遊技期間ＰＴ１３（通常状態）では、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行することに加えて

、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。
【２８１６】
　また、本例では、遊技期間ＰＴ１３（通常状態）において、ＡＴ状態への移行条件が成立した（本例では、ＡＴ抽選に当選した）ことから、通常状態からＡＴ状態に移行する。
【２８１７】
　＜差枚数カウンタに基づく演出例２／遊技期間ＰＴ１４（ＡＴ状態）＞
　図１７３（１４）～（１６）の遊技期間ＰＴ１４は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。
【２８１８】
　遊技期間ＰＴ１４（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ１４（例えば、－１７００。第二の地点）から差枚数ＣＴ１６（例えば、１０７７。第一の地点）まで増加し、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立している。
【２８１９】
　また、図１７３（４）～（６）の遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）は、前半の同図（４）～（５）の遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域であるのに対して、後半の同図（５）～（６）の遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも増加している状態（第一の状態）であり、差枚数のプラス領域である。
【２８２０】
　遊技期間ＰＴ１４（ＡＴ状態）では、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、ＡＴ状態）に対応するＡＴ演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合があるが、本例では、出現していない。
【２８２１】
　図１７４（ｄ）は、ＡＴ演出の一例を示した図である。
【２８２２】
　ＡＴ演出は、ＡＴ状態であることを示唆する演出であり、本例では、ＡＴ遊技における遊技媒体の獲得枚数の表示（本例では、「２５５ＧＥＴ」という文字列の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示と、ＡＴ状態であることを報知する表示（本例では、「ＡＴ中」という文字列の表示）を含む演出である。
【２８２３】
　また、本例では、図１７３（１６）に示すタイミングにおいて、ＡＴ状態におけるメダルの獲得枚数（＝ＣＴ１６－ＣＴ１４）が或る数（例えば、２０００）に到達し、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立したことから、同タイミングでは、区間と演出状態は、有利区間（第二の区間）の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数（獲得差数）を計数する差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、有利区間（第二の区間）の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ初期値ＣＴ１１（例えば、０）に設定される。
【２８２４】
　また、本例では、遊技期間ＰＴ１４（ＡＴ状態）において、ＡＴ状態の終了条件が成立した（本例では、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立した）ことから、遊技期間ＰＴ１４（ＡＴ状態）の最終遊技において、液晶表示装置１５７を用いてＡＴ終了演出を実行する。
【２８２５】
　図１７３（ｅ）は、ＡＴ終了演出の一例を示した図である。
【２８２６】
　ＡＴ終了演出は、ＡＴ状態の終了を示唆する演出であり、本例では、ＡＴ遊技における遊技媒体の総獲得枚数の表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　２７７７ＧＥＴ」という文字列

の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示を含む演出である。
【２８２７】
＜差枚数カウンタに基づく演出例２／遊技期間ＰＴ１５（通常状態）＞
図１７３（１６）～（１７）の遊技期間ＰＴ１５は、非有利区間（第一の区間）の通常状態または有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。
【２８２８】
本例では、非有利区間（第一の区間）の通常遊技の或る遊技において、有利区間（第二の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、非有利区間（第一の区間）の通常状態から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行している。
【２８２９】
遊技期間ＰＴ１５（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ１１（本例では、０。第一の地点）から差枚数ＣＴ１７（例えば、－８１１。第二の地点）まで減少している。
【２８３０】
また、図１７３（１６）～（１７）の遊技期間ＰＴ１５（通常状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域である。
【２８３１】
また、本例では、遊技期間ＰＴ１５（通常状態）において、ＡＴ状態への移行条件が成立した（本例では、ＡＴ抽選に当選した）ことから、図１７３（１７）に示すタイミングにおいて、通常状態からＡＴ状態に移行する。
【２８３２】
＜差枚数カウンタに基づく演出例２／遊技期間ＰＴ１６（ＡＴ状態）＞
図１７３（１７）～（１９）の遊技期間ＰＴ１６は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。
【２８３３】
遊技期間ＰＴ１６（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ１７（例えば、－８１１。第二の地点）から差枚数ＣＴ１９（例えば、２４００。第一の地点）まで増加し、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立している。
【２８３４】
また、図１７３（１７）～（１９）の遊技期間ＰＴ１７（ＡＴ状態）は、前半の同図（１７）～（１８）の遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域であるのに対して、後半の同図（１８）～（１９）の遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも増加している状態（第一の状態）であり、差枚数のプラス領域である。
【２８３５】
遊技期間ＰＴ１６（ＡＴ状態）では、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、ＡＴ状態）に対応するＡＴ演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。
【２８３６】
図１７４（ｆ）は、或る演出の一つであるフリーズ演出の一例を示した図である。
【２８３７】
フリーズ演出は、或る演出の一つであり、本例では、リール１１０～１１２を用いたフリーズ演出に加えて、液晶表示装置１５７を用いて、番長のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること（本例では、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数のプラス領域（第一の状態）に移行するまで遊技価値を獲得可能であること）を示唆する表示（本例では、「限界突破！」という文字列の表示）を表示する。

【２８３８】
本例では、遊技期間ＰＴ４（ＡＴ状態）において、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数のプラス領域（第一の状態）に移行するまで遊技価値を獲得可能であることが確定し、かつ、遊技期間ＰＴ１６（ＡＴ状態）の或る遊技において、或る内部当選役（本例では、中段チェリー）に内部当選した場合に、乱数値を用いた演出抽選を行い、この演出抽選に当選した場合に、フリーズ演出（或る演出）を実行する。
【２８３９】
本例では、中段チェリーに内部当選する確率は１／３００であり、差枚数のマイナス領域（第二の状態）においてフリーズ演出を実行する確率（第二の確率）は１／２０であるため、フリーズ演出が実行される確率は１／６０００（＝１／３００×１／２０）である。
【２８４０】
また、本例では、図１７３（１９）に示すタイミングにおいて、差枚数が差枚数ＣＴ６（例えば、２４００。第一の値）に到達し、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立したことから、同タイミングでは、区間と演出状態は、有利区間（第二の区間）の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数（獲得差数）を計数する差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、有利区間（第二の区間）の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ初期値ＣＴ１（例えば、０）に設定される。
【２８４１】
また、本例では、図１７３（１９）に示すタイミングにおいて、ＡＴ状態の終了条件が成立した（本例では、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立した）ことから、遊技期間ＰＴ１６（ＡＴ状態）の最終遊技において、液晶表示装置１５７を用いてＡＴ終了演出を実行する。
【２８４２】
図１７５（ａ）は、ＡＴ終了演出の一例を示した図である。
【２８４３】
ＡＴ終了演出は、ＡＴ状態の終了を示唆する演出であり、本例では、ＡＴ遊技における遊技媒体の総獲得枚数の表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　３２１１ＧＥＴ」という文字列の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示と、３匹のパンダのキャラクタ画像の表示を含む演出である。
【２８４４】
なお、ＡＴ終了演出は、本例に限定されず、例えば、図１７５（ｂ）に示すようなＡＴ終了演出であってもよい。
【２８４５】
本例のＡＴ終了演出は、図１７５（ａ）に示すＡＴ終了演出の表示に加えて、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立したことを示唆する表示（本例では、「有利区間リセット！」という文字列を含む表示）を含む演出である。
【２８４６】
また、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立した場合に実行する演出は、図１７４（ｅ），図１７５（ａ），（ｂ）に示すＡＴ終了演出等に限定されず、例えば、図１７５（ｃ）に示すようなＡＴ終了演出であってもよい。
【２８４７】
本例のＡＴ終了演出は、図１７４（ｅ）に示すＡＴ終了演出の表示に加えて、特定のキャラクタ画像の表示を含む演出である。このＡＴ終了演出は、差枚数のプラス領域よりも、差枚数のマイナス領域の方が出現しやすい演出の一つであり、ＡＴ状態の終了条件が成立した時点における差枚数がマイナス領域の場合に実行される場合がある。
【２８４８】
本例では、ＡＴ状態の終了条件が成立した時点における差枚数がプラス領域である場合よりも、ＡＴ状態の終了条件が成立した時点における差枚数がマイナス領域の場合の方が

、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立しにくく、区間は有利区間（第二の区間）に維持され、差枚数は初期化されることなく維持されるため、図１７４（ｅ）に示す、特定のキャラクタ画像の表示を含むＡＴ終了演出を実行した場合には、遊技者に対して、有利区間が終了しないかもしれないといった期待感を与えることができ、遊技意欲を持続させることができる。

【２８４９】

一方、図１７４（ｅ）に示す、特定のキャラクタ画像の表示を含まないＡＴ終了演出を実行した場合には、有利区間の終了を示唆することになるが、差枚数がプラス領域である可能性が高いため、有利区間が終了した場合であっても遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。

【２８５０】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、或る演出（例えば、図１７１（ｅ）に示すフリーズ演出、図１７１（ａ）に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図１７１（ｂ）に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図１に示す液晶表示装置１５７、図３に示すスピーカ２７２，２７７、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の値（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の値（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、２４００）に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（以下、「所定の遊技状態」という。）が終了し、前記第一の計数手段の値が或る値よりも増加している状態（以下、「第一の状態」という。）と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態（以下、「第二の状態」という。）があり、前記或る演出は、前記第一の状態よりも前記第二の状態の方が出現しやすい、ことを特徴とする遊技台である。

【２８５１】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、或る演出（例えば、図１７１（ｅ）に示すフリーズ演出、図１７１（ａ）に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図１７１（ｂ）に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図１に示す液晶表示装置１５７、図３に示すスピーカ２７２，２７７、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン１３７～１３９）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、２４００枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、２４００）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の計数手段の値が或る値よりも増加している状態（以下、「第一の状態」という。）と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態（以下、「第二の状態」という。）があり、前記或る演出は、前記第一の状態よりも前記第二の状態の方が出現しやすい、ことを特徴とする遊技台である。

【２８５２】
本実施形態に係る遊技台によれば、或る演出が出現した場合に、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できる可能性が示唆されるため、遊技者の遊技継続の意欲を向上させることができる。また、朝の遊技開始直後においては、或る演出が出現した場合に、設定据え置き（設定変更されていないために第二の状態に滞在していることを推測可能）である可能性があることを遊技者は認識できるため、設定変更判別の要素として或る演出を機能させることができる場合がある。また、ＡＴ終了後に或る演出が出現した場合においては、ＡＴが終了してある程度の遊技価値を獲得したにも関わらず、まだ第一の値まで遊技価値を獲得可能な第二の状態である可能性を示唆されるため、ＡＴ終了後の遊技の継続意欲を向上させることができる場合がある。
【２８５３】
また、前記或る演出が前記第二の状態で実行された場合は、該第二の状態から前記第一の状態に移行するまで前記遊技価値を獲得可能であってもよい。また、前記或る演出は、該或る演出が出現したことに関連して、少なくとも前記第二の状態から前記第一の状態に移行するまで前記遊技価値を獲得可能な演出であってもよい。
【２８５４】
このような構成とすれば、或る演出が発生することで、少なくとも第二の状態から第一の状態に移行するまで遊技価値を獲得できるため、遊技者がＡＴ等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。
【２８５５】
また、前記所定の遊技状態は、前記或る演出の出現後に開始される状態であり、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達して前記所定の遊技状態が終了するまで前記遊技価値を獲得可能な演出が実現可能になるものであってもよい。また、前記或る演出は、該或る演出が出現したことに関連して、前記第二の状態から前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達して前記終了条件が成立するまで前記遊技価値を獲得可能な演出であってもよい。
【２８５６】
このような構成とすれば、或る演出が発生することで、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できるため、遊技者がＡＴ等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。
【２８５７】
また、内部当選役を決定可能な内部当選役決定手段（例えば、内部当選役抽選処理）を備え、前記或る演出は、前記内部当選役決定手段が或る内部当選役（例えば、中段チェリー）を決定した場合に実行される場合がある演出であり、前記第二の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第二の確率（例えば、１／６０００）であり、前記第一の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第一の確率（例えば、１／６００００）であり、前記第一の確率よりも前記第二の確率の方が高い確率であってもよい。
【２８５８】
このような構成とすれば、第一の状態か第二の状態かによって或る演出の実行確率を変化させることができ、遊技者がＡＴ等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても第二の状態に滞在していることへの期待を大きくさせることができる場合がある。
【２８５９】
また、前記第一の場合において、前記演出手段は前記或る演出と少なくとも一部の態様

が異なる演出を実行可能であってもよい。
【２８６０】
このような構成とすれば、同じ内部当選役でも、実行する演出の態様の少なくとも一部を異ならせることで、第一の状態か第二の状態かを遊技者に推測させることができ、遊技性を高めることができる。
【２８６１】
また、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）を備え、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記或る演出は、前記第二の計数手段の値に基づいて実行されるものであってもよい。
【２８６２】
このような構成とすれば、或る条件（例えば、図１６８（ａ）に示す、（４）２枚賭け（２ＢＥＴ遊技）が行われた場合、または、（５）ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合）では更新しない第二の計数手段の値に基づいて或る演出を実行することで、或る演出を適切なタイミングで実行することができ、公正な遊技台を提供することができる。
【２８６３】
また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、或る演出（例えば、図１７１（ｅ）に示すフリーズ演出、図１７１（ａ）に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図１７１（ｂ）に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図１に示す液晶表示装置１５７、図３に示すスピーカ２７２，２７７、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の値（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の値（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、２４００）に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（以下、「所定の遊技状態」という。）が終了し、前記第一の計数手段の値が或る値よりも増加している状態（以下、「第一の状態」という。）と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態（以下、「第二の状態」という。）があり、前記第二の状態において前記或る演出が実行されたことに関連して前記所定の遊技状態を前記第一の状態になるまで継続可能である、ことを特徴とする遊技台である。
【２８６４】
また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、或る演出（例えば、図１７１（ｅ）に示すフリーズ演出、図１７１（ａ）に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図１７１（ｂ）に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図１に示す液晶表示装置１５７、図３に示すスピーカ２７２，２７７、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン１３７～１３９）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、２４００枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、

２４００）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の計数手段の値が或る値よりも増加している状態（以下、「第一の状態」という。）と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態（以下、「第二の状態」という。）があり、前記第二の状態において前記或る演出が実行されたことに関連して遊技者に有利な遊技状態（例えば、ＡＴ状態）に移行した場合に、該有利な遊技状態において前記遊技価値を獲得可能であり、少なくとも該有利な遊技状態によって前記第一の状態に到達する、ことを特徴とする遊技台である。

【２８６５】

本実施形態に係る遊技台によれば、或る演出が出現した場合に、有利な遊技状態によって第一の状態に到達するまで多くの遊技価値を獲得できる可能性が示唆されるため、遊技者の遊技継続の意欲を向上させることができる。

【２８６６】

また、前記第二の状態において前記或る演出が実行されたことに関連して前記所定の遊技状態に移行した場合に、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達して該所定の遊技状態が終了するまで該遊技価値を獲得可能であってもよい。

【２８６７】

このような構成とすれば、或る演出が発生することで、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できるため、遊技者がＡＴ等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。

【２８６８】

また、前記第一の計数手段の値が第二の値である地点（以下、「第一の地点」という。）と、該第一の計数手段の値が第三の値である地点（以下、「第二の地点」という。）があり、前記第二の値は、前記第三の値よりも大きく、前記第一の地点において前記演出手段が前記或る演出を実行する確率よりも、前記第二の地点において該演出手段が該或る演出を実行する確率の方が高い確率であってもよい。

【２８６９】

このような構成とすれば、遊技者が損している方（はまっている方）が或る演出の出現率が高く、見返りが大きいので遊技の継続意欲を向上させることができる。

【２８７０】

また、内部当選役を決定可能な内部当選役決定手段（例えば、内部当選役抽選処理）を備え、前記或る演出は、前記内部当選役決定手段が或る内部当選役（例えば、中段チェリー）を決定した場合に実行される場合がある演出であり、前記第二の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合（以下、「第二の場合」という。）に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第二の確率（例えば、１／６０００）であり、前記第一の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第一の確率（例えば、１／６００００）であり、前記第一の確率よりも前記第二の確率の方が高い確率であってもよい。

【２８７１】

このような構成とすれば、第一の状態か第二の状態かによって或る演出の実行確率を変化させることができ、遊技者がＡＴ等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても第二の状態に滞在していることへの期待を大きくさせることができる場合がある。

【２８７２】

また、前記第一の場合において、前記或る演出は第一の態様によって実行されやすく、前記第二の場合において、前記或る演出は第二の態様によって実行されやすく、前記第一の態様と前記第二の態様は、少なくとも一部が異なる態様であってもよい。

【２８７３】

このような構成とすれば、同じ内部当選役でも、実行する演出の態様の少なくとも一部を異ならせることで、第一の状態か第二の状態かを遊技者に推測させることができ、遊技性を高めることができる。

【２８７４】

また、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）を備え、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記或る演出は、前記第二の計数手段の値（例えば、仮想差枚数カウンタ）に基づいて実行されるものであってもよい。

【２８７５】

このような構成とすれば、或る条件（例えば、図１６８（ａ）に示す、（４）２枚賭け（２ＢＥＴ遊技）が行われた場合、または、（５）ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合）では更新しない第二の計数手段の値に基づいて或る演出を実行することで、或る演出を適切なタイミングで実行することができ、公正な遊技台を提供することができる。

【２８７６】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、或る演出（例えば、図１７１（ｅ）に示すフリーズ演出、図１７１（ａ）に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図１７１（ｂ）に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図１に示す液晶表示装置１５７、図３に示すスピーカ２７２，２７７、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の値（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の値（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、２４００）に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（以下、「所定の遊技状態」という。）が終了し、前記第一の計数手段の値が第二の値である地点（以下、「第一の地点」という。）と、該第一の計数手段の値が第三の値である地点（以下、「第二の地点」という。）があり、前記第二の値は、前記第三の値よりも大きく、前記第一の地点において前記演出手段が前記或る演出を実行する確率よりも、前記第二の地点において該演出手段が該或る演出を実行する確率の方が高い確率である、ことを特徴とする遊技台である。

【２８７７】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、或る演出（例えば、図１７１（ｅ）に示すフリーズ演出、図１７１（ａ）に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図１７１（ｂ）に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図１に示す液晶表示装置１５７、図３に示すスピーカ２７２，２７７、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン１３７～１３９）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、２４００枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、

２４００）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の計数手段の値が第二の値である地点（以下、「第一の地点」という。）と、該第一の計数手段の値が第三の値である地点（以下、「第二の地点」という。）があり、前記第二の値から或る値を減じた値は、前記第三の値から前記或る値を減じた値よりも大きく、前記第一の地点において前記演出手段が前記或る演出を実行する確率よりも、前記第二の地点において該演出手段が該或る演出を実行する確率の方が高い確率である、ことを特徴とする遊技台である。

【２８７８】

本実施形態に係る遊技台によれば、遊技者が損している方（はまっている方）が或る演出の出現率が高いので、はまっていたとしても遊技の継続意欲を持続させることができる場合がある。

【２８７９】

また、前記第一の計数手段の値が或る値よりも増加している状態（以下、「第一の状態」という。）と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態（以下、「第二の状態」という。）があり、前記第一の地点は、前記第一の状態における或る地点であり、前記第二の地点は、前記第二の状態における或る地点であってもよい。

【２８８０】

このような構成とすれば、差枚数がマイナスの状態の方が或る演出が出現しやすいのではまっていても遊技の継続意欲を持続できる。

【２８８１】

また、前記或る演出が実行されたことに関連して前記所定の遊技状態に移行した場合に、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達して前記所定の遊技状態が終了するまで該遊技価値を獲得可能であってもよい。

【２８８２】

このような構成とすれば、或る演出が発生することで、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できるため、遊技者がＡＴ等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。

【２８８３】

また、内部当選役を決定可能な内部当選役決定手段（例えば、内部当選役抽選処理）を備え、前記或る演出は、前記内部当選役決定手段が或る内部当選役（例えば、中段チェリー）を決定した場合に実行される場合がある演出であり、前記第二の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合（以下、「第二の場合」という。）に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第二の確率（例えば、１／６０００）であり、前記第一の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第一の確率（例えば、１／６００００）であり、前記第一の確率よりも前記第二の確率の方が高い確率であってもよい。

【２８８４】

このような構成とすれば、第一の状態か第二の状態かによって或る演出の実行確率を変化させることができ、遊技者がＡＴ等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても第二の状態に滞在していることへの期待を大きくさせることができる場合がある。

【２８８５】

また、前記第一の場合において、前記或る演出は第一の態様によって実行されやすく、前記第二の場合において、前記或る演出は第二の態様によって実行されやすく、前記第一の態様と前記第二の態様は、少なくとも一部が異なる態様であってもよい。

【２８８６】

このような構成とすれば、同じ内部当選役でも、実行する演出の態様の少なくとも一部を異ならせることで、第一の状態か第二の状態かを遊技者に推測させることができ、遊技

性を高めることができる。
【２８８７】
　また、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）を備え、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記或る演出は、前記第二の計数手段の値（例えば、仮想差枚数カウンタ）に基づいて実行されるものであってもよい。
【２８８８】
　このような構成とすれば、或る条件（例えば、図１６８（ａ）に示す、（４）２枚賭け（２ＢＥＴ遊技）が行われた場合、または、（５）ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合）では更新しない第二の計数手段の値に基づいて或る演出を実行することで、或る演出を適切なタイミングで実行することができ、公正な遊技台を提供することができる。
【２８８９】
　また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、を備えた遊技台であって、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の値（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の値（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、２４００）に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（以下、「所定の遊技状態」という。）が終了し、前記第一の計数手段の値が第二の値である地点（以下、「第一の地点」という。）と、該第一の計数手段の値が第三の値である地点（以下、「第二の地点」という。）があり、前記第二の値は、前記第三の値よりも大きく、前記第一の地点よりも前記第二の地点の方が前記所定の遊技状態が終了しにくい、ことを特徴とする遊技台である。
【２８９０】
　また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン１３７～１３９）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、２４００枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、２４００）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の計数手段の値が第二の値である地点（以下、「第一の地点」という。）と、該第一の計数手段の値が第三の値である地点（以下、「第二の地点」という。）があり、前記第二の値から或る値を減じた値は、前記第三の値から前記或る値を減じた値よりも大きく、前記第一の地点よりも前記第二の地点の方が前記終了条件が成立しにくい、ことを特徴とする遊技台である。
【２８９１】
　本実施形態に係る遊技台によれば、差枚数の上限まで猶予がある第二の地点の方が、次のＡＴで完走した場合に恩恵が大きくなるため、有利区間の終了条件が成立しにくいことでＡＴ終了後に遊技の継続意欲を持続させることができる場合がある。
【２８９２】
　また、或る演出（例えば、図１７１（ｅ）に示すフリーズ演出、図１７１（ａ）に示す

表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図１７１（ｂ）に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図１に示す液晶表示装置１５７、図３に示すスピーカ２７２，２７７、各種ランプ）を備え、前記或る演出が実行されたことに関連して前記所定の遊技状態に移行した場合に、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達して該所定の遊技状態が終了するまで該遊技価値を獲得可能であってもよい。

【２８９３】

このような構成とすれば、或る演出が発生することで、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できるため、遊技者がＡＴ等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。また、ＡＴ終了後に或る演出の実行確率を相対的に高い状態に据え置くことで継続意欲を持続させることができる。

【２８９４】

また、前記第一の計数手段の値が前記或る値よりも増加している状態（以下、「第一の状態」という。）と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態（以下、「第二の状態」という。）があり、前記所定の遊技状態の終了時における前記第一の地点は、前記第一の状態における或る地点であり、前記所定の遊技状態の終了時における前記第二の地点は、前記第二の状態における或る地点であってもよい。

【２８９５】

このような構成とすれば、ＡＴ終了時に第一の地点では有利区間や差枚数のリセットが相対的に起こりやすいので、リセットされた場合、マイナス域に突入しやすくなり或る演出が出やすくなる傾向にある。そのためＡＴ終了時にリセットした場合にはフリーズの出現率を高めるとともにフリーズの恩恵を受けやすい状態に移行するため、遊技の継続意欲を向上させることができる。一方、ＡＴ終了時の第二の地点では、ＡＴ開始時よりはフリーズの出現率が劣る可能性があるものの、フリーズを引いた場合にリセットされた場合よりも恩恵が大きくなるためいずれにしても遊技の継続意欲を持続できる。

【２８９６】

また、前記或る演出が実行された場合に、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に必ず到達するものであってもよい。

【２８９７】

また、内部当選役を決定可能な内部当選役決定手段（例えば、内部当選役抽選処理）を備え、前記或る演出は、前記内部当選役決定手段が或る内部当選役を決定した場合に実行される場合がある演出であり、前記第一の地点では、前記或る演出は第一の態様によって実行されやすく、前記第二の地点では、前記或る演出は第二の態様によって実行されやすく、前記第一の態様と前記第二の態様は、少なくとも一部が異なる態様であるものであってもよい。

【２８９８】

このような構成とすれば、ＡＴ終了後に有利区間の終了条件が成立するか否か（有利区間がリセットされるか否か）を推測させることができる場合がある。

【２８９９】

また、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）を備え、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記或る演出は、前記第二の計数手段の値（例えば、仮想差枚数カウンタ）に基づいて実行されるものであってもよい。

【２９００】

このような構成とすれば、或る条件（例えば、図１６８（ａ）に示す、（４）２枚賭け（２ＢＥＴ遊技）が行われた場合、または、（５）ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合）では更新しない第二の計数手段の値に基づいて或る演出を実行することで、或る演出を適切なタイミングで実行することができ、公正な遊技台を提供

することができる。
【２９０１】
＜コンプリート機能と遊技価値表示＞
次に、図１７６～図１８２を用いて、コンプリート機能と遊技価値表示について説明する。
【２９０２】
＜コンプリート機能＞
コンプリート機能とは、上述の獲得差数の最大値と獲得差数の最小値との差（最大差数。いわゆるＭＹ値、あるいはＭＹカウンタの値）が第二の値（本例では、１９０００）に到達した場合（コンプリート機能が発動した場合）に、遊技停止の実行を示唆する報知（コンプリート上限到達報知）を行うとともに、遊技を停止する機能のことである。
【２９０３】
なお、ＡＴ状態においてコンプリート機能が発動した場合には、ＡＴ状態は直ぐに終了し、通常状態に移行する。また、ボーナス遊技中においてコンプリート機能が発動した場合には、ボーナス遊技を直ぐに終了し、通常状態に移行してもよいし、ボーナス遊技の終了後に通常状態に移行してもよい。コンプリート機能が発動した場合、設定変更によってコンプリート機能を解除することは可能であるが、電源の入れ直しやリセット操作だけではコンプリート機能を解除することができない。
【２９０４】
＜コンプリート機能／コンプリート上限到達報知＞
スロットマシン１００の報知手段は、ＭＹ値（最大差数）が第二の値（本例では、１９０００）に到達した場合に、遊技停止の実行を示唆する報知（コンプリート上限到達報知）を実行する場合がある。
【２９０５】
図１７６（ｂ）は、コンプリート上限到達報知の一例を示した図である。
【２９０６】
コンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する報知であり、本例のコンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する表示（本例では、「打ち止めです　遊技を停止します」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。なお、本例では演出画像表示装置１５７を用いてコンプリート上限到達報知を実行する構成であるが、例えば払出枚数表示器１２７のような主制御部３００で管理されているデバイスを用いてコンプリート上限到達報知を実行する構成としてもよい。
【２９０７】
本例では、ＭＹ値（最大差数）が第二の値（本例では、１９０００）に到達したことを契機として、液晶表示装置１５７を用いて、図１７６（ｂ）に示すコンプリート上限到達報知を実行する。
【２９０８】
＜コンプリート機能／コンプリート機能事前報知＞
スロットマシン１００の報知手段は、ＭＹ値（最大差数）が第二の値（本例では、１９０００）に到達する前に、ＭＹ値（最大差数）が第二の値（本例では、１９０００）に到達する可能性を示唆する報知（コンプリート機能事前報知）を行う場合がある。
【２９０９】
図１７６（ａ）は、コンプリート機能事前報知の一例を示した図である。
【２９１０】
コンプリート機能事前報知は、ＭＹ値（最大差数）が第二の値（本例では、１９０００）に到達する可能性を示唆する報知であり、本例のコンプリート機能事前報知は、遊技停止の実行を事前に示唆する表示（本例では、「後５００枚で打ち止めです」という文字列の表示）を含む報知である。
【２９１１】

本例では、ＭＹ値（最大差数）が第二の値よりも小さい或る値（本例では、１８５００）に到達したことを契機として、液晶表示装置１５７を用いて、図１７６（ａ）に示すコンプリート機能事前報知を実行する。

【２９１２】

本例によれば、最大差数が第二の値に到達すること（コンプリート機能の上限が近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。

【２９１３】

なお、コンプリート上限到達報知を開始する閾値（第二の値）は、１９０００に限定されず、他の数値であってもよい。また、コンプリート機能事前報知を開始する閾値は、１８５００に限定されず、コンプリート上限到達報知を実行する閾値（第二の値）よりも小さな数値であればよい。

【２９１４】

また、「ＭＹ値」が第二の値に到達した場合に、コンプリート上限到達報知を実行する例を示したが、遊技の結果として付与された遊技価値の量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた前記遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した「獲得差数」が、第二の値に到達した場合に、コンプリート上限到達報知を実行してもよい。

【２９１５】

また、コンプリート上限到達報知やコンプリート機能事前報知は、差枚数のプラス領域で実行する場合に限定されず、差枚数のマイナス領域で実行される場合がある。

【２９１６】

＜遊技価値表示＞

スロットマシン１００は、遊技の結果として付与された遊技価値の値から遊技に用いられた遊技価値の値を減算した獲得差数（メダルの獲得差数）が表示可能な遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を備えている。

【２９１７】

例えば、図１７６（ａ）に示すコンプリート機能事前報知の実行時においては、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示（本例では、「１３５００」という数字の表示）を表示しており、図１７６（ｂ）に示すコンプリート上限到達報知の実行時においては、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示（本例では、「１４０００」という数字の表示）を表示している。

【２９１８】

＜メダル表示装置／遊技価値表示上限到達報知＞

スロットマシン１００の報知手段は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達した場合に、メダルの精算を促す報知（遊技価値表示上限到達報知）を実行する。

【２９１９】

図１７６（ｄ）は、遊技価値表示上限到達報知の一例を示した図である。

【２９２０】

遊技価値表示上限到達報知は、メダルの精算を促す報知であり、本例の遊技価値表示上限到達報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達したことを示唆する表示（本例では、「これ以上表示できません」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。

【２９２１】

本例では、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達したことを契機として、液晶表示装置１５７を用いて、図１７６（ｄ）に示す遊技価値表示上限到達報知を実行する。

【２９２２】

＜メダル表示装置／遊技価値表示上限到達事前報知＞
スロットマシン１００の報知手段は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達する前に、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達する可能性を示唆する報知（遊技価値表示上限到達事前報知）を行う場合がある。
【２９２３】
図１７６（ｃ）は、遊技価値表示上限到達事前報知の一例を示した図である。
【２９２４】
遊技価値表示上限到達事前報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達する可能性を示唆する報知であり、本例の遊技価値表示上限到達事前報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達する可能性を示唆する表示（本例では、「計数上限間近です」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。
【２９２５】
本例では、メダルの獲得差数が第三の値よりも小さい或る値（本例では、１５３６９）に到達したことを契機として、液晶表示装置１５７を用いて、図１７６（ｃ）に示す遊技価値表示上限到達事前報知を実行する。
【２９２６】
本例によれば、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達すること（遊技価値表示手段の表示上限が近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。
【２９２７】
なお、遊技価値表示上限到達報知を開始する閾値（第三の値）は、１６３８３に限定されず、他の数値であってもよい。また、遊技価値表示上限到達事前報知を開始する閾値は、１５３６９に限定されず、遊技価値表示上限到達報知を実行する閾値（第三の値）よりも小さな数値であればよい。
【２９２８】
また、遊技価値表示上限到達報知や遊技価値表示上限到達事前報知は、差枚数のプラス領域で実行する場合に限定されず、差枚数のマイナス領域で実行される場合がある。また、獲得差数は、他の遊技台で獲得した遊技価値の量を、遊技を行う遊技台に加算（貸出）することが可能であるため、遊技を行う遊技台に加算（貸出）した場合に、ＭＹ値（最大獲得差数）が第二の値（本例では、１９０００）に到達する前に、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達する場合がある。
【２９２９】
また、コンプリート上限到達報知や遊技価値表示上限到達報知は、本例に限定されず、例えば、ＭＹ値（最大獲得差数）が第二の値（本例では、１９０００）に到達し、かつ、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達した場合には、図１７６（ｄ）に示す両機能上限到達報知を実行してもよい。
【２９３０】
本例の両機能上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する表示（本例では、「打ち止めです　遊技を停止します」という文字列の表示）と、メダルの獲得差数が第三の値に到達したことを示唆する表示（本例では、「これ以上表示できません」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。
【２９３１】
＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１＞
次に、図１７７～図１８０を用いて、コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１について説明する。
【２９３２】
図１７７は、或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフであり、図１７８～図１８０は、図１７７に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の一例を示し

た図である。
【２９３３】
＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１／電源投入＞
図１７７（１）に示すタイミングは、本体１０１の内部に設けられた設定キーがオンの状態で電源が投入され、設定変更が行われたタイミングである。
【２９３４】
同タイミングでは、区間と演出状態は、電源ＯＮ時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数（獲得差数）を計数する差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、電源ＯＮ時の初期設定として、それぞれ初期値ＣＴ２１（例えば、０）に設定される。
【２９３５】
＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１／遊技区間ＰＴ２１（通常状態）＞
図１７７（１）～（２）の遊技期間ＰＴ２１は、非有利区間（第一の区間）の通常状態または有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。
【２９３６】
本例では、非有利区間（第一の区間）の通常遊技の或る遊技において、有利区間（第二の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、非有利区間（第一の区間）の通常状態から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行している。
【２９３７】
遊技期間ＰＴ２１（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２１（本例では、０。第一の地点）から差枚数ＣＴ２２（例えば、－１５００。第二の地点）まで減少している。
【２９３８】
また、図１７７（１）～（２）の遊技期間ＰＴ２１（通常状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域である。
【２９３９】
遊技期間ＰＴ２１（通常状態）では、図１７８（ａ）に示すように、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行するとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの貸出５０枚に対応する「００００５０」という数字の表示）を表示する。
【２９４０】
＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１／遊技区間ＰＴ２２（ＡＴ状態）＞
図１７７（２）～（３）の遊技期間ＰＴ２２は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。
【２９４１】
遊技期間ＰＴ２２（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２２（例えば、３１。第二の地点）から差枚数ＣＴ２３（例えば、７０３３。第一の地点）まで増加している。
【２９４２】
また、図１７７（２）～（３）の遊技期間ＰＴ２２（ＡＴ状態）は、差枚数がＣＴ２２（本例では、－１５００）からＣＴ２１（本例では、０）に到達するまでの遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域であるのに対して、差枚数がＣＴ２１（本例では、０）からＣＴ２３（本例では、７０３３）に到達するまでの遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、０。或る値）よりも増加している状態（第一の状態）であり、差枚数のプラス領域である。
【２９４３】

遊技期間ＰＴ２２（ＡＴ状態）では、遊技期間ＰＴ２２（ＡＴ状態）の最初の遊技において、リール１１０～１１２を用いたフリーズ演出に加えて、図１７８（ｂ）に示すように、液晶表示装置１５７を用いて、番長のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること（本例では、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数のプラス領域（第一の状態）に移行するまで遊技価値を獲得可能であること）を示唆する表示（本例では、「限界突破！」という文字列の表示）を表示する。

【２９４４】

また、遊技期間ＰＴ２２（ＡＴ状態）では、遊技期間ＰＴ２２（ＡＴ状態）の最初の遊技において、ＭＹ値（最大差数）を初期値（本例では、０）に設定し、ＭＹ値（最大差数）のカウントを開始するとともに、図１７８（ｃ）に示すように、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示（本例では、ＭＹ値（最大差数）が０であることを示す「００００ＧＥＴ」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が３１枚であることを示す「０００３１」という数字の表示）を表示する。

【２９４５】

また、遊技期間ＰＴ２２（ＡＴ状態）において、ＡＴ状態の終了条件が成立した（本例では、所定数のＡＴ遊技を消化した）場合には、ＡＴ状態から通常状態に移行するとともに、遊技期間ＰＴ２２（ＡＴ状態）の最終遊技において、図１７８（ｄ）に示すように、液晶表示装置１５７を用いて、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示（本例では、ＭＹ値（最大差数）が７００２であることを示す「７００２ＧＥＴ」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が７０３３枚であることを示す「０７０３３」という数字の表示）を表示する。

【２９４６】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１／遊技区間ＰＴ２３（通常状態）＞

図１７７（３）～（４）の遊技期間ＰＴ２３は、有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【２９４７】

遊技期間ＰＴ２３（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２３（例えば、７０３３。第一の地点）から差枚数ＣＴ２４（例えば、６８３２。第二の地点）まで減少している。

【２９４８】

遊技期間ＰＴ２３（通常状態）では、図示は省略するが、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行するとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示を表示する。

【２９４９】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１／遊技区間ＰＴ２４（ＡＴ状態）＞

図１７７（４）～（５）の遊技期間ＰＴ２４は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。

【２９５０】

遊技期間ＰＴ２４（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２４（例えば、６８３２。第二の地点）から差枚数ＣＴ２５（例えば、８８８２。第一の地点）まで増加している。

【２９５１】

遊技期間ＰＴ２４（ＡＴ状態）では、遊技期間ＰＴ２２（ＡＴ状態）の最初の遊技において、図１７８（ｅ）に示すように、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、ＡＴ状態）に対応するＡＴ演出等を実行する。

【２９５２】

また、遊技期間ＰＴ２２（ＡＴ状態）では、遊技期間ＰＴ２２（ＡＴ状態）の最初の遊

技において、ＭＹ値（最大差数）を初期値（本例では、０）に設定し、ＭＹ値（最大差数）のカウントを開始するとともに、図１７８（ｅ）に示すように、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示（本例では、ＭＹ値（最大差数）が０であることを示す「０００００ＧＥＴ」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が６８３２枚であることを示す「０６８３２」という数字の表示）を表示する。

【２９５３】

また、遊技期間ＰＴ２４（ＡＴ状態）において、ＡＴ状態の終了条件が成立した（本例では、所定数のＡＴ遊技を消化した）場合には、ＡＴ状態から通常状態に移行するとともに、遊技期間ＰＴ２４（ＡＴ状態）の最終遊技において、図１７８（ｆ）に示すように、液晶表示装置１５７を用いて、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示（本例では、ＭＹ値（最大差数）が２０５０であることを示す「２０５０ＧＥＴ」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が８８８２枚であることを示す「０８８８２」という数字の表示）を表示する。

【２９５４】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１／遊技区間ＰＴ２５（通常状態）＞

図１７７（５）～（６）の遊技期間ＰＴ２５は、有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【２９５５】

遊技期間ＰＴ２５（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２５（例えば、８８８２。第一の地点）から差枚数ＣＴ２６（例えば、７３６５。第二の地点）まで減少している。

【２９５６】

遊技期間ＰＴ２５（通常状態）では、図示は省略するが、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行するとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示を表示する。

【２９５７】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１／遊技区間ＰＴ２６（ＡＴ状態）＞

図１７７（６）～（７）の遊技期間ＰＴ２６は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。

【２９５８】

遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２６（例えば、７３６５。第二の地点）から差枚数ＣＴ２７（例えば、１５７０６。第一の地点）まで増加している。

【２９５９】

遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）では、遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）の最初の遊技において、リール１１０～１１２を用いたフリーズ演出に加えて、図１７９（ａ）に示すように、液晶表示装置１５７を用いて、番長のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること（本例では、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数のプラス領域（第一の状態）に移行するまで遊技価値を獲得可能であること）を示唆する表示（本例では、「限界突破！」という文字列の表示）を表示する。

【２９６０】

また、遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）では、遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）の最初の遊技において、ＭＹ値（最大差数）を初期値（本例では、０）に設定し、ＭＹ値（最大差数）のカウントを開始するとともに、図１７９（ｂ）に示すように、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示（本例では、ＭＹ値（最大差数）が０であることを示す「０００００ＧＥＴ」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が７３６

５枚であることを示す「０７３６５」という数字の表示）を表示する。
【２９６１】
　また、遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）において、ＡＴ状態の終了条件が成立した（本例では、所定数のＡＴ遊技を消化した）場合には、ＡＴ状態から通常状態に移行するとともに、遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）の最終遊技において、図１７９（ｃ）に示すように、液晶表示装置１５７を用いて、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示（本例では、ＭＹ値（最大差数）が８３４１であることを示す「８３４１ＧＥＴ」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が１５７０６枚であることを示す「１５７０６」という数字の表示）を表示する。
【２９６２】
　＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１／遊技区間ＰＴ２７（通常状態）＞
　図１７７（７）～（８）の遊技期間ＰＴ２７は、有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。
【２９６３】
　遊技期間ＰＴ２７（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２７（例えば、１５７０６。第一の地点）から差枚数ＣＴ２８（例えば、１５１２８。第二の地点）まで減少している。
【２９６４】
　遊技期間ＰＴ２７（通常状態）では、図示は省略するが、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行するとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示を表示する。
【２９６５】
　＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１／遊技区間ＰＴ２８（ＡＴ状態）＞
　図１７７（８）～（９）の遊技期間ＰＴ２８は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。
【２９６６】
　遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２８（例えば、１５１２８。第二の地点）から差枚数ＣＴ３０（例えば、１９０００。第一の地点）まで増加している。
【２９６７】
　遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）の最初の遊技において、図１７９（ｄ）に示すように、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、ＡＴ状態）に対応するＡＴ演出等を実行する。
【２９６８】
　また、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）の最初の遊技において、ＭＹ値（最大差数）を初期値（本例では、０）に設定し、ＭＹ値（最大差数）のカウントを開始するとともに、図１７９（ｄ）に示すように、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示（本例では、ＭＹ値（最大差数）が０であることを示す「０００００ＧＥＴ」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が１５１２８枚であることを示す「１５１２８」という数字の表示）を表示する。
【２９６９】
　また、本例では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）における、図１７７（９）に示すタイミングよりも前の遊技において、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）よりも小さい或る値（本例では、１６３６９）に到達したことから、液晶表示装置１５７を用いて、図１７９（ｅ）に示すように、遊技価値表示上限到達事前報知を実行する。
【２９７０】
　遊技価値表示上限到達事前報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８

３）に到達する可能性を示唆する報知であり、本例の遊技価値表示上限到達事前報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達する可能性を示唆する表示（本例では、「計数上限間近です」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。

【２９７１】

本例によれば、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達すること（遊技価値表示手段の表示上限が近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。

【２９７２】

続いて、本例では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）における、図１７７（９）に示すタイミングの遊技において、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達したことから、液晶表示装置１５７を用いて、図１７９（ｆ）に示すように、遊技価値表示上限到達報知を実行する。

【２９７３】

遊技価値表示上限到達報知は、メダルの精算を促す報知であり、本例の遊技価値表示上限到達報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）に到達したことを示唆する表示（本例では、「これ以上表示できません」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。

【２９７４】

続いて、本例では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）における、図１７７（９）に示すタイミングによりも後の遊技において、精算ボタン１３４（計数ボタン）の押下操作が行われ、メダルの精算が行われたことから、図１７９（ｆ）に示すように、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が１００００枚であることを示す「１００００」という数字の表示）を表示する。

【２９７５】

続いて、本例では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）における、図１７７（１０）に示すタイミングよりも前の遊技において、ＭＹ値（最大差数）が第二の値（本例では、１９０００）よりも小さい或る値（本例では、１８５００）に到達したことから、液晶表示装置１５７を用いて、図１８０（ｂ）に示すコンプリート機能事前報知を実行する。

【２９７６】

コンプリート機能事前報知は、ＭＹ値（最大差数）が第二の値（本例では、１９０００）に到達する可能性を示唆する報知であり、本例のコンプリート機能事前報知は、遊技停止の実行を事前に示唆する表示（本例では、「後５００枚で打ち止めです」という文字列の表示）を含む報知である。

【２９７７】

本例によれば、最大差数が第二の値に到達すること（コンプリート機能の上限が近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。

【２９７８】

続いて、本例では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）における、図１７７（１０）に示すタイミングの遊技において、ＭＹ値（最大差数）が第二の値（本例では、１９０００）に到達したことから、液晶表示装置１５７を用いて、図１８０（ｃ）に示すコンプリート機能事前報知を実行する。

【２９７９】

コンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する報知であり、本例のコンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する表示（本例では、「打ち止めです　遊技を停止します」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。

【２９８０】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例２＞
次に、上記図１７７と図１８１～図１８２を用いて、コンプリート機能と遊技価値表示の具体例１について説明する。
【２９８１】
図１８１～図１８２は、図１７７に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の変形例を示した図である。
【２９８２】
図１７７～図１７９を用いて説明した具体例１では、遊技価値表示上限到達報知を実行した後に、コンプリート上限到達報知を実行する例を示したが、具体例２では、コンプリート上限到達報知を実行した後に、遊技価値表示上限到達報知を実行する点が異なっている。なお、遊技期間ＰＴ２１～ＰＴ２５における各種演出や各種報知は、具体例１，２で同じであるため、その説明は省略する。
【２９８３】
＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例２／遊技区間ＰＴ２６（ＡＴ状態）＞
図１７７（６）～（７）の遊技期間ＰＴ２６は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。
【２９８４】
遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２６（例えば、７３６５。第二の地点）から差枚数ＣＴ２７（例えば、１５７０６。第一の地点）まで増加している。
【２９８５】
遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）では、遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）の最初の遊技において、ＭＹ値（最大差数）を初期値（本例では、０）に設定し、ＭＹ値（最大差数）のカウントを開始するとともに、図１８１（ａ）に示すように、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示（本例では、ＭＹ値（最大差数）が０であることを示す「００００ＧＥＴ」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が７３６５枚であることを示す「０７３６５」という数字の表示）を表示する。
【２９８６】
続いて、本例では、遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）における、図１７７（６）に示すタイミングによりも後の遊技において、精算ボタン１３４（計数ボタン）の押下操作が行われ、メダルの精算（本例では、５０００枚の精算）が行われたことから、図１８１（ｂ）～（ｃ）に示すように、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、精算前のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が１０１６５枚であることを示す「１０１６５」という数字の表示）を表示した後に、精算後のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が０５１６５枚であることを示す「０５１６５」という数字の表示）を表示する。
【２９８７】
また、遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）において、ＡＴ状態の終了条件が成立した（本例では、所定数のＡＴ遊技を消化した）場合には、ＡＴ状態から通常状態に移行するとともに、遊技期間ＰＴ２６（ＡＴ状態）の最終遊技において、図１８１（ｄ）に示すように、液晶表示装置１５７を用いて、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示（本例では、ＭＹ値（最大差数）が８３４１であることを示す「８３４１ＧＥＴ」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が１０７０６枚であることを示す「１０７０６」という数字の表示）を表示する。
【２９８８】
＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例３／遊技区間ＰＴ２７（通常状態）＞
図１７７（７）～（８）の遊技期間ＰＴ２７は、有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【２９８９】
遊技期間ＰＴ２７（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２７（例えば、１０７０６。第一の地点）から差枚数ＣＴ２８（例えば、１０１２８。第二の地点）まで減少している。
【２９９０】
遊技期間ＰＴ２７（通常状態）では、図示は省略するが、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行するとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示を表示する。
【２９９１】
＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例２／遊技区間ＰＴ２８（ＡＴ状態）＞
図１７７（８）～（１９）の遊技期間ＰＴ２８は、ＡＴ状態であって、差枚数が増加している状態である。
【２９９２】
遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数ＣＴ２８（例えば、１０１２８。第二の地点）から差枚数ＣＴ３０（例えば、１４０００。第一の地点）まで増加している。
【２９９３】
遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）の最初の遊技において、図１８１（ｅ）に示すように、液晶表示装置１５７を用いて、現在の遊技状態（本例では、ＡＴ状態）に対応するＡＴ演出等を実行する。
【２９９４】
また、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）の最初の遊技において、ＭＹ値（最大差数）を初期値（本例では、０）に設定し、ＭＹ値（最大差数）のカウントを開始するとともに、図１８１（ｅ）に示すように、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示（本例では、ＭＹ値（最大差数）が０であることを示す「００００ＧＥＴ」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置ＭＤ）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が１０１２８枚であることを示す「１０１２８」という数字の表示）を表示する。
【２９９５】
続いて、本例では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）における、図１７７（１０）に示すタイミングよりも前の遊技において、ＭＹ値（最大差数）が第二の値（本例では、１９０００）よりも小さい或る値（本例では、１８５００）に到達したことから、液晶表示装置１５７を用いて、図１８１（ｆ）に示すコンプリート機能事前報知を実行する。
【２９９６】
コンプリート機能事前報知は、ＭＹ値（最大差数）が第二の値（本例では、１９０００）に到達する可能性を示唆する報知であり、本例のコンプリート機能事前報知は、遊技停止の実行を事前に示唆する表示（本例では、「後５００枚で打ち止めです」という文字列の表示）を含む報知である。
【２９９７】
本例によれば、最大差数が第二の値に到達すること（コンプリート機能の上限が近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。
【２９９８】
続いて、本例では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）における、図１７７（１０）に示すタイミングの遊技において、ＭＹ値（最大差数）が第二の値（本例では、１９０００）に到達したことから、液晶表示装置１５７を用いて、図１８２（ａ）に示すコンプリート機能事前報知を実行する。
【２９９９】
コンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する報知であり、本例のコンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する表示（本例では、「打ち止めです　遊技

を停止します」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）と、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示（本例では、ＭＹ値（最大差数）が３８７２であることを示す「３８７２ＧＥＴ」という数字と文字列の表示）を含む報知である。

【３０００】

本例によれば、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達する前に、遊技停止の実行を示唆する報知が実行される場合があるため、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達した場合の煩わしさを遊技者に与えることなく、遊技を進行させることができ、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【３００１】

また、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達した後に、最大差数が第二の値に到達した（コンプリート機能の上限に到達した）場合には、精算を２回促されることになるが、先に最大差数が第二の値に到達した（コンプリート機能の上限に到達した）場合には、精算が１回しか促されないため、遊技者が煩わしく思うことなく遊技を楽しむことができる場合がある。

【３００２】

また、遊技者が獲得差数の少なくとも一部の精算を完了した時点（本例では、図１７７（６）に示す遊技期間における或る遊技）において、第二の値（本例では、１９０００）から最大差数を減じた値よりも、第三の値（本例では、１６３８３）から該獲得差数を減じた値の方が大きい場合に、獲得差数が第三の値に到達する前に、最大差数が第二の値に到達する場合があるため、遊技者がこまめに遊技価値の精算を行う（計数する）ことで、第二の値（コンプリート機能の上限）までの遊技価値の数よりも、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）までの遊技価値の数の方を大きくすることができるため、遊技価値を多く獲得した場合に精算（計数）を１回で済ませることができる場合がある。

【３００３】

なお、コンプリート上限到達報知の態様は、本例に限定されず、例えば、図１８２（ｂ）に示すように、ＭＹ値（最大差数）が第二の値に到達した場合であっても、現在のＭＹ値（最大差数）を示す表示を表示しなくてもよい。

【３００４】

また、本例では、遊技期間ＰＴ２８（ＡＴ状態）において、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、１６３８３）よりも小さい或る値（本例では、１５３６９）に到達していないことから、上記具体例１とは異なり、遊技価値表示上限到達事前報知や遊技価値表示上限到達報知は実行しない。

【３００５】

＜コンプリート上限到達報知およびコンプリート機能事前報知に伴う可動体の動作例＞

次に、図１８３～図１８５を用いてコンプリート上限到達報知およびコンプリート機能事前報知に伴う可動体の動作例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【３００６】

図１７６等では、コンプリート機能の作動に関してコンプリート上限到達報知およびコンプリート機能事前報知がされる構成について説明した。ここで、演出画像表示装置１５７の手前を移動可能な可動体が設けられている構成の場合、この可動体の位置によって上記の報知が認識しにくくなる場合がある。図１８３（ａ）では、これらの報知が実行されていない場合に、可動体であるシャッタ１６３が閉鎖状態となる演出を実行したことによって演出画像表示装置１５７の内容が視認しにくくなっている例が示されている。

【３００７】

以上のような問題に鑑み、これらの報知が実行されている場合は、報知内容が視認できなくなることがないように、演出画像表示装置１５７の表示領域を遮蔽しない位置に可動

体を配置するようにしてもよい。この例では、シャッタ１６３を構成する右シャッタ１６３ａと左シャッタ１６３ｂのそれぞれに対して検知片１６３１ａ、１６３１ｂが設けられており、さらにこの検知片１６３１ａ、１６３１ｂを検知するセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが設けられている。そして、検知片１６３１ａ、１６３１ｂをセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが検知する位置に移動させることで、シャッタ１６３が開放状態となり、演出画像表示装置１５７の表示領域を遮蔽しない状態になる。なお、検知片１６３１ａ、１６３１ｂをセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが検知する位置は、シャッタ１６３の初期位置となっている。図１８３（ｂ）では、コンプリート機能事前報知の実行中にシャッタ１６３が開放状態（初期位置）となっていることが示されている。また、図１８３（ｃ）では、コンプリート上限到達報知の実行中にシャッタ１６３が開放状態（初期位置）となっていることが示されている。

【３００８】

本例のシャッタ１６３は、検知片１６３１ａ、１６３１ｂをセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが検知した位置が初期位置であり、そこからの位置情報は駆動情報に基づいて導出される構成となっている。この構成では、外部からの力によってシャッタ１６３が移動してしまうと、制御部側で把握されている位置情報と実際の位置にズレが生じてしまうため、シャッタ１６３を一旦初期位置に戻す位置補正動作を行う構成を採用する場合がある。例えば、検知片１６３１ａ、１６３１ｂをセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが検知した状態（開放状態）の場合には、検知片１６３１ａ、１６３１ｂをセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが検知しない位置まで一旦シャッタ１６３を移動させ、そこから再度初期位置に移動させる動作（以下、位置補正１）が挙げられる。また、検知片１６３１ａ、１６３１ｂをセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが検知していない状態の場合には、検知片１６３１ａ、１６３１ｂをセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが検知する位置までシャッタ１６３を移動させる動作（以下、位置補正２）が挙げられる。なお、位置補正２の後に再度位置補正１を実行してもよい。これらの一連の動作が完了することで、シャッタ１６３の駆動系およびセンサに異常がないことが判定できるとともに、シャッタ１６３を初期位置に移動させつつその位置情報を正しい情報にすることができる。なお、位置補正を行うタイミングは特に限定されるものではなく、例えば以下説明する前面扉１０２の開閉時、電源投入時の他、初期位置にあるシャッタ１６３の位置がズレて検知片１６３１ａ、１６３１ｂをセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが検知しなくなったタイミングであってもよい。

【３００９】

ここで、上記位置補正１を行うにあたってコンプリート上限到達報知あるいはコンプリート機能事前報知が実行されていると、シャッタ１６３の位置によって上記の報知が認識しにくくなる場合がある。そこで、位置補正１を行う場合には、演出画像表示装置１５７の表示領域を可能な限り遮蔽しない位置の範囲内でシャッタ１６３を動作させるようにしてもよい。

【３０１０】

図１８４（ａ）～（ｃ）では、コンプリート機能事前報知の実行中に位置補正１を行う例が示されている。まず、図１８４（ａ）では、コンプリート機能事前報知の実行中にシャッタ１６３が開放状態（初期位置）となっており、そこから前面扉１０２を開放したとする。このとき、シャッタ１６３の位置が振動でズレる可能性があるため、前面扉１０２を閉鎖した時点で位置補正が実行される。図１８４（ｂ）では、シャッタ１６３が初期位置にあるため位置補正１が実行されたときの様子が示されている。この図では、検知片１６３１ａ、１６３１ｂをセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが検知しない位置であって、演出画像表示装置１５７の表示領域を可能な限り遮蔽しないようにシャッタ１６３が移動していることが示されている。そして、図１８４（ｃ）では、位置補正１が終了してシャッタ１６３が初期位置まで移動していることが示されている。なお、コンプリート機能事前報知ではなくコンプリート上限到達報知であっても同様の動作となる。

【３０１１】

図１８５（ａ）～（ｃ）では、コンプリート上限到達報知の実行中に位置補正１を行う

例が示されている。まず、図１８５（ａ）では、コンプリート上限到達報知の実行中にシャッタ１６３が開放状態（初期位置）となっており、そこから電断復電が生じたとする（設定キーはオフの状態）。電源投入前は、メンテナンス等の作業によってシャッタ１６３の位置がズレる可能性があるため、電源投入時は位置補正が実行される。図１８５（ｂ）では、シャッタ１６３が初期位置にあるため位置補正１が実行されたときの様子が示されている。この図では、検知片１６３１ａ、１６３１ｂをセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが検知しない位置であって、演出画像表示装置１５７の表示領域を可能な限り遮蔽しないようにシャッタ１６３が移動していることが示されている。そして、図１８５（ｃ）では、位置補正１が終了してシャッタ１６３が初期位置まで移動していることが示されている。なお、上記の例のようにコンプリート上限到達報知の実行中に電断復電が生じてもコンプリート機能は解除されないが、コンプリート機能事前報知の場合、電断復電が生じるとＭＹカウンタがクリアされるためにコンプリート機能事前報知が実行されない状態になる。この場合は通常画面で位置補正１が実行されることになるが、コンプリート機能事前報知は実行されていないため、例えば、一旦シャッタ１６３を閉鎖状態にする位置補正１が実行されるようにしてもよい。

【３０１２】

なお、図１８４、図１８５の例は位置補正１を実行した場合であり、位置補正２を実行する場合（検知片１６３１ａ、１６３１ｂをセンサ１６３２ａ、１６３２ｂが検知していない状態）は、シャッタ１６３が初期位置まで移動する動作になる。これらのコンプリート上限到達報知あるいはコンプリート機能事前報知の実行中における位置補正は、通常の遊技中におけるシャッタ１６３の最大移動量よりも移動量が小さいものになっている。また、図１８４、図１８５の例は、コンプリート上限到達報知あるいはコンプリート機能事前報知の実行中に位置補正１を実行する場合の例であり、これらの報知が実行されていない場合の位置補正１については上記の動作に限られるものではなく、例えば、一旦シャッタ１６３を閉鎖状態にした後に開放状態にする、といった動作をするものであってもよい。

【３０１３】

なお、上記演出画像表示装置１５７、シャッタ１６３等を用いて遊技中の各種報知が実行される構成の場合、上記のコンプリート機能事前報知と各種報知が重複して実行されるようにしてもよい。この場合、コンプリート機能事前報知の実行中は各種報知の動作のうちシャッタ１６３を初期位置で停止したまま動作させないように制限したり、あるいはコンプリート機能事前報知の実行中は各種報知の動作を通常とは異ならせる、といった構成にしてもよい。また、コンプリート機能事前報知の実行中は各種報知の動作のうちシャッタ１６３を初期位置で停止したまま動作させないように制限した後、ＭＹカウンタの値が上限から遠ざかり、コンプリート機能事前報知の実行条件を満たさない値になった場合には、シャッタ１６３の制限を解除して各種報知を実行するようにしてもよい。

【３０１４】

＜コンプリート機能に関する主制御部の処理＞

次に、図１８６～図１８８を用いてコンプリート機能に関する主制御部の処理の一例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【３０１５】

まず、図１８６を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【３０１６】

上述したように、主制御部３００には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）３３８を設けている。この起動信号を入力した基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、リセット割込によりリセットスタートしてＲＯＭ３０６に予め記憶している制御プログラムに従って図１８６に示す主制御部メイ

ン処理を実行する。
【３０１７】
電源投入が行われると、まず、ステップＳ１０１において主制御部初期設定処理を行う。この主制御部初期設定処理では、ＣＰＵ３０４のスタックポインタ（ＳＰ）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、Ｉ／Ｏ３１０の初期設定、ＲＡＭ３０８に記憶する各種変数の初期設定、ＷＤＴ３１４への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、この処理の詳細については図１８７を用いて後述する。
【３０１８】
ステップＳ１０３では、遊技開始処理を実行する。この処理では、メダルの投入（手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作）の有無をチェックし、メダルが投入された場合にはこれを示す投入コマンドの送信準備を行う。なお、前回の遊技でリプレイに入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、規定数（２ｏｒ３枚）のメダルが使用された状態でスタートレバー１３５が操作されたか否かのチェックを行い、スタートレバー１３５の操作があれば、投入されたメダル枚数および有効な入賞ラインを確定し、遊技を開始する。
【３０１９】
ステップＳ１０５では、内部当選役抽選処理等を含む各種抽選処理を実行する。
【３０２０】
ステップＳ１０７では、内部当選役抽選の結果に基づき、第一停止操作に対応するリール停止データが準備される。このリール停止データは、主制御部３００のＲＯＭ３０６内に記憶されている。
【３０２１】
ステップＳ１０９では、遊技間隔タイマ（後述するタイマ更新処理で減算）が０であることを条件としてリール１１０～１１２の回転を開始させるとともに、遊技間隔タイマに初期値が設定される。また、リール１１０～１１２の回転開始時にはリール回転開始コマンドを第１副制御部４００に送信するための準備を行う。その後、リール１１０～１１２が所定の回転速度になり、各リールに設けられた光学式センサを検知し、各リールの図柄位置を把握すると、ストップボタン１３７～１３９に対する停止操作が有効化される。なお、上記遊技間隔カウンタによって、一遊技に要する最低の時間（本実施形態では、４．１ｓ）を担保し、射幸性を抑えている。
【３０２２】
ステップＳ１１１は、リール停止制御処理が実行される。この処理では、停止操作が有効化された後、いずれかのストップボタン１３７～１３９が押されると、押されたストップボタン１３７～１３９に対応するリール１１０～１１２を停止させる。具体的には、停止操作がされる毎に、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従って停止操作に対応するリール１１０～１１２を停止させる。また、第一停止操作については第二停止操作に対応するリール停止データを準備し、第二停止操作については第三停止操作に対応するリール停止データを準備する。なお、停止操作毎に、対応するコマンド（第一～第三押下コマンド）を第１副制御部４００に送信するための準備を行い、リール１１０～１１２が停止する毎に、対応するコマンド（第一～第三停止コマンド）を第１副制御部４００に送信するための準備を行う。全リール１１０乃至１１２が停止するとステップＳ１１３へ進む。
【３０２３】
ステップＳ１１３では、入賞判定処理を行う。ここでは、有効化された入賞ライン上に、何らかの入賞役に対応する図柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。なお、入賞役の判定を行った後に、入賞コマンドを第１副制御部４００に送信するための準備を行う。
【３０２４】
ステップＳ１１５では払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に

対応する枚数のメダルを付与（払出し）し、その付与数を払出枚数表示器１２７を用いて表示する。

【３０２５】

ステップＳ１１７では、スロットマシン１００における各種状態を更新する状態更新処理を実行する。

【３０２６】

ステップＳ１１９では、コンプリート機能作動処理が実行される。なお、この処理の詳細については図１８８を用いて後述する。

【３０２７】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップＳ１０３へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【３０２８】

次に、図１８７を用いて、図１８６の主制御部メイン処理における主制御部初期設定処理（ステップＳ１０１）の詳細について説明する。同図は、図１８６における主制御部初期設定処理（ステップＳ１０１）の流れを示すフローチャートである。

【３０２９】

まず、最初に実行されるステップＳ１００１では、起動時初期設定を行う。この初期設定では、ＣＰＵ３０４のスタックポインタ（ＳＰ）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、Ｉ／Ｏ３１０の初期設定、ＲＡＭ３０８に記憶する各種変数の初期設定等の処理を行う。

【３０３０】

ステップＳ１００３では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路３３０が、主制御部３００に供給されている電源の電圧値が所定の値（本実施形態では９ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（ＣＰＵ３０４が電源の遮断を検知した場合）には繰り返しこのステップＳ１００３を実行し、低電圧信号がオフの場合（ＣＰＵ３０４が電源の遮断を検知していない場合）にはステップＳ１００５に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（９Ｖ）に達しない場合にも、供給電圧がその所定の値以上になるまでステップＳ１００３は繰り返し実行される。

【３０３１】

ステップＳ１００５では、スロットマシン１００の内部にあって遊技者が操作不可能な設定キースイッチ２８１がオンであるか否か判定される。設定キースイッチ２８１がオンである場合（設定キースイッチに設定キーが挿入されて右へ９０度回された状態）にはステップＳ１０１３に進み、そうでない場合にはステップＳ１００６に進む。

【３０３２】

ステップＳ１００６では、コンプリート機能が作動中であるか否かが判定される。コンプリート機能が作動中である場合にはステップＳ１０１１に進み、そうでない場合にはステップＳ１００７に進む。

【３０３３】

ステップＳ１００７では、リセットスイッチ２９１（ＲＡＭクリアスイッチ）がオンであるか否かが判定される。このスイッチがオンである場合にはステップＳ１００９に進み、そうでない場合にはステップＳ１０１１に進む。

【３０３４】

ステップＳ１００９では、ＲＡＭ３０８が初期化（ＲＡＭクリア）され、この主制御部初期設定処理を終了する。なお、第１副制御部４００では、この処理が実行されたことを示すコマンドを受信したことに基づいて初期化されたことを報知する処理（例えば、ＲＡＭクリアされました、リセットされました、の表示や音声出力）が実行される。

【３０３５】

ステップＳ１０１１では、ＲＡＭデータ書き戻し処理が実行される。この処理では、まずＲＡＭ３０８に記憶されているデータに異常があるか否か判定される。ここで判定され

るデータは、スロットマシン１００の電源が落されるかあるいは瞬断（一時的に動作電圧を下回る電圧低下）によってＲＡＭ３０８に退避されたデータである。すなわち、ＲＡＭ３０８にデータが確実に退避されているか否かが、このステップＳ１０１１で判定される。具体的には、電源フラグが正常（オン）であるか、およびチェックサムを用いた演算結果が正常であるかを判定し、双方の判定が正常であった場合には、ＲＡＭ３０８の復帰データに異常がないと判定される。

【３０３６】

ＲＡＭ３０８の復帰データに異常がないと判定された場合には、レジスタの状態を電断処理が実行される直前の状態に復帰させる処理が実行される。このＲＡＭデータ書き戻し処理では、例えば、ＲＡＭ３０８に記憶されたデータをＣＰＵ３０４のレジスタに書き戻し、電断時にＲＡＭ３０８に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にＲＡＭ３０８に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、ＣＰＵ３０４が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、スロットマシン１００は電源断時の状態に復帰する。さらにここで、主制御部３００のＲＡＭ３０８に設けられた送信情報記憶領域に復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドである。この復電コマンドには、電源断時のＲＴ、遊技状態、演出状態、といった情報が含まれており、主制御部タイマ割込処理によって送信される。

【３０３７】

一方、ＲＡＭ３０８の復帰データに異常があると判定された場合には、使用スタックエリアを除く全てのＲＡＭ３０８の記憶領域をクリアする準備などを行った後に、無限ループ状態に移行する（ＲＡＭエラー処理）。なお、この状態からは、ＲＡＭクリアスイッチあるいは設定キースイッチをオンにした状態で電源を入れなおす必要がある。すなわち、本実施形態は、ＲＡＭ３０８にエラーが発生すると遊技の進行が停止されるように構成されたものである。

【３０３８】

ステップＳ１００５において、設定キースイッチ２８１がオンの場合に進むステップＳ１０１３では、設定キースイッチ２８１の状態に従って設定変更処理が実行され、この主制御部初期設定処理を終了する。なお、この処理において実行されるＲＡＭクリア処理によってコンプリート機能作動フラグがオフに設定される。

【３０３９】

次に、図１８８を用いて、図１８６の主制御部メイン処理におけるコンプリート機能作動処理（ステップＳ１１９）の詳細について説明する。同図は、図１８６におけるコンプリート機能作動処理（ステップＳ１１９）の流れを示すフローチャートである。

【３０４０】

まず、最初に実行されるステップＳ１７０１では、コンプリート機能作動フラグを参照する。このコンプリート機能作動フラグは、獲得差数の最大値と獲得差数の最小値との差（最大差数。いわゆるＭＹ値）が所定の値（本例では、１９０００）に到達した場合にオンに設定される。なお、例えばビッグボーナス（役物）を搭載している場合に、このビッグボーナス作動中はコンプリート機能作動フラグを参照しないようにしてもよいし、所定の値に到達し且つビッグボーナス非作動中の場合にオンに設定されるようにしてもよい。

【３０４１】

ステップＳ１７０３では、コンプリート機能作動フラグがオンであるか否かが判定され、コンプリート機能作動フラグがオンである場合はステップＳ１７０５に進み、同フラグがオフである場合はこのコンプリート機能作動処理を終了する。

【３０４２】

ステップＳ１７０５では、コンプリート機能の作動報知が実行される。具体的には、遊技停止（打ち止め状態）を示唆する報知を各種の報知手段（例えば、遊技情報表示器１２

６、払出枚数表示器１２７、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）を用いて実行する処理（第１副制御部４００へのコマンド送信を含む）が実行される。

【３０４３】

ステップＳ１７０７では、コンプリート機能作動フラグの情報を含むセキュリティコマンドを１００ｍｓ毎に第１副制御部４００に送信するための処理が実行され、その後無限ループ状態に移行する。

【３０４４】

ステップＳ１７０７の後は、そのまま処理が新たな処理が実行されず、遊技が進行できない状態になる。その一方で、主制御部３００では所定の周期（本実施形態では約２ｍｓに１回）で実行される主制御部タイマ割込処理によって、ステップＳ１７０７で設定されたセキュリティコマンドの送信の他、エラー検知処理（例えば断線検知）、エラー報知処理、エラー解除スイッチ受付処理、エラー解除処理が実行されることになる。なお、セキュリティコマンドにコンプリート機能作動フラグがオンであることを示す情報が含まれていると、コンプリート上限到達報知が実行される。また、エラーが検知されている場合、そのエラーについての報知が実行される。この場合、演出画像表示装置１５７ではコンプリート上限到達報知を邪魔しない領域でエラーの報知を行ってもよいし、エラーの報知に重ねてコンプリート上限到達報知が実行されるようにしてもよい。

【３０４５】

以下、上記説明したフローチャートを踏まえてコンプリート機能作動時の動作について説明する。

【３０４６】

コンプリート機能は、上述の獲得差数が最も減少したときを基準とし、当該基準からみた獲得差数が所定の値（本例では、１９０００）に達したときにスロットマシン１００を打ち止め状態にする機能である。本実施形態では、この条件が成立した際にコンプリート機能作動フラグをオンに設定することで、この機能が作動する。具体的には、遊技終了時にコンプリート機能作動フラグがオンに設定されていると、コンプリート機能作動処理（図１８６のステップＳ１１９）において打ち止め状態を示唆する報知が実行されるとともに遊技が停止した状態になる（図１８７のステップＳ１７０３でＹｅｓの判定、その後無限ループに入る）。なお、このコンプリート機能作動中は、計数ボタン１７１や貸出ボタン７０７の操作に基づく処理が実行可能となっているが、その他の操作手段に基づく処理が実行可能（例えば、メニュー操作ボタンによる各種情報（遊技経過に応じた２次元コード等）の表示）な構成としてもよい。また、設定確認のための設定キースイッチ操作、ベット操作、レバー操作、精算操作、各種演出設定（音量調整スイッチによる音量設定等）の操作等が行われたか否かの判定処理が実行されないようにする等、いくつかの操作に基づく各種処理については、コンプリート機能作動中は実行されないようにしてもよい。すなわち、コンプリート機能作動中においては、操作によって実行可能な処理があってもよく、さらに操作がされても実行されない処理があってもよい。

【３０４７】

コンプリート機能が作動していない状態（コンプリート機能事前報知中を含む）では、リセットスイッチ２９１を押下したまま電源を入れ直すことでＲＡＭクリアの処理を実行することができる（図１８７のステップＳ１００９）。また例えば、前面扉１０２を開いて設定キーをオンにすることで、設定値確認モードに移行することができる。しかし、一旦コンプリート機能作動フラグがオンに設定されると、リセットスイッチ２９１を押下したまま電源を入れ直した場合、ＭＹ値はクリアされるものの、コンプリート機能作動フラグはクリアされないように構成されている。このコンプリート機能作動フラグがオンの状態では、リセットスイッチ２９１を押下したまま電源を入れ直しても再び打ち止め状態になり、コンプリート機能作動中の状態は解消されない（図１８７のステップＳ１００６でＹｅｓの判定）。また、コンプリート機能作動中では、第１副制御部４００や第２副制御部５００の電源を再投入したとしても、コンプリート機能作動フラグがオンに設定された

情報を含むセキュリティコマンドが主制御部３００から送信されている限り、コンプリート上限到達報知が実行される。一方、設定変更の操作（設定キースイッチ２１８をオンにした状態で電源投入）では、設定変更処理（設定変更モード移行）が実行されるとともにコンプリート機能作動フラグがオフに設定され、打ち止め状態は解除される。

【３０４８】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、報知手段（例えば、図１に示す液晶表示装置１５７、図３に示すスピーカ２７２，２７７、各種ランプ）と、遊技価値（例えば、遊技メダル、遊技球、仮想クレジット、仮想メダル）の量を表示可能な遊技価値表示手段（例えば、図１８１に示すメダル表示装置ＭＤ）と、を備えた遊技台であって、前記計数手段は、遊技の結果として付与された前記遊技価値の量から遊技に用いられた前記遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記計数手段の値が第一の値（例えば、２４００）に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（以下、「所定の遊技状態」という。）が終了し、前記報知手段は、前記獲得差数の最大値と該獲得差数の最小値との差（以下、「最大差数」という。例えば、ＭＹ値）が第二の値（例えば、１９０００）に到達した場合に、遊技停止の実行を示唆する報知（例えば、図１７６（ｂ）に示すコンプリート上限到達報知）を実行する場合があり、前記遊技価値表示手段は、前記獲得差数を第三の値（例えば、１６３８３）まで表示可能な手段であり、前記獲得差数が前記第三の値に到達する前に、前記最大差数が前記第二の値に到達する場合（以下、「第一の場合」という。）がある、ことを特徴とする遊技台である。

【３０４９】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、報知手段（例えば、図１に示す液晶表示装置１５７、図３に示すスピーカ２７２，２７７、各種ランプ）と、遊技価値（例えば、遊技メダル、遊技球、仮想クレジット、仮想メダル）の量を表示可能な遊技価値表示手段（例えば、図１８１に示すメダル表示装置ＭＤ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン１３７～１３９）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、２４００枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記計数手段は、遊技の結果として付与された前記遊技価値の量から遊技に用いられた前記遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記計数手段の値が第一の値（例えば、２４００）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記報知手段は、前記獲得差数の最大値と該獲得差数の最小値との差（以下、「最大差数」という。例えば、ＭＹ値）が第二の値（例えば、１９０００）に到達した場合に、遊技停止の実行を示唆する報知（例えば、図１７６（ｂ）に示すコンプリート上限到達報知）を実行する場合があり、前記遊技価値表示手段は、前記獲得差数を第三の値（例えば、１６３８３）まで表示可能な手段であり、前記獲得差数が前記第三の値に到達する前に、前記最大差数が前記第二の値に到達する場合（以下、「第一の場合」という。）がある、ことを特徴とする遊技台である。

【３０５０】

本実施形態に係る遊技台によれば、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達する前に、遊技停止の実行を示唆する報知が実行される場合があるため、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達した場合の煩わしさを遊技者に与えることなく、遊技を進行させることができ、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【３０５１】
　また、前記計数手段の値が前記第一の値に到達した場合に、前記所定の遊技状態の終了に関連して該計数手段の値が初期値（例えば、０）に設定され、前記最大差数が前記第二の値に到達した場合に、前記遊技停止が実行されるとともに、前記報知手段は、前記遊技価値の精算（例えば、精算ボタンによる払出、クレジットを自分のカードやチップ等に戻す等）図を促す報知（例えば、図１７６（ａ）に示すコンプリート機能事前報知）を実行し、前記報知手段は、前記獲得差数が前記第三の値に到達した場合に、前記遊技価値の精算を促す報知（例えば、図１７６（ｄ）に示す遊技価値表示上限到達報知）を実行するものであってもよい。
【３０５２】
　遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達した後に、最大差数が第二の値に到達した（コンプリート機能の上限に到達した）場合には、精算を２回促されることになるが、先に最大差数が第二の値に到達した（コンプリート機能の上限に到達した）場合には、精算が１回しか促されないため、遊技者が煩わしく思うことなく遊技を楽しむことができる場合がある。
【３０５３】
　また、遊技者が前記獲得差数の少なくとも一部の精算を完了した時点において、前記第二の値から前記最大差数を減じた値よりも、前記第三の値から該獲得差数を減じた値の方が大きい場合に、前記第一の場合になる場合があってもよい。
【３０５４】
　このような構成とすれば、遊技者がこまめに遊技価値の精算を行う（計数する）ことで、第二の値（コンプリート機能の上限）までの遊技価値の数よりも、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）までの遊技価値の数の方を大きくすることができるため、遊技価値を多く獲得した場合に精算（計数）を１回で済ませることができる場合がある。
【３０５５】
　また、前記報知手段は、前記最大差数が前記第二の値に到達する前に、該最大差数が該第二の値に到達する可能性を示唆する報知（例えば、図１７６（ａ）に示すコンプリート機能事前報知）を実行する場合があってもよい。
【３０５６】
　このような構成とすれば、最大差数が第二の値に到達すること（コンプリート機能の上限が近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。
【３０５７】
　また、前記報知手段は、前記獲得差数が前記第三の値に到達する前に、該獲得差数が該第三の値に到達する可能性を示唆する報知（例えば、図１７６（ｃ）に示す遊技価値表示上限到達事前報知）を実行する場合があってもよい。
【３０５８】
　このような構成とすれば、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達すること（遊技価値表示手段の表示上限が近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。
【３０５９】
　また、上記の説明では、
　遊技価値に関するカウント値（例えば、ＭＹ値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部３００）と、
　報知手段（例えば、遊技情報表示器１２６、払出枚数表示器１２７、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）と、
　可動体（例えば、シャッタ１６３）と、
を備えた遊技台であって、
　前記カウント値が第一の値（例えば、１９０００）に到達したことに基づいて遊技停止状態となるものであり（例えば、図１８８のステップＳ１７０３でＹｅｓ）、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を実行する手段であり（例えば、図１８８のステップＳ１７０５）、
前記可動体は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて初期位置に移動する場合があるものである（例えば、図１８３（ｃ））、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０６０】
この遊技台では、可動体の動作によって遊技停止状態であることを把握させることができる場合がある。
【３０６１】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技停止状態において、前記可動体が前記初期位置から一旦離れる方向に移動する動作を含む所定の動作を実行する場合がある（例えば、図１８４、図１８５）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０６２】
この遊技台では、遊技台に加わる振動などの外的要因によって可動体が移動したとしても可動体を初期位置に移動させて遊技停止状態中であることを把握させることができる。
【３０６３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記可動体の検知片を検知する検知手段を備え、
前記所定の動作は、前記検知片が前記検知手段から離れる方向に移動した後、該検知手段に近づく方向に移動する動作である（例えば、図１８４、図１８５）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０６４】
この遊技台では、遊技台に加わる振動などの外的要因によって可動体が移動したとしても可動体を初期位置に移動させて遊技停止状態中であることを把握させることができる。
【３０６５】
また、上記記載の遊技台であって、
扉体（例えば、前面扉１０２）を備え、
前記可動体は、前記扉体に設けられたものである（例えば、図１８４）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０６６】
この遊技台では、扉が開閉された際の振動によって可動体が移動したとしても可動体を初期位置に移動させて遊技停止状態中であることを把握させることができる。
【３０６７】
また、上記記載の遊技台であって、
前記報知手段は、表示手段（例えば、演出画像表示装置１５７）を含むものであり、
前記表示手段は、表示を用いて前記第一の報知を実行可能な手段であり、
前記可動体は、前記初期位置にある状態から前記所定の動作が実行された場合に、前記表示手段における前記第一の報知の表示領域と重ならないものである（例えば、図１８４、図１８５）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０６８】
この遊技台では、可動体と第一の報知が重ならないため、遊技停止状態であることを確実に把握させることができる。
【３０６９】
また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技停止状態において電断しその後に復電した場合、該遊技停止状態が維持されるものであり、
復電時に前記所定の動作が実行される（例えば、図１８５）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０７０】
この遊技台では、電源投入時でも遊技停止状態であることを確実に把握させることができる。
【３０７１】
また、上記記載の遊技台であって、
前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値よりも前記初期値に近い第二の値（例えば、１８５００）に到達したことに基づいて、前記遊技停止状態となることを事前報知する第二の報知（例えば、コンプリート機能事前報知）を実行する手段であり、
前記可動体は、前記カウント値が前記第二の値に到達したことに基づいて前記初期位置に移動する場合があるものである（例えば、図１８３（ｂ））、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０７２】
この遊技台では、遊技停止状態が近いことを可動体の動作によって把握させることができる。
【３０７３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記報知手段は、前記可動体の動作中に第三の報知（例えば、各種報知）を実行可能な手段であり、
前記報知手段は、前記第二の報知の実行中であって前記可動体が前記初期位置に位置している状態で、前記第三の報知を実行可能な手段である（例えば、「コンプリート機能事前報知と各種報知が重複して実行されるようにしてもよい」との記載参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０７４】
この遊技台では、遊技停止状態が近いことを可動体の動作を伴わない第三の報知によって把握させることができる。
【３０７５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記可動体は、前記カウント値が前記第二の値に到達してから該第二の値よりも前記初期値に近い第三の値に到達し、且つ前記第三の報知が実行されている場合には、前記初期位置から該第三の報知に応じた位置に移動するものである（例えば、「コンプリート機能事前報知の実行条件を満たさない値になった場合には、シャッタ１６３の制限を解除して各種報知を実行するようにしてもよい」との記載参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０７６】
この遊技台では、遊技停止状態が遠のいたことを可動体の動作と第三の報知によって把握させることができる。
【３０７７】
また、上記の説明では、
遊技価値に関するカウント値（例えば、ＭＹ値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部３００）と、
報知手段（例えば、遊技情報表示器１２６、払出枚数表示器１２７、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）と、
第一の操作手段（例えば、リセットボタン）と、
を備えた遊技台であって、
前記カウント値が第一の値（例えば、１９０００）に到達したことに基づいて非遊技停止状態から遊技停止状態となるものであり（例えば、図１８８のステップＳ１７０３でＹｅｓ）、
前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を実行する手段であ

り（例えば、図１８８のステップＳ１７０５）、
　前記非遊技停止状態において電断し、前記第一の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、第一の処理（例えば、図１８７のステップＳ１００９）が実行され、
　前記遊技停止状態において電断し、前記第一の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、前記第一の処理が実行されない（例えば、図１８７のステップＳ１００６でＹｅｓ、ステップＳ１００９が実行されない）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０７８】
　この遊技台では、第一の処理が実行されないことで遊技停止状態であることを把握させることができる。
【３０７９】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記第一の操作手段は、ＲＡＭクリアスイッチであり、
　前記第一の処理は、ＲＡＭクリア処理である、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０８０】
　この遊技台では、ＲＡＭクリアが実行されないことで管理者以外の操作による遊技停止状態の解除を防止することができる。
【３０８１】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記非遊技停止状態において電断し、前記第一の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、前記報知手段によって第二の報知（例えば、リセットされました、の表示や音声出力）が実行され、
　前記遊技停止状態において電断し、前記第一の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、前記第二の報知が実行されない（例えば、図１８７のステップＳ１００６でＹｅｓ、ステップＳ１００９が実行されない）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０８２】
　この遊技台では、第二の報知が実行されないことで遊技停止状態であることを把握させることができる。
【３０８３】
　また、上記記載の遊技台であって、
　遊技者が操作不可能な第二の操作手段（例えば、設定キースイッチ）を備え、
　前記非遊技停止状態において電断し、前記第二の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、第二の処理（例えば、図１８７のステップＳ１０１３）が実行され、
　前記遊技停止状態において電断し、前記第二の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、前記第二の処理が実行される、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０８４】
　この遊技台では、遊技停止状態であっても遊技店員による第二の操作を受け付けるため、遊技台のメンテナンス性を向上させることができる。
【３０８５】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値よりも前記初期値に近い第二の値（例えば、１８５００）に到達したことに基づいて、前記遊技停止状態となることを事前報知する第三の報知（例えば、コンプリート機能事前報知）を実行する手段であり、
　前記第三の報知の実行中において電断し、前記第一の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、前記第一の処理が実行される（例えば、図１８７のステップＳ１００６でＮｏ、ステップＳ１００７でＹｅｓ、ステップＳ１００９が実行される）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３０８６】
この遊技台では、第三の報知中は第一の操作手段の操作を受け付けるため、遊技台のメンテナンス性が向上する。
【３０８７】
また、上記記載の遊技台であって、
可動体（例えば、シャッタ１６３）を備えた、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０８８】
また、上記の説明では、
遊技価値に関するカウント値（例えば、ＭＹ値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部３００）と、
報知手段（例えば、遊技情報表示器１２６、払出枚数表示器１２７、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）と、
第一の操作手段（例えば、設定キー、音量調整スイッチ）と、
を備えた遊技台であって、
前記カウント値が第一の値（例えば、１９０００）に到達したことに基づいて非遊技停止状態から遊技停止状態となるものであり（例えば、図１８８のステップＳ１７０３でＹｅｓ）、
前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を実行する手段であり（例えば、図１８８のステップＳ１７０５）、
前記非遊技停止状態において前記第一の操作手段が操作された場合、第一の処理（例えば、設定キースイッチ操作による設定値の表示（設定値確認モード）、各種演出設定等）が実行され、
前記遊技停止状態において前記第一の操作手段が操作された場合、前記第一の処理が実行されない（例えば、「いくつかの操作に基づく各種処理については、コンプリート機能作動中は実行されないようにしてもよい」との記載参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０８９】
この遊技台では、第一の処理が実行されないことで遊技停止状態であることを確実に把握させることができる。
【３０９０】
また、上記記載の遊技台であって、
表示手段（例えば、設定値表示装置）を備え、
前記第一の処理は、前記表示手段において第一の表示を実行する処理である、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０９１】
この遊技台では、第一の表示が実行されないことで遊技停止状態であることを確実に把握させることができる。
【３０９２】
また、上記記載の遊技台であって、
遊技者が操作可能な第二の操作手段（例えば、計数ボタン１７１、貸出ボタン７０７、メニュー操作ボタン）を備え、
前記非遊技停止状態において前記第二の操作手段が操作された場合、第二の処理（例えば、計数処理等）が実行され、
前記遊技停止状態において前記第二の操作手段が操作された場合、前記第二の処理（例えば、「コンプリート機能作動中においては、操作によって実行可能な処理があってもよい」との記載参照）が実行される、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３０９３】

この遊技台では、遊技停止状態であっても遊技者による第二の操作を受け付けるため、店員を呼ばずに対処できる場合がある。

【３０９４】

また、上記記載の遊技台であって、

第二の表示手段（例えば、遊技メダル数表示装置１７０、演出画像表示装置１５７）を備え、

前記第二の表示手段は、前記遊技停止状態において前記第二の操作手段が操作された場合に第二の表示（例えば、計数ボタン１７１や貸出ボタン７０７の操作による表示）を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３０９５】

この遊技台では、第一の報知中は、第一の報知を実行しつつ第二の表示を実行することができる。

【３０９６】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値よりも前記初期値に近い第二の値（例えば、１８５００）に到達したことに基づいて、前記遊技停止状態となることを事前報知する第二の報知（例えば、コンプリート機能事前報知）を実行する手段であり、

前記第二の報知の実行中において前記第一の操作手段が操作された場合、前記第一の処理が実行される、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３０９７】

この遊技台では、第二の報知中は第一の操作手段の操作を受け付けるため、遊技台のメンテナンス性が向上する。

【３０９８】

また、上記記載の遊技台であって、

可動体（例えば、シャッタ１６３）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３０９９】

また、上記の説明では、

主制御手段（例えば、主制御部３００）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置１５７）を制御する副制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、

遊技価値に関するカウント値（例えば、ＭＹ値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部３００）と、

を備えた遊技台であって、

前記カウント値が第一の値（例えば、１９０００）に到達したことに基づいて遊技停止状態となるものであり（例えば、図１８８のステップＳ１７０３でＹｅｓ）、

前記主制御手段は、前記遊技停止状態か否かを示す情報を含む第一のコマンド（例えば、セキュリティコマンド）を前記副制御手段に送信可能な手段であり、

前記副制御手段は、受信した前記第一のコマンドの情報に基づいて、前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を前記報知手段に実行させる手段である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３１００】

この遊技台では、第一の報知を実行することで遊技停止状態であることを把握させることができる。

【３１０１】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技停止状態においては、前記副制御手段のみが電断復電した場合であっても前記

第一の報知が実行される（例えば、「第１副制御部４００や第２副制御部５００の電源を再投入したとしても、・・・コンプリート上限到達報知が実行される」との記載参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３１０２】
この遊技台では、副制御手段が電断しても復電後に第一の報知を実行して遊技停止状態であることを把握させることができる。
【３１０３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の報知は、前記カウント値の値に関わらず、前記第一のコマンドの情報に基づいて実行される（例えば、コンプリート機能が作動すると、電源入れ直しによってＭＹ値がクリアされてもコンプリート機能作動フラグはオンのままであり、再びコンプリート上限到達報知が実行される）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３１０４】
この遊技台では、カウント手段の値がクリアされても第一の報知を実行して遊技停止状態であることを把握させることができる。
【３１０５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記主制御手段は、前記遊技停止状態においてもエラーに関する処理（例えば、エラー検知処理）を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３１０６】
この遊技台では、遊技停止状態であってもエラーに関する処理を実行することができる。
【３１０７】
また、上記記載の遊技台であって、
前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値よりも前記初期値に近い第二の値（例えば、１８５００）に到達したことに基づいて、前記遊技停止状態となることを事前報知する第二の報知（例えば、コンプリート機能事前報知）を実行する手段である、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３１０８】
また、上記記載の遊技台であって、
可動体（例えば、シャッタ１６３）を備えた、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３１０９】
＜ハーネスの接続状態が変化した場合の動作について＞
次に、図１８９～図１９５を用いてハーネスの接続状態が変化した場合の動作例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成（例えば、図６６～図１６７）については説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。
【３１１０】
遊技台ではその内部に様々な基板が配置されるが、スペースが限られているため、複数の基板や各操作ユニットが適宜ハーネスで接続された構成となっている。図１８９には、遊技台内部の基板の接続例が示されている。例えば、主制御部３００が設けられた主制御基板３００Ｂは、ハーネスＨＢ１で中継基板ＲＢ１と接続されており、さらにこの中継基板ＲＢ１はハーネスＨＡ１～ＨＡ５でレバーユニット１３５Ｕ（スタートレバー１３５搭載）、ストップボタンユニット１３６Ｕ（ストップボタン１３７～１３９搭載）、ベットボタンユニット１３２Ｕ（ベットボタン１３０、１３２、精算ボタン１３４搭載）等と接続されている。
【３１１１】
こうしたハーネスを用いることで限られたスペースに効率よく基板や部品を配置するこ

とができるが、ハーネスの接続不良という別の問題が生じてしまう。このような接続不良の有無のチェックには相応の作業負担が生じる。

【３１１２】

この点に鑑み、ハーネスの接続状況に応じて何らかの動作が生じるようにすることで、この動作の有無によって接続状況を確認しやすくすることができる。以下、図面を用いてこれらの動作例について説明する。なお、各動作例は、矛盾しない限り組み合わせて採用することができる。

【３１１３】

［ハーネスの接続状態が正常な場合の動作例］

図１９０（ａ）は、ハーネスの接続状態が正常な場合の動作の流れを示す図である。この図では、ベット操作、レバー操作、左停止操作、中停止操作、右停止操作の順で操作が行われたものとする。なお、この図１９０（ａ）では、全操作を通じて前面扉１０２は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。

【３１１４】

まず、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。この段階はレバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置１５７では通常背景が表示されており、スピーカ２７２、２７７からは通常ＢＧＭが出力されており、各種ランプ４２０は通常発光態様となっている。また、主制御基板３００Ｂに設けられたレバー用モニタＬＥＤが第一の態様（点灯あるいは消灯、下記の第二の態様と異なる態様）となっている。このレバー用モニタＬＥＤは、スタートレバー１３５が押下された状態で第二の態様となるものであり、スタートレバー１３５の状態をチェックするために設けられている。なお、レバー用モニタＬＥＤは主制御基板３００Ｂに限らず中継基板ＲＢ１に設けてもよい。

【３１１５】

続いて、スタートレバー１３５が操作されて、非押下の状態から押下されている状態に変化すると、この変化の信号を受けて遊技が開始（リールが回転開始）される。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示（例えば、操作指示表示（押し順ナビ・〇〇を狙え）・小役示唆表示・予告表示等）が開始し、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声（第一の表示に対応する演出）の出力が開始し、各種ランプ４２０は第一の発光態様（第一の表示に対応する演出）となる。また、レバー用モニタＬＥＤは第二の態様（点灯あるいは消灯、第一の態様と異なる態様）となっている。

【３１１６】

続いて、第一停止操作として左停止操作がされると、対応するリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示が継続しており、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ４２０は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタＬＥＤは第一の態様となっている。

【３１１７】

続いて、第二停止操作として中停止操作がされると、対応するリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示が継続しており、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ４２０は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタＬＥＤは第一の態様となっている。

【３１１８】

最後に、第三停止操作として右停止操作がされると、全てのリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置１５７では第二の表示（停止結果表示（停止小役表示、〇〇枚ゲット表示、〇〇ボーナス表示、更新後の表示（クレジット数、ゲーム数、残りＡＴ回数））等）が表示されており、スピーカ２７２、２７７からは第二の音声（第二の表示に対応する演出）が出力されており、各種ランプ４２０は第二の発光態様（第二の表示に対応する演出）となっている。また、レバー用モニタＬＥＤが第一の態様となっている。

【３１１９】

［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］

以下、図１９０（ｂ）を用いて、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合に、スタートレバー１３５が押下されている場合と同様の信号を主制御部３００が受信するように構成したものである。

【３１２０】

図１９０（ｂ）では、ベット操作の後にレバーユニットハーネスＨＡ１を抜線し、その後、左停止操作、中停止操作、右停止操作の順で操作が行われたものとする。なお、図１９０（ａ）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図１９０（ｂ）では、遊技台の動作確認のために前面扉１０２が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図１８９に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

【３１２１】

まず、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。この段階はレバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置１５７では通常背景が表示されており、スピーカ２７２、２７７からは通常ＢＧＭが出力されており、各種ランプ４２０は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタＬＥＤが第一の態様となっている。

【３１２２】

続いて、スタートレバー１３５が非押下の状態でレバーユニットハーネスＨＡ１が抜線されると、スタートレバー１３５が非押下の状態から押下されている状態に変化したときと同様の信号を主制御部３００が受信するため、これによって遊技が開始（リールが回転開始）することになる。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示が開始し、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が開始し、各種ランプ４２０は第一の発光態様となる。また、レバー用モニタＬＥＤは第二の態様となっている。

【３１２３】

続いて、第一停止操作として左停止操作がされると、対応するリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示が継続しており、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ４２０は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタＬＥＤは、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線されたことによってスタートレバー１３５が押下されている場合と同様の状態となっているため、第二の態様のままとなっている。

【３１２４】

続いて、第二停止操作として中停止操作がされると、対応するリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示が継続しており、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ４２０は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタＬＥＤは、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線されたことによってスタートレバー１３５が押下されている場合と同様の状態となっているため、第二の態様のままとなっている。

【３１２５】

最後に、第三停止操作として右停止操作がされると、全てのリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置１５７では第二の表示が表示されており、スピーカ２７２、２７７からは第二の音声が出力されており、各種ランプ４２０は第二の発光態様となっている。また、レバー用モニタＬＥＤは、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線されたことによってスタートレバー１３５が押下されている場合と同様の状態となっているため、第二の態様のままとなっている。

【３１２６】

上記の例では、例えばレバーユニットハーネスＨＡ１に接続不良等の障害が発生すると、スタートレバー１３５を操作していなくとも遊技を開始する場合があることで、この障害に気付きやすくなる場合がある。また、レバー用モニタＬＥＤの状態についても、スタートレバー１３５を操作していなくとも第二の態様になることで、この障害に気付きやす

くなる場合がある。
【３１２７】
なお、例えば図１８９のチャンスボタンユニット１９０Ｕに接続されたハーネスＨＣ２が、チャンスボタン１９０が操作されていない状態で抜線された際に、チャンスボタン１９０の押下に対応する処理が実行される、といったように、上記のスタートレバー１３５に関する構成に限定されず、他のデバイスにも適用することができる。なお、この場合、レバー用モニタＬＥＤについての説明は、この他のデバイスに対する監視用モニタと置き換えて解釈すればよい。
【３１２８】
なお、上記の構成では、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作がリール回転開始である構成について説明したが、例えば、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作が遊技中に実行される動作であってもよい。また、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作が、扉を開放した状態の遊技台内部で視認可能な動作であれば、メンテナンス作業の負担を軽減できる場合がある。また、こうした動作がエラー処理とは異なる処理によって実行されるようにしてもよい。この場合、エラー処理を用いることなく動作確認を行うことができる。
【３１２９】
［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）］
以下、図１９０（ｃ）を用いて、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合に、スタートレバー１３５が押下されている場合と同様の信号を主制御部３００が受信するように構成したものである。さらに主制御部３００においてスタートレバー１３５が押下されている信号を受信している間は停止操作を受け付けないように構成したものである。
【３１３０】
図１９０（ｃ）では、ベット操作の後にレバーユニットハーネスＨＡ１を抜線し、その後、左停止操作、中停止操作、右停止操作の順で操作が行われたものとする。なお、図１９０（ａ）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図１９０（ｃ）では、遊技台の動作確認のために前面扉１０２が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図１８９に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。
【３１３１】
まず、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。この段階はレバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置１５７では通常背景が表示されており、スピーカ２７２、２７７からは通常ＢＧＭが出力されており、各種ランプ４２０は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタＬＥＤが第一の態様となっている。
【３１３２】
続いて、スタートレバー１３５が非押下の状態でレバーユニットハーネスＨＡ１が抜線されると、スタートレバー１３５が非押下の状態から押下されている状態に変化したときと同様の信号を主制御部３００が受信するため、これによって遊技が開始（リールが回転開始）することになる。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示が開始し、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が開始し、各種ランプ４２０は第一の発光態様となる。また、レバー用モニタＬＥＤは第二の態様となっている。
【３１３３】
続いて、左停止操作、中停止操作、右停止操作の順で停止操作がされるものの、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線されたことによってスタートレバー１３５が押下されている信号を受信している間は停止操作が受け付けられず、対応するリールは回転状態のままになる。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示が継続しており、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ４２０は第一の発光態

様が継続している。また、レバー用モニタＬＥＤは、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線されたことによってスタートレバー１３５が押下されている場合と同様の状態となっているため、第二の態様のままとなっている。

【３１３４】

上記の例では、例えばレバーユニットハーネスＨＡ１に接続不良等の障害が発生すると、スタートレバー１３５を操作していなくとも遊技を開始する場合や、その後の遊技において停止操作ができなくなることで、この障害に気付きやすくなる場合がある。また、レバー用モニタＬＥＤの状態についても、スタートレバー１３５を操作していなくとも第二の態様になることで、この障害に気付きやすくなる場合がある。

【３１３５】

なお、例えば図１８９のチャンスボタンユニット１９０Ｕに接続されたハーネスＨＣ２が、チャンスボタン１９０が操作されていない状態で抜線された際に、チャンスボタン１９０の押下に対応する処理が実行される、といったように、上記のスタートレバー１３５に関する構成に限定されず、他のデバイスにも適用することができる。なお、この場合、レバー用モニタＬＥＤについての説明は、この他のデバイスに対する監視用モニタと置き換えて解釈すればよい。

【３１３６】

なお、上記の構成では、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作がリール回転開始である構成について説明したが、例えば、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作が遊技中に実行される動作であってもよい。また、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作が、扉を開放した状態の遊技台内部で視認可能な動作であれば、メンテナンス作業の負担を軽減できる場合がある。また、こうした動作がエラー処理とは異なる処理によって実行されるようにしてもよい。この場合、エラー処理を用いることなく動作確認を行うことができる。

【３１３７】

［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（３）］

以下、図１９１（ａ）を用いて、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合に、スタートレバー１３５が押下されている場合と同様の信号を主制御部３００が受信するように構成したものである。

【３１３８】

図１９１（ａ）では、スタートレバー１３５を押下し、その状態のままベット操作を行い、さらにその後にレバーユニットハーネスＨＡ１を抜線したものとする。なお、図１９０（ａ）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図１９１（ａ）では、遊技台の動作確認のために前面扉１０２が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図１８９に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

【３１３９】

まず、レバー押下がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがまだされていないため、遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置１５７では通常背景が表示されており、スピーカ２７２、２７７からは通常ＢＧＭが出力されており、各種ランプ４２０は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタＬＥＤは、スタートレバー１３５が押下されている状態であるため第二の態様となっている。

【３１４０】

続いて、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。このとき、スタートレバー１３５は押下されている状態のまま変化していないため、スタートレバー１３５が非押下の状態から押下されている状態に変化した信号を主制御部３００が受信しない。よって、遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続することになる。また、レバー用モニタＬＥＤは、スタートレバー１３５が押下されている状態であるため第二の態様のままとなっている。

【３１４１】
続いて、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線されたタイミングでは、スタートレバー１３５が押下されている場合と同様の信号を主制御部３００が受信し続けることになる。このため、スタートレバー１３５が非押下の状態から押下されている状態に変化した信号を主制御部３００が受信しない。よって、遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続することになる。また、レバー用モニタＬＥＤは、スタートレバー１３５が押下されている状態であるため第二の態様のままとなっている。
【３１４２】
［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（４）］
以下、図１９１（ｂ）を用いて、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合に、スタートレバー１３５が押下されている場合と同様の信号を主制御部３００が受信するように構成したものである。
【３１４３】
図１９１（ｂ）では、ベット操作の後に左ストップボタンを押下し、さらにレバーを押下した後に左ストップボタンを非押下の状態にし、最後にレバーユニットハーネスＨＡ１を抜線したものとする。なお、図１９０（ａ）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図１９１（ｂ）では、遊技台の動作確認のために前面扉１０２が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図１８９に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。
【３１４４】
まず、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。この段階はレバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置１５７では通常背景が表示されており、スピーカ２７２、２７７からは通常ＢＧＭが出力されており、各種ランプ４２０は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタＬＥＤが第一の態様となっている。
【３１４５】
続いて、左ストップボタンが押下状態になるが、まだ遊技開始前の状態であるため、そのまま遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続することになる。
【３１４６】
続いて、スタートレバー１３５が操作されて、非押下の状態から押下されている状態に変化し、主制御部３００ではこの変化の信号を受信する。しかしこの例では、左ストップボタンが押下状態（操作中）である信号も受信していることにより、遊技が開始（リールが回転開始）せずに遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続する構成となっている。なお、レバー用モニタＬＥＤは、スタートレバー１３５が押下されている状態であるため第二の態様となっている。
【３１４７】
続いて、左ストップボタンが非押下状態になる。このとき、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となっているものの、スタートレバー１３５は押下されている状態のまま変化していないため、スタートレバー１３５が非押下の状態から押下されている状態に変化した信号を主制御部３００が受信しない。よって、遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続することになる。また、レバー用モニタＬＥＤは、スタートレバー１３５が押下されている状態であるため第二の態様のままとなっている。
【３１４８】
続いて、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線されたタイミングでは、スタートレバー１３５が押下されている場合と同様の信号を主制御部３００が受信し続けることになる。このため、スタートレバー１３５が非押下の状態から押下されている状態に変化した信号を主制御部３００が受信しない。よって、遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続することになる。また、レバー用モニタＬＥＤは、スタートレバー１３５が押下されている

状態であるため第二の態様のままとなっている。
【３１４９】
［主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（１）］
以下、図１９２（ａ）を用いて、主制御基板３００Ｂと中継基板ＲＢ１を結ぶハーネスＨＢ１が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合に、スタートレバー１３５が押下されている場合と同様の信号を主制御部３００が受信するように構成したものである。
【３１５０】
図１９２（ａ）では、主制御基板３００Ｂと中継基板ＲＢ１を結ぶハーネスＨＢ１が抜線される前後の動作について説明する。なお、図１９０（ａ）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。なお、この図１９２（ａ）では、遊技台の動作確認のために前面扉１０２が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図１８９に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。
【３１５１】
まず、主制御基板３００Ｂと中継基板ＲＢ１を結ぶハーネスＨＢ１が抜線される前の状態は、遊技開始に必要な数のベットがされておらず、レバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置１５７では通常背景が表示されており、スピーカ２７２、２７７からは通常ＢＧＭが出力されており、各種ランプ４２０は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタＬＥＤが第一の態様となっている。
【３１５２】
続いて、主制御基板３００Ｂと中継基板ＲＢ１を結ぶハーネスＨＢ１が抜線されると、主制御部３００がこの接続異常を検出する。このとき、演出画像表示装置１５７では第三の表示（エラー表示（基板接続エラー表示））が開始し、スピーカ２７２、２７７からは第三の音声（第三の表示に対応する演出）の出力が開始し、各種ランプ４２０は第三の発光態様（第三の表示に対応する演出）となる。また、レバー用モニタＬＥＤは、レバーユニット１３５ＵのハーネスＨＡ１が抜線したときと同様に第二の態様となっている。
【３１５３】
なお、上記の例では、主制御基板３００Ｂと中継基板ＲＢ１とを結ぶハーネスＨＢ１が抜線された場合の動作について説明したが、例えば、副制御基板４００Ｂと中継基板ＲＢ４を結ぶハーネスＨＤ１が抜線されたときに、演出画像表示装置１５７では第三の表示（エラー表示（基板接続エラー表示））が開始し、スピーカ２７２、２７７からは第三の音声（第三の表示に対応する演出）の出力が開始し、各種ランプ４２０は第三の発光態様（第三の表示に対応する演出）となるようにしてもよい。また、例えば、チャンスボタン１９０やメニューボタンの動作監視用のモニタＬＥＤが設けられている場合は、ハーネスＨＣ１やハーネスＨＣ２が抜線したときと同様の態様となるようにしてもよい。
【３１５４】
［主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（２）］
以下、図１９２（ｂ）を用いて、主制御基板３００Ｂと中継基板ＲＢ１を結ぶハーネスＨＢ１が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合に、スタートレバー１３５が押下されている場合と同様の信号を主制御部３００が受信するように構成したものである。
【３１５５】
図１９２（ｂ）では、ベット操作の後にレバーユニットハーネスＨＡ１を抜線し、その後主制御基板３００Ｂと中継基板ＲＢ１を結ぶハーネスＨＢ１が抜線されるものとする。なお、図１９０（ａ）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。なお、この図１９２（ａ）では、遊技台の動作確認のために前面扉１０２が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図１８９に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

【３１５６】
まず、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。この段階はレバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置１５７では通常背景が表示されており、スピーカ２７２、２７７からは通常ＢＧＭが出力されており、各種ランプ４２０は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタＬＥＤが第一の態様となっている。
【３１５７】
続いて、スタートレバー１３５が非押下の状態でレバーユニットハーネスＨＡ１が抜線されると、スタートレバー１３５が非押下の状態から押下されている状態に変化したときと同様の信号を主制御部３００が受信するため、これによって遊技が開始（リールが回転開始）することになる。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示が開始し、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が開始し、各種ランプ４２０は第一の発光態様となる。また、レバー用モニタＬＥＤは第二の態様となっている。
【３１５８】
続いて、主制御基板３００と中継基板ＲＢ１を結ぶハーネスＨＢ１が抜線されると、主制御部３００がこの接続異常を検出する。このとき、演出画像表示装置１５７では第三の表示（エラー表示（基板接続エラー表示））が開始し、スピーカ２７２、２７７からは第三の音声（第三の表示に対応する演出）の出力が開始し、各種ランプ４２０は第三の発光態様（第三の表示に対応する演出）となる。また、レバー用モニタＬＥＤは、レバーユニット１３５Ｕのハーネス ＨＡ１が抜線したときと同様に第二の態様となっている。
【３１５９】
なお、上記の例では、主制御基板３００Ｂと中継基板ＲＢ１とを結ぶハーネスＨＢ１が抜線された場合の動作について説明したが、例えば、副制御基板４００Ｂと中継基板ＲＢ４を結ぶハーネスＨＤ１が抜線されたときに、演出画像表示装置１５７では第三の表示（エラー表示（基板接続エラー表示））が開始し、スピーカ２７２、２７７からは第三の音声（第三の表示に対応する演出）の出力が開始し、各種ランプ４２０は第三の発光態様（第三の表示に対応する演出）となるようにしてもよい。また、例えば、チャンスボタン１９０やメニューボタンの動作監視用のモニタＬＥＤが設けられている場合は、ハーネスＨＣ１やハーネスＨＣ２が抜線したときと同様の態様となるようにしてもよい。
【３１６０】
［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］
以下、図１９３（ａ）を用いて、レバーユニットハーネスＨＡ１、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２、ベットボタンユニットハーネスＨＡ３がそれぞれ抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネスＨＡ１が抜線された場合に、スタートレバー１３５が押下されている場合と同様の信号を主制御部３００が受信するように構成したものである。
【３１６１】
図１９３（ａ）では、メニュー表示（演出設定をカスタマイズするための画面）が実行されている状態から、ベットボタンユニットハーネスＨＡ３抜線、ベットボタン１３２押下、ベットボタンユニットハーネスＨＡ３接続、レバーユニットハーネスＨＡ１抜線、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２抜線、ストップボタン１３７～１３９全押下、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２接続、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２抜線、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２接続、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２抜線、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２接続の順で操作が行われたものとする。なお、図１９０（ａ）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図１９３（ａ）では、遊技台の動作確認のために前面扉１０２が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図１８９に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。
【３１６２】
まず、最初の状態は、演出設定のカスタマイズ中（遊技開始前）であり、演出画像表示

装置１５７ではメニュー表示が実行されており、スピーカ２７２、２７７からはメニューＢＧＭが出力されており、各種ランプ４２０はメニュー発光態様となっている。

【３１６３】

続いて、ベットボタンユニットハーネスＨＡ３が抜線されるが、これによる状態の変化は生じない。さらに、ベットボタン１３２を押下した状態にしたままベットボタンユニットハーネスＨＡ３を接続すると、ベットボタン１３２の操作が有効となり、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。また、このベットボタン１３２の操作によってメニュー表示等がキャンセルされ、演出画像表示装置１５７では通常背景が表示され、スピーカ２７２、２７７からは通常ＢＧＭが出力され、各種ランプ４２０は通常発光態様となる。

【３１６４】

続いて、スタートレバー１３５が非押下の状態でレバーユニットハーネスＨＡ１が抜線されると、スタートレバー１３５が非押下の状態から押下されている状態に変化したときと同様の信号を主制御部３００が受信するため、これによって遊技が開始（リールが回転開始）することになる。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示が開始し、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が開始し、各種ランプ４２０は第一の発光態様となる。

【３１６５】

続いて、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２が抜線されるが、これによる状態の変化は生じない。さらに続いて、ストップボタン１３７～１３９を全て押下した状態にしたままストップボタンユニットハーネスＨＡ２を接続する。この場合、押下されているストップボタン１３７～１３９のうち有効な停止操作が可能なもの（この段階では全てのストップボタン１３７～１３９）のうちの一つが、優先順位に従って受け付けられる。この例では、優先順位が左中右の順であり、左ストップボタン１３７の操作が第一停止操作として有効となり、対応するリールが停止状態になる。なお、演出画像表示装置１５７では第一の表示が継続しており、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ４２０は第一の発光態様が継続している。なお、ここではストップボタンユニットハーネスＨＡ２を接続する際に複数のストップブボタン１３７～１３９が押下された状態となっているが、有効な停止操作が可能な一つのストップボタンが押下された状態であればそのストップボタンの操作が受け付けられ、いずれのストップボタンも押下されていない状態であれば何の動作も実行されない。

【３１６６】

続いて、ストップボタン１３７～１３９を全て押下した状態にしたままストップボタンユニットハーネスＨＡ２を抜線した後に接続する。この場合も、押下されているストップボタン１３７～１３９のうち有効な停止操作が可能なもの（この段階では中ストップボタン１３８および右ストップボタン１３９）のうちの一つである中ストップボタン１３８の操作が受け付けられ、対応するリールが停止状態になる。なお、演出画像表示装置１５７では第一の表示が継続しており、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ４２０は第一の発光態様が継続している。

【３１６７】

続いて、ストップボタン１３７～１３９を全て押下した状態にしたままストップボタンユニットハーネスＨＡ２を抜線した後に接続する。この場合も、押下されているストップボタン１３７～１３９のうち有効な停止操作が可能なもの（この段階では右ストップボタン１３９のみ）のうちの一つである右ストップボタン１３９の操作が受け付けられ、対応するリールが停止状態になる。なお、全てのリールが停止状態になったことにより、演出画像表示装置１５７では第二の表示が表示され、スピーカ２７２、２７７からは第二の音声が出力され、各種ランプ４２０は第二の発光態様となる。

【３１６８】

なお、ストップボタン１３７～１３９を全て押下した状態にしたままストップボタンユニットハーネスＨＡ２を抜線した後に接続した場合に、脱調しているリールがあると、そのリールに対応するストップボタンは有効な停止操作が可能なものとして扱わない。図１

９３（ｂ）には、図１９３（ａ）において、抜線されたストップボタンユニットハーネスＨＡ２が最初に接続される際に、左リール１１０が脱調している場合の動作例が示されている。この場合、ストップボタン１３７～１３９のうち有効な停止操作が可能なものは中ストップボタン１３８および右ストップボタン１３９になり、そのうちの一つである中ストップボタン１３８の操作が受け付けられ、対応するリールが停止状態になることが示されている。

【３１６９】

上記の例では、例えばストップボタンユニット１３６Ｕを交換する際に、ストップボタンを押下したままストップボタンユニットハーネスＨＡ２を接続することで、これに対応する動作の有無によって交換したストップボタンユニット１３６Ｕが正常に動作していることを確認することができる。

【３１７０】

なお、上記の構成では、ハーネスが接続された場合の動作が遊技中のリール回転停止である構成について説明したが、例えば、この動作については遊技中に実行される動作に限られるものではなく、様々な動作を適用することができる。また、特に、この動作については、扉を開放した状態の遊技台内部で視認可能な動作であれば、メンテナンス作業の負担を軽減できる場合がある。また、こうした動作がエラー処理とは異なる処理によって実行されるようにしてもよい。この場合、エラー処理を用いることなく動作確認を行うことができる。

【３１７１】

［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］

以下、図１９４（ａ）を用いて、メニューボタンユニットハーネスＨＣ１が抜線および再接続された場合の動作の一例について説明する。

【３１７２】

図１９４（ａ）では、メニュー表示（演出設定をカスタマイズするための画面）が実行されている状態から、メニューボタンユニットハーネスＨＣ１抜線、メニューボタン全押下、メニューボタンユニットハーネスＨＣ１接続、メニューボタンユニットハーネスＨＣ１抜線、メニューボタンユニットハーネスＨＣ１接続、メニューボタンユニットハーネスＨＣ１抜線、メニューボタンユニットハーネスＨＣ１接続の順で操作が行われたものとする。なお、図１９０（ａ）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図１９４（ａ）では、遊技台の動作確認のために前面扉１０２が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図１８９に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

【３１７３】

まず、最初の状態は、演出設定のカスタマイズ中（遊技開始前）であり、演出画像表示装置１５７ではメニュー表示が実行されており、スピーカ２７２、２７７からはメニューＢＧＭが出力されており、各種ランプ４２０はメニュー発光態様となっている。

【３１７４】

続いて、メニューボタンユニットハーネスＨＣ１が抜線されるが、これによる状態の変化は生じない。さらに、メニューボタン（ここでは上下左右および決定の各ボタン）を全て押下した状態にしたままメニューボタンユニットハーネスＨＣ１を接続する。この場合、押下されているメニューボタンのうちの一つが、優先順位に従って受け付けられる。この例では、最も優先順位が高い左方向ボタンの操作が有効となる。この操作によって、演出画像表示装置１５７ではメニュー画面のカーソルが左に移動する第四の表示が表示され、スピーカ２７２、２７７からは第四の音声（第四の表示に対応する演出）が出力され、各種ランプ４２０は第四の発光態様（第四の表示に対応する演出）となる。なお、ここではメニューボタンユニットハーネスＨＣ１を接続する際に複数のメニューボタンが押下された状態となっているが、一つのメニューボタンが押下された状態であればそのボタンの操作が受け付けられ、いずれのメニューボタンも押下されていない状態であれば何の動作

も実行されない。
【３１７５】
続いて、メニューボタンを全て押下した状態にしたままメニューボタンユニットハーネスＨＣ１を抜線した後に接続する。この場合も、押下されているメニューボタンのうちの一つが、優先順位に従って受け付けられる。この例では、最も優先順位が高い左方向ボタンの操作が有効となる。この操作によって、演出画像表示装置１５７ではメニュー画面のカーソルがさらに左に移動する第五の表示が表示され、スピーカ２７２、２７７からは第五の音声（第五の表示に対応する演出）が出力され、各種ランプ４２０は第五の発光態様（第五の表示に対応する演出）となる。
【３１７６】
上記の例では、メニューボタンを全て押下した状態にしたままメニューボタンユニットハーネスＨＣ１を抜線した後に接続する、という操作を繰り返す度に、最も優先順位が高い左方向ボタンの操作が有効となり、メニュー画面のカーソルが左に移動する。この操作によるカーソルの移動については、端まで移動したカーソルが逆方向の端から出現する、といったような巡回移動をする場合と、端までカーソルが移動するとそれ以上移動しない非巡回移動をする場合がある。図１９４（ａ）の右端には、上記の操作でカーソルが巡回移動したことにより、再度第四の表示およびこれに関連する演出が実行されることが示されている。これに対し図１９４（ｂ）は、上記の操作でカーソルが非巡回移動する場合の例が示されている。この例では、図１９４（ａ）と右端の状態だけが異なっており、上記の操作でカーソルが移動しなくなったことにより、第五の表示およびこれに関連する演出が維持されることが示されている。
【３１７７】
上記の例では、例えばメニューボタンユニット９００Ｕを交換する際に、メニューボタンを押下したままメニューボタンユニットハーネスＨＣ１を接続することで、これに対応する動作の有無によって交換したメニューボタンユニット９００Ｕが正常に動作していることを確認することができる。
【３１７８】
なお、上記の構成では、ハーネスが接続された場合の動作がメニュー画面での動作である構成について説明したが、この動作についてはメニュー画面での動作に限らず遊技中の動作であってもよく、様々な動作を適用することができる。また、特に、この動作については、扉を開放した状態の遊技台内部で視認可能な動作であれば、メンテナンス作業の負担を軽減できる場合がある。また、こうした動作がエラー処理とは異なる処理によって実行されるようにしてもよい。この場合、エラー処理を用いることなく動作確認を行うことができる。
【３１７９】
［主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例］
以下、図１９５（ａ）を用いて、主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線および再接続された場合の動作の一例について説明する。
【３１８０】
本実施形態では、副制御基板４００Ｂへの電力は、電源装置ＰＳから主制御基板３００ＢおよびハーネスＨＥ１を経由して供給される。このハーネスＨＥ１が非接続の状態になると、副制御基板４００Ｂへの電力供給がされなくなる。このとき、副制御基板４００Ｂに設けられた電解コンデンサに蓄えられた電力が供給され、その間は副制御基板４００Ｂの稼働状態が維持される。この電力供給が止まると、副制御基板４００Ｂは電断状態となる。図１９５（ａ）では、タイミングＴ１からＴ２までの期間において、ハーネスＨＥ１が非接続の状態になってから副制御基板４００Ｂが電断状態になるまでの変化が示されている。なお、主制御基板３００Ｂには電源供給の状態を確認するためのモニタＬＥＤが設けられているが、ハーネスＨＥ１の接続状況に関わらず主制御基板３００Ｂへの電源供給は維持されているため、このモニタＬＥＤは点灯状態が維持される。
【３１８１】

上記の流れで副制御基板４００Ｂが電断状態になった後、ハーネスＨＥ１が再度接続状態になると、このハーネスＨＥ１を経由して電源装置ＰＳから電力が供給される。このとき、副制御基板４００Ｂの電解コンデンサが再度蓄電を行うため、その分だけ一時的に消費電力が増加する。また、これに伴い主制御基板３００Ｂ側の電圧が一時的に低下するが、主制御基板３００Ｂの動作電圧を下回った場合は主制御基板３００Ｂでリセット処理が実行される（電源の入れ直しと同じ）。このリセット処理が実行されると、主制御基板３００Ｂでは現在の設定値を確認可能な設定確認モードに移行する。また、リセット処理が実行されたときに遊技台内部に設けられた設定キーがオンの状態になっていると、設定値を変更可能な設定変更モードに移行する。図１９５（ａ）では、タイミングＴ２以降において、これらの変化が示されている。なお、ハーネスＨＥ１の接続状況に関わらず主制御基板３００Ｂへの電源供給は維持されているため、モニタＬＥＤは点灯状態が維持される。

【３１８２】

ここで、ハーネスＨＥ１が非接続の状態になってから、再度接続された状態になるまでの期間が短く、副制御基板４００Ｂに設けられた電解コンデンサに蓄えられた電力が供給されている間に、ハーネスＨＥ１が再度接続状態になったとする。この場合、副制御基板４００Ｂは電断状態にはならない（再稼働せずに稼働が継続する）。また、ハーネスＨＥ１が接続されていない間に消費された電力が少ないと、ハーネスＨＥ１が再度接続状態になったときの電解コンデンサでの蓄電量が僅かになり、主制御基板３００Ｂでの電圧低下が動作電圧を下回らずに稼働を継続する（リセット処理が実行されない）場合がある。図１９５（ｂ）では、タイミングＴ３でハーネスが非接続状態となってから、副制御基板４００Ｂに設けられた電解コンデンサに蓄えられた電力が供給されている間にタイミングＴ４においてハーネスＨＥ１が再度接続状態になり、主制御基板３００Ｂおよび副制御基板４００Ｂの双方で稼働が継続する例が示されている。この例では、副制御基板４００Ｂの電解コンデンサが再度蓄電を行うため、その分だけ一時的に消費電力が増加することと、これに伴い主制御基板３００Ｂ側の電圧が一時的に低下することが示されているが、図１９５（ａ）の例と比較するとその変化量が少ないものとなっている。また、図１９５（ａ）の例とは異なり、タイミングＴ４以降に主制御基板３００Ｂのリセットが実行されていないことが示されている。

【３１８３】

上記の構成では、ハーネスＨＥ１を非接続状態にしてからしばらく待機した後に再接続することで、主制御基板３００Ｂをリセットさせることができる。一方、リセットさせたくない場合に、ハーネスＨＥ１を非接続状態にした場合、即座に再接続をすることでリセットさせないようにすることができる。

【３１８４】

［ハーネスに関する実施形態に対応する技術的思想］

以下、図１８９～図１９５の説明に記載されている技術的思想について、対応する構成を参照しつつ記載する。

【３１８５】

上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスＨＡ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー１３５）と、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合がある（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３１８６】

工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部の交換や清掃やメンテナンス時において、第一の操作部の第一のハーネスが非接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作部が正常に動作していることを確認することができる。また、第一のハーネスが断線したことを第一の処理が実行されることによって把握することができる。

【３１８７】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３１８８】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作部の動作確認を行うことができる。

【３１８９】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３１９０】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作部の動作確認を行うことができる。

【３１９１】

また、上記記載の遊技台であって、

或る条件（例えば、遊技開始可能なベット）が成立し、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行され、

前記或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合は前記第一の処理が実行されない（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３１９２】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。

【３１９３】

また、上記記載の遊技台であって、

第二の操作部（例えば、ベットボタン１３０、１３２）を備え、

前記第二の操作部が操作されると前記或る条件が成立する場合がある（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３１９４】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに第二の操作部の操作の有無も確認することができる。

【３１９５】

また、上記記載の遊技台であって、

第二のハーネス（例えば、ハーネスＨＢ１）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板ＲＢ１）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置１５７）と、を備え、

前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（［主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３１９６】
この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。
【３１９７】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第三の操作部（例えば、ストップボタン１３７～１３９）を備えた、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３１９８】
また、上記の説明では、
第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、
第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスＨＡ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー１３５）と、
を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、
前記第一の操作部の操作がされていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）］参照）、
前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行されない（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（３）］［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（４）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３１９９】
工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部交換時において、第一の操作部の第一のハーネスが非接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作部が正常に動作していることを確認することができる。また、第一のハーネスが断線したことを第一の処理が実行されることによって把握することができる。また、第一の操作部が操作状態である場合は第一のハーネスが非接続状態となっても第一の報知が実行されないため、第一の操作部が何らかの部材に接触したことによって操作されていることに気付ける場合がある。
【３２００】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２０１】
この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作部の動作確認を行うことができる。
【３２０２】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２０３】
この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作部の動作確認を行うことができる。
【３２０４】
また、上記記載の遊技台であって、

或る条件（例えば、遊技開始可能なベット）が成立し、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行され、
前記或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合は前記第一の処理が実行されない（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２０５】
この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。
【３２０６】
また、上記記載の遊技台であって、
第二の操作部（例えば、ベットボタン１３０、１３２）を備え、
前記第二の操作部が操作されると前記或る条件が成立する場合がある（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２０７】
この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに第二の操作部の操作の有無も確認することができる。
【３２０８】
また、上記記載の遊技台であって、
第二のハーネス（例えば、ハーネスＨＢ１）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板ＲＢ１）と、
報知手段（例えば、演出画像表示装置１５７）と、を備え、
前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（［主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２０９】
この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。
【３２１０】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第三の操作部（例えば、ストップボタン１３７～１３９）を備えた、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２１１】
また、上記の説明では、
第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、
発光手段（例えば、レバー用モニタＬＥＤ）と、
第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスＨＡ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー１３５）と、
を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、
前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）］参照）、
前記発光手段は、前記第一の操作部の操作時と非操作時で発光態様が異なる手段であり、
前記発光手段は、前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接

続状態から非接続状態になると、前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になる（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２１２】
工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部交換時において、第一の操作部の第一のハーネスが非接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作部が正常に動作していることを確認することができる。また、第一のハーネスが断線したことを第一の処理が実行されることによって把握することができる。また、発光手段の動作確認も行うことができる。
【３２１３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２１４】
この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作部の動作確認を行うことができる。
【３２１５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２１６】
この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作部の動作確認を行うことができる。
【３２１７】
また、上記記載の遊技台であって、
或る条件（例えば、遊技開始可能なベット）が成立し、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行され、
前記或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合は前記第一の処理が実行されない（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２１８】
この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。
【３２１９】
また、上記記載の遊技台であって、
第二の操作部（例えば、ベットボタン１３０、１３２）を備え、
前記第二の操作部が操作されると前記或る条件が成立する場合がある（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２２０】
この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに第二の操作部の操作の有無も確認することができる。
【３２２１】
また、上記記載の遊技台であって、
第二のハーネス（例えば、ハーネスＨＢ１）を介して前記第一の基板と接続される第二

の基板（例えば、中継基板ＲＢ１）と、
報知手段（例えば、演出画像表示装置１５７）と、を備え、
前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（［主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２２２】
この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。
【３２２３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第三の操作部（例えば、ストップボタン１３７～１３９）を備えた、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２２４】
また、上記の説明では、
第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、
第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスＨＡ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー１３５）と、
可動体（例えば、リール１１０～１１２）と、
を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、
前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、
前記第一の処理は、前記可動体を動作させる処理である（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２２５】
工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部交換時において、第一の操作部の第一のハーネスが非接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作部が正常に動作していることを確認することができる。また、第一のハーネスが断線したことを第一の処理が実行されることによって把握することができる。また、可動体の動作確認を行うこともできる。
【３２２６】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２２７】
この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作部の動作確認を行うことができる。
【３２２８】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２２９】
この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作部の動作確認を行うことができる。

【３２３０】
　また、上記記載の遊技台であって、
　或る条件（例えば、遊技開始可能なベット）が成立し、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行され、
　前記或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合は前記第一の処理が実行されない（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２３１】
　この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。
【３２３２】
　また、上記記載の遊技台であって、
　第二の操作部（例えば、ベットボタン１３０、１３２）を備え、
　前記第二の操作部が操作されると前記或る条件が成立する場合がある（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２３３】
　この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに第二の操作部の操作の有無も確認することができる。
【３２３４】
　また、上記記載の遊技台であって、
　第二のハーネス（例えば、ハーネスＨＢ１）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板ＲＢ１）と、
　報知手段（例えば、演出画像表示装置１５７）と、を備え、
　前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（［主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２３５】
　この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。
【３２３６】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第三の操作部（例えば、ストップボタン１３７～１３９）を備えた、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２３７】
　また、上記の説明では、
　第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、
　第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスＨＡ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー１３５）と、
を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、
　前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると前記第一の処理が実行される場合があり（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）］参照）、該第一の処理が実行される態様は扉を開放した状態の遊技台内部で確認可能であり、

前記第一のハーネスは、扉を開放した状態の遊技台内部において確認可能な位置に設けられたものである（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２３８】
工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部交換時において、第一の操作部の第一のハーネスが非接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作部が正常に動作していることを確認することができる。また、第一のハーネスが断線したことを第一の処理が実行されることによって把握することができる。また、作業者が扉開放状態で第一のハーネスの操作と第一の処理による動作の確認がしやすくなる。
【３２３９】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２４０】
この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作部の動作確認を行うことができる。
【３２４１】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２４２】
この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作部の動作確認を行うことができる。
【３２４３】
また、上記記載の遊技台であって、
或る条件（例えば、遊技開始可能なベット）が成立し、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行され、
前記或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合は前記第一の処理が実行されない（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２４４】
この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。
【３２４５】
また、上記記載の遊技台であって、
第二の操作部（例えば、ベットボタン１３０、１３２）を備え、
前記第二の操作部が操作されると前記或る条件が成立する場合がある（［レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２４６】
この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに第二の操作部の操作の有無も確認することができる。
【３２４７】
また、上記記載の遊技台であって、
第二のハーネス（例えば、ハーネスＨＢ１）を介して前記第一の基板と接続される第二

の基板（例えば、中継基板ＲＢ１）と、
報知手段（例えば、演出画像表示装置１５７）と、を備え、
前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（［主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２４８】
この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。
【３２４９】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第三の操作部（例えば、ストップボタン１３７～１３９）を備えた、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２５０】
また、上記の説明では、
第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ、副制御基板４００Ｂ）と、
第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２、メニューボタンユニットハーネスＨＣ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、ストップボタンユニット１３６Ｕ、メニューボタンユニット９００Ｕ）と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左ストップボタン１３７と中ストップボタン１３８、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、
前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、左リール１１０停止、カーソル左移動）が実行される場合があり、
前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、中リール１１１停止、カーソル上移動）が実行される場合があり、
前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、
前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、
前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合がある（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２５１】
工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作ユニット交換時において、第一の操作ユニットの第一のハーネスが接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合には第一の操作ユニットの配線の断線に気づける場合がある。
【３２５２】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２５３】
この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一

の操作ユニットの動作確認を行うことができる。
【３２５４】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２５５】
この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。
【３２５６】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、
前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２５７】
この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。
【３２５８】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、
前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２５９】
この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。
【３２６０】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の操作ユニットは、第三の操作部（例えば、右ストップボタン１３９、右方向ボタン）を有するものであり、
前記第三の操作部の操作によって第三の処理（例えば、右リール１１２停止、カーソル右移動）が実行される場合があり、
前記第三の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第三の処理が実行される場合があり、
前記第二の操作部と前記第三の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理と前記第三の処理のうちの該第二の処理のみが実行される場合がある（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２６１】
この遊技台では、第一の操作ユニット交換時において、第二の処理の実行によって第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる場合がある。
【３２６２】
また、上記記載の遊技台であって、
或る条件（例えば、リール回転状態）が成立し、且つ前記第一の操作部と前記第二の操

作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行され、
　或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行されない（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２６３】
　この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。
【３２６４】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記第一の操作ユニットに属する操作部とは異なる所定の操作部（例えば、スタートレバー１３５）が操作されると前記或る条件が成立する場合がある、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２６５】
　この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに所定の操作部の操作の有無も確認することができる。
【３２６６】
　また、上記記載の遊技台であって、
　第二のハーネス（例えば、ハーネスＨＢ１）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板ＲＢ１）と、
　報知手段（例えば、演出画像表示装置１５７）と、を備え、
　前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（［主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２６７】
　この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。
【３２６８】
　また、上記記載の遊技台であって、
　操作部を有し、前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第二の操作ユニット（例えば、レバーユニット１３５Ｕ）を備えた、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２６９】
　また、上記の説明では、
　第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、
　第一のハーネス（例えば、メニューボタンユニットハーネスＨＣ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、メニューボタンユニット９００Ｕ）と、を備えた遊技台であって、
　前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、
　前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、カーソル左移動）が実行される場合があり、
　前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、カーソル上移動）が実行される場合があり、
　前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、
　前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合（以下、「第一の場合」という。）があり（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
前記第一の場合の後に前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になり、再び前記第一の場合となる状況で、先の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果と、後の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果が異なる場合がある（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］、図１９４（ａ）参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２７０】

工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作ユニット交換時において、第一の操作ユニットの第一のハーネスが接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合には第一の操作ユニットの配線の断線に気づける場合がある。また、第一の処理による出力結果が異なることによっても第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【３２７１】

また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２７２】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【３２７３】

また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２７４】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【３２７５】

また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、
前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２７６】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【３２７７】

また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、
前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２７８】
この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。
【３２７９】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の操作ユニットは、第三の操作部（例えば、右方向ボタン）を有するものであり、
前記第三の操作部の操作によって第三の処理（例えば、カーソル右移動）が実行される場合があり、
前記第三の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第三の処理が実行される場合があり、
前記第二の操作部と前記第三の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理と前記第三の処理のうちの該第二の処理のみが実行される場合がある（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２８０】
この遊技台では、第一の操作ユニット交換時において、第二の処理の実行によって第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる場合がある。
【３２８１】
また、上記の説明では、
第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、
第一のハーネス（例えば、メニューボタンユニットハーネスＨＣ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、メニューボタンユニット９００Ｕ）と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、
前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、カーソル左移動）が実行される場合があり、
前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、カーソル上移動）が実行される場合があり、
前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、
前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、
前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合（以下、「第一の場合」という。）、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合があり（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
前記第一の場合の後に前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になり、再び前記第一の場合となる状況で、先の前記第一の場合においては前記第一の処理が実行され、後の前記第一の場合においては前記第一の処理が実行されない場合がある（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］、図１９４（ｂ）参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２８２】
工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作ユニット交換時において、第一の操作ユニットの第一のハーネスが接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合には第一の操作ユニットの配線の断線に気づけ

る場合がある。また、第一の処理が実行される場合と実行されない場合の動作によっても第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【３２８３】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２８４】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【３２８５】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２８６】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【３２８７】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２８８】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【３２８９】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２９０】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【３２９１】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第三の操作部（例えば、右方向ボタン）を有するものであり、

前記第三の操作部の操作によって第三の処理（例えば、カーソル右移動）が実行される場合があり、

前記第三の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第三の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部と前記第三の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理と前記第三の処理のうちの該第二

の処理のみが実行される場合がある（［メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２９２】
この遊技台では、第一の操作ユニット交換時において、第二の処理の実行によって第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる場合がある。
【３２９３】
また、上記の説明では、
回転駆動される第一のリールおよび第二のリール（例えば、左リール１１０と中リール１１１）と、
前記第一のリールの回転を停止させるための第一のストップボタン（例えば、左ストップボタン１３７）と、
前記第二のリールの回転を停止させるための第二のストップボタン（例えば、中ストップボタン１３８）と、
第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、
前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンを有し、第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２）を介して前記第一の基板と接続されるストップボタンユニット（例えば、ストップボタンユニット１３６Ｕ）と、
を備えた遊技台であって、
前記第一のストップボタンの操作によって第一の処理（例えば、左リール１１０停止、ナビ演出変化）が実行される場合があり、
前記第二のストップボタンの操作によって第二の処理（例えば、中リール１１１停止、ナビ演出変化）が実行される場合があり、
前記第一のストップボタンが操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、
前記第二のストップボタンが操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、
前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合（以下、「第一の場合」という。）があり（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
前記第一の場合の後、前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第二の処理のみが実行される場合がある（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２９４】
工場での出荷前点検や遊技店でのストップボタンユニット交換時において、ストップボタンユニットの第一のハーネスが接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、ストップボタンユニットが正常に動作していることを確認することができる。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合にはストップボタンユニットの配線の断線に気づける場合がある。また、リールの停止によってストップボタンユニットの動作確認を行うことができる。
【３２９５】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２９６】
この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によってスト

ップボタンユニットの動作確認を行うことができる。
【３２９７】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３２９８】
　この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなくストップボタンユニットの動作確認を行うことができる。
【３２９９】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記第一のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、
　前記第二のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３００】
　この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。
【３３０１】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記第一のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、
　前記第二のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３０２】
　この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。
【３３０３】
　また、上記記載の遊技台であって、
　或る条件（例えば、リール回転状態）が成立し、且つ前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行され、
　或る条件が成立しておらず、且つ前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行されない（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３０４】
　この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。
【３３０５】
　また、上記記載の遊技台であって、
　前記ストップボタンユニットに属する操作部とは異なる所定の操作部（例えば、スタートレバー１３５）が操作されると前記或る条件が成立する場合がある、
　ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３０６】

この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに所定の操作部の操作の有無も確認することができる。
【３３０７】
また、上記記載の遊技台であって、
第二のハーネス（例えば、ハーネスＨＢ１）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板ＲＢ１）と、
報知手段（例えば、演出画像表示装置１５７）と、を備え、
前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（［主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３０８】
この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。
【３３０９】
また、上記記載の遊技台であって、
操作部を有し、前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第二の操作ユニット（例えば、レバーユニット１３５Ｕ）を備えた、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３１０】
また、上記の説明では、
回転駆動される第一のリールおよび第二のリール（例えば、左リール１１０と中リール１１１）と、
前記第一のリールの回転を停止させるための第一のストップボタン（例えば、左ストップボタン１３７）と、
前記第二のリールの回転を停止させるための第二のストップボタン（例えば、中ストップボタン１３８）と、
第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、
前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンを有し、第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２）を介して前記第一の基板と接続されるストップボタンユニット（例えば、ストップボタンユニット１３６Ｕ）と、
を備えた遊技台であって、
前記第一のストップボタンの操作によって第一の処理（例えば、左リール１１０停止、ナビ演出変化）が実行される場合があり、
前記第二のストップボタンの操作によって第二の処理（例えば、中リール１１１停止、ナビ演出変化）が実行される場合があり、
前記第一のストップボタンが操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、
前記第二のストップボタンが操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、
前記第一のリールが脱調していない状態で、且つ前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合があり（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
前記第一のリールが脱調した状態で、且つ前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第二の処理のみが実行される場合がある（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］、図１９３（ｂ）参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３１１】

工場での出荷前点検や遊技店でのストップボタンユニット交換時において、ストップボタンユニットの第一のハーネスが接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、ストップボタンユニットが正常に動作していることを確認することができる。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合にはストップボタンユニットの配線の断線に気づける場合がある。また、リールの停止によってストップボタンユニットの動作確認やリールの状態確認を行うことができる。

【３３１２】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３３１３】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によってストップボタンユニットの動作確認を行うことができる。

【３３１４】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３３１５】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなくストップボタンユニットの動作確認を行うことができる。

【３３１６】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３３１７】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【３３１８】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３３１９】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【３３２０】

また、上記記載の遊技台であって、

或る条件（例えば、リール回転状態）が成立し、且つ前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行され、

或る条件が成立しておらず、且つ前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行されない（［複数のハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３２１】
この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。
【３３２２】
また、上記記載の遊技台であって、
前記ストップボタンユニットに属する操作部とは異なる所定の操作部（例えば、スタートレバー１３５）が操作されると前記或る条件が成立する場合がある、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３２３】
この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに所定の操作部の操作の有無も確認することができる。
【３３２４】
また、上記記載の遊技台であって、
第二のハーネス（例えば、ハーネスＨＢ１）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板ＲＢ１）と、
報知手段（例えば、演出画像表示装置１５７）と、を備え、
前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（［主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（１）］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３２５】
この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。
【３３２６】
また、上記記載の遊技台であって、
操作部を有し、前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第二の操作ユニット（例えば、レバーユニット１３５Ｕ）を備えた、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３２７】
また、上記の説明では、
第一の制御基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、
第二の制御基板（例えば、副制御基板４００Ｂ）と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の制御基板は、前記第二の制御基板と第一のハーネス（例えば、ハーネスＨＥ１）を介して電気的に接続されるものであり、
前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合（以下、「第一の場合」という。）、前記第一の制御基板は起動状態を維持し、
前記第一の場合の後に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合（以下、「第二の場合」という。）、前記第一の制御基板はリセットされる場合がある（［主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３２８】
工場での出荷前点検や遊技店での部品交換時において、第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった時に第一の制御基板がリセットされることによって、第一の制御基板を正常に動作させることができる。
【３３２９】

また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の制御基板は、発光手段（例えば、モニタＬＥＤ）を備え、
前記第一の場合であっても、前記発光手段が発光を継続する（［主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３３０】
この遊技台では、第一の制御基板が起動状態であることを確認することができる。
【３３３１】
また、上記記載の遊技台であって、
前記発光手段が発光を継続する状態において前記第二の場合となっても、該発光手段が発光を継続する（［主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３３２】
この遊技台では、第一の制御基板がリセット中でも通電状態であることを確認することができる。
【３３３３】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の場合となってから第一の時間（例えば、電解コンデンサの蓄電量が主制御基板３００Ｂの動作電圧を維持可能な量を下回る時間）が経過するよりも前に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合、前記第一の制御基板はリセットされない（［主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３３４】
この遊技台では、状況に応じて第一の制御基板をリセットさせることができる。
【３３３５】
また、上記の説明では、
所定の操作手段（例えば、設定キー）を有し、遊技の進行を制御する第一の制御基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、
第二の制御基板（例えば、副制御基板４００Ｂ）と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の制御基板は、前記第二の制御基板と第一のハーネス（例えば、ハーネスＨＥ１）を介して電気的に接続されるものであり、
前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合（以下、「第一の場合」という。）、前記第一の制御基板は起動状態を維持し、
前記第一の場合の後に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合（以下、「第二の場合」という。）、前記第一の制御基板はリセットされる場合があり（［主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
前記第一の場合の後に前記所定の操作手段が操作された状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合、前記第一の制御基板は該所定の操作手段の操作に基づく状態（例えば、設定確認モードあるいは設定変更モード）に移行する場合がある（［主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３３６】
工場での出荷前点検や遊技店での部品交換時において、第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった時に第一の制御基板がリセットされることによって、第一の制御基板を正常に動作させることができる。また、所定の操作手段の操作に基づく状態に遊技台が通電状態のままで移行させることができる。
【３３３７】
また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の制御基板は、発光手段（例えば、モニタＬＥＤ）を備え、
前記第一の場合であっても、前記発光手段が発光を継続する（［主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３３８】
この遊技台では、第一の制御基板が起動状態であることを確認することができる。
【３３３９】
また、上記記載の遊技台であって、
前記発光手段が発光を継続する状態において前記第二の場合となっても、該発光手段が発光を継続する（［主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３４０】
この遊技台では、第一の制御基板がリセット中でも通電状態であることを確認することができる。
【３３４１】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の場合となってから第一の時間（例えば、電解コンデンサの蓄電量が主制御基板３００Ｂの動作電圧を維持可能な量を下回る時間）が経過するよりも前に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合、前記第一の制御基板はリセットされない（［主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例］参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３４２】
この遊技台では、状況に応じて第一の制御基板をリセットさせることができる。
【３３４３】
＜遊技台内部の冷却に関する構成＞
次に、図１９６～図２０１を用いて遊技台内部の熱を外部に排出、冷却する構成の一例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成（例えば、図１７～図３２）については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。
【３３４４】
図１９６は、前面扉１０２を開けた状態のスロットマシン１００を示す正面図である。
【３３４５】
この図では、前面扉１０２の上部に冷却ファン９５０が設けられている。また、背面板には、上部および下部にそれぞれ貫通孔（以下、それぞれ上部貫通孔２４２Ｈ１、下部貫通孔２４２Ｈ２と称する）が複数形成されている。上記冷却ファン９５０は、前面扉１０２に設けられた第２副制御部５００のＶＤＰ５３４を冷却するためのものであり、さらに本体１０１内部に設けられた主制御部３００を冷却するためにも用いられる。上部貫通孔２４２Ｈ１および下部貫通孔２４２Ｈ２は、冷却ファン９５０の動作時における吸気口および排気口の役割を担うものである。
【３３４６】
以下、上記冷却ファン９５０の放熱に関する構成について図１９７、図１９８を用いて説明する。図１９７は、スロットマシン１００を横方向から見た断面模式図であり、図１９８は、副基板ケース５００ａおよび主基板ケース３００ａについて拡大した断面模式図である。これらの図では、冷却ファン９５０が動作した際の空気の流れが矢印で示されている。
【３３４７】
この空気の流れを順に説明すると、まず下部貫通孔２４２Ｈ２を通ってスロットマシン１００の外部から内部に空気が流入する。そして、流入した空気はホッパーユニット１８０等の脇を通って前面扉１０２に達し、そこから上方の冷却ファン９５０に向かって上昇

する。このとき、途中にある中継基板ＲＢ１の脇を通過し、さらにリールユニット１０９の上方に配置された副基板ケース５００ａの内部に流入する。

【３３４８】

副基板ケース５００ａには、内部に第１副制御部４００および第２副制御部５００の基板４００Ｂ、５００Ｂが収められ、これらの基板がネジ５００ｂによって副基板ケース５００ａに固定された状態となっている。なお第２副制御基板５００Ｂには、ＶＤＰ５３４の冷却効率を高めるためのヒートシンク９５０ｃが取り付けられている。また、冷却ファン９５０は、ネジ９５０ｂによって副基板ケース５００ａに固定されている。この冷却ファン９５０は、ＶＤＰ５３４と対向しない位置に設けられている。

【３３４９】

副基板ケース５００ａの上部および下部には吸気口５００Ｈ２が形成されており、さらに主基板ケース３００ａに向いた方向に排気口５００Ｈ１が形成されている。下部貫通孔２４２Ｈ２から流入した空気は吸気口５００Ｈ２から副基板ケース５００ａの内部に流入し、冷却ファン９５０の動作によって排気口５００Ｈ１から主基板ケース３００ａに向けて排出される。この動作によって、副基板ケース５００ａの内部の副制御基板４００Ｂ、５００Ｂ（ＶＤＰ５３４を含む）が冷却される。

【３３５０】

冷却ファン９５０によって副基板ケース５００ａから排出された空気は、さらに主制御部３００の基板３００Ｂが収められた主基板ケース３００ａに当たり、その表面に沿って流れて上部貫通孔２４２Ｈ１から排出される。すなわち冷却ファン９５０の動作によって、主基板ケース３００ａの内部の主制御基板３００Ｂが冷却される。

【３３５１】

以上の空気の流れにより、途中に設けられた中継基板ＲＢ１、第１副制御基板４００Ｂ、第２副制御基板５００Ｂ、主制御基板３００Ｂ等のスロットマシン１００内部の各機器が冷却される。なお、上記の例では、第１副制御基板４００Ｂ、第２副制御基板５００Ｂ、主制御基板３００Ｂを用いた構成について説明したが、上記の基板については限定されるものではなく、冷却を要する基板であれば様々な基板を採用することができる。また、冷却ファン９５０の風が直接当たる側の第一の基板ケース（上記の例では主制御器番３００Ｂ）においては、この第一の基板ケースに付着した埃を飛ばして第一の基板ケース内の第一の基板の視認性を高めることができる。また、第一の基板の冷却を第一の基板ケースに設けること無く実行できるため、第一の基板ケースの構成を簡素化して視認性を高めることができる場合がある。

【３３５２】

なお、冷却ファン９５０の風量が少なく、図１９９に示すように上部貫通孔２４２Ｈ１からスロットマシン１００の外部に空気が排出されない場合、内部で空気が対流して冷却効果が発揮されにくくなる。このため、冷却ファン９５０の風量については、少なくとも図２００に示すように上部貫通孔２４２Ｈ１からスロットマシン１００の外部に空気が排出される状態にできる風量である必要がある。これにより、上記のような空気の流れを生じさせて内部を冷却することができる。

【３３５３】

なお、上記説明した冷却ファン９５０は前面扉１０２に設けられているため、例えばメンテナンスのために前面扉１０２を開けると、図２０１に示すように冷却ファン９５０からの空気が作業員ＳＭに向かって吹くことになるため、作業員ＳＭが快適にメンテナンス作業を行うことができる。

【３３５４】

［遊技台内部の冷却に関する実施形態に対応する技術的思想］

以下、図１９６～図２０１の説明に記載されている技術的思想について、対応する構成を参照しつつ記載する。

【３３５５】

上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、
第二の基板（例えば、第２副制御基板５００Ｂ）と、
前記第二の基板を冷却するための冷却ファン（例えば、冷却ファン９５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記冷却ファンの送風方向が前記第一の基板に向かう場合がある（例えば、図１９７参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３５６】
この遊技台では、第一の基板の周囲に付着した埃を飛ばして第一の基板の視認性を高めたり、また、第一の基板の冷却を第一の基板ケースに設けること無く実行することで、第一の基板周りの構成を簡素化して視認性を高めることができる場合がある。
【３３５７】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第一の基板は、前記遊技台の本体側に設けられたものであり、
前記第二の基板および前記冷却ファンは、前記遊技台の扉体側に設けられたものであり、
扉体が閉鎖された状態において、前記冷却ファンの送風方向が前記第一の基板に向かい、
前記扉体が或る位置まで開放された状態において、前記冷却ファンの送風方向が前記第一の基板に向かわない（例えば、図１９７、図２０１参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３５８】
この遊技台では、扉体が開放された状態では、ファンの風が第一の基板に向かわずに扉を開放した作業者に向かうため、メンテナンス作業を快適に行うことができる。
【３３５９】
また、上記記載の遊技台であって、
前記第二の基板は、該第二の基板の動作を制御するプロセッサ（例えば、ＶＤＰ５３４）を有し、
前記冷却ファンは、前記プロセッサに対向する位置とは異なる位置に設けられたものである（例えば、図１９８参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３６０】
この遊技台では、プロセッサ周りの視認性を高めることができる。
【３３６１】
また、上記記載の遊技台であって、
リールユニット（例えば、リールユニット１０９）を備え、
前記遊技台は、前記リールユニットよりも上方に第一の開口（例えば、上部貫通孔２４２Ｈ１）が形成され、前記リールユニットよりも下方に第二の開口（例えば、下部貫通孔２４２Ｈ２）が形成されたものであり、
前記扉体が閉鎖された状態で前記冷却ファンが動作すると、前記第二の開口から前記遊技台の内部に取り込まれた空気が前記冷却ファンを経由して前記第一の開口から排出される（例えば、図１９７参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。
【３３６２】
この遊技台では、第二の開口から吸気された空気をリールユニット周辺を経由し、第一の基板に向かった後に第一の開口から排出されるため、第一の基板周りの埃や本体の内部の熱を、本体の内部で対流させずに本体の外部に排出することができる。
【３３６３】
また、上記記載の遊技台であって、
リールユニット（例えば、リールユニット１０９）を備え、
前記冷却ファンは、前記扉体が閉鎖された状態では前記リールユニットの上方に位置する（例えば、図１９７参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３３６４】

この遊技台では、リールユニットの動作によって発生する熱を遊技台外に排出することができる。

【３３６５】

また、本発明に係る遊技台は、所定の遊技領域に球を発射する発射装置と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口と、入賞口に入球した球を検知する検知手段と、検知手段が球を検知した場合に球を払出す払出手段と、所定の図柄(識別情報)を変動表示する可変表示装置を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技状態の推移を告知するようなパチンコ機などにも好適である。

【３３６６】

また、本発明に係る遊技台は、封入式遊技機に適用することもできる。ここで、「封入式遊技機」は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用するものである。また、主制御部、第１副制御部、および第２副制御部をワンチップで構成してもよいし、主制御部と第１副制御部で双方向の通信が可能に構成してもよい。また、主制御部と第１副制御部で双方向の通信を可能とする一方で、第１副制御部から第２副制御部への通信は一方向の通信としてもよい。

【３３６７】

また、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。また、実施例に記載した複数の構成のうち、１つの構成に記載している内容を、他の構成に適用することでより遊技の幅を広げられる場合がある。

【産業上の利用可能性】

【３３６８】

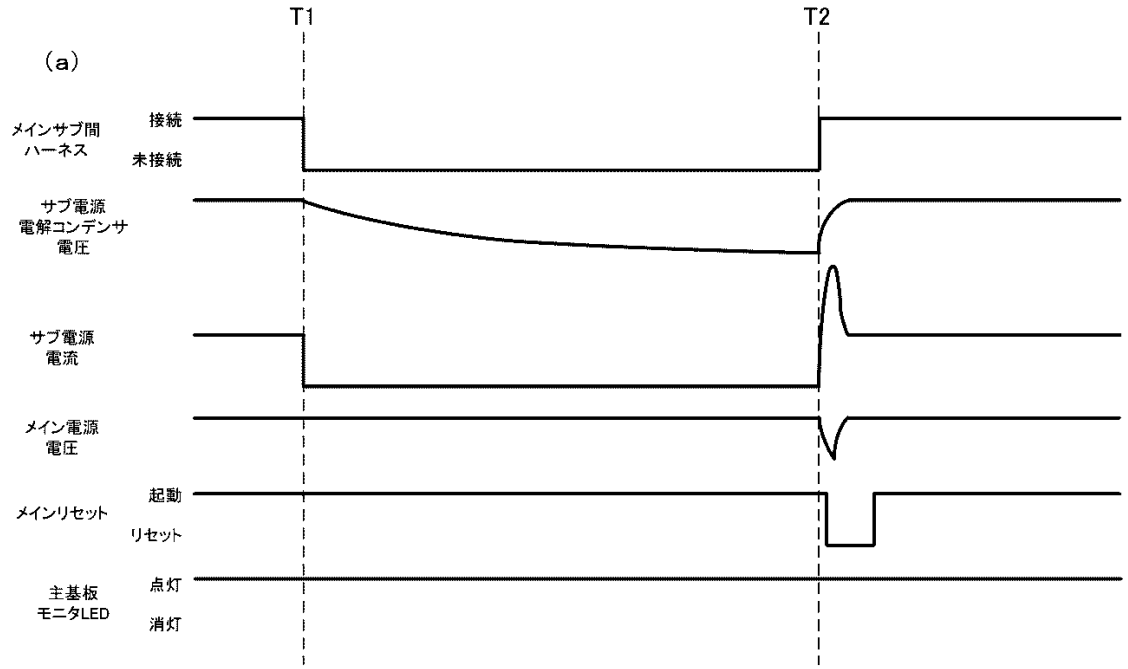
本発明に係る遊技台は、本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）、回胴遊技機（スロットマシン）、封入式遊技機あるいはメダルレススロットマシンに代表される遊技台に適用することができる。

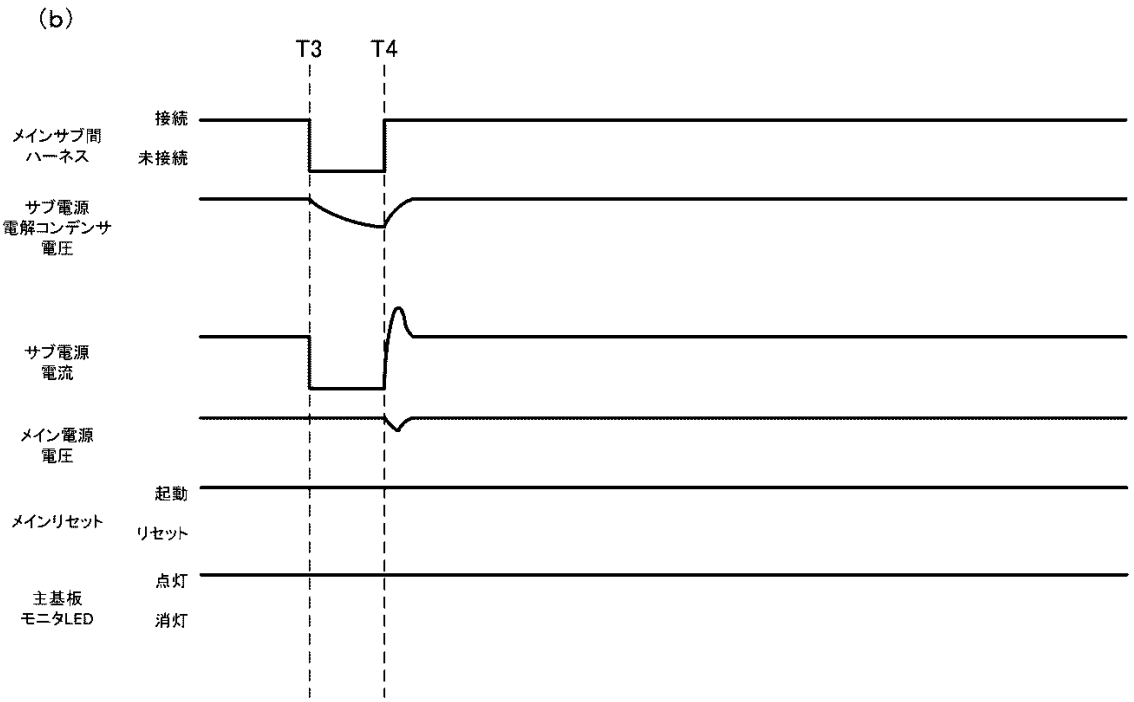
【符号の説明】

【３３６９】

１００　スロットマシン
１１０～１１２　リール
１１３　図柄表示窓
１３０～１３２　ベットボタン
１３５　スタートレバー
１３７～１３９　ストップボタン
１５７　液晶表示装置

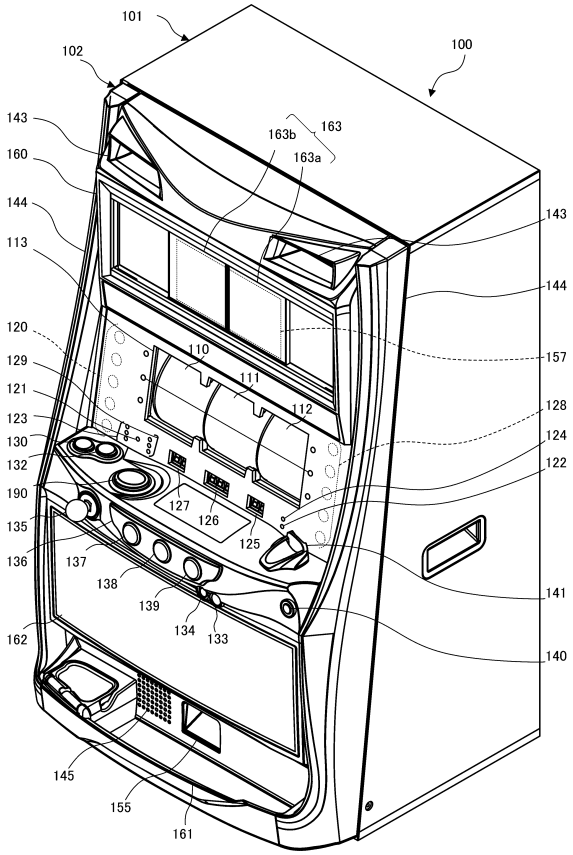
【要約】
【課題】性能の向上を図ることができる遊技台を提供する。
【解決手段】所定の操作手段を有し遊技の進行を制御する第一の制御基板と、第二の制御基板と、を備えた遊技台であって、前記第一の制御基板は、前記第二の制御基板と第一のハーネスを介して電気的に接続されるものであり、前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合（以下、「第一の場合」という。）、前記第一の制御基板は起動状態を維持し、前記第一の場合の後に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合（以下、「第二の場合」という。）、前記第一の制御基板はリセットされる場合があり、前記第一の場合の後に前記所定の操作手段が操作された状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合、前記第一の制御基板は該所定の操作手段の操作に基づく状態に移行する場合がある、ことを特徴とする遊技台。
【選択図】図１９５


T1
T2
(a)
メインサブ間
ハーネス
接続
未接続
サブ電源
電解コンデンサ
電圧
サブ電源
電流
メイン電源
電圧
メインリセット
起動
リセット
主基板
モニタLED
点灯
消灯

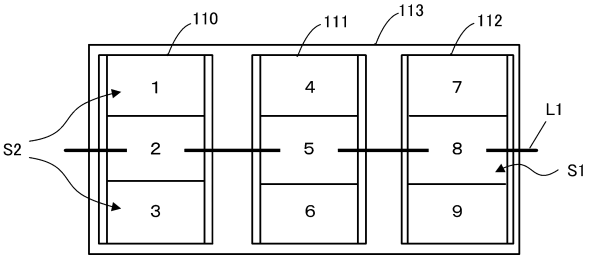

(b)
T3
T4
メインサブ間
ハーネス
接続
未接続
サブ電源
電解コンデンサ
電圧
サブ電源
電流
メイン電源
電圧
メインリセット
起動
リセット
主基板
モニタLED
点灯
消灯

【図面】

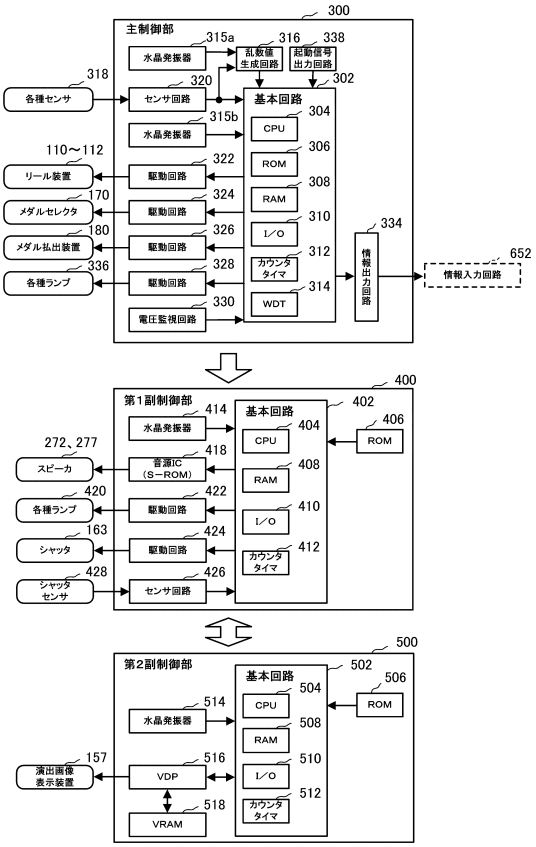
【図１】



【図２】



【図３】



【図４】

	左リール	中リール	右リール
0	リプレイ	ベル	リプレイ
1	ベル	チェリー	セブン1
2	セブン1B	セブン1	セブン1B
3	セブン1	スイカ	ベル
4	スイカ	リプレイ	リプレイ
5	リプレイ	ベル	チェリー
6	ベル	チェリー	スイカ
7	ブランク	ブランク	ベル
8	スイカ	スイカ	リプレイ
9	チェリー	リプレイ	チェリー
10	リプレイ	ベルB	セブン3
11	ベル	チェリー	ベル
12	セブン3	セブン3	リプレイ
13	スイカ	スイカ	チェリー
14	ベルB	リプレイ	スイカ
15	リプレイ	ベルB	ベル
16	ベル	チェリー	リプレイ
17	セブン2	セブン2	セブン2
18	スイカ	スイカ	スイカ
19	チェリー	リプレイ	ベル

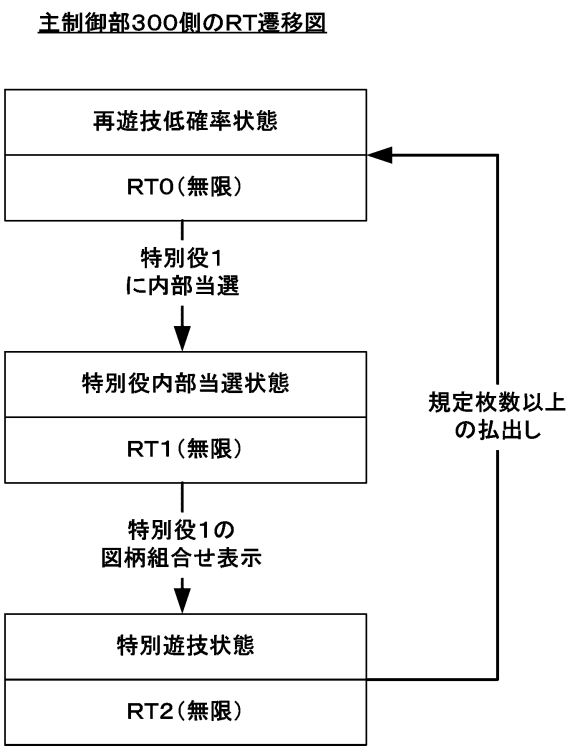
回転方向

名称	図柄
セブン1図柄	
セブン1B図柄	
セブン2図柄	
セブン3図柄	
ベル図柄	
ベルB図柄	
スイカ図柄	
チェリー図柄	
リプレイ図柄	
ブランク図柄	

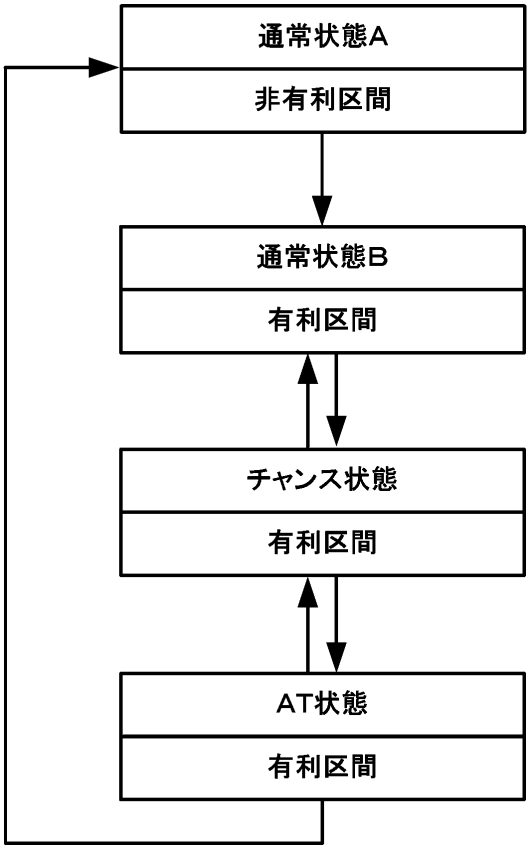
【図５】

役	名称	図柄組合せ			付与数	備考
特別役1	RB1	セブン3	セブン1	リプレイ	0	・遊技回数6回または入賞回数5回で終了
再遊技役	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	0	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能
小役1	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5	－
小役2	弱チェリー	リプレイ	チェリー	リプレイ	1	－
小役3	強チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	1	－
小役4	共通ベル	ベルB	ベル	ベル	13	－
小役5	押し順ベル	ベルB	ベル／ベルB	ベル	13	－
小役6	1枚役	セブン1	セブン1	セブン1	1	－
小役7	1枚役	セブン2	セブン2	セブン2	1	－
小役8	1枚役	セブン3	セブン3	セブン3	1	－

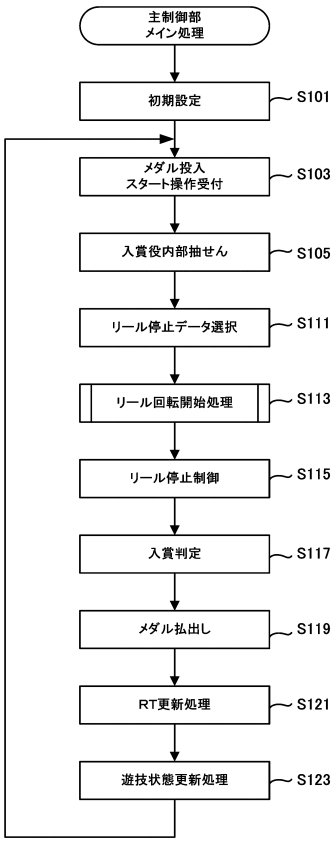
【図６】



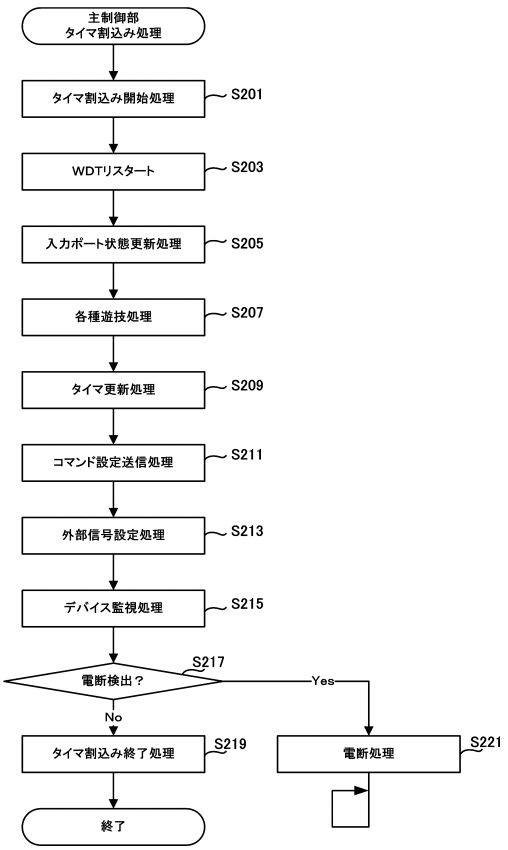
【図７】



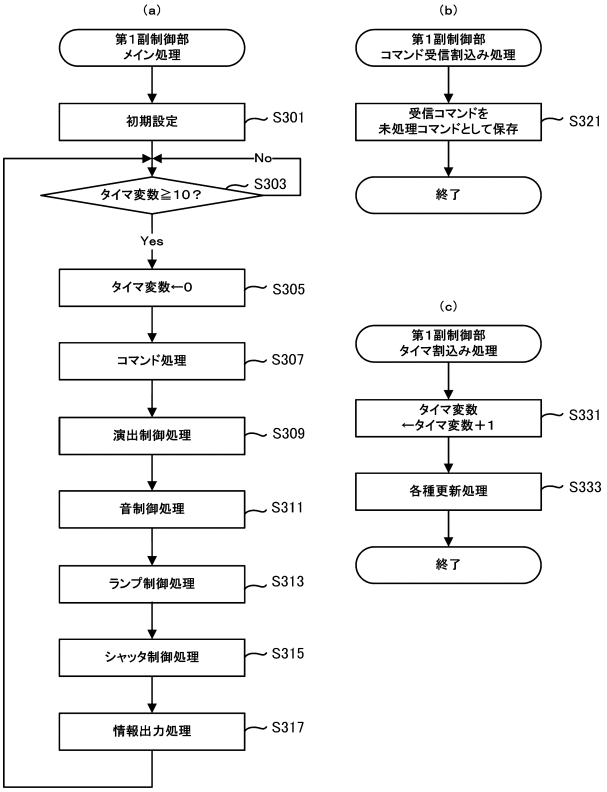
【図８】



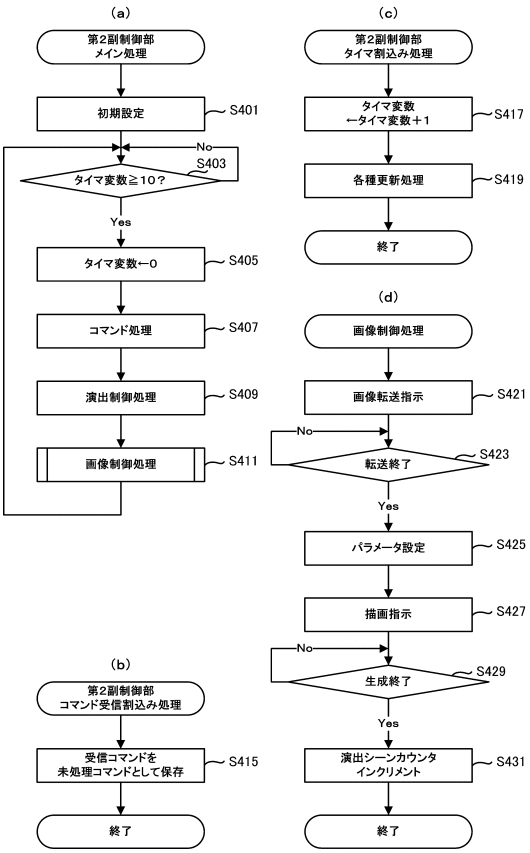
【図９】



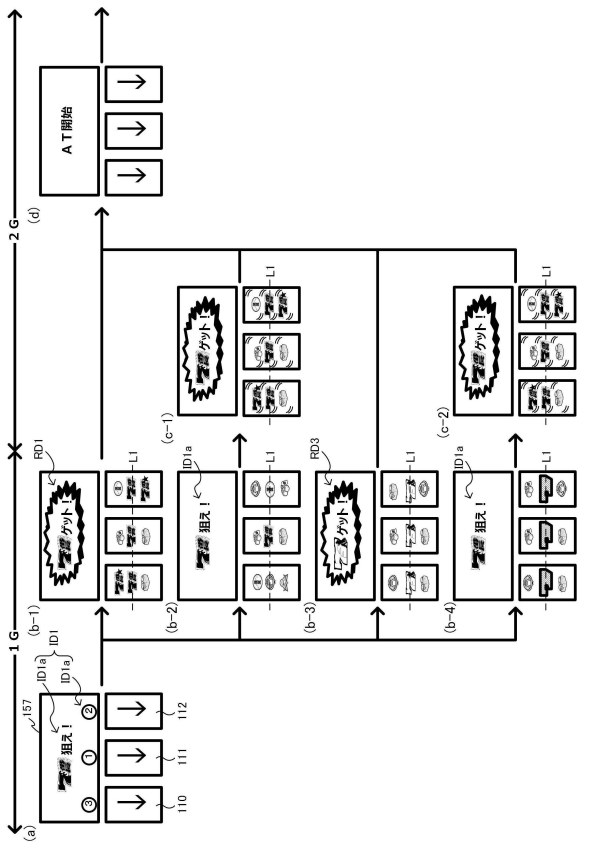
【図１０】



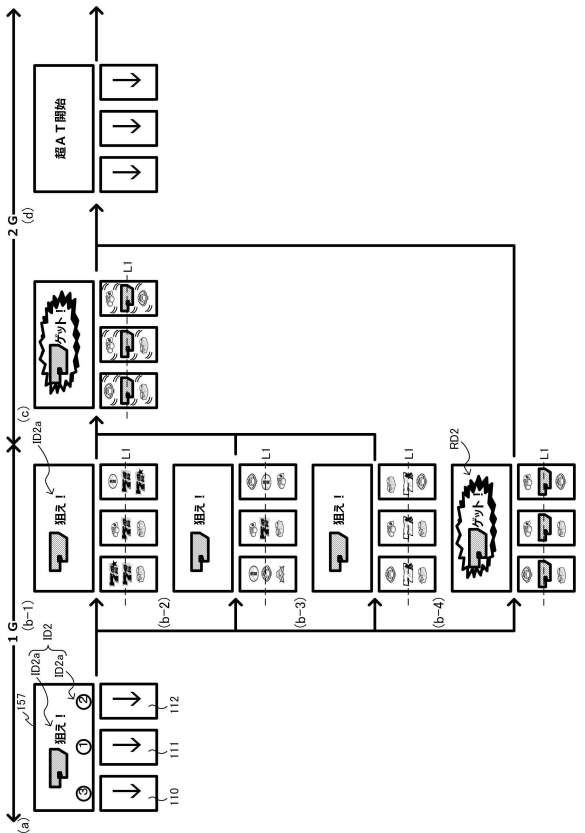
【図１１】



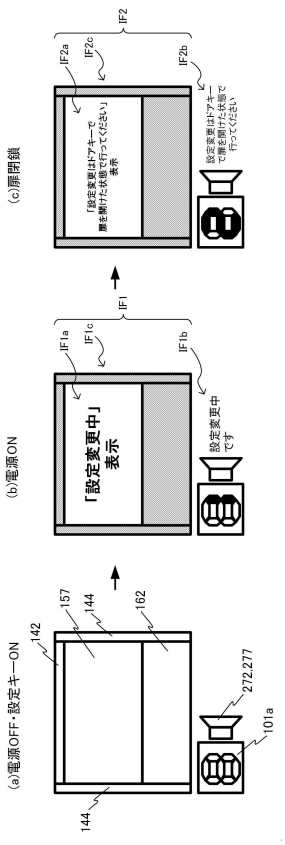
【図１２】



【図１３】



【図１４】



【図１５】

(a)設定変更操作の例1

	(1)電源OFF	(2)扉開放→設定キーON	(3)電源ON	(4)扉閉鎖	(5)扉開放	(6)設定変更操作	(7)レバー操作	(8)設定キーOFF	(9)設定キーON
電源スイッチ	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
扉状態	閉鎖	開放	開放	閉鎖	開放	開放	開放	開放	開放
扉センサ	—	—	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON
設定キー	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON
設定値表示手段	非表示	非表示	1	1	1	2	0	非表示	2
外部集中端子板LED	消灯	消灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	消灯	点灯
液晶表示装置	非表示	非表示	「設定変更中です」表示	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」表示	「設定変更中です」表示	「設定変更中です」表示	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」表示	デモアニメ表示	「設定確認中です」表示
タイトルパネルランプ	消灯	消灯	点灯	点灯	点灯	全点灯	点灯	点灯	全点灯
上部・サイドランプ	消灯	消灯	点灯	点灯	全点灯	全点灯	全点灯	デモパターン点灯	全点灯
スピーカ	—	—	「設定変更中です」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更しました」音声

(b)設定変更操作の例2

	(1)電源OFF	(2)扉開放→設定キーON	(3)電源ON	(4)設定変更操作	(5)扉閉鎖	(6)レバー操作	(7)扉開放	(8)設定キーOFF	(9)設定キーON
電源スイッチ	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
扉状態	閉鎖	開放	開放	開放	閉鎖	閉鎖	開放	開放	開放
扉センサ	—	—	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON
設定キー	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON
設定値表示手段	非表示	非表示	1	2	2	0	0	非表示	2
外部集中端子板LED	消灯	消灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	消灯	点灯
液晶表示装置	非表示	非表示	「設定変更中です」表示	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」表示	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」表示	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」表示	「設定変更中です」表示	デモアニメ表示	「設定確認中です」表示
タイトルパネルランプ	消灯	消灯	点灯	点灯	点灯	全点灯	点灯	点灯	全点灯
上部・サイドランプ	消灯	消灯	点灯	点灯	全点灯	全点灯	全点灯	デモパターン点灯	全点灯
スピーカ	—	—	「設定変更中です」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」音声	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更しました」音声	「設定確認中です」音声

【図１６】

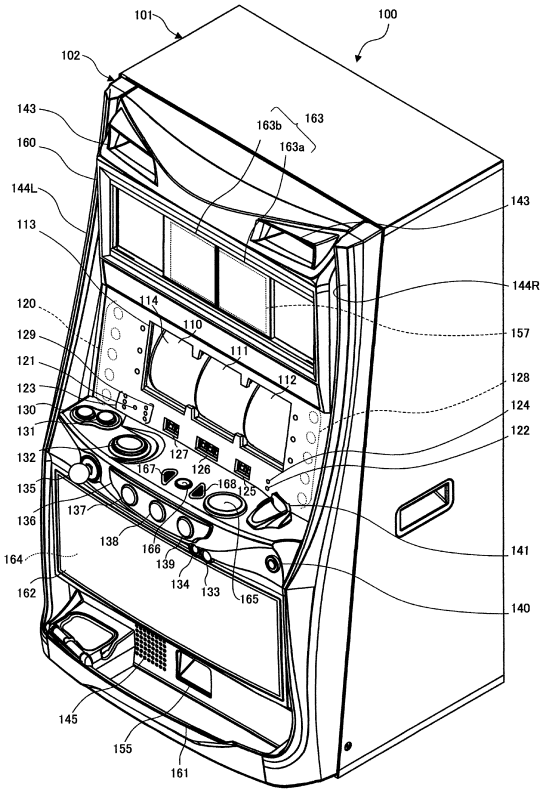
(a)設定変更操作の例3

	(3)電源ON	(4)扉錠前閉鎖	(5)設定変更操作	(6)レバー操作	(7)設定キーOFF	(8)設定キーON	(9)扉開放	(10)設定キーOFF	(1)設定キーON
電源スイッチ	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
扉状態	開放	開放	開放	開放	開放	開放	開放	開放	開放
扉センサ	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON
設定キー	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON
設定値表示手段	1	2	0	0	0	0	非表示	非表示	2
外部集中端子板LED	点灯	点灯	消灯	消灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
液晶表示装置	「設定変更中です」表示	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」表示	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」表示	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」表示	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」表示	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」表示	「設定変更中です」表示	デモアニメ表示	「設定確認中です」表示
タイトルパネルランプ	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
上部・サイドランプ	点灯	点灯	全点灯	全点灯	全点灯	全点灯	全点灯	全点灯	全点灯
スピーカ	「設定変更中です」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」音声	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」音声	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更しました」音声	「設定確認中です」音声

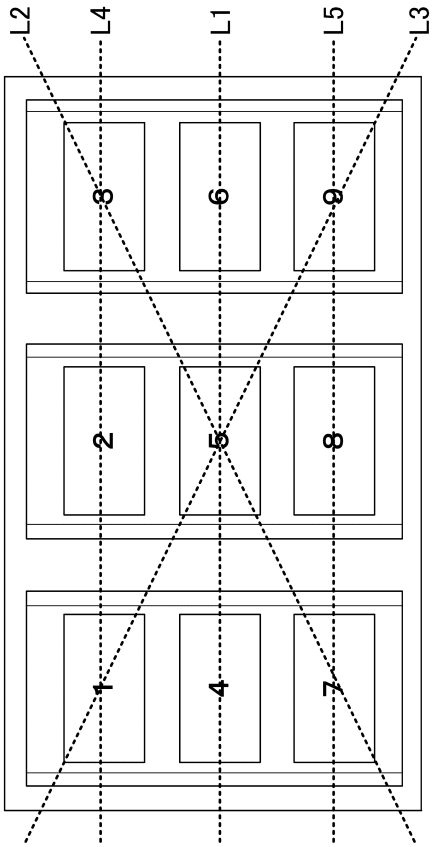
(b)設定変更操作の例4

	(0)第一のエラー発生中	(1)電源OFF	(2)扉開放→設定キーON	(3)電源ON	(4)扉閉鎖	(5)扉開放	(6)設定変更操作	(7)レバー操作	(8)設定キーOFF	(9)第一のエラー解消→パターンA操作
電源スイッチ	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
扉状態	開放	開放	開放	開放	開放	開放	開放	開放	開放	開放
扉センサ	ON	—	—	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON
設定キー	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF
設定値表示手段	非表示	非表示	非表示	1	1	1	2	0	非表示	非表示
外部集中端子板LED	消灯	消灯	消灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	消灯	消灯
液晶表示装置	第一のエラー発生	非表示	非表示	「設定変更中です」表示	「設定変更中です」表示	「設定変更中です」表示	「設定変更中です」表示	「設定変更中です」表示	「第一のエラー発生」表示	デモアニメ表示
タイトルパネルランプ	点灯	点灯	消灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
上部・サイドランプ	エラー点灯	消灯	消灯	全点灯	全点灯	全点灯	全点灯	全点灯	エラー点灯	デモパターン点灯
スピーカ	「第一のエラー発生」音声	—	—	「設定変更中です」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」音声	「設定変更中です」音声	「設定変更中です」音声	「第一のエラー発生」音声	「設定変更しました」音声

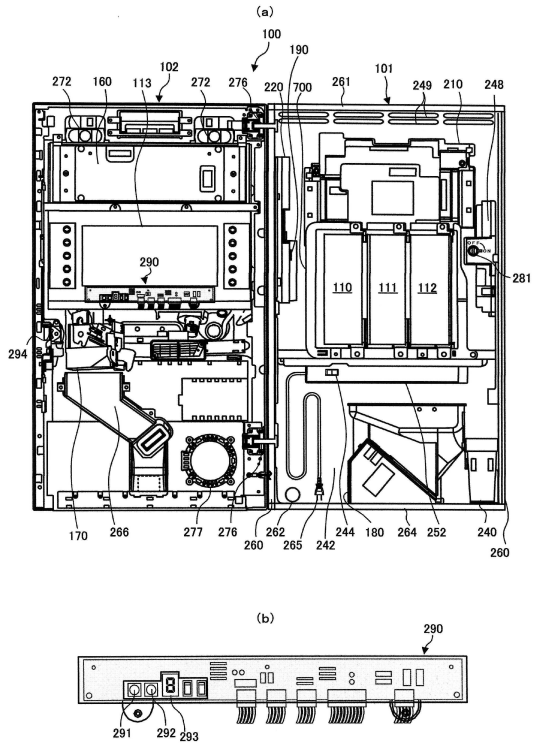
【図１７】



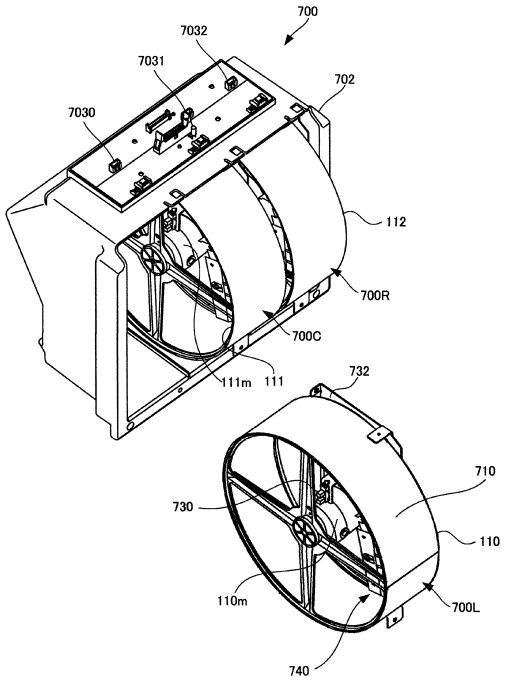
【図１８】



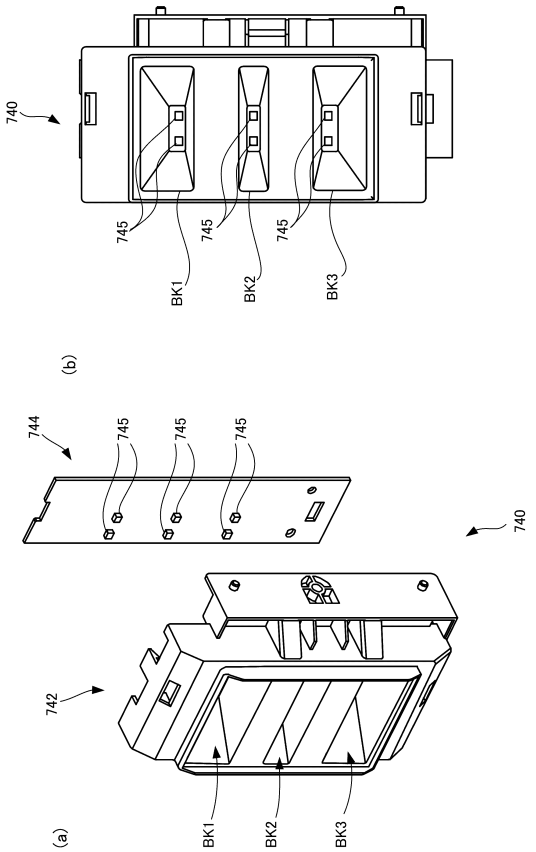
【図１９】



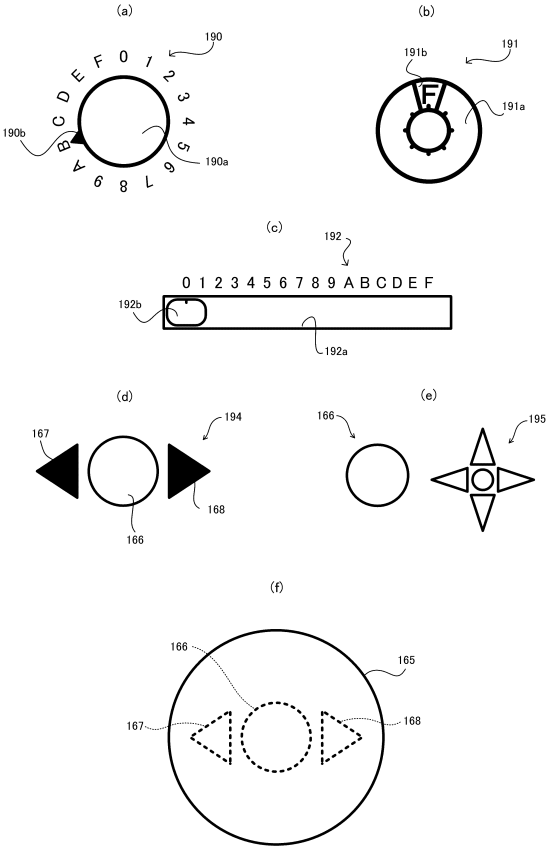
【図２０】



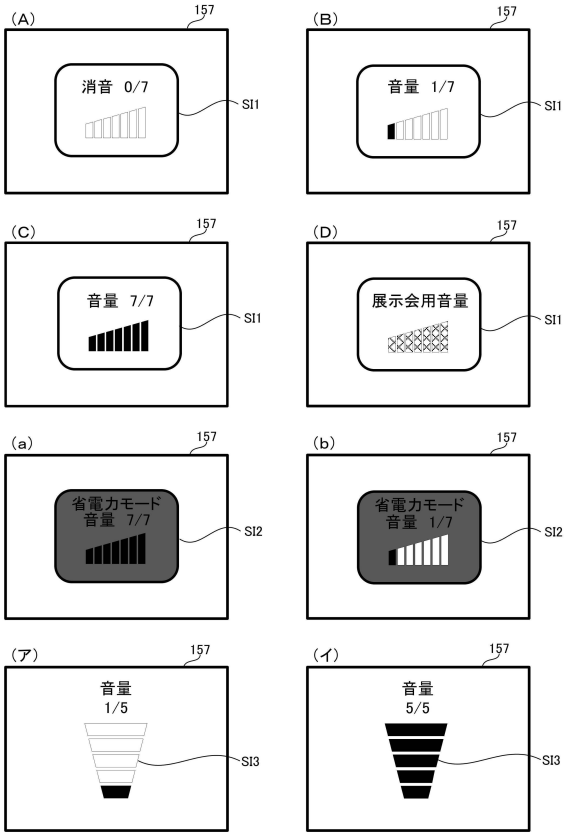
【図２１】



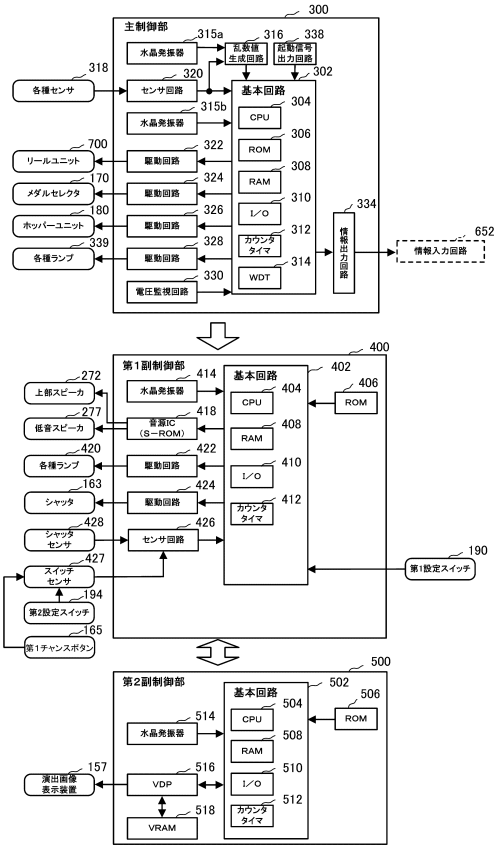
【図２２】



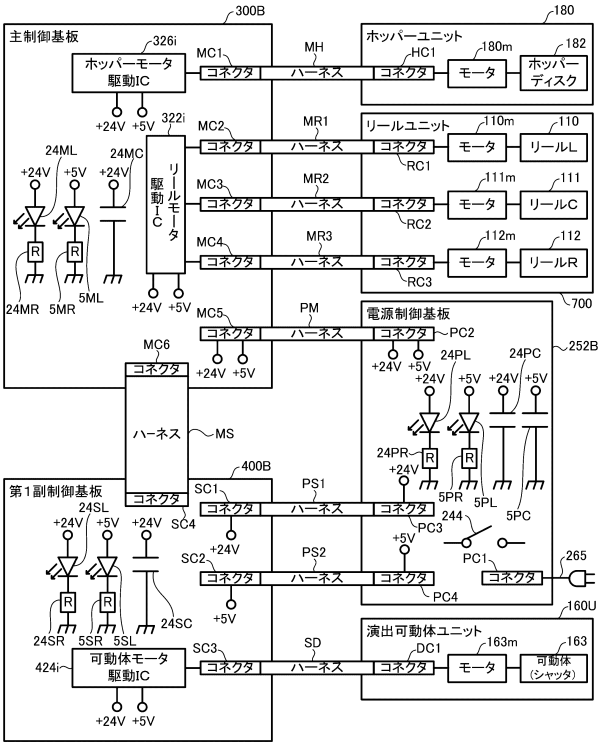
【図２３】



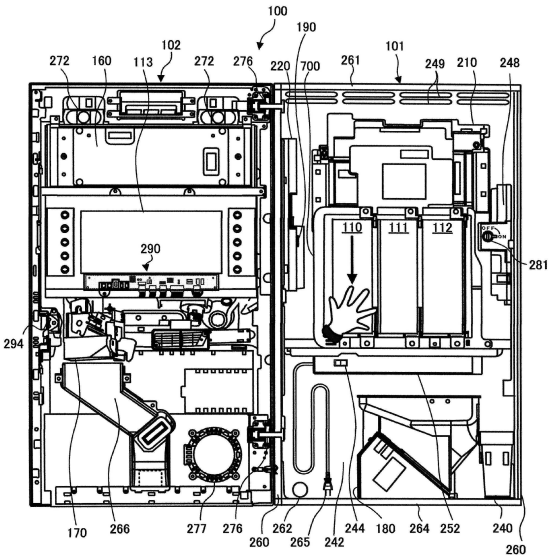
【図２４】



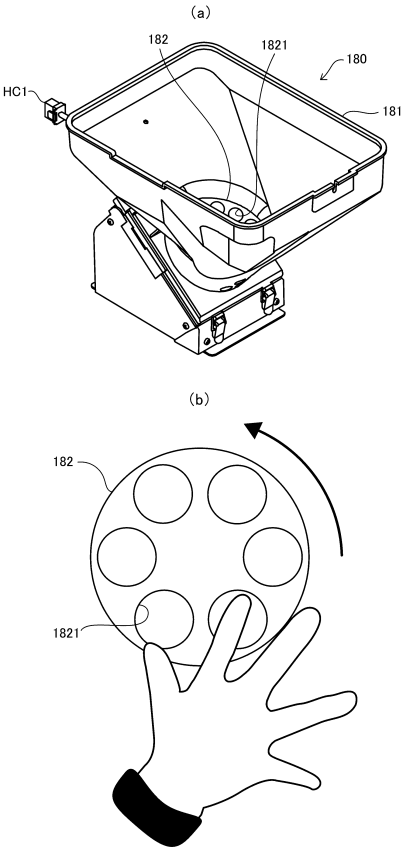
【図２５】



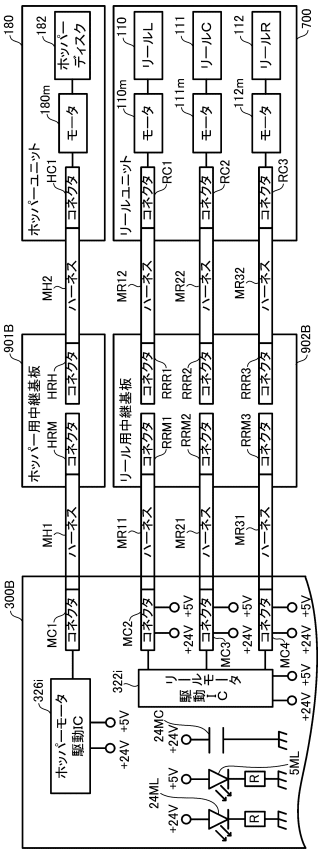
【図２６】



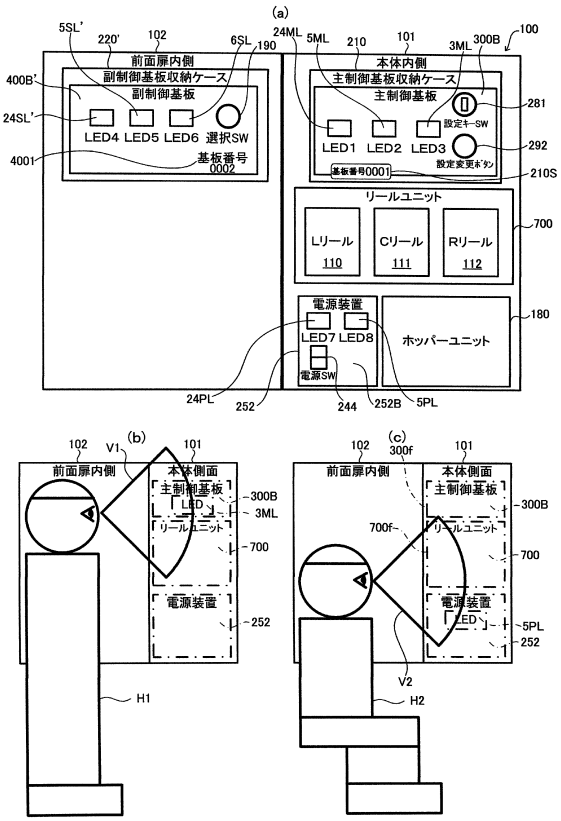
【図２７】



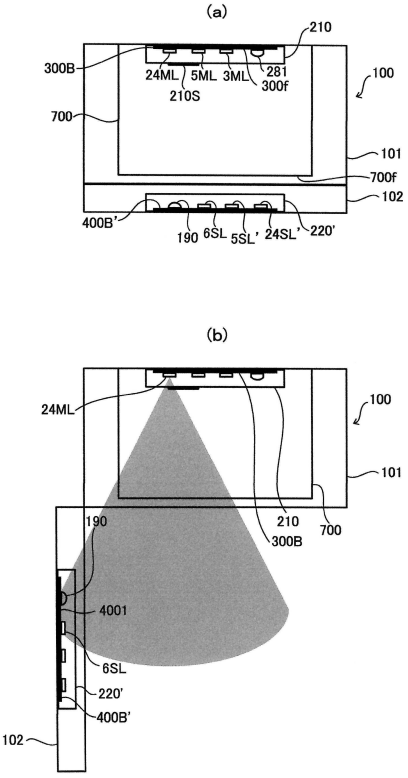
【図２８】



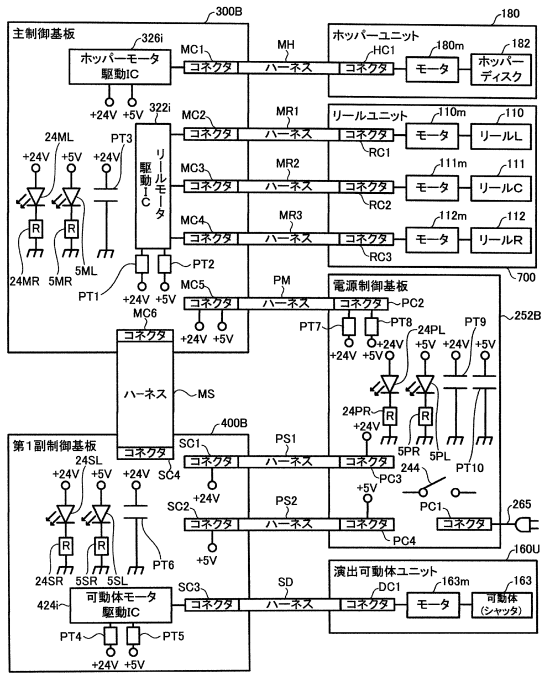
【図２９】



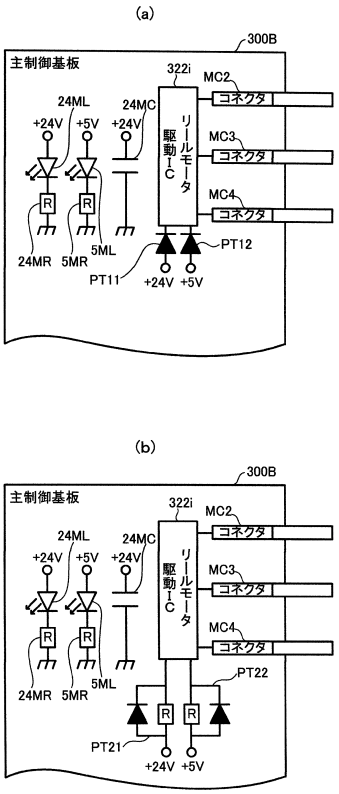
【図３０】



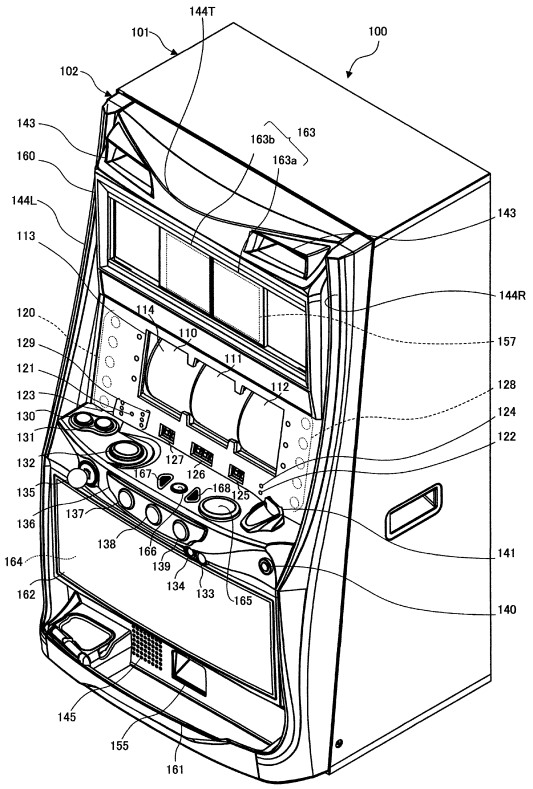
【図３１】



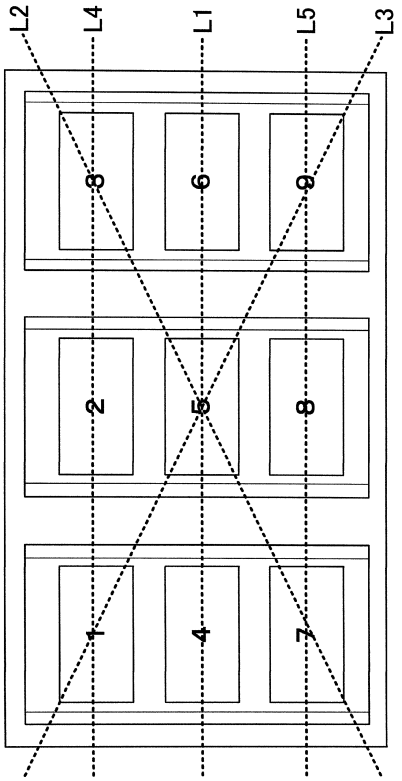
【図３２】



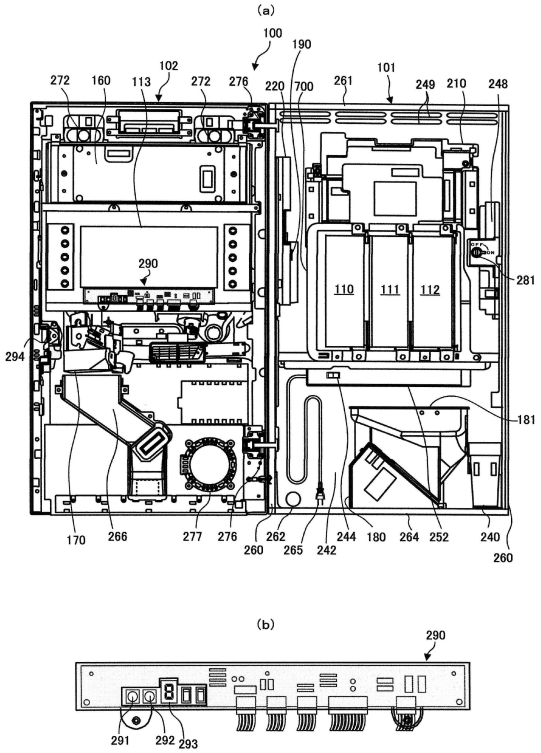
【図３３】



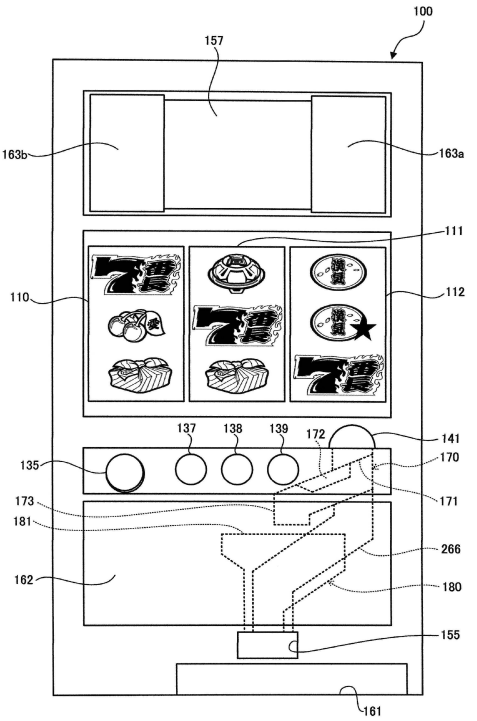
【図３４】



【図３５】



【図３６】



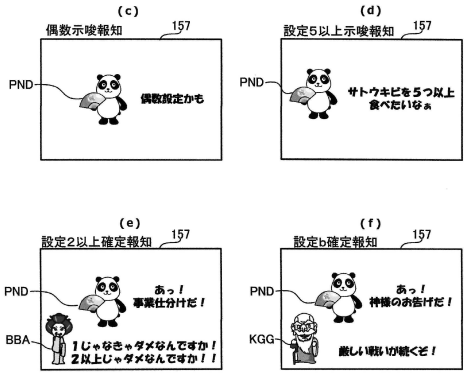
【図３７】

(a)

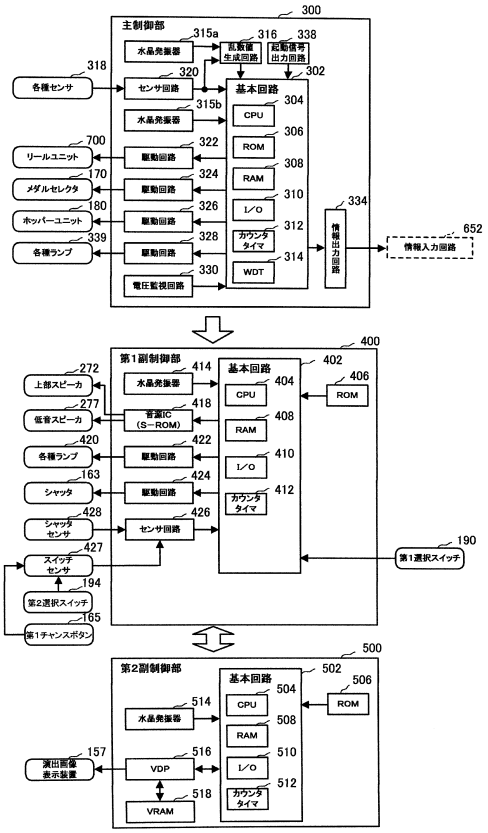
設定値表示順	設定値表示態様
1	8
2	8
3	8
4	8
5	8
6	8

(b)

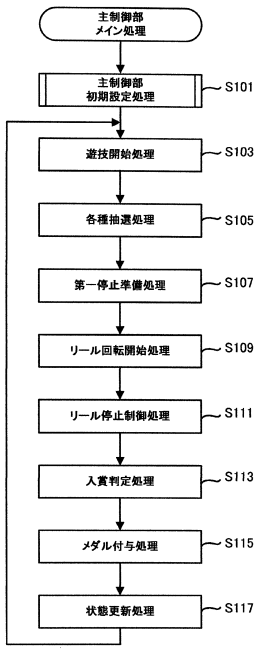
設定値性能	設定値比較
性能A	8<8<8<8<8<8
性能B	
性能C	
性能D	
性能E	
性能F	
性能G	8=8=8=8=8<8
性能H	8=8=8=8<8<8



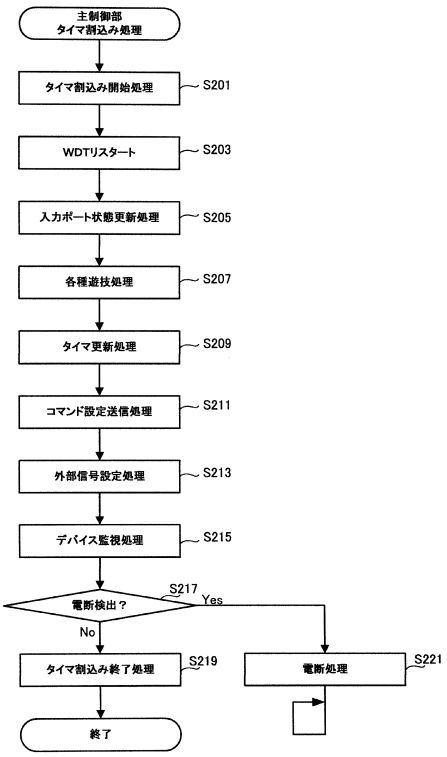
【図３８】



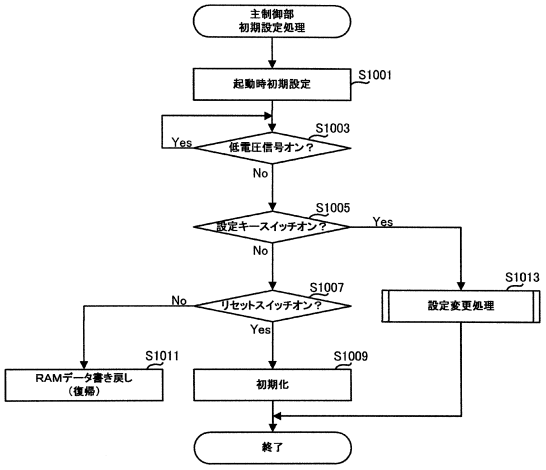
【図３９】



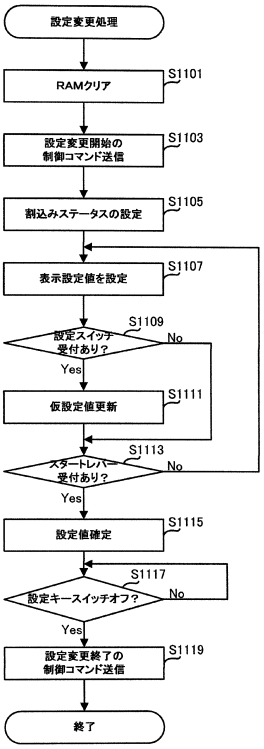
【図４０】



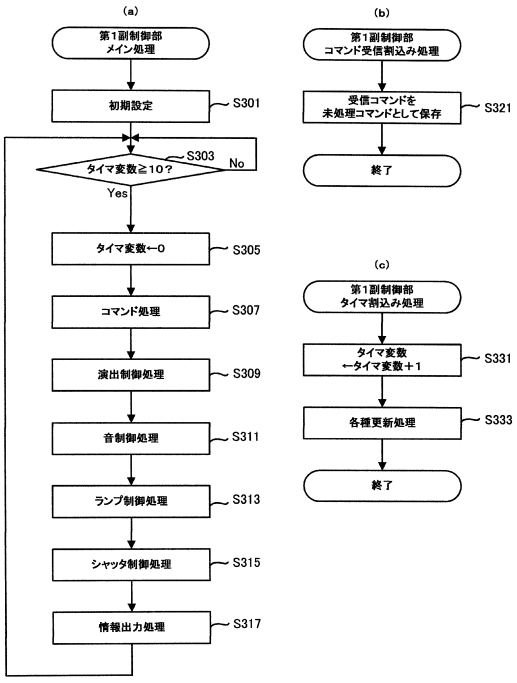
【図４１】



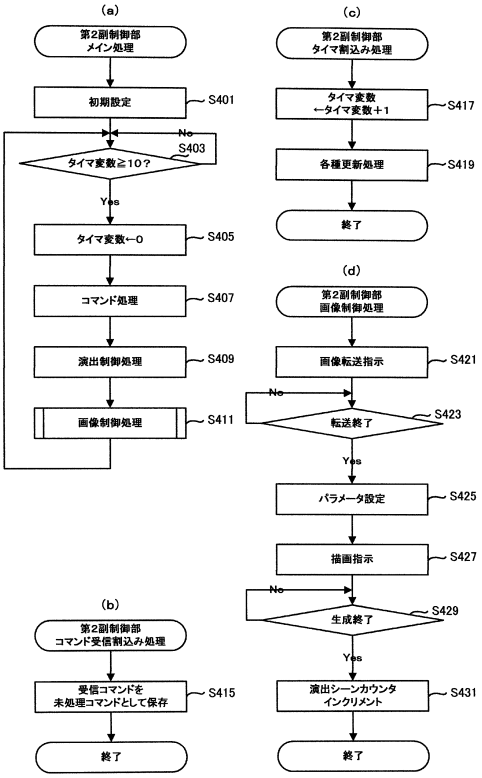
【図４２】



【図４３】



【図４４】

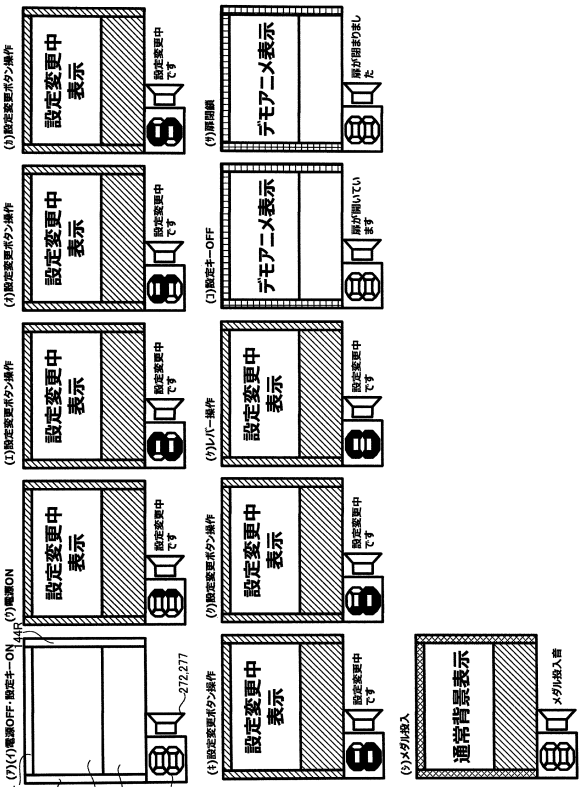


【図４５】

	(ア) 電源OFF	(イ) 扉開放→設定キーON	(ウ) 電源ON	(エ) 設定変更ボタン操作	(オ) 設定変更ボタン操作	(カ) 設定変更ボタン操作
電源スイッチ	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON
前面扉	閉鎖	開放	閉鎖	閉鎖	開放	開放
開放センサ	-	-	開検知	開検知	開検知	開検知
設定キースイッチ	OFF	ON	ON	ON	ON	ON
設定値表示器	非表示	非操作	非操作	2	2	5
演出画像表示装置	非表示	非表示	設定変更中表示	設定変更中表示	設定変更中表示	設定変更中表示
タイトルパネルランプ	消灯	消灯	消灯	点灯	点灯	点灯
トップ・サイドランプ	消灯	消灯	消灯	全点灯	全点灯	全点灯
スピーカ	-	-	「設定変更中です」	「設定変更中です」	「設定変更中です」	「設定変更中です」

	(キ) 設定変更ボタン操作	(ク) 設定変更ボタン操作	(ケ) レバー操作	(コ) 設定キーOFF	(サ) 扉開錠	(シ) メダル投入
電源スイッチ	ON	ON	ON	ON	ON	ON
前面扉	開放	開放	開放	開放	開錠	開錠
開放センサ	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知
設定キースイッチ	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF
設定値表示器	6	b	O 表示	非表示	非表示	非表示
演出画像表示装置	設定変更中表示	設定変更中表示	設定変更中表示	デモアニメ表示	デモアニメ表示	通常背景表示
タイトルパネルランプ	点灯	点灯	点灯	消灯	消灯	点灯
トップ・サイドランプ	全点灯	全点灯	全点灯	全点灯	全点灯	全点灯
スピーカ	「設定変更中です」	「設定変更中です」	「設定変更中です」	「設定変更中です」	「扉が開いています」	「扉が閉まりました」

【図４６】



【図４７】

(a)

	(ア) 第三停止操作	(イ) から5s経過後	(ウ) 扉開放	(エ) から30s経過	(オ) 扉閉鎖
電源スイッチ	ON	ON	ON	ON	ON
前面扉	閉鎖	閉鎖	開放	開放	閉鎖
開放センサ	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知
設定キースイッチ	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
設定値表示器	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示
演出画像表示装置	通常背景表示	デモアニメ表示	デモアニメ表示	デモアニメ表示	デモアニメ表示
タイトルパネルランプ	点灯	消灯	扉開放パタン点灯	消灯	扉開放パタン点灯
トップ・サイドランプ	通常パタン点灯	デモパタン点灯	扉開放パタン点灯	デモパタン点灯	扉開放パタン点灯
スピーカ	「リール停止音」	-	「扉が開いています」	「扉が開いています」	「扉が閉まりました」

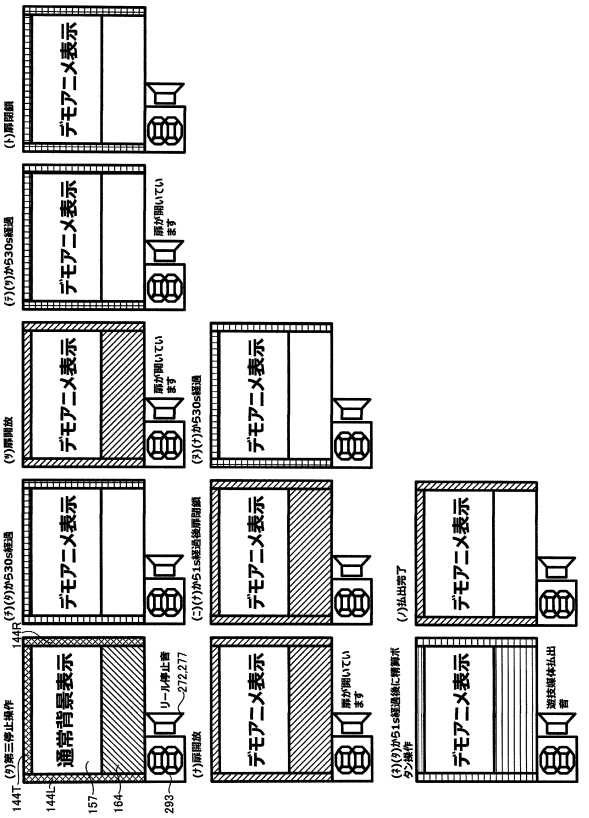
	(カ) から1s経過後扉閉鎖	(キ) から30s経過
電源スイッチ	ON	ON
前面扉	閉鎖	閉鎖
開放センサ	開検知	開検知
設定キースイッチ	OFF	OFF
設定値表示器	非表示	非表示
演出画像表示装置	デモアニメ表示	デモアニメ表示
タイトルパネルランプ	扉開放パタン点灯	消灯
トップ・サイドランプ	扉開放パタン点灯	デモパタン点灯
スピーカ	「扉が閉まりました」	-

(b)

(ア) 第三停止操作　(イ) から1s経過後に精算ボタン操作　(ウ) 払出完了

	(ア)	(イ)	(ウ)
電源スイッチ	ON	ON	ON
前面扉	閉鎖	閉鎖	閉鎖
開放センサ	開検知	開検知	開検知
設定キースイッチ	OFF	OFF	OFF
設定値表示器	非表示	非表示	非表示
演出画像表示装置	通常背景表示	デモアニメ表示	デモアニメ表示
タイトルパネルランプ	点灯	精算パタン点灯	消灯
トップ・サイドランプ	通常パタン点灯	精算パタン点灯	デモパタン点灯
スピーカ	「リール停止音」	「遊技媒体払出音」	-

【図４８】



【図４９】

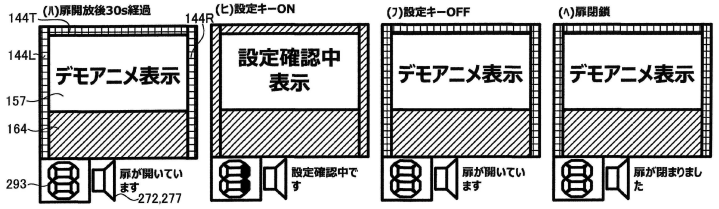
(a)

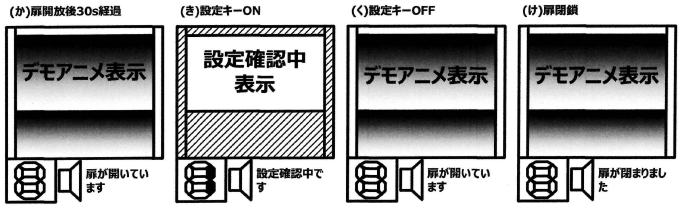
	(ハ) 扉開放後30s経過	(ヒ) 設定キーON	(フ) 設定キーOFF	(ヘ) 扉閉鎖
電源スイッチ	ON	ON	ON	ON
前面扉	開放	開放	開放	閉鎖
開放センサ	開検知	開検知	開検知	閉検知
設定キースイッチ	OFF	ON	OFF	OFF
設定値表示器	非表示	1	非表示	非表示
演出画像表示装置	デモアニメ 表示	設定確認中表示	デモアニメ 表示	デモアニメ 表示
タイトルパネルランプ	点灯	点灯	点灯	点灯
トップ・サイドランプ	デモパタン 点灯	全点灯	デモパタン 点灯	デモパタン 点灯
スピーカ	「扉が開 いています」	「 設定確認中です」	「扉が開 いています」	「扉が閉 まりました 」

(b)

	(か) 扉開放後30s経過	(き) 設定キーON	(く) 設定キーOFF	(け) 扉閉鎖
電源スイッチ	ON	ON	ON	ON
前面扉	開放	開放	開放	閉鎖
開放センサ	開検知	開検知	開検知	閉検知
設定キースイッチ	OFF	ON	OFF	OFF
設定値表示器	非表示	1	非表示	非表示
演出画像表示装置	デモアニメ 表示(滅灯)	設定確認中表示	デモアニメ 表示(滅灯)	デモアニメ 表示(滅灯)
タイトルパネルランプ	滅灯	点灯	滅灯	滅灯
トップ・サイドランプ	消灯	全点灯	消灯	消灯
スピーカ	「扉が開 いています」	「 設定確認中です」	「扉が開 いています」	「扉が閉 まりました 」

【図５０】





【図５１】

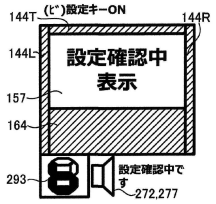
(a)

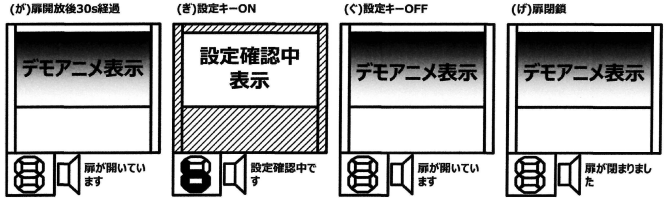
	(ア) 扉開放後30s経過	(ヒ) 設定キーON	(コ) 設定キーOFF	(サ) 扉閉鎖
電源スイッチ	ON	ON	ON	ON
前面扉	開放	開放	開放	閉鎖
開放センサ	開検知	開検知	開検知	閉検知
設定キースイッチ	OFF	ON	OFF	OFF
設定値表示器	非表示	b	非表示	非表示
演出画像表示装置	デモアニメ 表示	設定確認中表示	デモアニメ 表示	デモアニメ 表示
タイトルパネルランプ	消灯	点灯	消灯	消灯
トップ・サイドランプ	デモパタン 点灯	全点灯	デモパタン 点灯	デモパタン 点灯
スピーカ	「扉が開 いています」	「設定確認中です」	「扉が開 いています」	「扉が閉 まりました 」

(b)

	(が) 扉開放後30s経過	(ぎ) 設定キーON	(ぐ) 設定キーOFF	(げ) 扉閉鎖
電源スイッチ	ON	ON	ON	ON
前面扉	開放	開放	開放	閉鎖
開放センサ	開検知	開検知	開検知	閉検知
設定キースイッチ	OFF	ON	OFF	OFF
設定値表示器	非表示	b	非表示	非表示
演出画像表示装置	デモアニメ 表示(滅灯)	設定確認中表示	デモアニメ 表示(滅灯)	デモアニメ 表示(滅灯)
タイトルパネルランプ	消灯	点灯	消灯	消灯
トップ・サイドランプ	消灯	全点灯	消灯	消灯
スピーカ	「扉が開 いています」	「設定確認中です」	「扉が開 いています」	「扉が閉 まりました 」

【図５２】

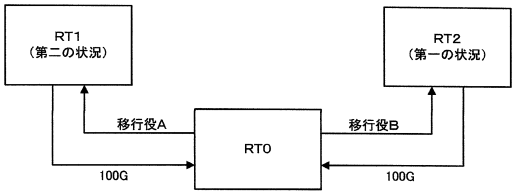




10 20 30 40 50

【図５３】

(a)



(b)

RT1

	ボーナス	リプレイa 合算当選（入賞）確率は一律	3枚役	リプレイb	押し順役 （ナビ無し）	その他の役
設定b	1/250	低(15/200)	高(35/200)	低確率 (5/200)	高確率 (60/200)	所定割合
設定1		中(25/200)	中(25/200)			
設定2		高(35/200)	低(15/200)			
設定4	1/200	高(35/200)	低(15/200)			
設定5		中(25/200)	中(25/200)			
設定6		低(15/200)	高(35/200)			

(c)

RT2

	ボーナス	リプレイa 合算当選（入賞）確率は一律	3枚役	リプレイb	押し順役 （ナビ有り）	その他の役
設定b	1/250	低(15/200)	高(35/200)	高確率 (45/200)	高確率 (60/200)	所定割合
設定1		中(25/200)	中(25/200)			
設定2		高(35/200)	低(15/200)			
設定4	1/200	高(35/200)	低(15/200)			
設定5		中(25/200)	中(25/200)			
設定6		低(15/200)	高(35/200)			

【図５４】

(a)

RT1中（設定b又は設定6，リプレイ10回）

	100G想定				払出率
	総IN枚数	実質IN枚数	総OUT枚数	実質OUT枚数	
実質払出率	300	270	150	120	0.444
総払出率	300	—	150	—	0.500

(b)

RT1中（設定2又は設定4，リプレイ20回）

	100G想定				払出率
	総IN枚数	実質IN枚数	総OUT枚数	実質OUT枚数	
実質払出率	300	240	150	90	0.375
総払出率	300	—	150	—	0.500

(c)

RT2中（設定b又は設定6，リプレイ30回）

	100G想定				払出率
	総IN枚数	実質IN枚数	総OUT枚数	実質OUT枚数	
実質払出率	300	210	600	510	2.429
総払出率	300	—	600	—	2.000

(d)

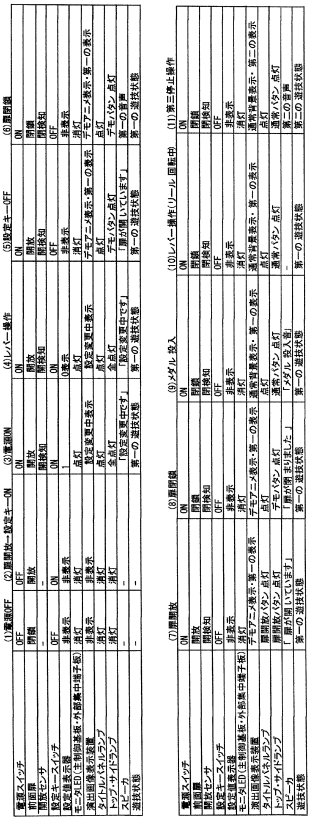
RT2中（設定2又は設定4，リプレイ40回）

	100G想定				払出率
	総IN枚数	実質IN枚数	総OUT枚数	実質OUT枚数	
実質払出率	300	180	600	480	2.667
総払出率	300	—	600	—	2.000

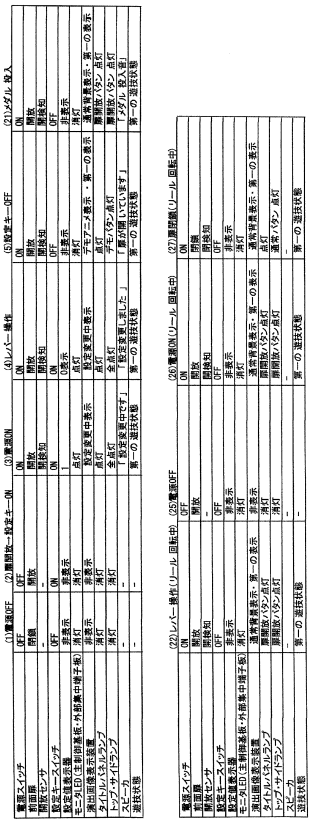
(e)

RT1	実質払出率＜総払出率
RT2	総払出率＜実質払出率

【図５５】


(1)電源OFF
(2)扉開放→設定キーON
(3)電源ON
(4)レバー操作
(5)設定キーOFF
(6)扉閉鎖
(7)扉開放
(8)扉閉鎖
(9)メダル投入
(10)レバー操作(リール回転中)
(11)第三停止操作
電源スイッチ
前面扉
開放センサ
設定キースイッチ
設定値表示器
モニタ(ドア制御基板・外部集中端子板)
演出図像表示装置
タイトルパネルランプ
トップサイドランプ
スピーカ
遊技状態
ON
OFF
開錠
解錠
開放
閉鎖
検知
非検知
非表示
点灯
消灯
設定変更中表示
「設定変更中です」
「扉が開いています」
「扉が閉まりました」
「メダル投入待ち」
「メダル投入中」
「再遊技表示」
「設定表示」
「ドアエラー表示」
「デモアニメ表示」
「デモ」
「通常」
「ボーナス」
「ボーナス終了」
「ボーナス入賞」
「ボーナス入賞中」
「ボーナス入賞後」
「ボーナス入賞後中」
「ボーナス入賞後後」
「ボーナス入賞後後中」
「ボーナス入賞後後後」
「ボーナス入賞後後後中」
「ボーナス入賞後後後後」
「ボーナス入賞後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後」
「ボーナス入賞後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後後中」
「ボーナス入賞後後」
「ボーナス入賞後後中」
「ボーナス入賞後後後」
「ボーナス入賞後後後中」
「ボーナス入賞後後」
「ボーナス入賞後後中」
「ボーナス入賞後後後」
「ボーナス入賞後後後中」
「ボーナス入賞後後」
「ボーナス入賞後後中」
「ボーナス入賞後後」
「ボーナス入賞後後中」
「ボーナス入賞後後後」
「ボーナス入賞後

【図５７】



	(1)電源OFF	(2)扉開放→設定キーON	(3)電源ON	(4)レバー操作	(5)設定キーOFF	(21)メダル投入
電源スイッチ	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON
前面扉	閉鎖	解放	解放	解放	解放	解放
開放センサ	-	-	開検知	開検知	開検知	開検知
設定キースイッチ	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF
モニタ(1)(主制御基板・外部集中端子板)	非表示	非表示	非表示	点灯	非表示	非表示
遠出面像表示装置	非表示	非表示	非表示	設定変更中表示	設定変更中表示	通常背景表示・第一の表示
タイトルパネルランプ	消灯	消灯	点灯	点灯	点灯	飾開放パタン点灯
トップ・サイドランプ	消灯	消灯	点灯	点灯	全点灯	デモパタン点灯
スピーカ	-	-	-	-	「設定変更中です」	「メダル投入音」
遊技状態	-	-	-	第一の遊技状態	第一の遊技状態	第一の遊技状態

(22)レバー操作(リール回転中)

ON	
解放	
開検知	
ON	
非表示	
消灯	
通常背景表示・第一の表示	
飾開放パタン点灯	
飾開放パタン点灯	
消灯	
-	
第一の遊技状態	

(25)電源OFF

OFF
解放
-
OFF
非表示
消灯
非表示
消灯
消灯
-
-

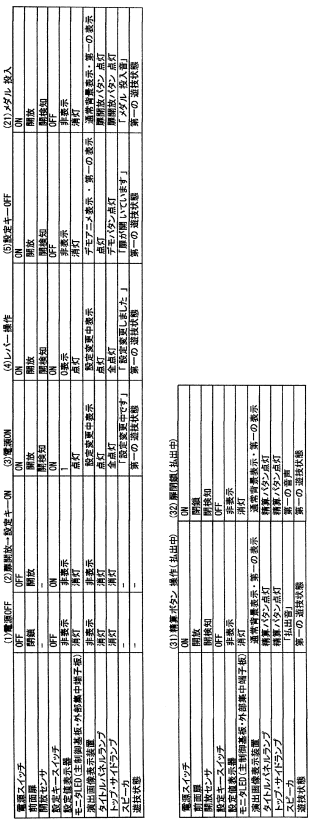
(26)電源ON(リール回転中)

ON
解放
開検知
ON
非表示
消灯
通常背景表示・第一の表示
飾開放パタン点灯
飾開放パタン点灯
消灯
-
第一の遊技状態

(27)扉開閉(リール回転中)

ON	
解放	
開検知	
OFF	
非表示	
消灯	
通常背景表示・第一の表示	
飾開放パタン点灯	
飾開放パタン点灯	
消灯	
「設定変更しました」	
第一の遊技状態	

【図５８】



	(1)電源OFF	(2)扉開放→設定キーON	(3)電源ON	(4)レバー操作	(5)設定キーOFF	(21)メダル投入
電源スイッチ	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON
前面扉	閉鎖	解放	解放	解放	解放	解放
開放センサ	-	-	開検知	開検知	開検知	開検知
設定キースイッチ	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF
モニタ(1)(主制御基板・外部集中端子板)	非表示	非表示	非表示	点灯	非表示	非表示
遠出面像表示装置	非表示	非表示	非表示	設定変更中表示	設定変更中表示	通常背景表示・第一の表示
タイトルパネルランプ	消灯	消灯	点灯	点灯	点灯	飾開放パタン点灯
トップ・サイドランプ	消灯	消灯	点灯	点灯	全点灯	デモパタン点灯
スピーカ	-	-	-	-	「設定変更中です」	「メダル投入音」
遊技状態	-	-	-	第一の遊技状態	第一の遊技状態	第一の遊技状態

(31)精算ボタン操作(払出中)

ON
解放
開検知
OFF
非表示
消灯
通常背景表示・第一の表示
精算パタン点灯
精算パタン点灯
全点灯
「精算中です」
第一の遊技状態

(32)扉開閉(払出中)

ON
閉鎖
開検知
OFF
非表示
消灯
通常背景表示・第一の表示
精算パタン点灯
精算パタン点灯
第一の音声
第一の遊技状態

【図５９】

	(1)電源OFF	(2)扉開放→設定キーON	(3)電源ON	(4)レバー操作	(5)設定キーOFF	(21)メダル投入
電源スイッチ	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON
前面扉	閉鎖	解放	解放	解放	解放	解放
開放センサ	-	解放	開検知	開検知	開検知	開検知
設定キースイッチ	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF
モニタ(1)(主制御基板・外部集中端子板)	非表示	消灯	点灯	点灯	非表示	非表示
遠出面像表示装置	非表示	非表示	設定変更中表示	設定変更中表示	設定確認中表示・第一の表示	通常背景表示・第一の表示
タイトルパネルランプ	消灯	消灯	点灯	精算パタン点灯	精算パタン点灯	精算パタン点灯
トップ・サイドランプ	消灯	消灯	全点灯	精算パタン点灯	精算パタン点灯	精算パタン点灯
スピーカ	-	-	「設定変更しました」	払出音	第一の音声	「メダル投入音」
遊技状態	-	-	第一の遊技状態	第一の遊技状態	第一の遊技状態	第一の遊技状態

(3)精算ボタン操作(払出中)

ON
解放
開検知
OFF
非表示
消灯
通常背景表示・第一の表示
精算パタン点灯
精算パタン点灯
払出音
第一の遊技状態

(5)設定キーOFF

ON
解放
開検知
OFF
非表示
消灯
通常背景表示・第一の表示
飾開放パタン点灯
デモパタン点灯
「精算中です」
第一の遊技状態

(32)扉開閉(払出中)

ON
閉鎖
開検知
OFF
非表示
消灯
通常背景表示・第一の表示
精算パタン点灯
精算パタン点灯
第一の音声
第一の遊技状態

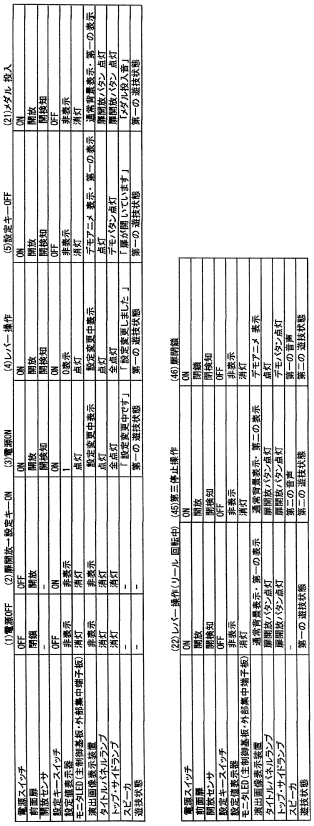
【図６０】

	(1)電源OFF	(2)扉開放→設定キーON	(3)電源ON	(4)レバー操作	(5)設定キーOFF	(41)設定キーON
電源スイッチ	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON
前面扉	閉鎖	解放	解放	解放	解放	解放
開放センサ	-	-	開検知	開検知	開検知	開検知
設定キースイッチ	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON
モニタ(1)(主制御基板・外部集中端子板)	非表示	消灯	点灯	点灯	非表示	点灯
遠出面像表示装置	非表示	非表示	設定変更中表示	設定変更中表示	デモアニメ表示・第一の表示	設定確認中表示・第一の表示
タイトルパネルランプ	消灯	消灯	点灯	点灯	デモパタン点灯	全点灯
トップ・サイドランプ	消灯	消灯	全点灯	全点灯	デモパタン点灯	全点灯
スピーカ	-	-	「設定変更しました」	払出音	「停電が開いています」	「設定確認中です」
遊技状態	-	-	第一の遊技状態	第一の遊技状態	第一の遊技状態	第一の遊技状態

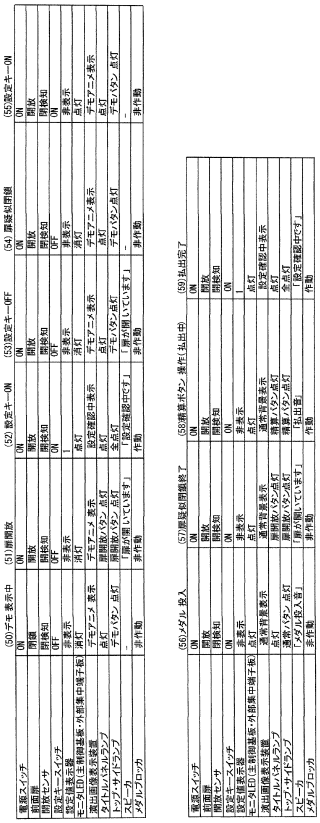
(42)扉開錠

閉鎖
開検知
ON
1
消灯
設定確認中表示・第一の表示
点灯
全点灯
第一の音声
第一の遊技状態

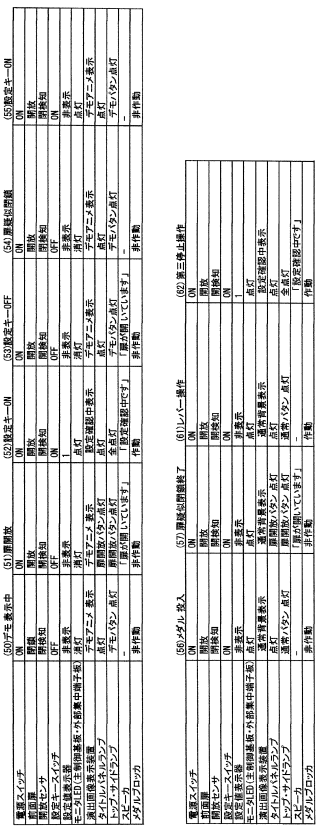
【図６１】



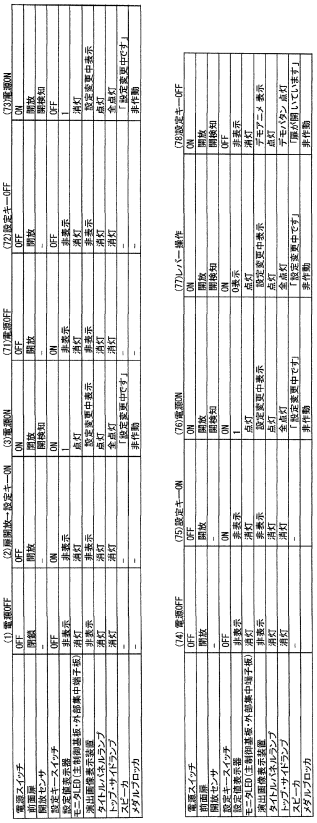
【図６２】



【図６３】



【図６４】



【図６５】

集通スイッチ	(50)子モ 表示中	(51)扉開放	(52)設定キーON	(53)設定キーOFF	(54)扉検出閉鎖	(61)メダル投入
	ON	ON	ON	ON	ON	ON
前面扉	閉鎖	解放	解放	解放	解放	解放
開放センサ	解検知	解検知	解検知	解検知	解検知	解検知
設定キースイッチ	OFF	解検知	ON	OFF	解検知	OFF
設定値表示器	非表示	非表示	1	非表示	OFF	非表示
モニタ以外(主制御基板・外部集中端子板)	消灯	非表示	点灯	消灯	非表示	消灯
遠出画像表示装置	デモアニメ表示	デモアニメ表示	設定確認中表示	デモアニメ表示	デモアニメ表示	通常背景表示
タイトルパネルランプ	点灯	デモアニメ表示	点灯	点灯	点灯	点灯
トップサイドランプ	点灯	扉開放パタン点灯	点灯	扉開放パタン点灯	点灯	通常パタン点灯
スピーカ	-	デモパタン点灯	全点灯	デモパタン点灯	デモパタン点灯	通常パタン点灯
メダルブロッカ	-	扉が開いています	「設定確認中です」	扉が開いています	-	「メダル投入音」
		非作動	作動	非作動	非作動	非作動

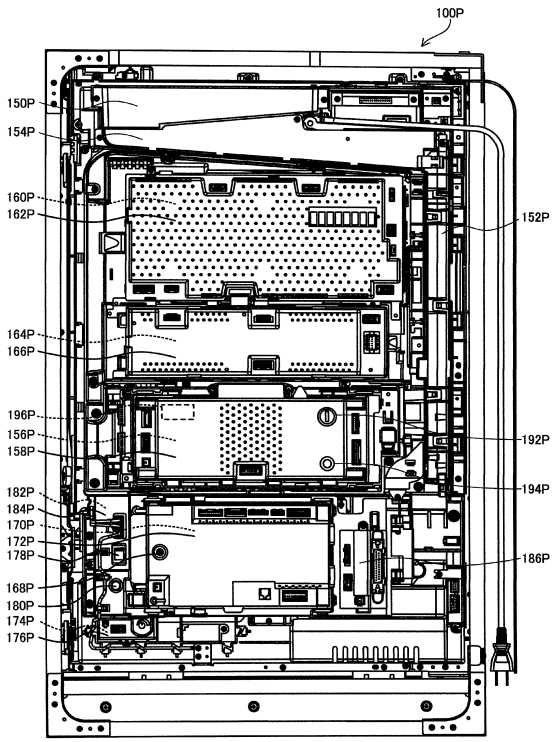
集通スイッチ	(57)扉検知閉鎖終了	(58)精算ボタン操作(払出中)	(59)払出完了
	ON	ON	ON
前面扉	閉鎖	解放	解放
開放センサ	解検知	解検知	解検知
設定キースイッチ	ON	ON	ON
設定値表示器	非表示	非表示	1
モニタ以外(主制御基板・外部集中端子板)	点灯	点灯	点灯
遠出画像表示装置	通常背景表示	通常背景表示	設定確認中表示
タイトルパネルランプ	点灯	精算パタン点灯	点灯
トップサイドランプ	精算パタン点灯	精算パタン点灯	全点灯
スピーカ	精算パタン点灯	「扉が開いています」	「払出音」
メダルブロッカ	-	非作動	非作動
	非作動	作動	作動

【図６６】

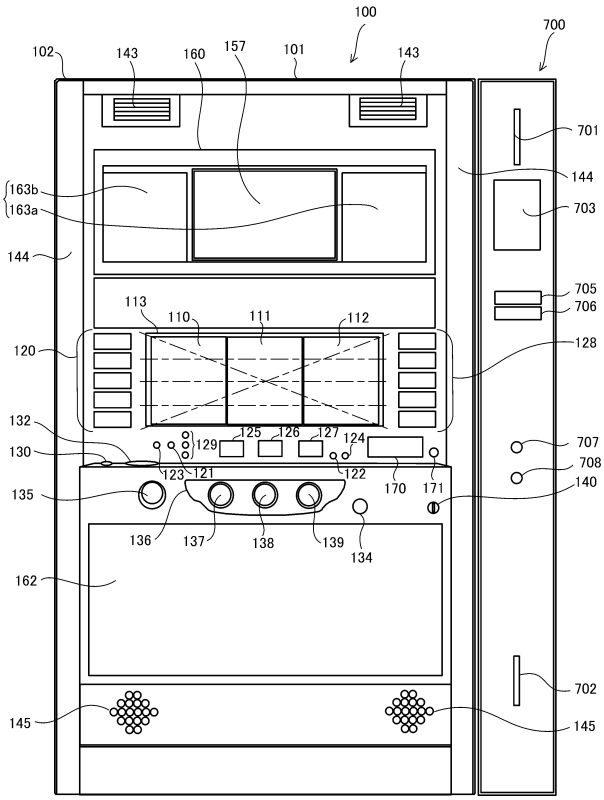
集通スイッチ	(50)子モ 表示中	(51)扉開放	(52)設定キーON	(53)設定キーOFF	(54)扉検出閉鎖	(61)メダル投入
	ON	ON	ON	ON	ON	ON
前面扉	閉鎖	解放	解放	解放	解放	解放
開放センサ	解検知	解検知	解検知	解検知	解検知	解検知
設定キースイッチ	OFF	解検知	ON	OFF	解検知	OFF
設定値表示器	非表示	非表示	1	非表示	OFF	非表示
モニタ以外(主制御基板・外部集中端子板)	消灯	消灯	点灯	消灯	非表示	消灯
遠出画像表示装置	デモアニメ表示	デモアニメ表示	設定確認中表示	デモアニメ表示	消灯	通常背景表示
タイトルパネルランプ	点灯	扉開放パタン点灯	点灯	点灯	デモアニメ表示	点灯
トップサイドランプ	点灯	扉開放パタン点灯	全点灯	デモパタン点灯	点灯	通常パタン点灯
スピーカ	-	デモパタン点灯	全点灯	デモパタン点灯	デモパタン点灯	通常パタン点灯
メダルブロッカ	-	扉が開いています	「設定確認中です」	扉が開いています	-	「メダル投入音」
		非作動	作動	非作動	非作動	非作動

集通スイッチ	(57)扉検知閉鎖終了	(61)レバー操作	(62)第三停止操作
	ON	ON	ON
前面扉	閉鎖	閉鎖	閉鎖
開放センサ	解検知	解検知	解検知
設定キースイッチ	ON	ON	ON
設定値表示器	非表示	非表示	1
モニタ以外(主制御基板・外部集中端子板)	点灯	点灯	点灯
遠出画像表示装置	通常背景表示	通常背景表示	設定確認中表示
タイトルパネルランプ	点灯	扉開放パタン点灯	点灯
トップサイドランプ	通常パタン点灯	通常パタン点灯	全点灯
スピーカ	通常パタン点灯	通常パタン点灯	「払出音」
メダルブロッカ	-	扉が開いています	「設定確認中です」
	非作動	作動	作動

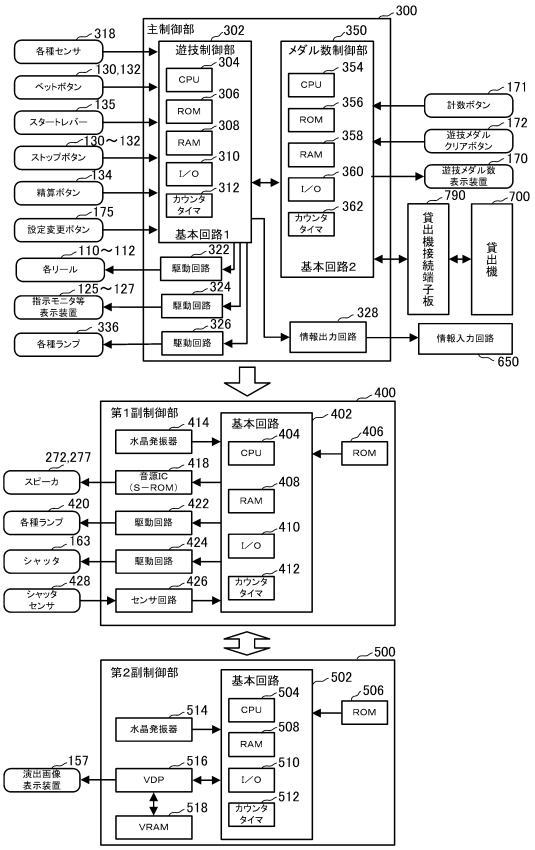
【図６７】



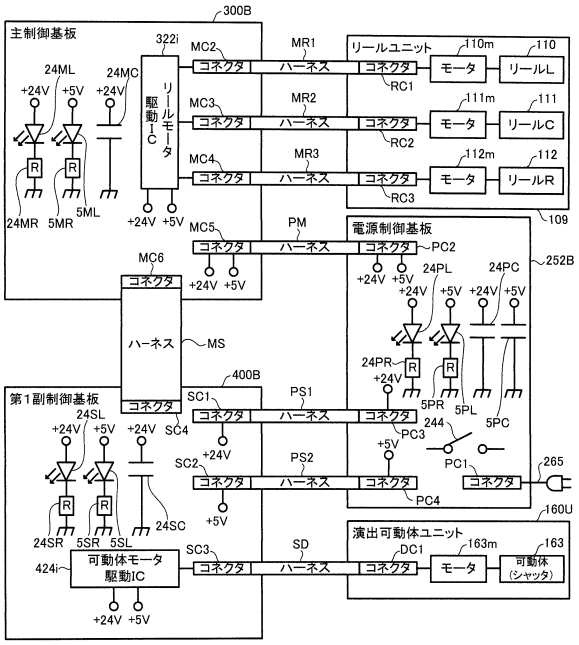
【図６８】



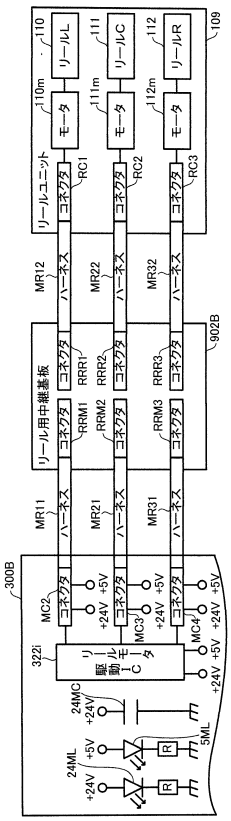
【図６９】



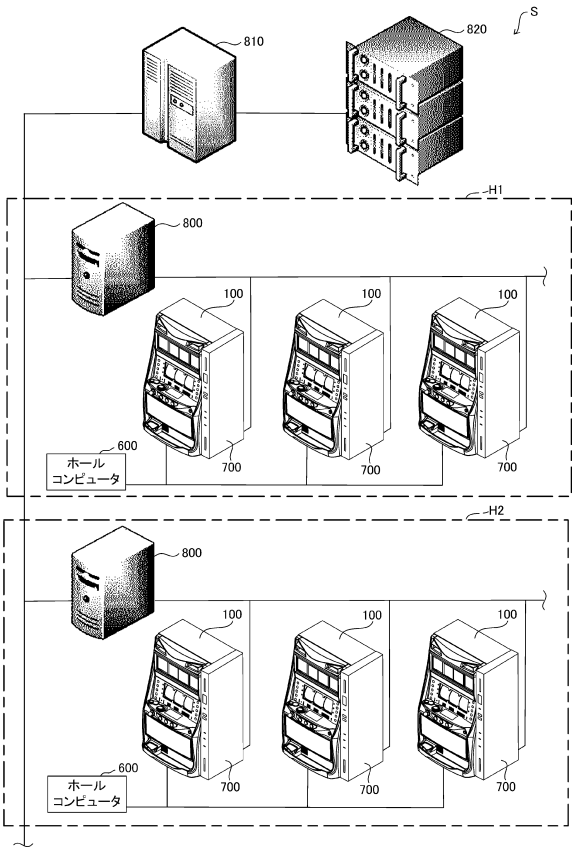
【図７０】



【図７１】



【図７２】



【図７３】

(a)

遊技機状態情報	有利状態情報	RB情報
		BB情報
		AT情報
	設定状態情報	設定変更中情報
		設定確認中情報
	前面扉状態情報	扉開放情報

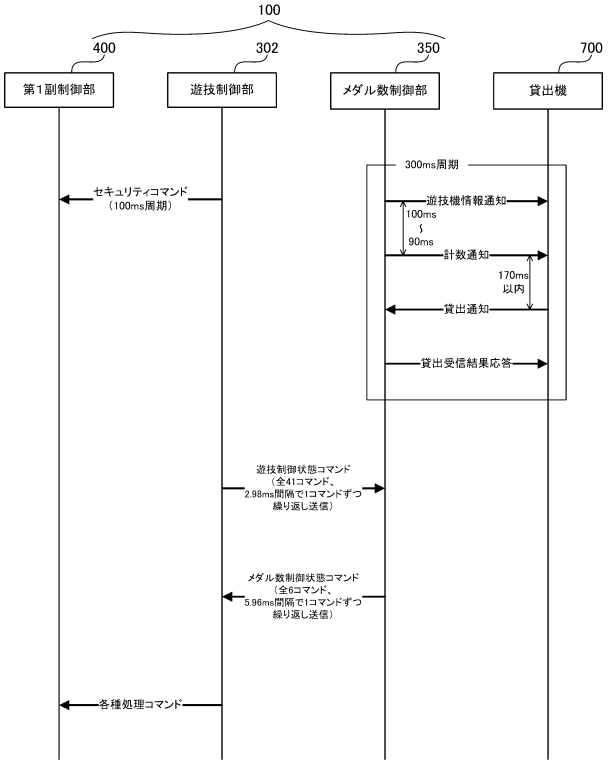
(b)

遊技機性能情報	総投入枚数情報
	総払出枚数情報
	MYカウンタ値情報
	役物総払出枚数情報
	連続役物総払出枚数情報
	遊技回数情報
	役比モニタ情報

(c)

遊技機設置情報	遊技制御部情報	ICチップID番号情報
		ICチップメーカーコード
		ICチップ製品コード
	メダル数制御部情報	ICチップID番号情報
		ICチップメーカーコード
		ICチップ製品コード

【図７４】



【図７５】

(a)

電文長	コマンド	通番	データ部	ﾁｪｯｸｻﾑ

(b)

遊技機情報通知

データ部	遊技機種類	
	遊技機情報種別	
	遊技機情報	遊技機性能情報・遊技機設置情報・ホールコン・不正監視情報のいずれか1つ

(c)

計数通知

データ部	計数メダル数情報（0枚～50枚）
	計数累積メダル数情報（0枚～65535枚）

(d)

貸出通知

データ部	貸出メダル数情報（0枚～50枚）

(e)

貸出受領結果応答

データ部	貸出メダル数受領結果（正常又は異常）

【図７６】

(a)

ホールコン・不正監視情報	遊技メダル数情報（0枚～16383枚）	
	投入メダル数情報（-3枚～3枚）	
	払出メダル数情報（0枚～15枚）	
	有利状態情報	
	遊技機エラー状態情報	
	遊技機不正情報	
	遊技情報数	種別情報：11H　カウント情報：現在賭数
		種別情報：21H　カウント情報：払出数

(b)

エラーコード	エラー名
Ed	打止め
rE	遊技制御部RAMエラー
P0	扉基板断線
E0	メダル数制御断線
E1	遊技制御断線
E2	遊技順序異常
E3	遊技制御コマンド通番異常
E4	払出枚数異常
E5	遊技間隔異常
E6	精算枚数不一致
E7	チップID番号不一致
E8	メダル数制御RAMエラー
E9	貸出機通信異常

【図７７】

遊技制御状態コマンド（全41コマンド）

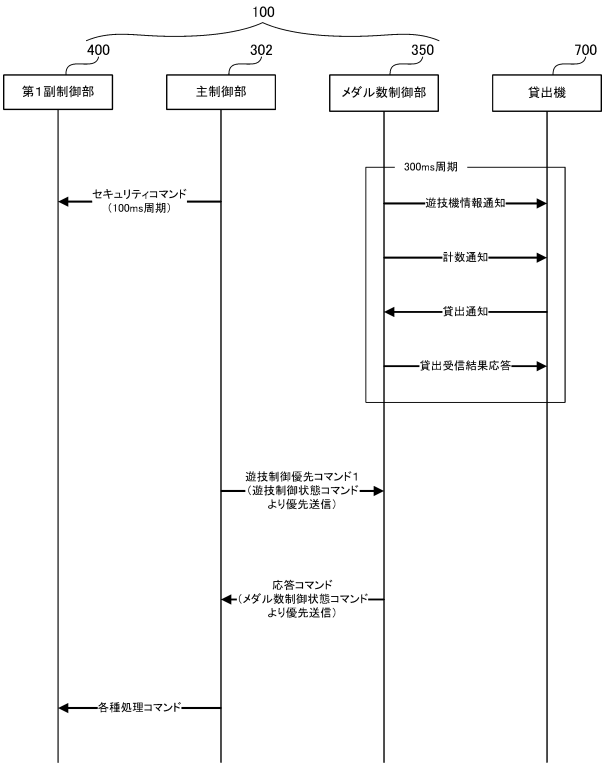
ｺﾏﾝﾄﾞｵﾌｾｯﾄ	上位（コマンド種別）	下位（内容）	
1	10H	有利状態情報	遊技機状態情報
2	11H	設定状態情報	
3	12H	前面扉状態情報	
4～6	13H～15H(3ｺﾏﾝﾄﾞ分)	総投入枚数情報	遊技機性能情報
7～9	16H～18H(3ｺﾏﾝﾄﾞ分)	総払出枚数情報	
10～12	19H～1BH(3ｺﾏﾝﾄﾞ分)	MYカウンタ値情報	
13～15	1CH～1EH(3ｺﾏﾝﾄﾞ分)	役物総払出枚数情報	
16～18	1FH～21H(3ｺﾏﾝﾄﾞ分)	連続役物総払出枚数情報	
19～20	22H～23H(2ｺﾏﾝﾄﾞ分)	遊技回数情報	
21～25	24H～28H(5ｺﾏﾝﾄﾞ分)	役比モニタ情報	
26～40	29H～37H(15ｺﾏﾝﾄﾞ分)	遊技制御部情報	遊技機設置情報
41	7FH	チェックサム値	

【図７８】

メダル数制御状態コマンド（全6コマンド）

ｺﾏﾝﾄﾞｵﾌｾｯﾄ	上位（コマンド種別）	下位（内容）
1	01H	VL信号情報
2～3	02H～03H(2ｺﾏﾝﾄﾞ分)	遊技メダル数表示枚数
4	04H	計数枚数情報
5	05H	貸出枚数
6	06H	エラーコード

【図７９】



【図８０】

(a)

遊技制御優先コマンド

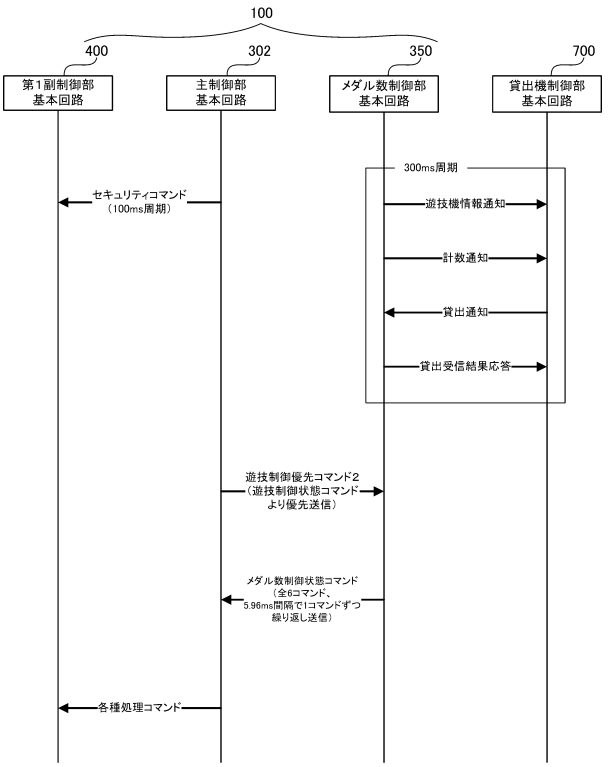
コマンド名	上位(コマンド種別)	下位（内容）	
エラー発生	01H	エラー内容	遊技制御優先コマンド2
RAMクリア	02H	正常／RAM308不良	
スタート レバー受付	03H	現在賭数（1枚～3枚）	
払出 （三連コマンド）	04H	払出枚数（0枚～15枚）	遊技制御優先コマンド1
	05H	コマンド通番	
	06H	チェックサム	
投入 （三連コマンド）	07H	投入枚数（0枚～3枚）	
	08H	コマンド通番	
	09H	チェックサム	
精算 （三連コマンド）	0AH	精算枚数（0枚～3枚）	
	0BH	コマンド通番	
	0CH	チェックサム	

(b)

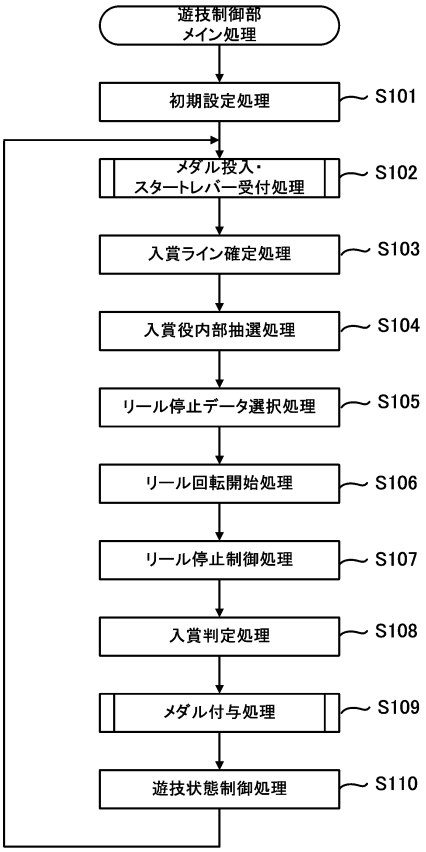
応答コマンド

コマンド名	上位（コマンド種別）	下位（内容）
払出応答	00H	正常/異常/再送信要求
投入応答	00H	正常/異常/再送信要求
精算応答	00H	正常/異常/再送信要求

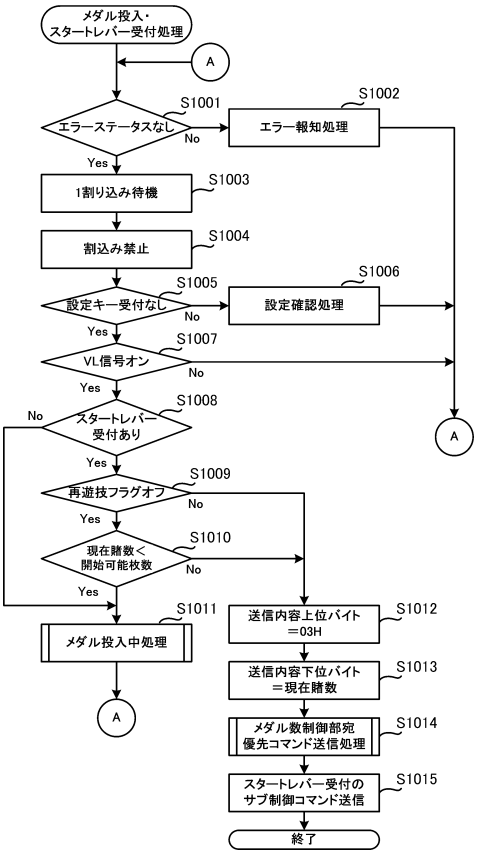
【図８１】



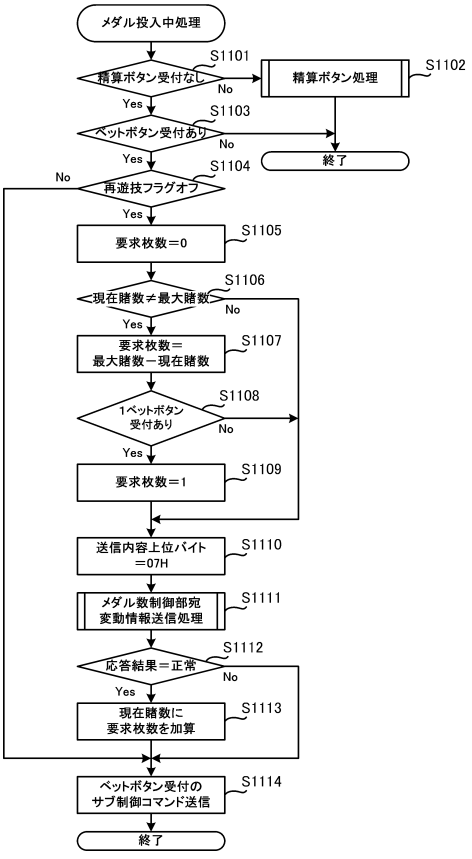
【図８２】



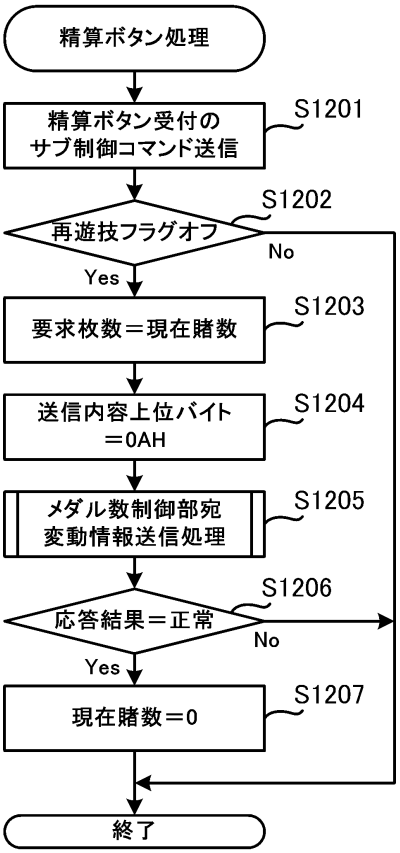
【図８３】



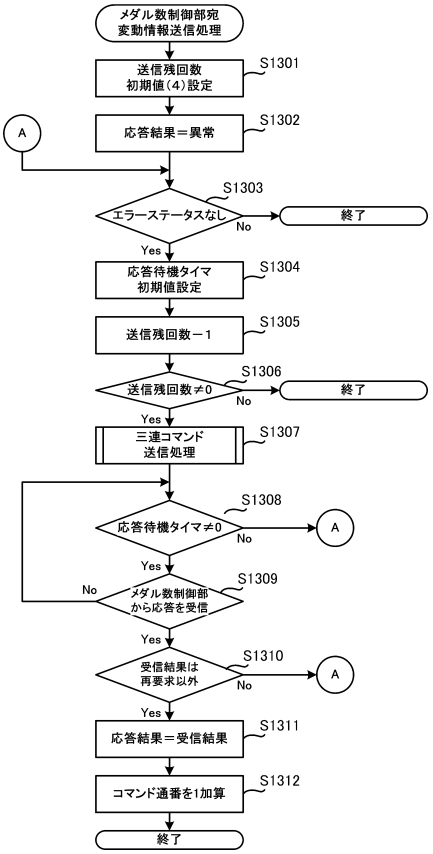
【図８４】



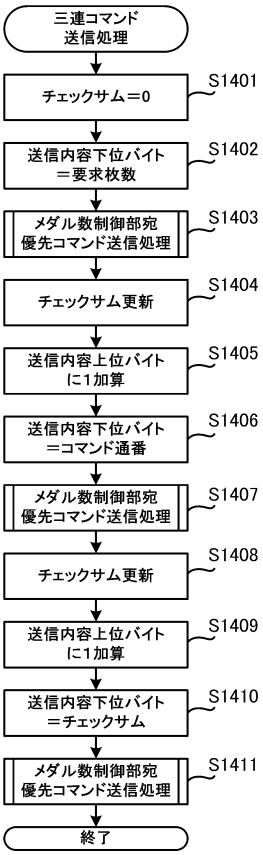
【図８５】



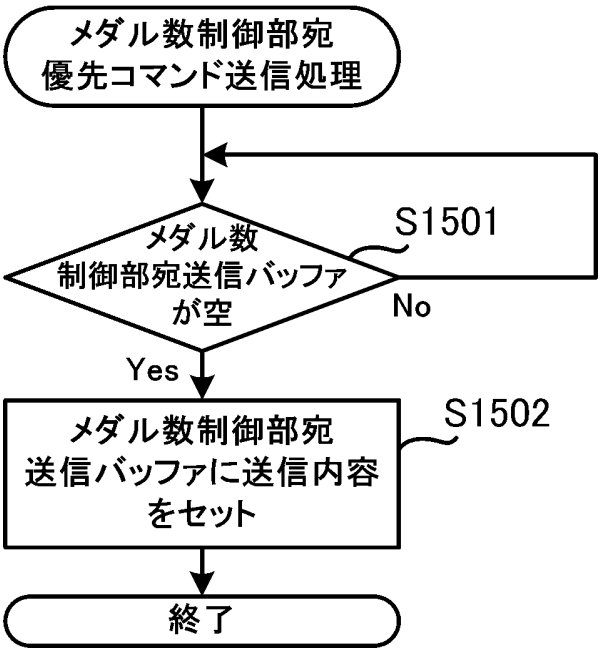
【図８６】



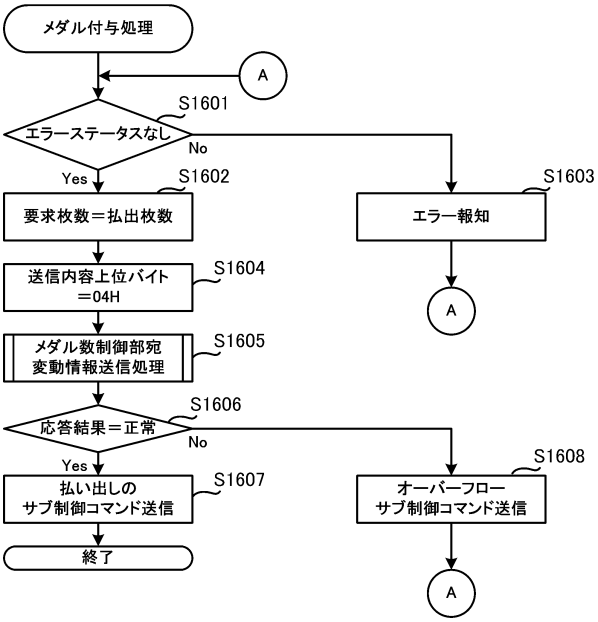
【図８７】



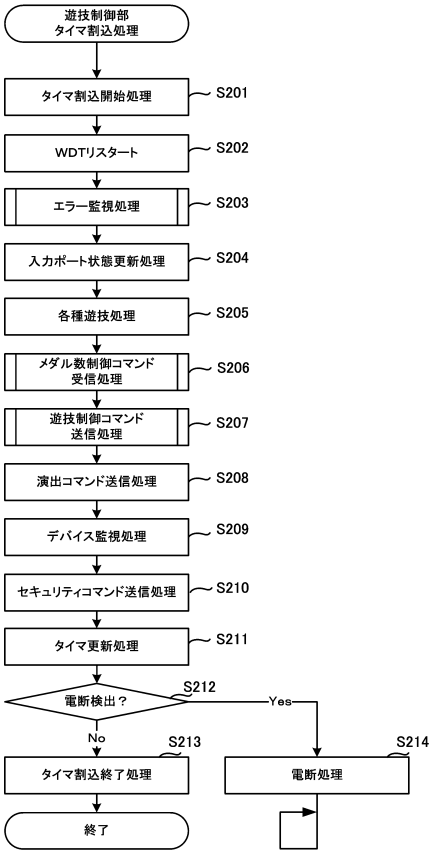
【図８８】



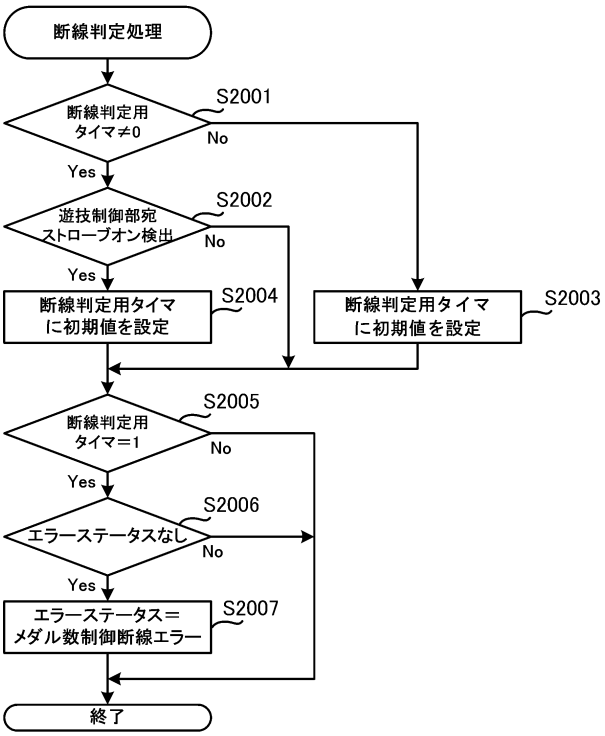
【図８９】



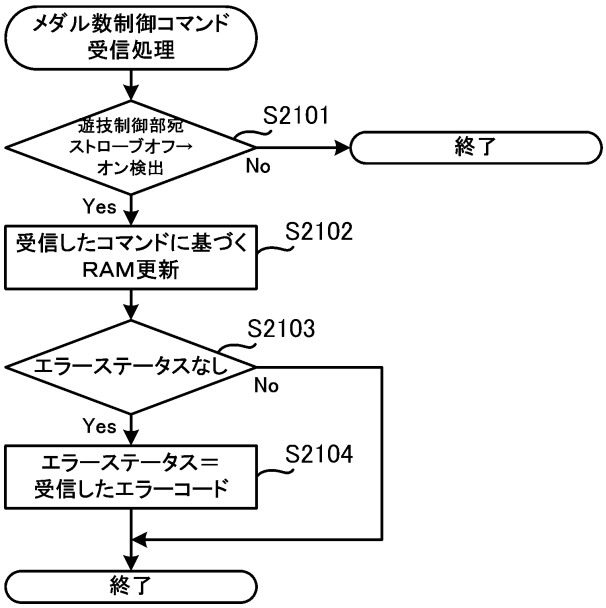
【図９０】



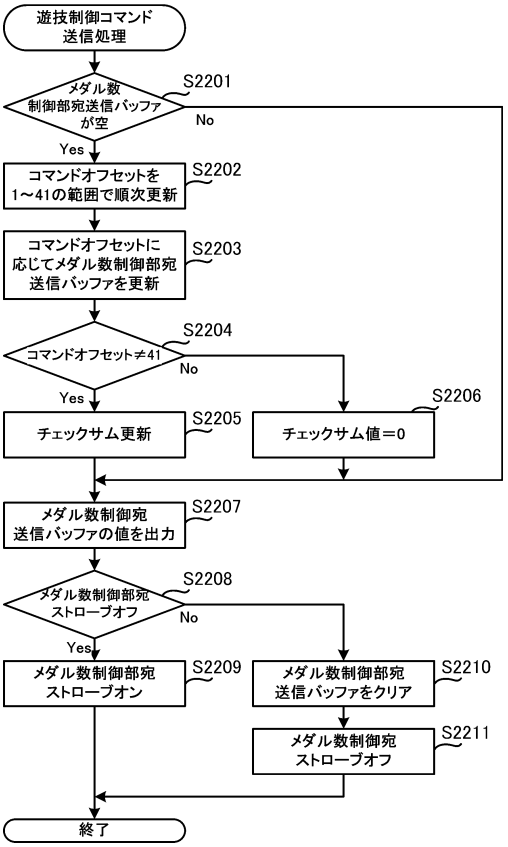
【図９１】



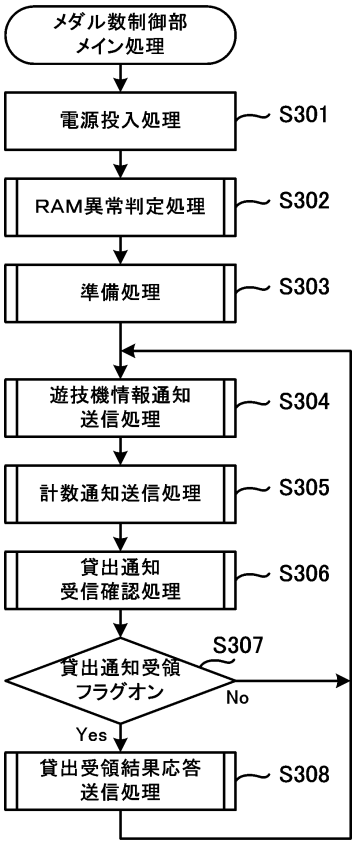
【図９２】



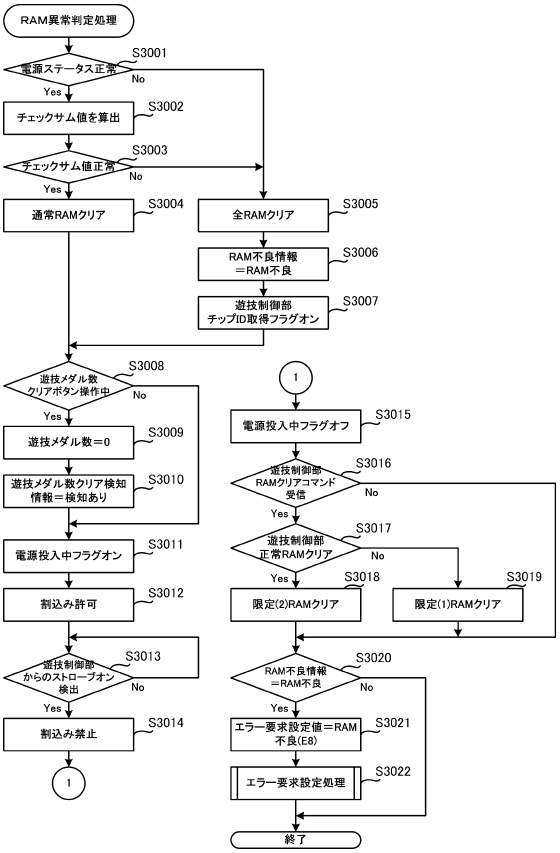
【図９３】



【図９４】



【図９５】

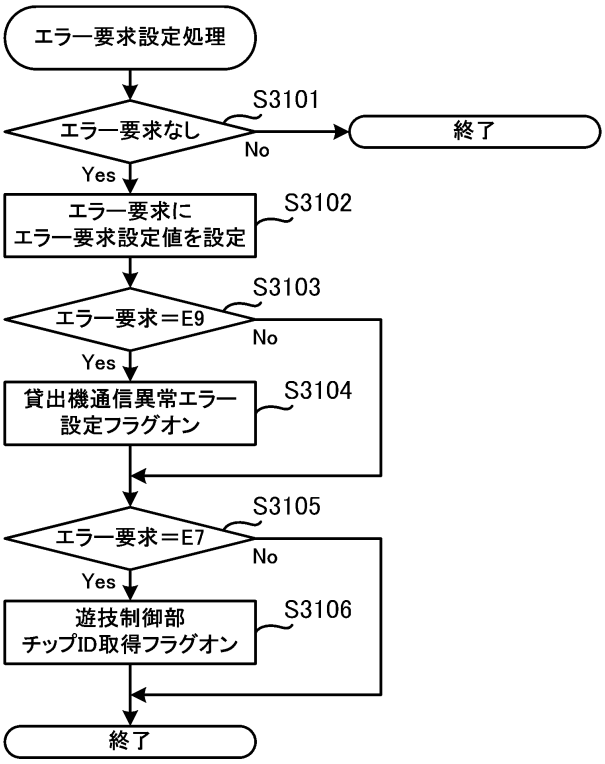


【図９６】

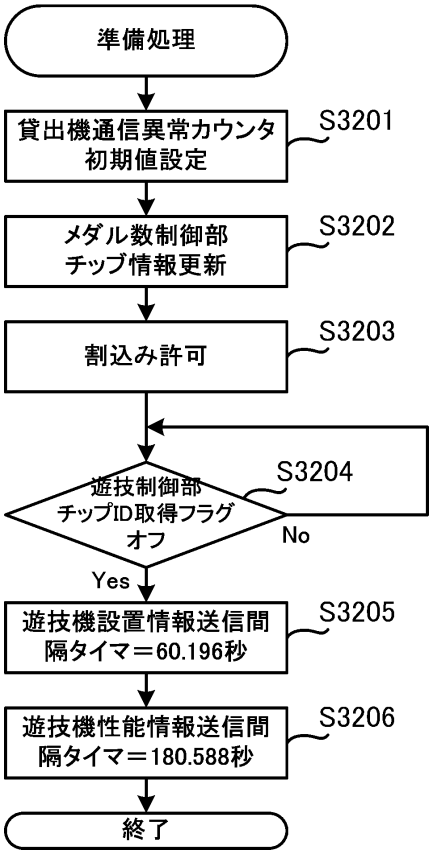
RAM内情報

全RAMクリア対象	通常RAMクリア対象	遊技メダル数 表示用遊技メダル数 遊技メダル数クリア検知情報 遊技制御部チップID取得フラグ 遊技制御部チップ情報（ID、メーカーコード、製品コード） 遊技機設置情報バッファ（遊技制御部チップ情報受信用）
全RAMクリア対象	限定(1)RAMクリア対象	エラー要求 役比モニタ情報（役物比率、連続役物比率、有利区間比率、指示込役物比率、役物等状態比率） 役比モニタ情報バッファ（役比モニタ情報受信用） 遊技制御優先コマンド通番
全RAMクリア対象	限定(2)RAMクリア対象	現在賭数 払出コマンド取得フラグ RAM不良情報 遊技制御コマンド受信バッファ
全RAMクリア対象		入力ポート関連情報 タイマ関連情報 遊技機情報通知関連情報 計数通知関連情報 貸出通知情報 エラー関連情報 遊技機動作関連情報 主制御コマンド関連情報 遊技機状態情報受信バッファ 遊技機性能情報受信バッファ その他関連バッファ

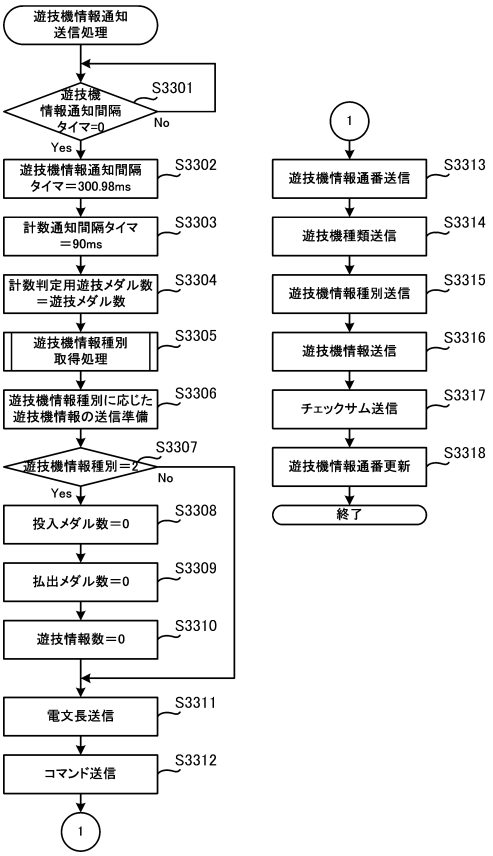
【図９７】



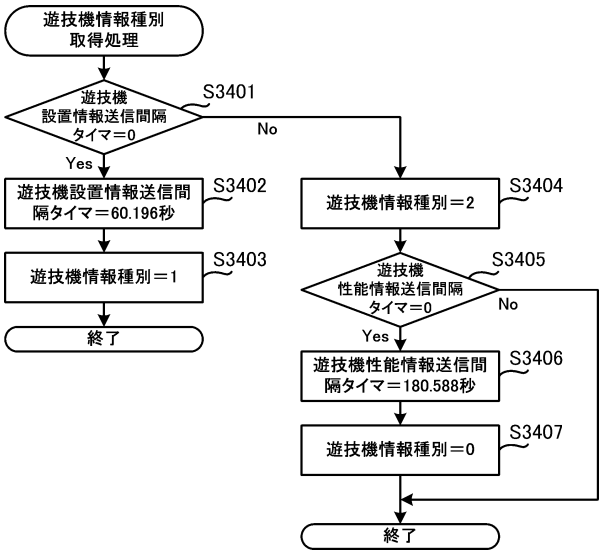
【図９８】



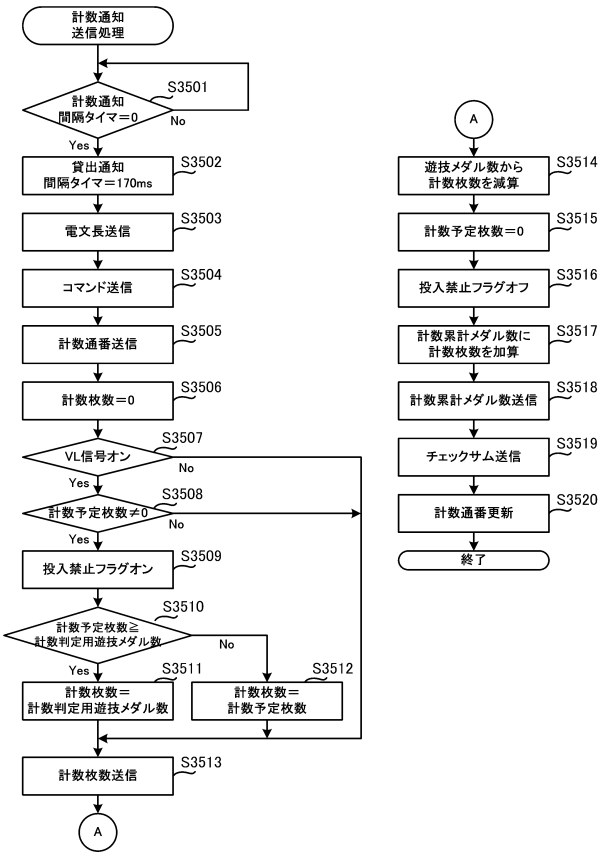
【図９９】



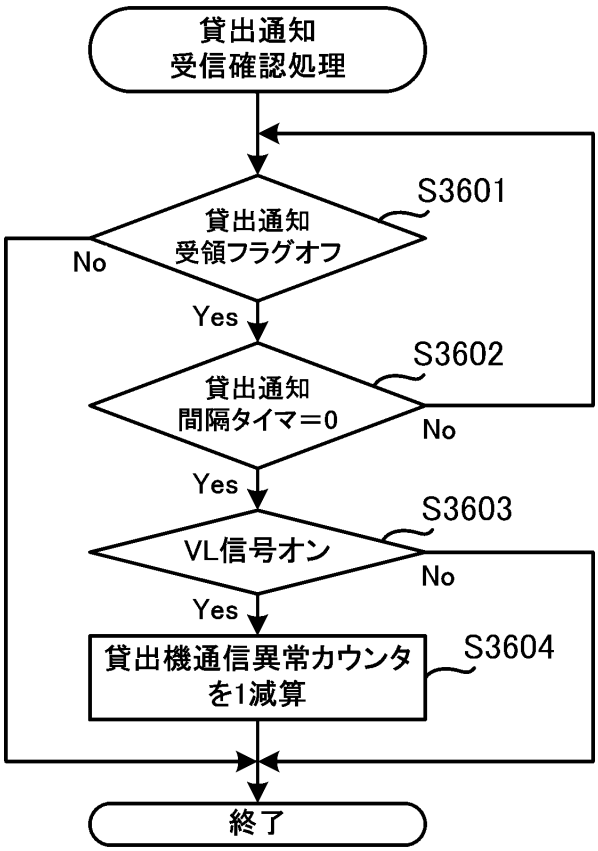
【図１００】



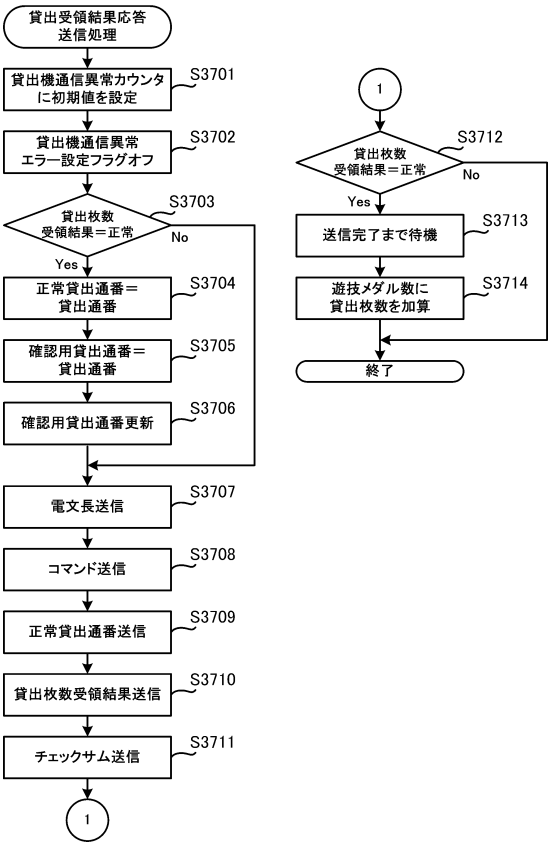
【図１０１】



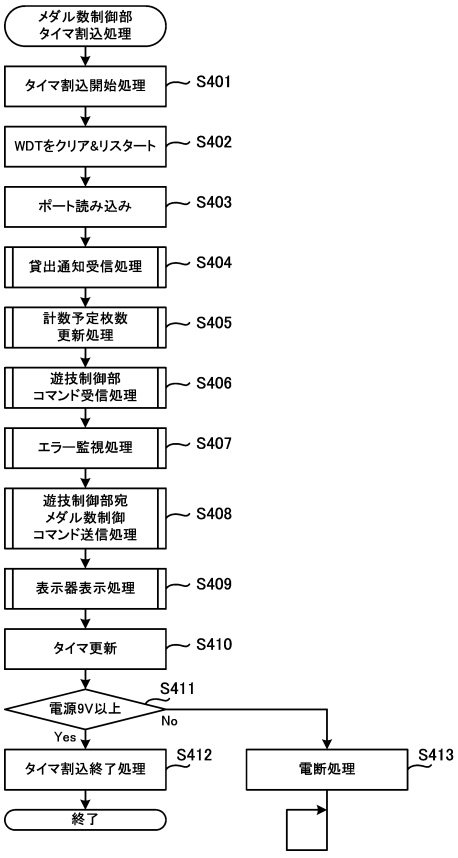
【図１０２】



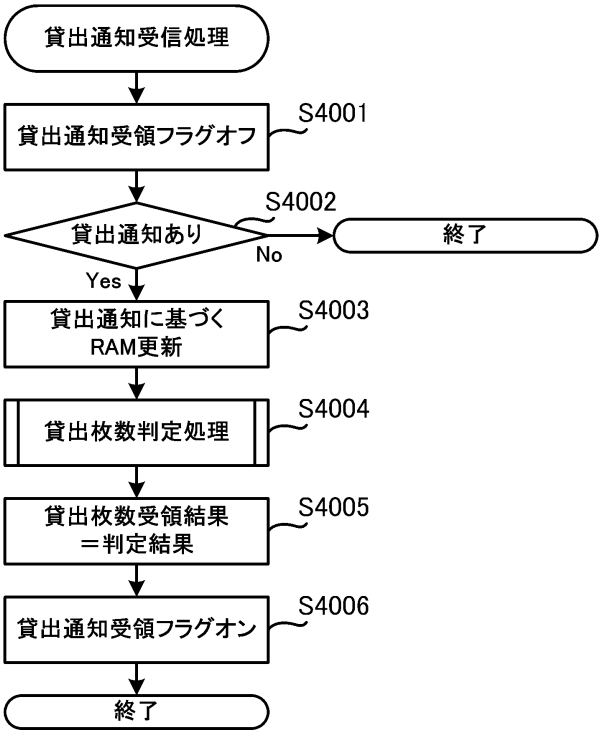
【図１０３】



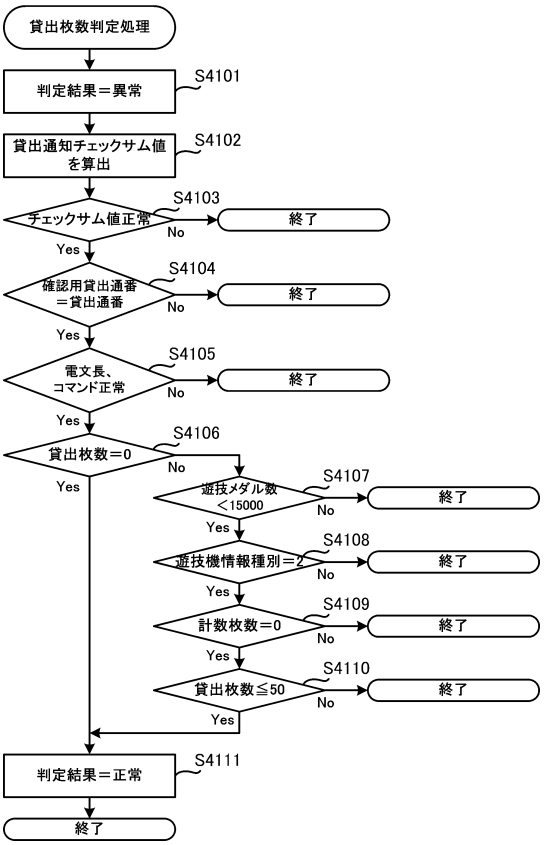
【図１０４】



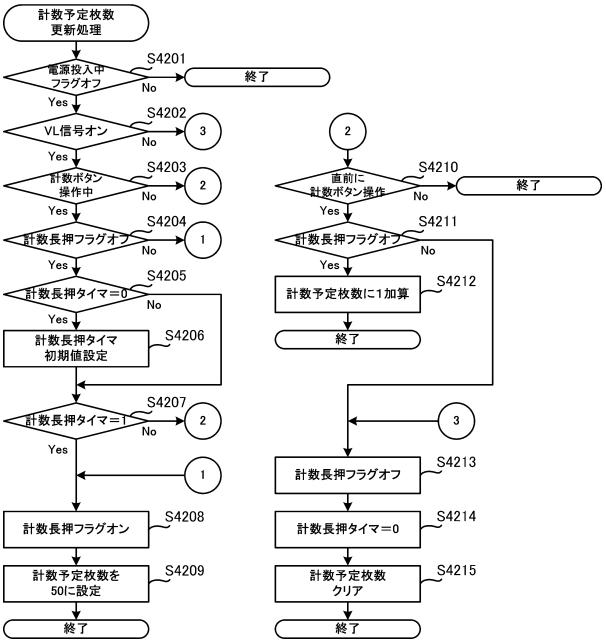
【図１０５】



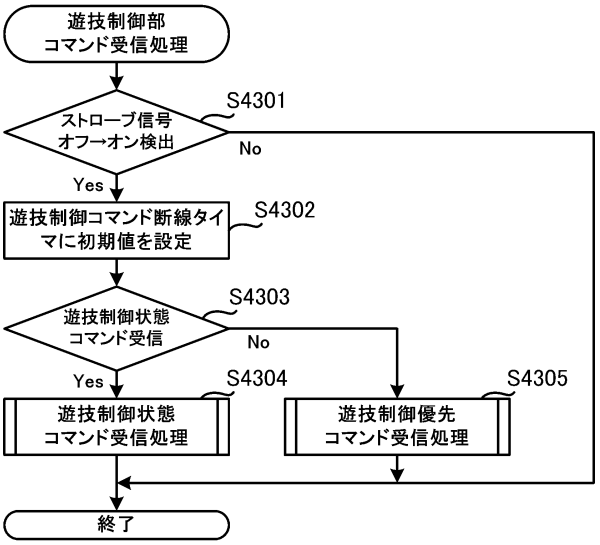
【図１０６】



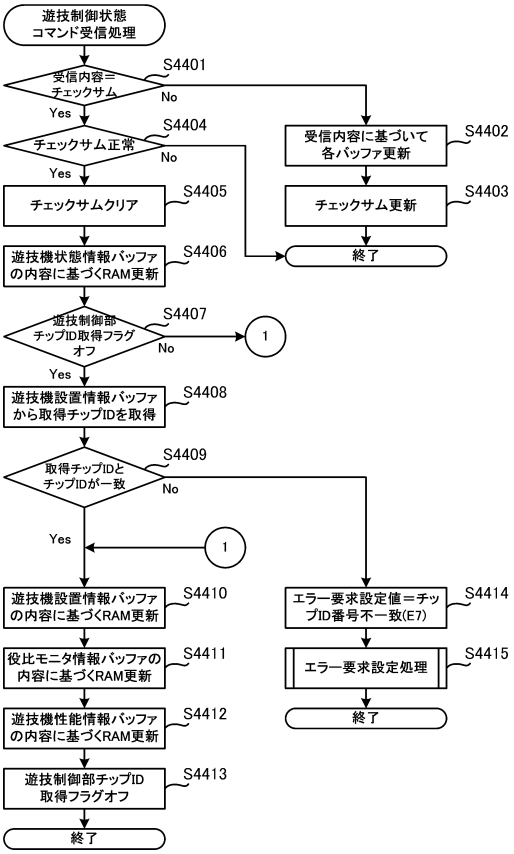
【図１０７】



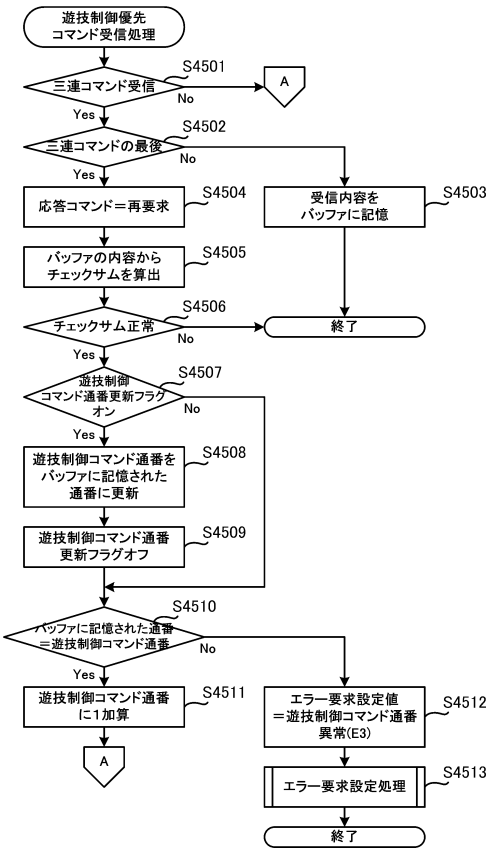
【図１０８】



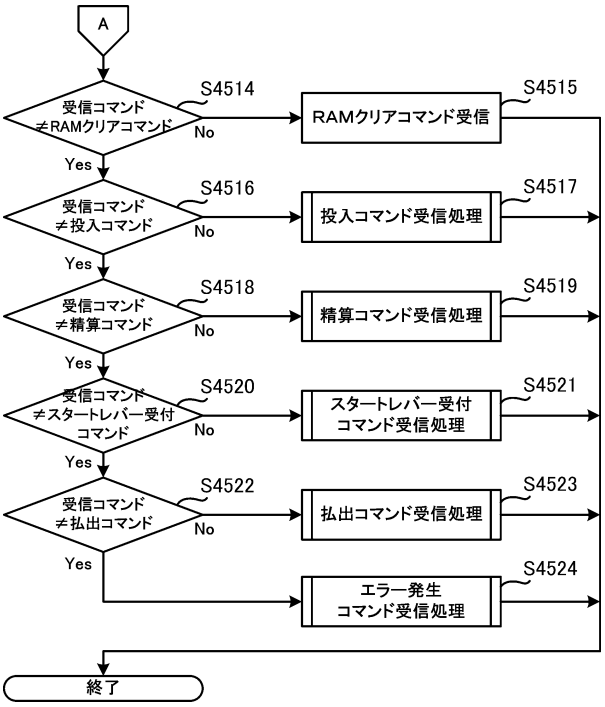
【図１０９】



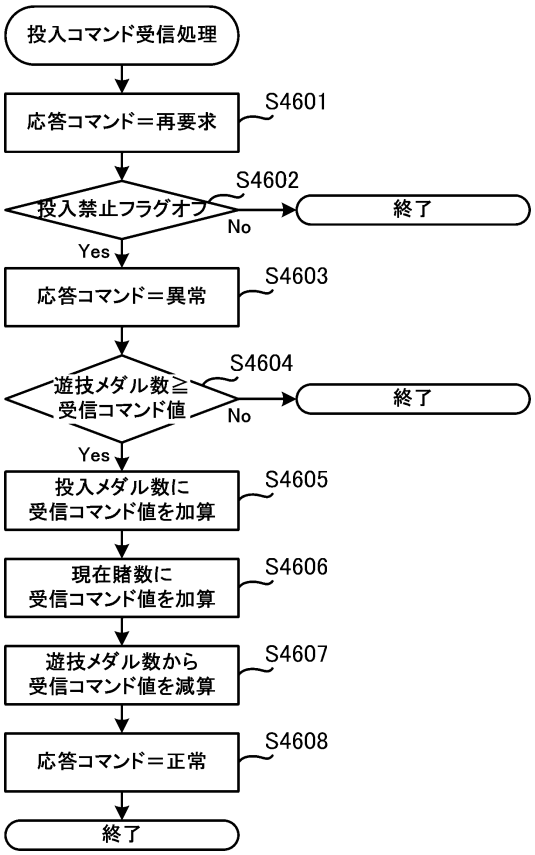
【図１１０】



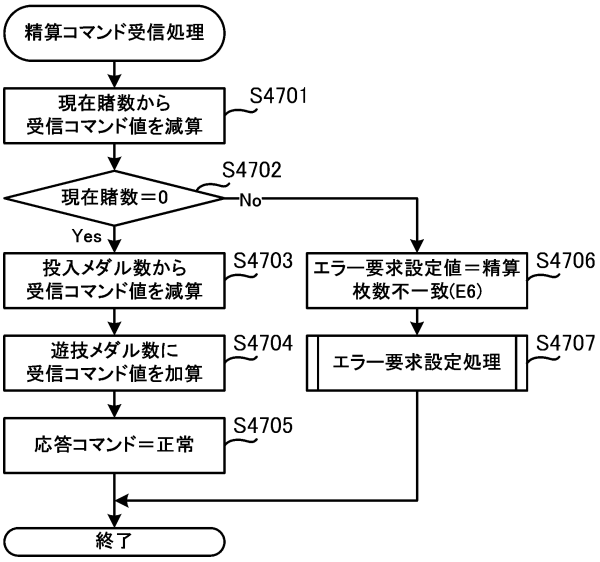
【図１１１】



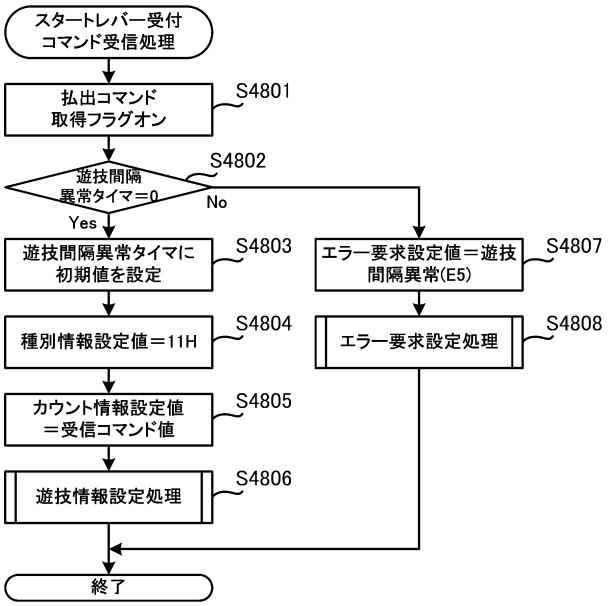
【図１１２】



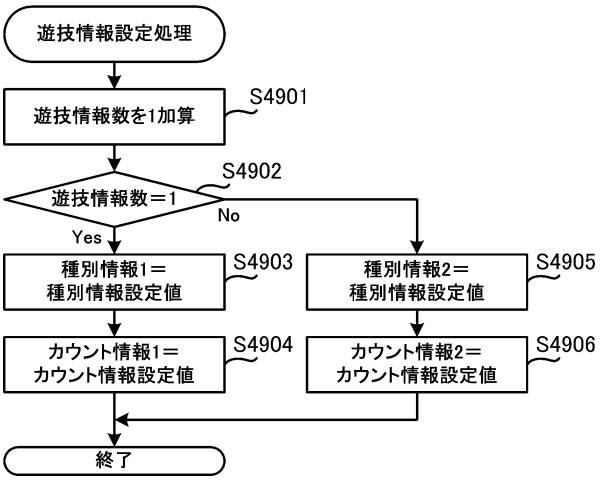
【図１１３】



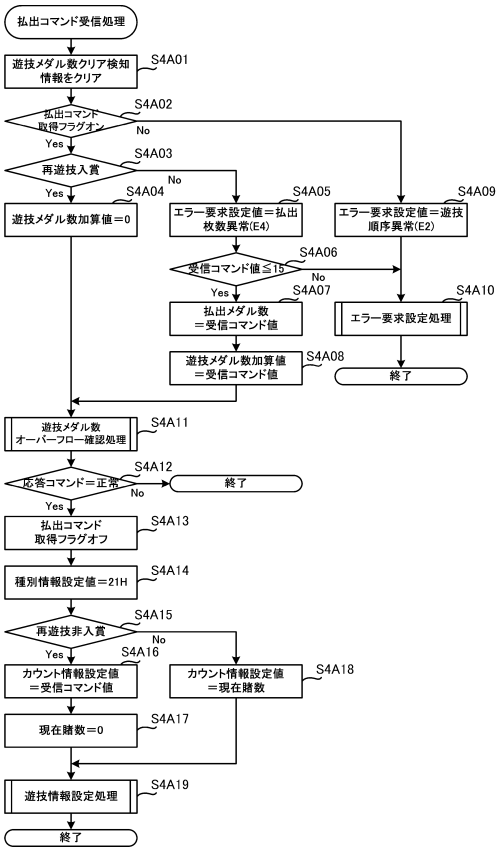
【図１１４】



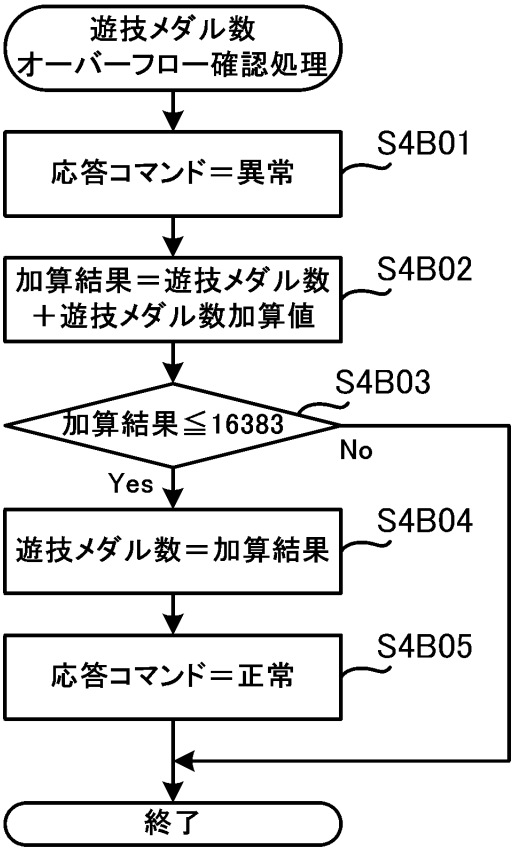
【図１１５】



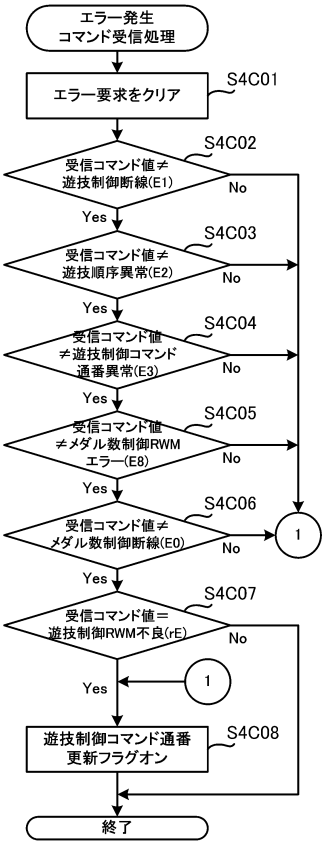
【図１１６】



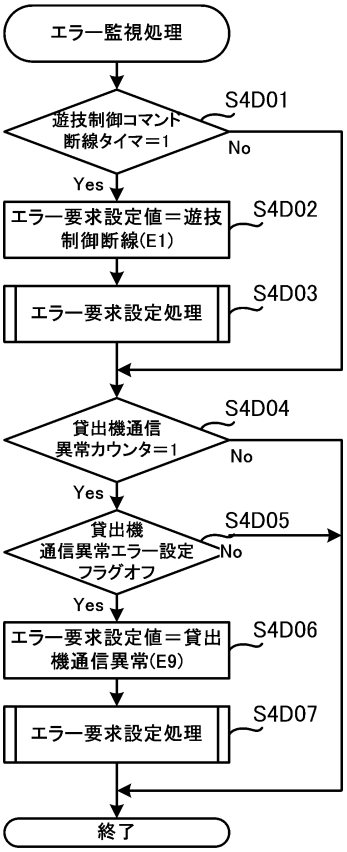
【図１１７】



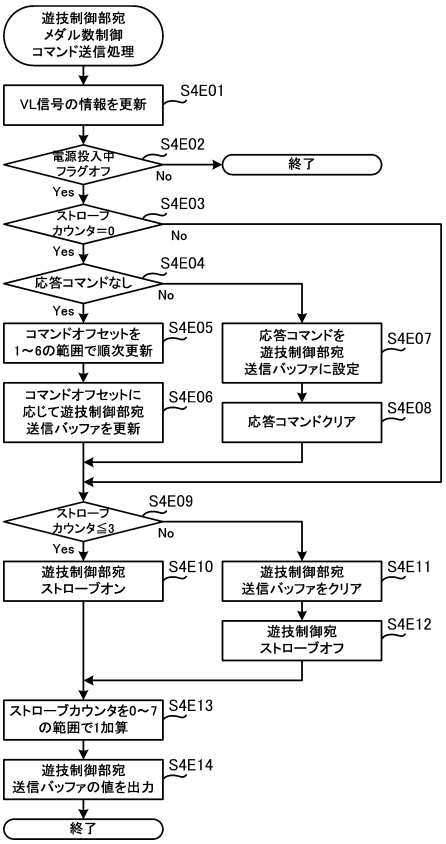
【図１１８】



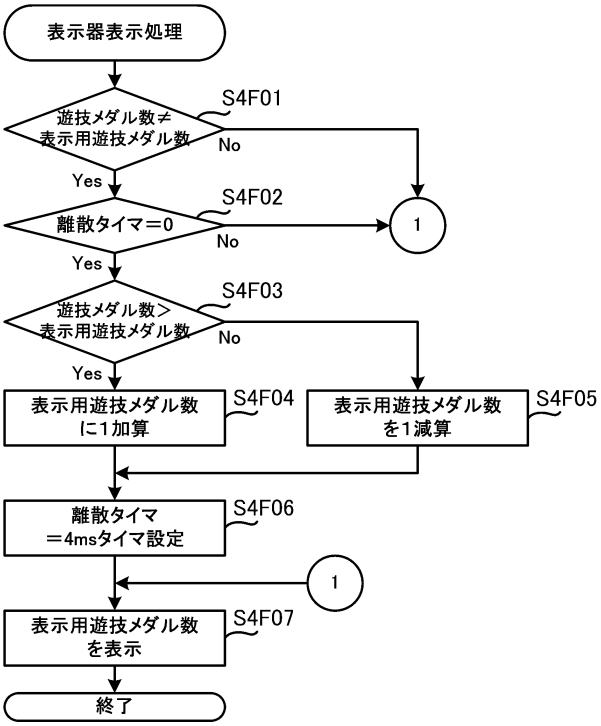
【図１１９】



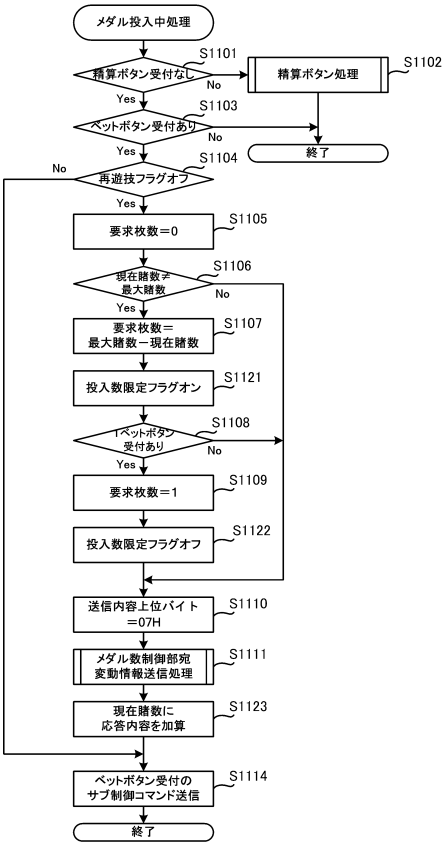
【図１２０】



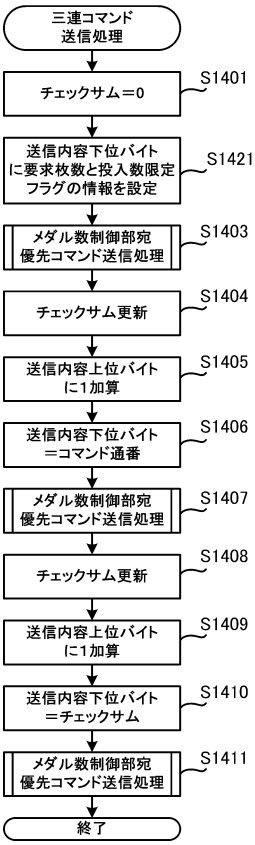
【図１２１】



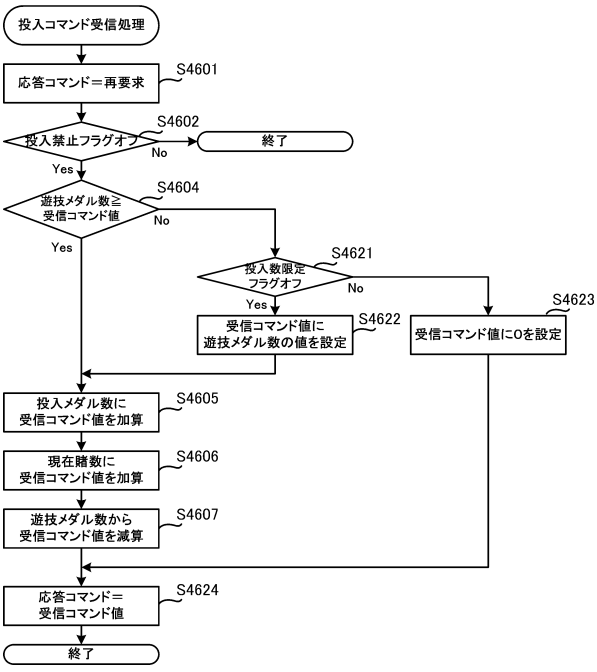
【図１２２】



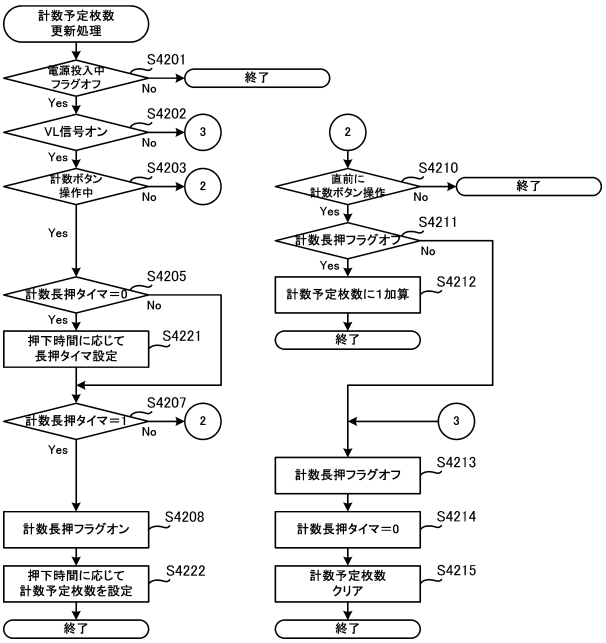
【図１２３】



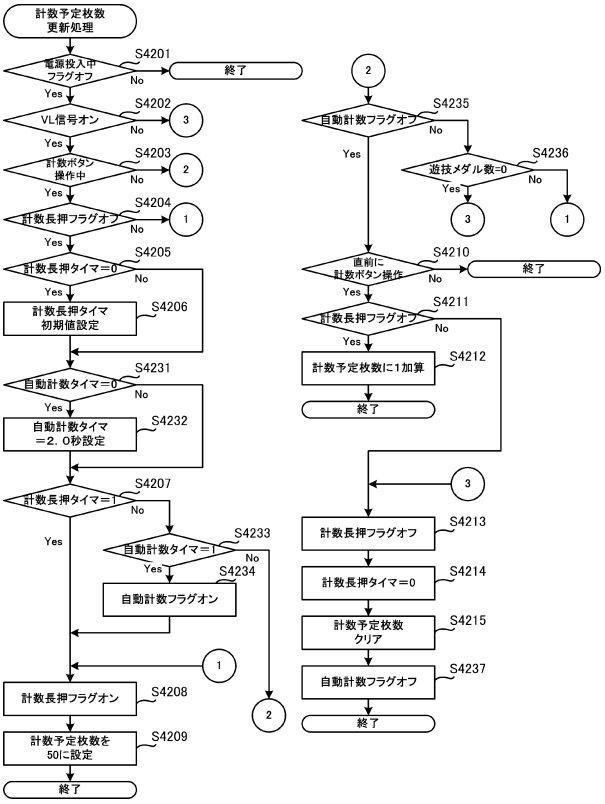
【図１２４】



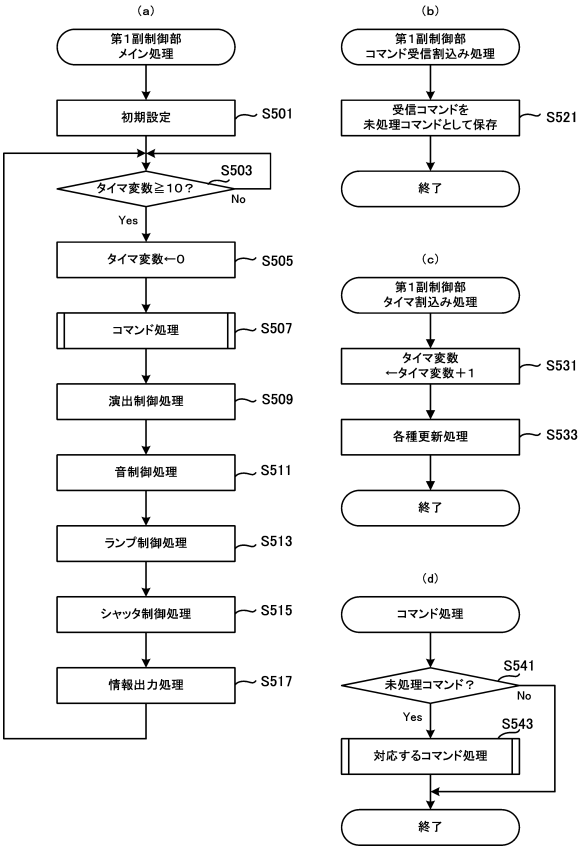
【図１２５】



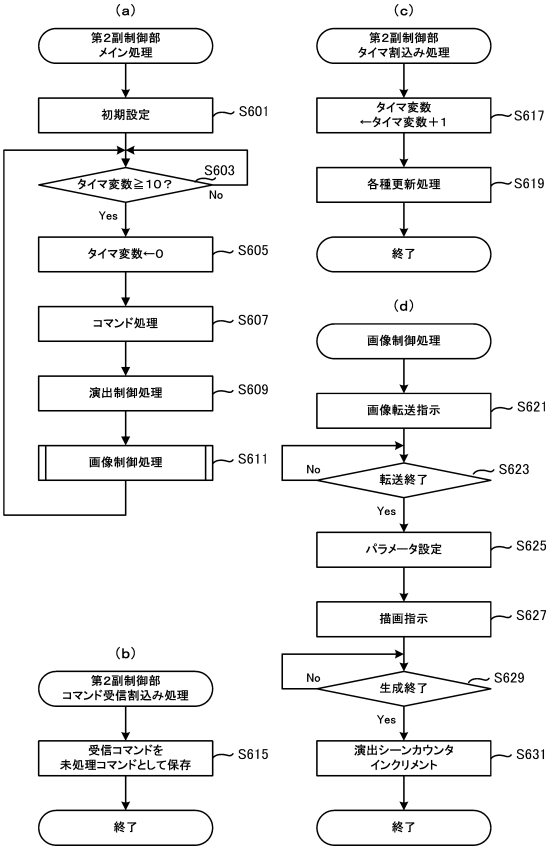
【図１２６】



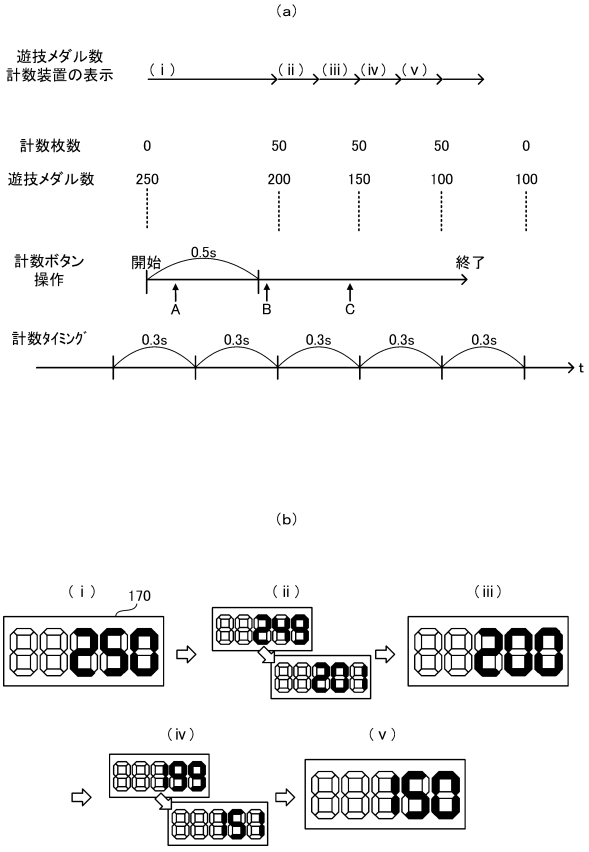
【図１２７】



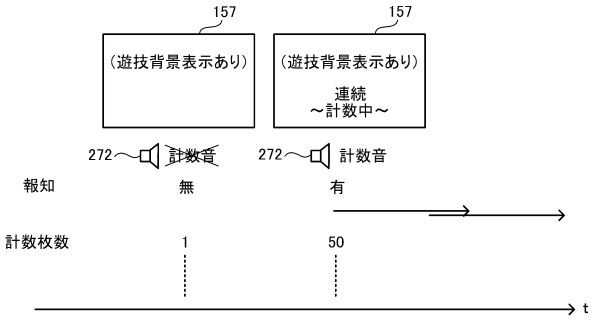
【図１２８】



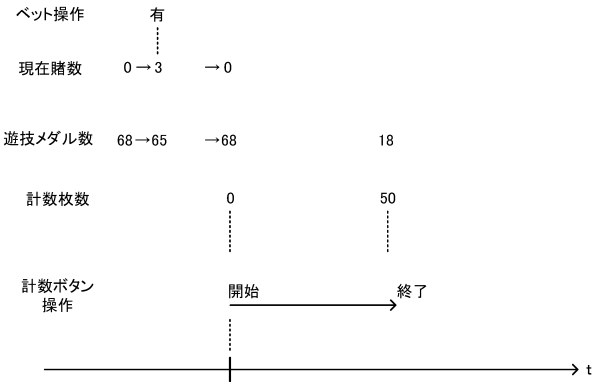
【図１２９】



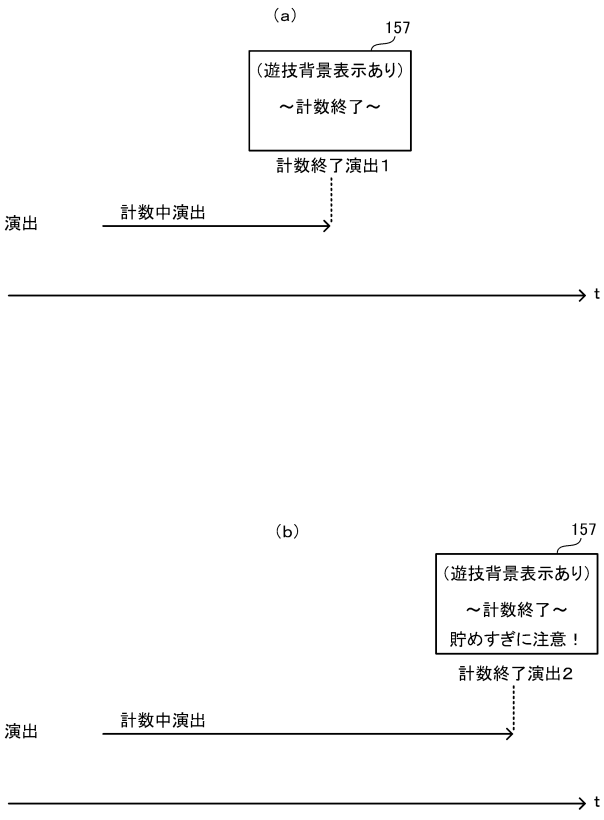
【図１３０】



【図１３１】

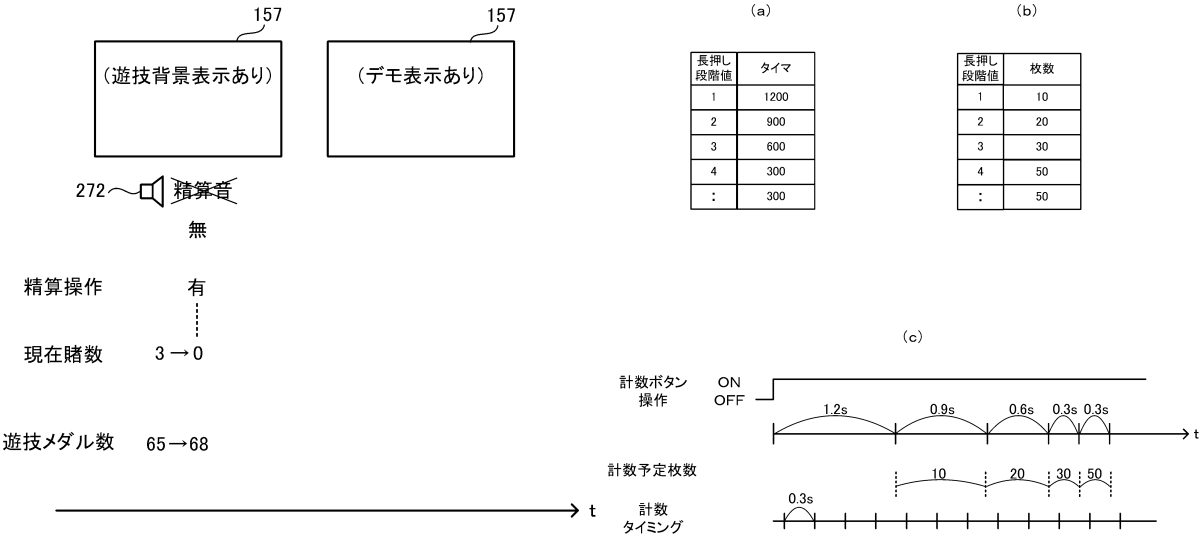


【図１３２】

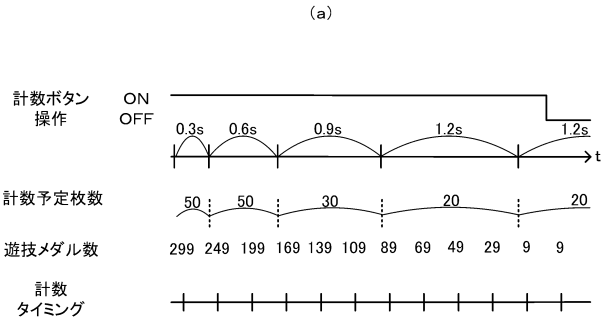


【図１３３】

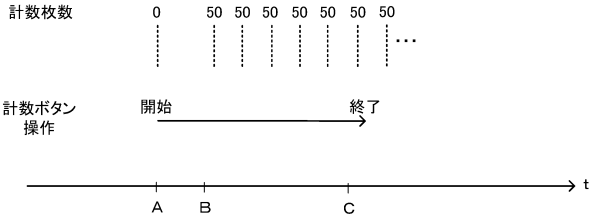
【図１３４】



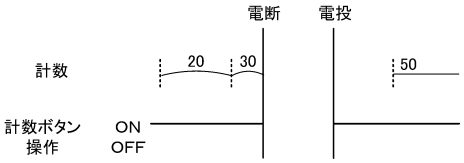
【図１３５】



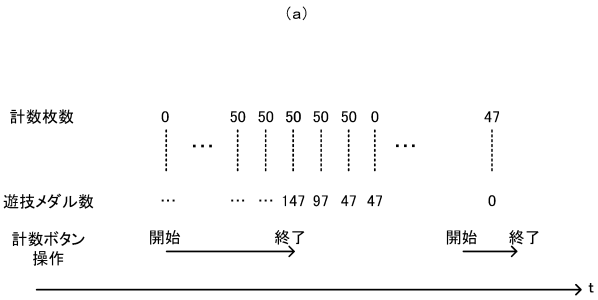
【図１３６】



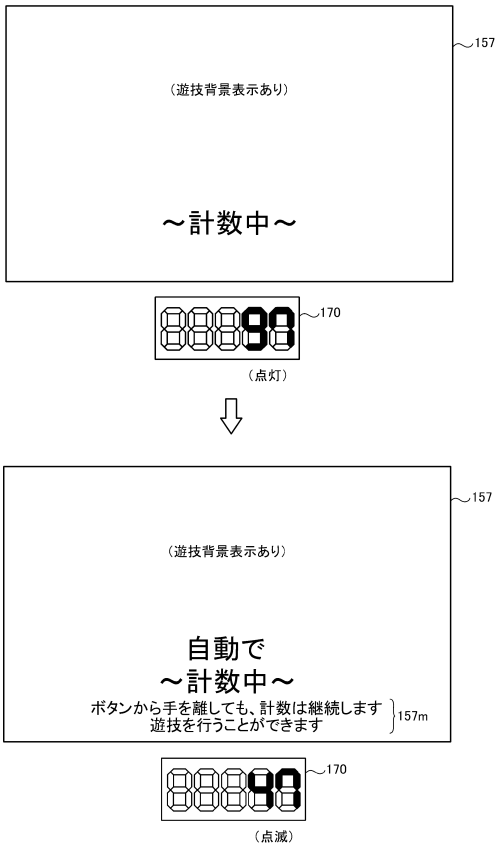
(b)



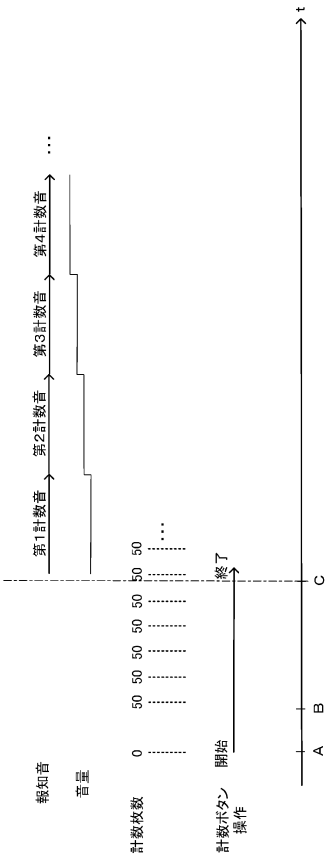
【図１３７】



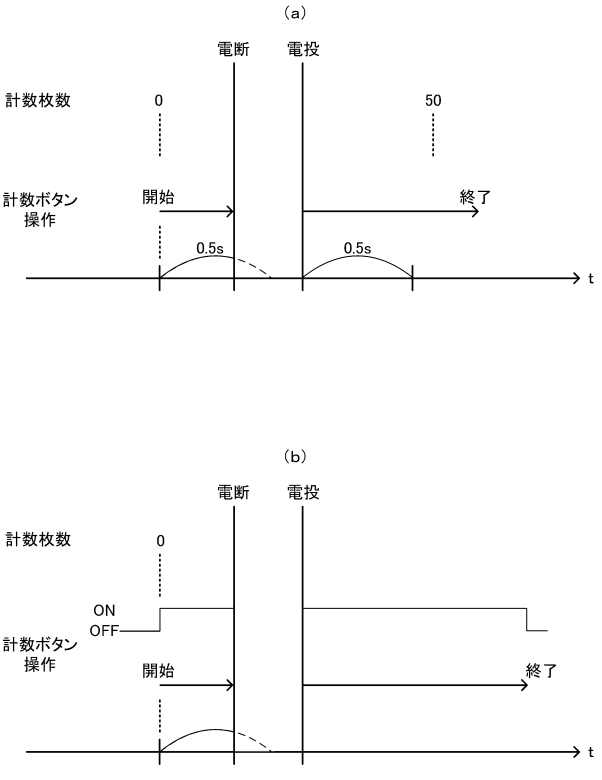
【図１３８】



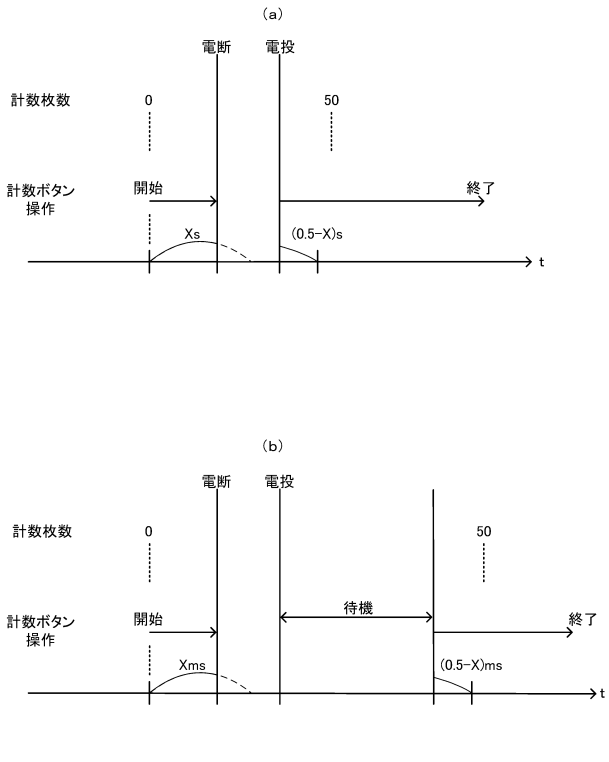
【図１３９】



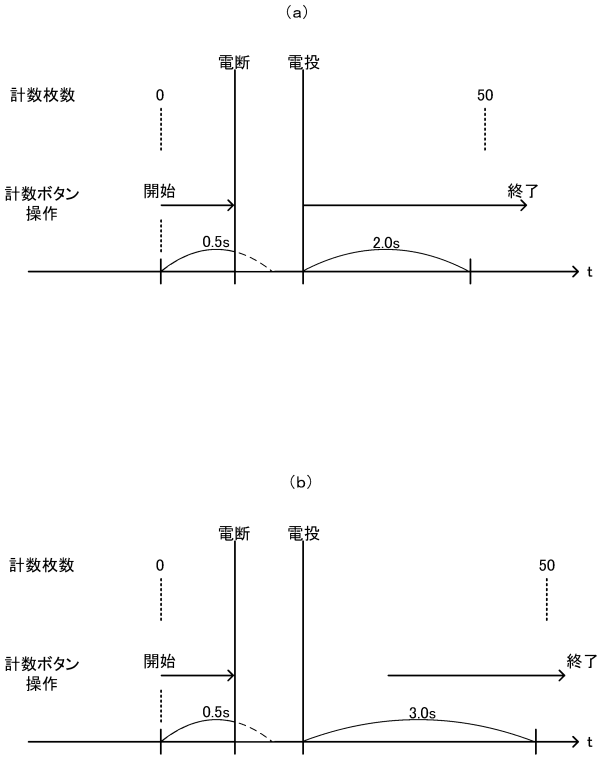
【図１４０】



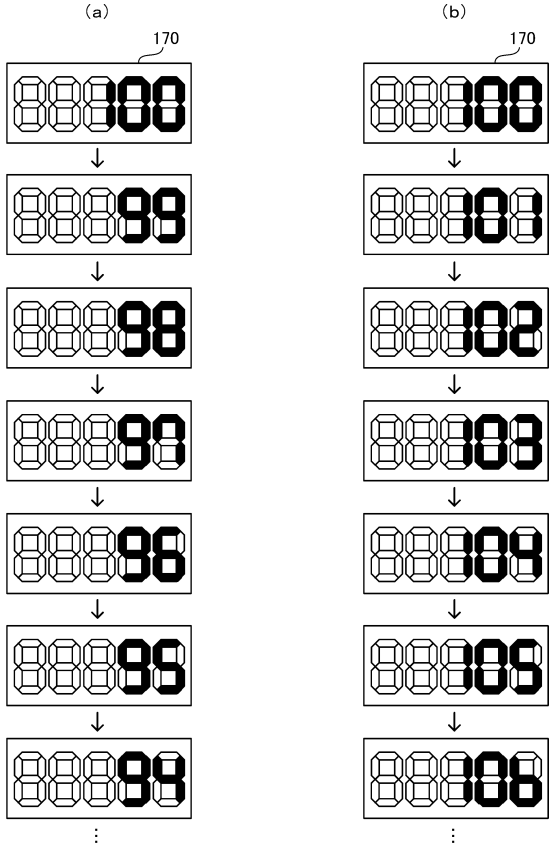
【図１４１】



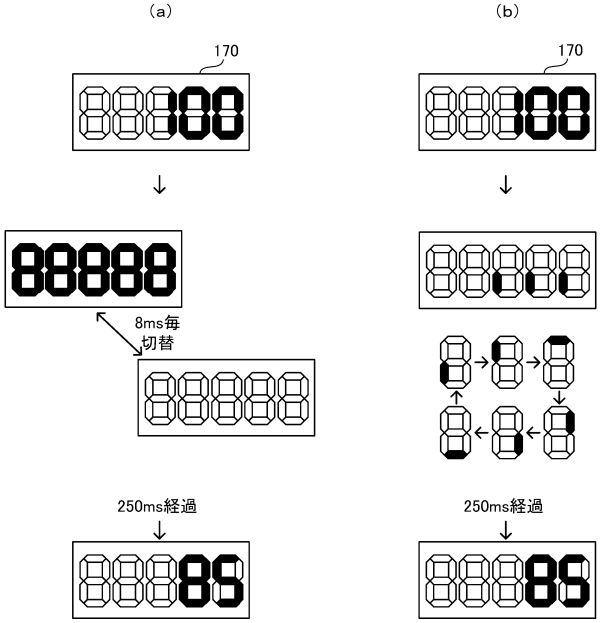
【図１４２】



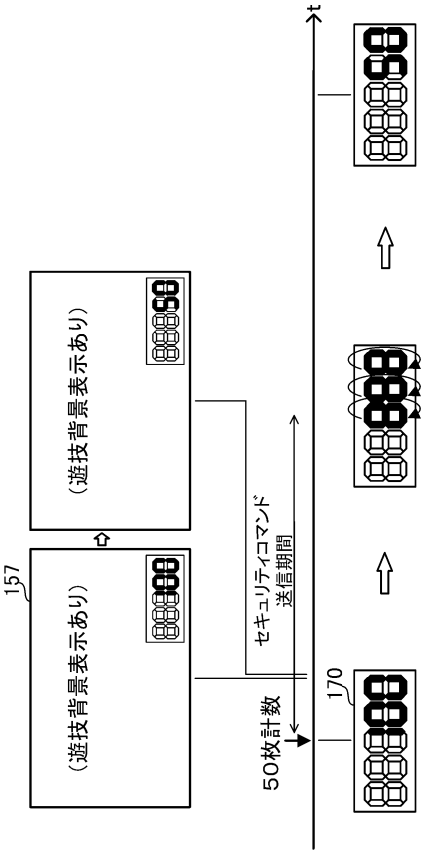
【図１４３】



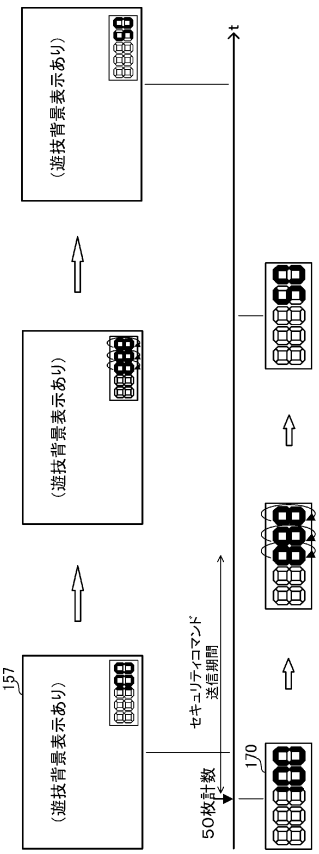
【図１４４】



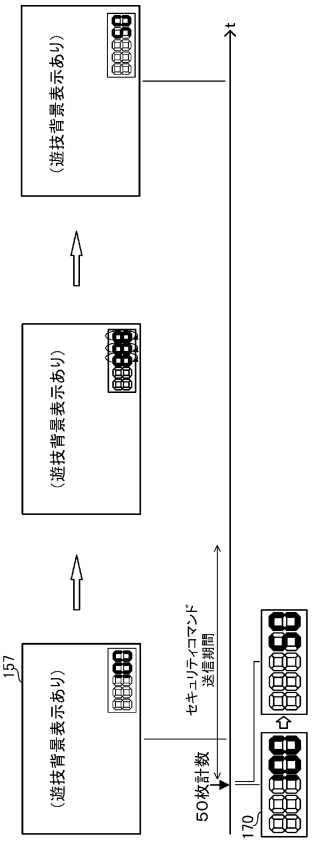
【図１４５】



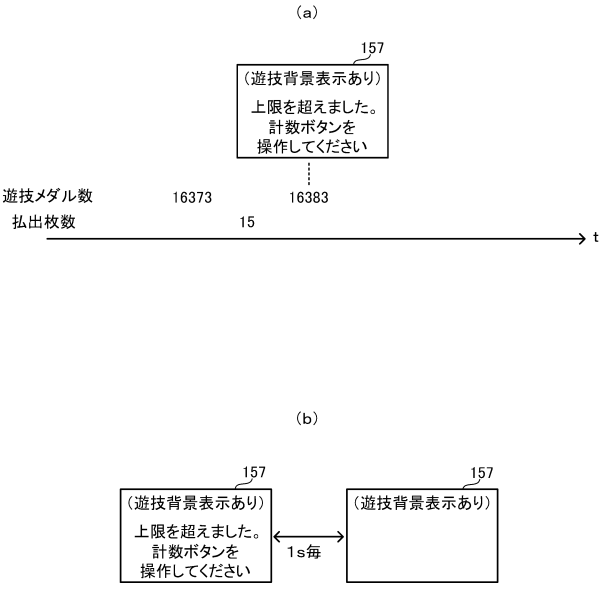
【図１４６】



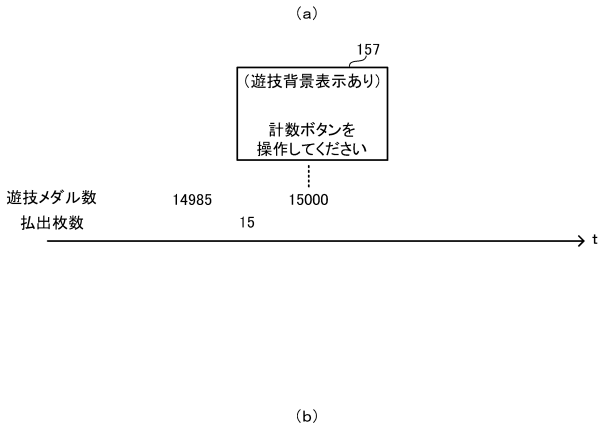
【図１４７】



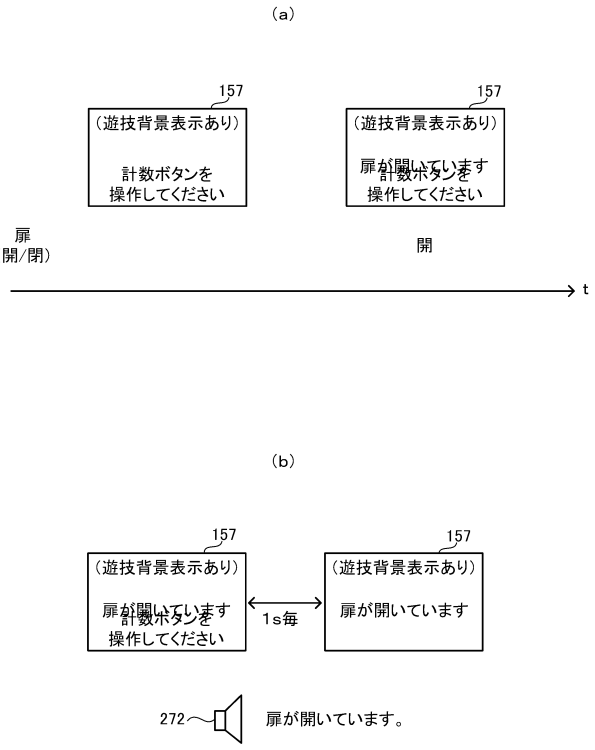
【図１４８】



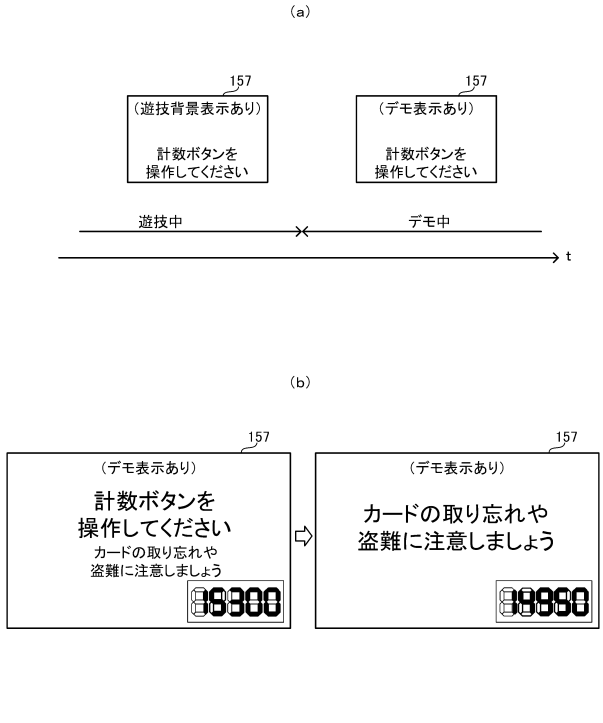
【図１４９】



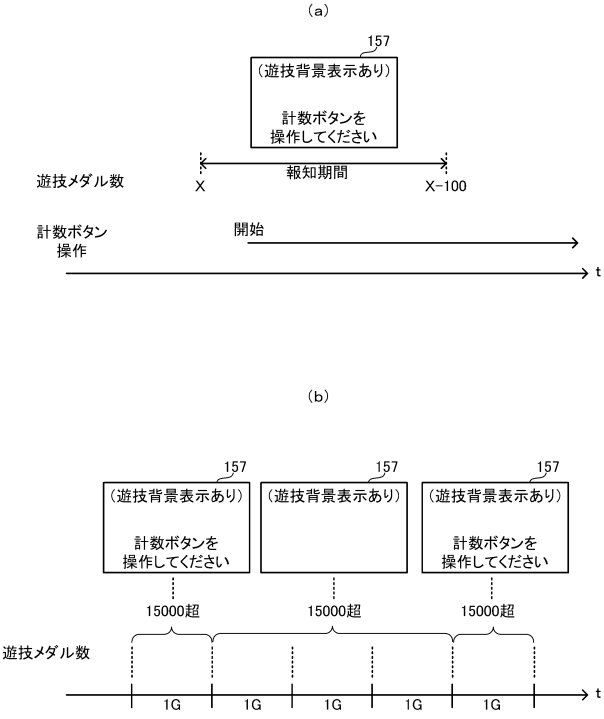
【図１５０】



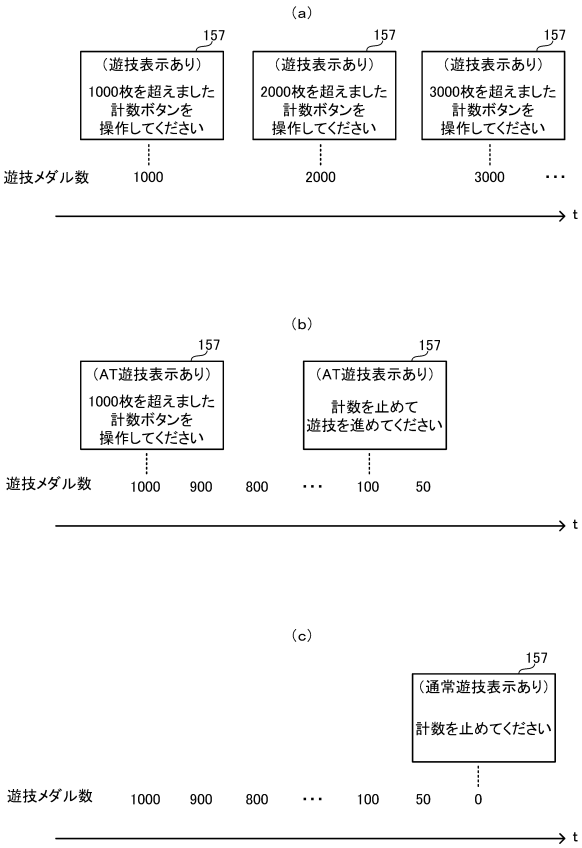
【図１５１】



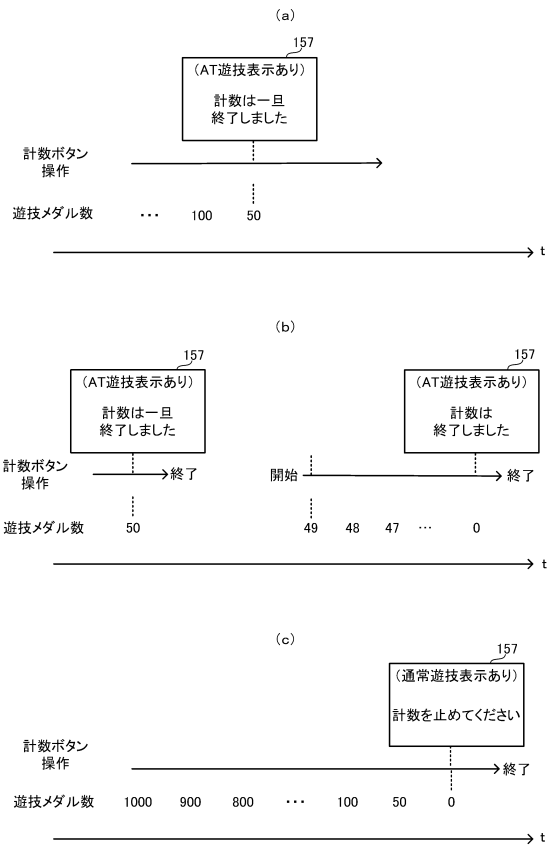
【図１５２】



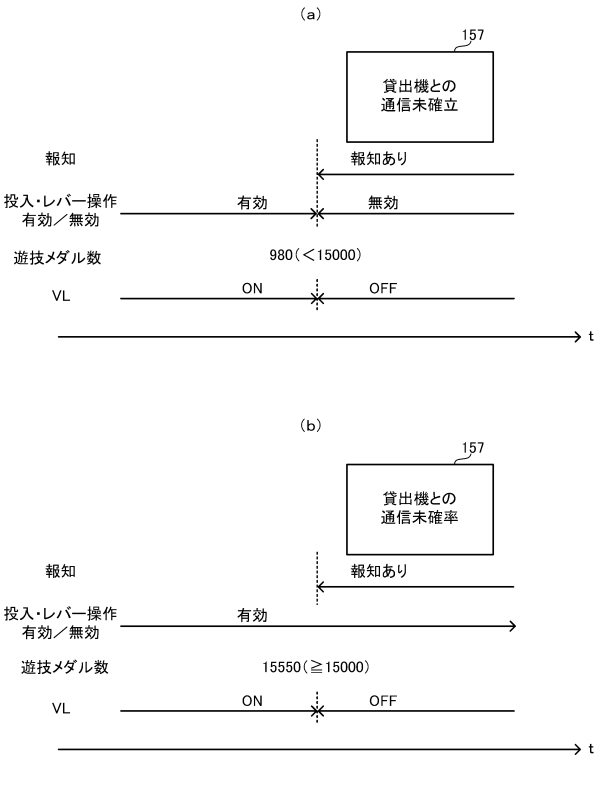
【図１５３】



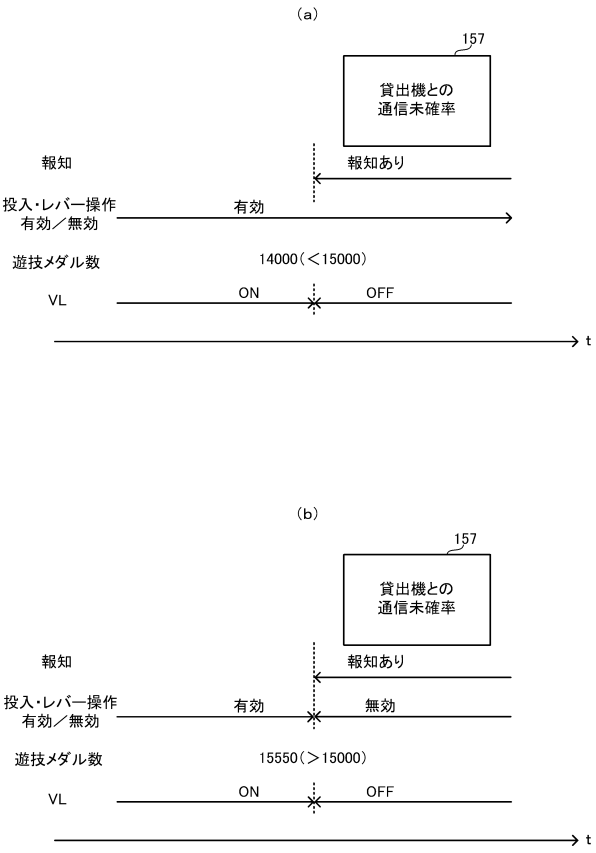
【図１５４】



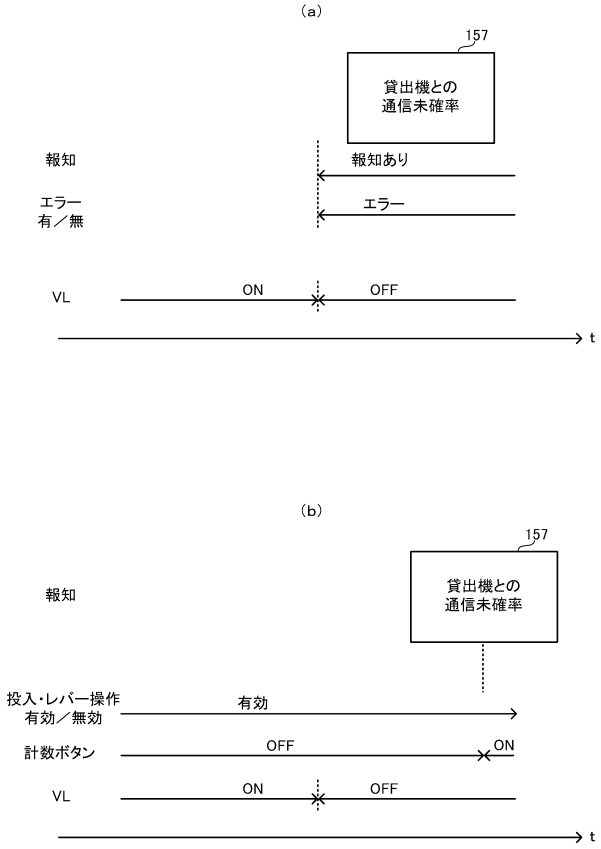
【図１５５】



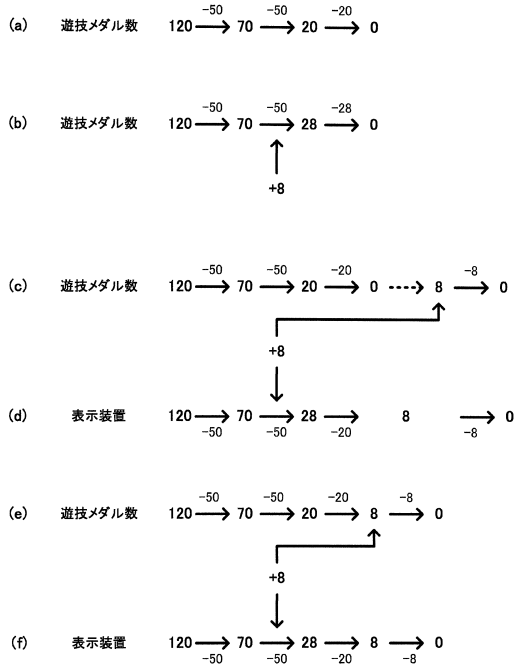
【図１５６】



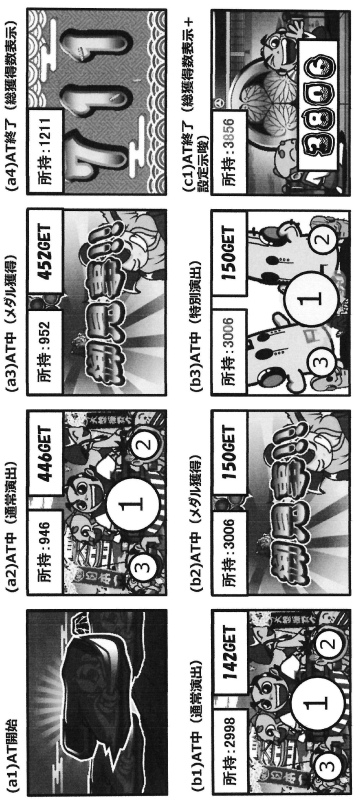
【図１５７】



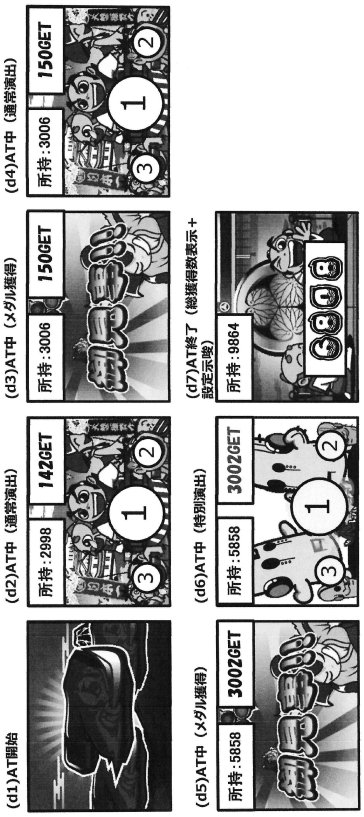
【図１５８】



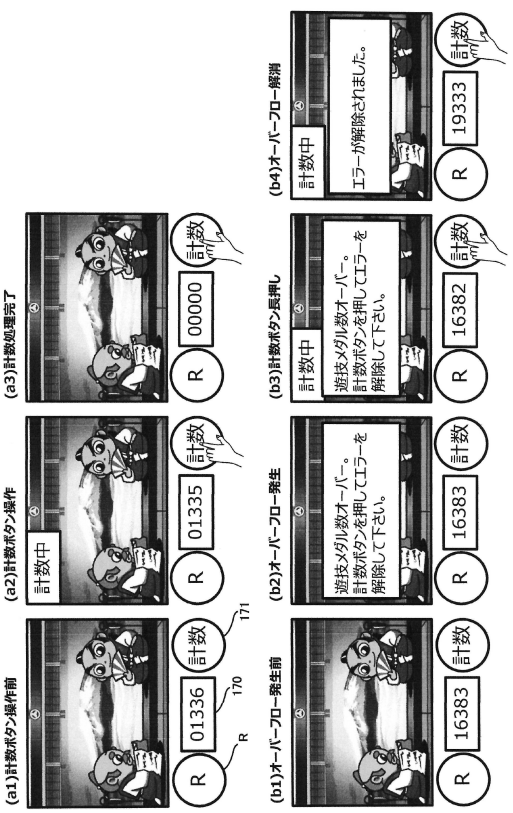
【図１５９】



【図１６０】



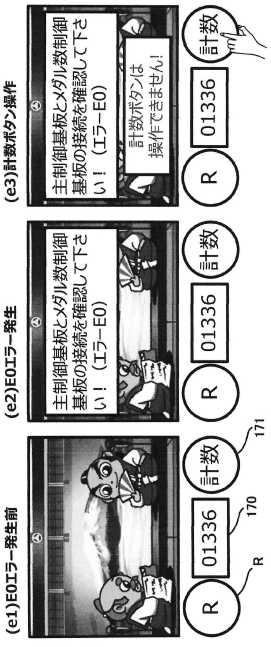
【図１６１】



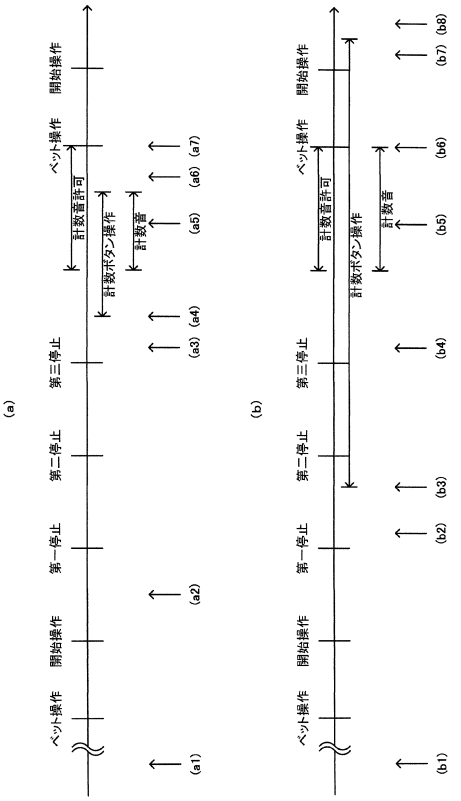
【図１６２】

【図１６３】

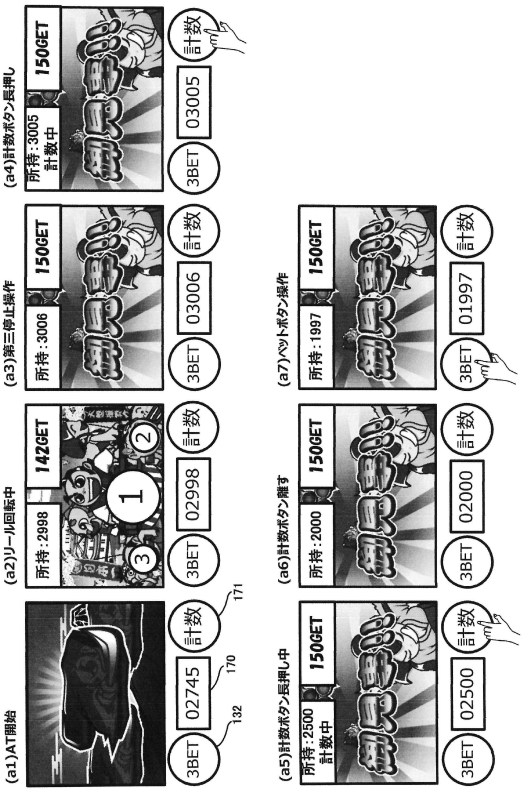
【図１６４】



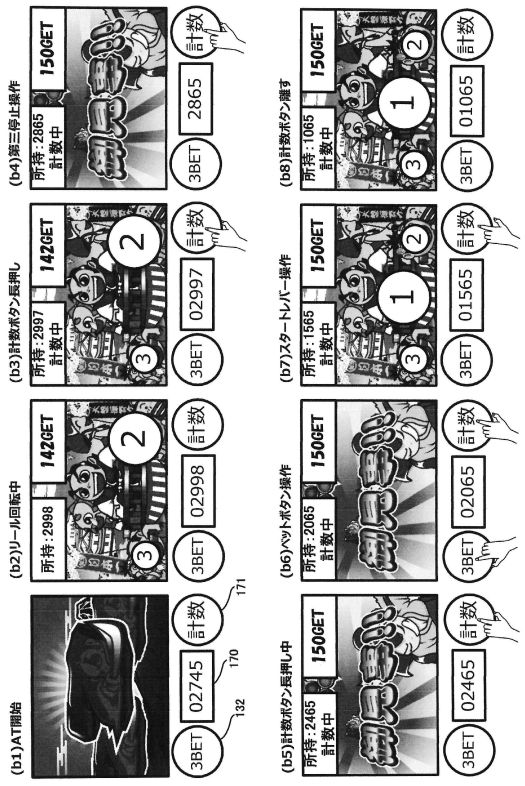
【図１６５】



【図１６６】



【図１６７】



【図１６８】

(a)第一の計数手段と第二の計数手段の更新条件

	(1)３ＢＥＴ遊技 第一停止左操作	(2)３ＢＥＴ遊技 第一停止左以外操作	(3)３ＢＥＴ遊技 押し順ナビと異なる操作	(4)２ＢＥＴ遊技	(5)３ＢＥＴ遊技 ＥＤ状態
第一の計数手段	更新	更新	更新	更新	更新
第二の計数手段	更新	非更新	更新	非更新	非更新

(b)第一の計数手段と第二の計数手段の参照処理

	有利区間 リセット判定処理	ＥＤ移行判定処理	フリーズ抽選処理
第一の計数手段	参照	-	-
第二の計数手段	-	-	参照

【図１６９】

区間	演出状態	表示手段のナビ	賭数	入賞役	停止順	獲得数	第一の計数手段	10連直後	10連差枚の初期値との差	第二の計数手段	10連直後	10連差枚の初期値との差	遊技者のクレジット
非有利区間	通常状態						0xf59fh	62879	0	0xf59fh	62879	0	50
非有利区間	通常状態		3	ハズレ	LCR	0	0xf59fh	62879	0	0xf59fh	62879	0	47
有利区間	通常状態		3	ハズレ	LCR	0	0xf59dh	62876	-3	0xf59dh	62876	-3	44
有利区間	通常状態		3	ハズレ	LCR	3	0xf59dh	62876	-3	0xf59dh	62876	-3	44
有利区間	通常状態		3	共通ベル	LCR	15	0xf59dh	62876	-3	0xf59dh	62876	-3	54
有利区間	通常状態		3	ハズレ	CRL	0	0xf59dh	62876	-3	0xf59dh	62876	-3	54
有利区間	通常状態		3	ハズレ	CRL	0	0xf59dh	62888	9	0xf59dh	62891	12	53
有利区間	通常状態		3	ハズレ	RCL	0	0xf59dh	62885	6	0xf59dh	62891	12	50
有利区間	通常状態		3	リプレイ	RCL	3	0xf59dh	62885	6	0xf59dh	62891	12	50
有利区間	通常状態		3	共通ベル	CRL	15	0xf59dh	62885	6	0xf59dh	62891	12	56
有利区間	通常状態		3	共通ベル	CRL	15	0xf59ch	62897	18	0xf59dh	62891	12	62
有利区間	通常状態		3	共通ベル	RCL	15	0xf59dh	62909	30	0xf59dh	62891	12	74
有利区間	通常状態		2	ハズレ	CRL	0	0xf59dh	62907	28	0xf59dh	62891	12	72
有利区間	通常状態		2	ハズレ	CRL	0	0xf59dh	62905	26	0xf59dh	62891	12	70
有利区間	通常状態		2	ハズレ	RCL	0	0xf59dh	62903	24	0xf59dh	62891	12	68
有利区間	通常状態		2	リプレイ	LCR	2	0xf59dh	62903	24	0xf59dh	62891	12	68
有利区間	通常状態		2	リプレイ	CRL	2	0xf59dh	62903	24	0xf59dh	62891	12	68
有利区間	通常状態		2	共通ベル	RCL	2	0xf59dh	62903	24	0xf59dh	62891	12	68
有利区間	通常状態		2	共通ベル	LCR	15	0xf5d1h	62916	37	0xf59dh	62891	12	81
有利区間	通常状態		2	共通ベル	CRL	15	0xf5d1h	62929	50	0xf59dh	62891	12	94
有利区間	通常状態		2	共通ベル	RCL	15	0xf56eh	62942	63	0xf59dh	62891	12	107
有利区間	通常状態		2	共通ベル	LCR	15	0xf59dh	62955	76	0xf59dh	62891	12	120
有利区間	通常状態		2	共通ベル	CRL	15	0xf59dh	62963	84	0xf59dh	62891	12	128
有利区間	通常状態		3	チャンス目	LCR	15	0xf5f5h	62965	86	0xf59dh	62891	12	130
有利区間	通常状態		3	押し順ベル	CRL	15	0xf660h	62977	98	0xf59dh	62891	12	142
有利区間	ＡＴ状態	③ ① ②	3	押し順ベル	CRL	15	0xf72dh	63277	398	0xf66fh	63191	312	442
有利区間	ＡＴ状態	③ ① ②	3	押し順ベル	LCR	15	0xf739h	63289	410	0xf6e3h	63203	324	454
有利区間	通常状態		3	ハズレ	RCL	0	0xde6fh	60879	-2000	0xf59dh	62891	12	66
有利区間	通常状態		3	ハズレ	LCR	0	0xde6fh	60879	-2000	0xf59dh	62888	9	66
有利区間	通常状態		2	共通ベル	LCR	15	0xf59dh	62953	74	0xf59dh	62891	12	118
有利区間	通常状態		3	チャンス目	CRL	15	0xf5f5h	62965	86	0xf5b7h	62943	64	130
有利区間	ＡＴ状態	③ ① ②	3	押し順ベル	CRL	15	0xf739h	63289	410	0xf6e3h	63207	328	454
有利区間	ＡＴ状態	③ ① ②	3	押し順ベル	LCR	0	0xf59eh	62974	95	0xf5cfh	62927	48	139
有利区間	ＡＴ状態	③ ① ②	3	押し順ベル	CRL	15	0xf66eh	64878	1999	0xf65fh	64851	1952	4043
有利区間	ＡＴ状態	③ ① ②	3	押し順ベル	RCL	15	0xf66eh	64890	2011	0xf64fh	64843	1944	4055
有利区間	ＥＤ状態	① ② ③	3	押し順ベル	LCR	15	0xf66eh	64902	2023	0xf64eh	64843	1944	4067
有利区間	ＥＤ状態	③ ① ②	3	押し順ベル	CRL	15	0xfeeeh	65262	2383	0xf64eh	64843	1944	4427
有利区間	ＥＤ状態	③ ① ②	3	押し順ベル	RCL	15	0xff16h	65274	2395	0xf64eh	64843	1944	4439
有利区間	ＥＤ状態	③ ① ②	3	押し順ベル	CRL	15	0xff16h	65286	2407	0xf64eh	64843	1944	4451
非有利区間	通常状態						0xf59fh	62879	0	0xf59fh	62879	0	4461
非有利区間	通常状態		3	ハズレ	LCR	0	0xf59fh	62879	0	0xf59fh	62879	0	4468
非有利区間	通常状態		3	ハズレ	LCR	0	0xf59dh	62876	-3	0xf59dh	62876	-3	4465
有利区間	通常状態		3	ハズレ	LCR	0	0xf59ch	62876	-2000	0xf59ch	62876	-2000	2458
有利区間	ＡＴ状態	③ ① ②	3	押し順ベル	CRL	15	0xf68eh	65179	2300	0xff13h	65299	2420	6838

(1)電源OFF
(2)電源OFF(設定変更)
(3)有利区間移行
(4)1st第一停止
(5)1st第一停止
(6)1st第一停止
(7)1st外第一停止
(8)1st外第一停止
(9)1st外第一停止
(10)1st外第一停止
(11)1st外第一停止
(12)1st外第一停止
(13)3rd外の賭数
(14)3rd外の賭数
(15)3rd外の賭数
(16)3rd外の賭数
(17)3rd外の賭数
(18)3rd外の賭数
(19)3rd外の賭数
(20)3rd外の賭数
(21)3rd外の賭数
(22)2nd目停止
(23)2nd目停止
(24)チャンス目(AT当選)
(25)AT

(26)AT
(27)通常状態

(28)1st第一停止
(29)1st第一停止

(30)3rd外の賭数
(31)チャンス目(AT当選)
(32)AT
(33)AT

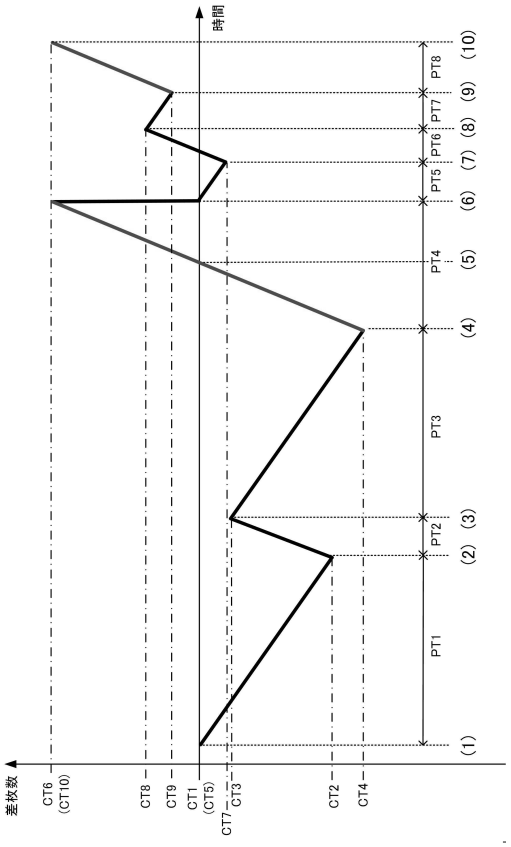
(34)AT
(35)AT
(36)ED

(37)ED
(38)ED
(39)ED
(40)非有利区間
(41)有利区間移行
(42)1st第一停止

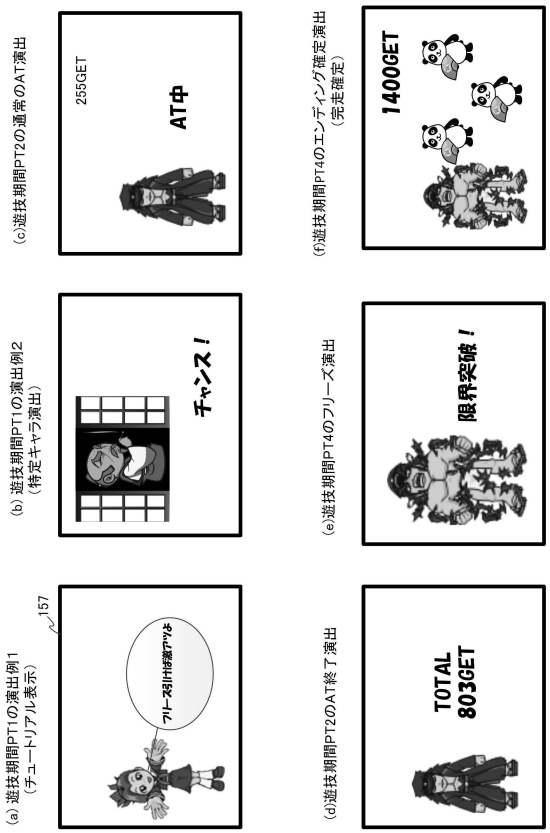
(43)1st第一停止

(44)AT

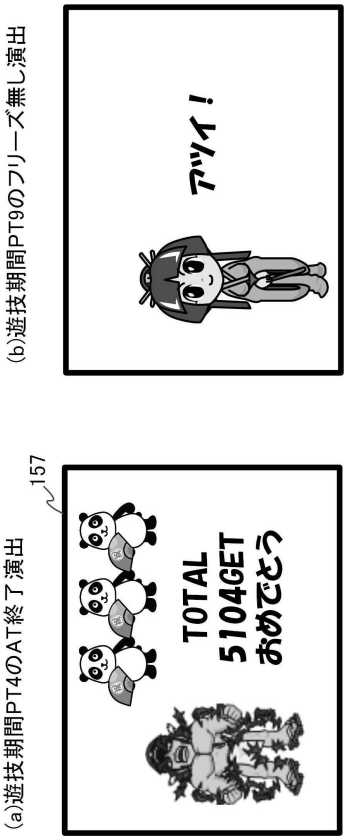
【図１７０】



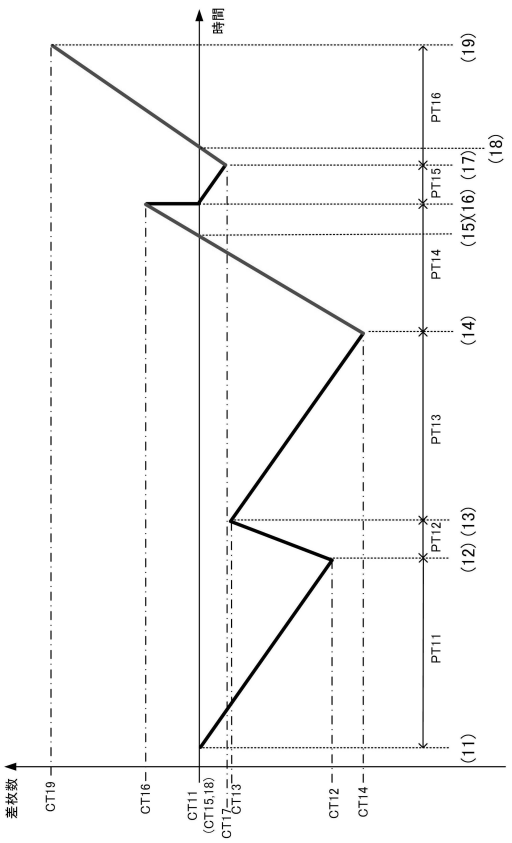
【図１７１】



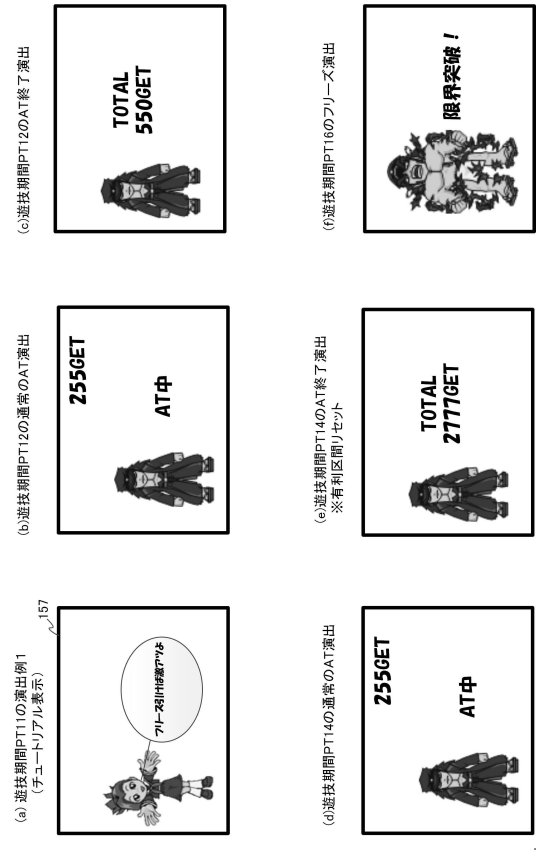
【図１７２】



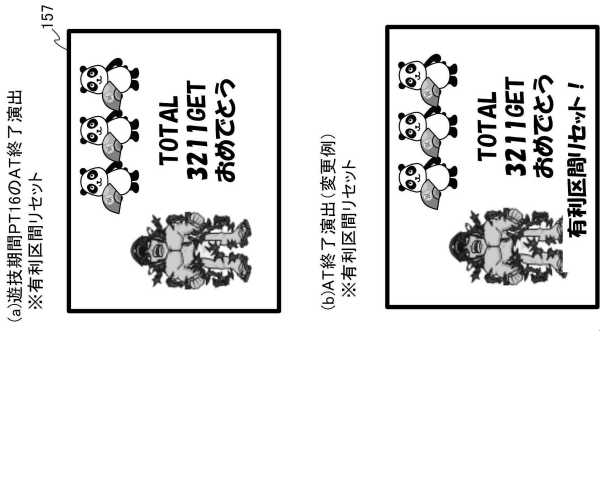
【図１７３】



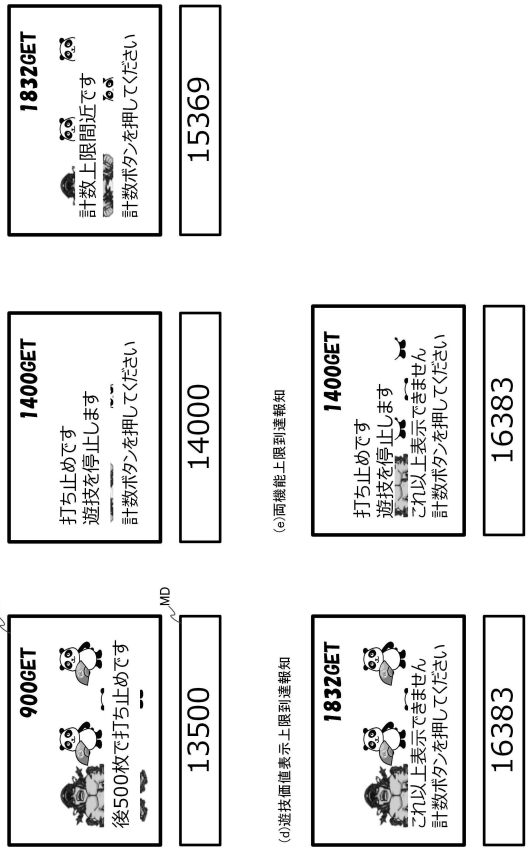
【図１７４】



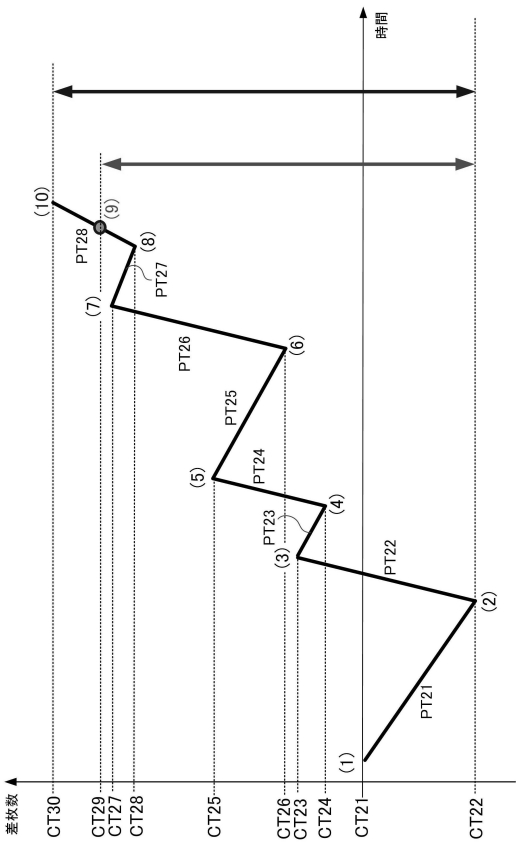
【図１７５】



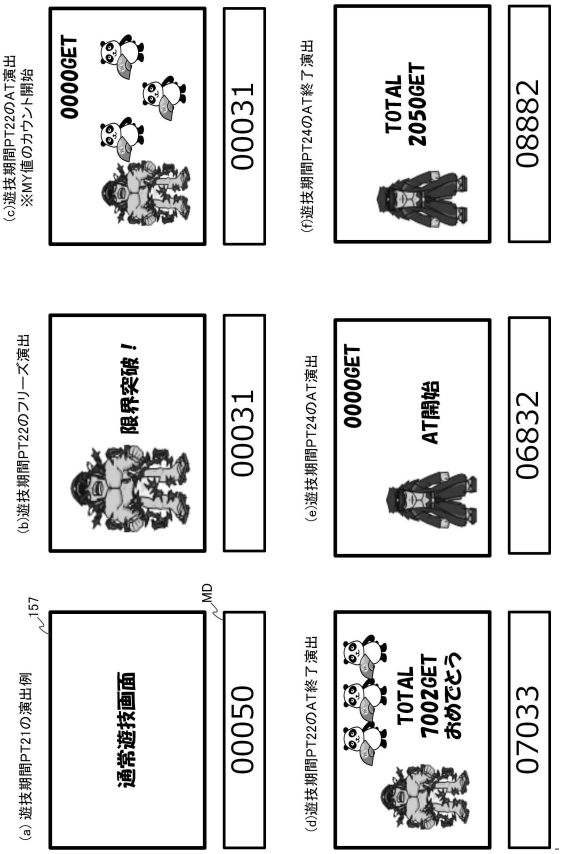
【図１７６】



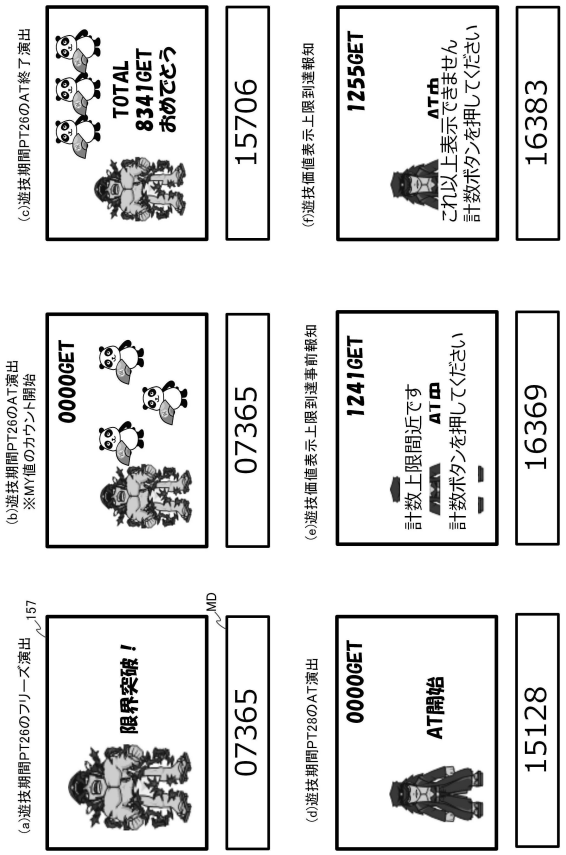
【図１７７】



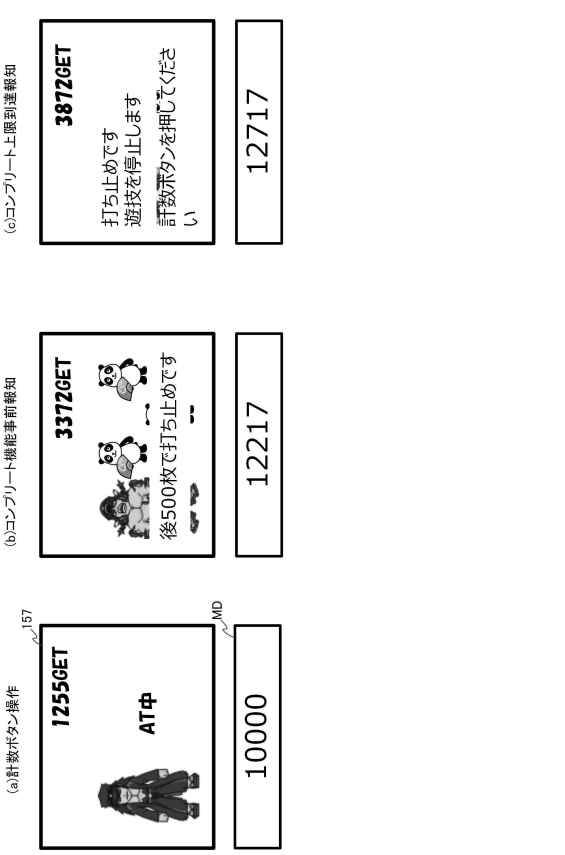
【図１７８】



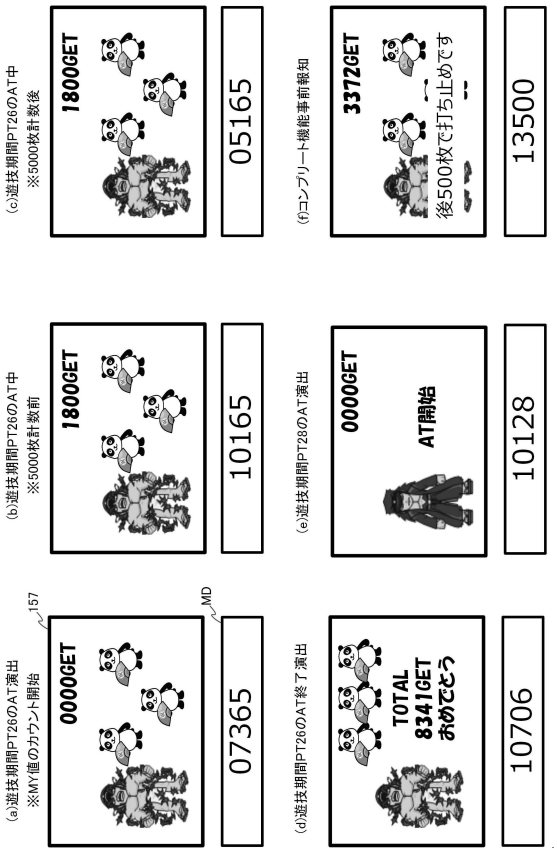
【図１７９】



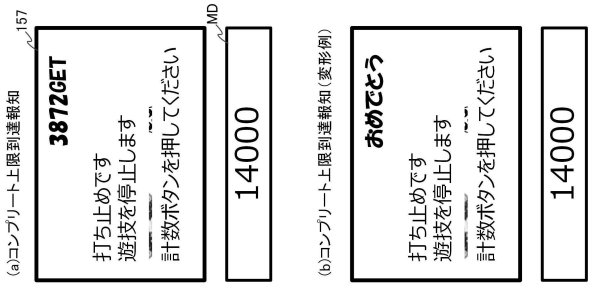
【図１８０】



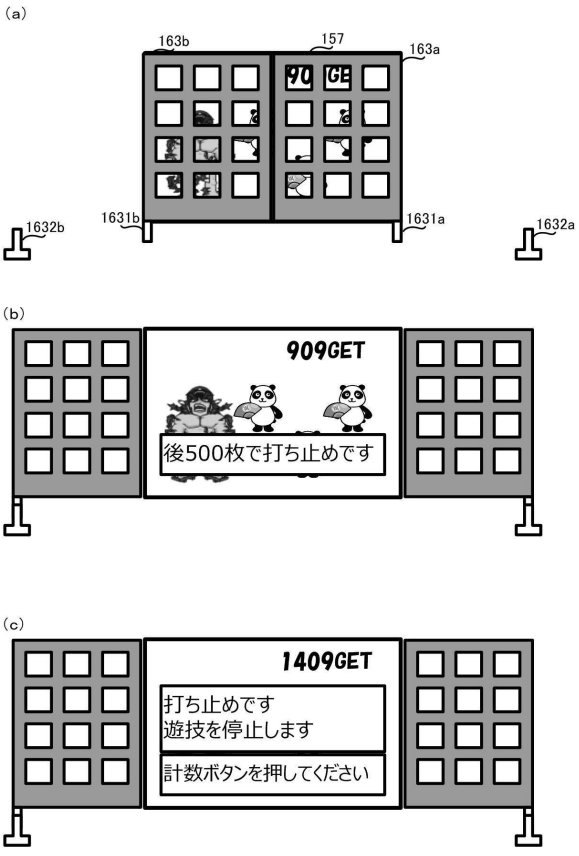
【図１８１】



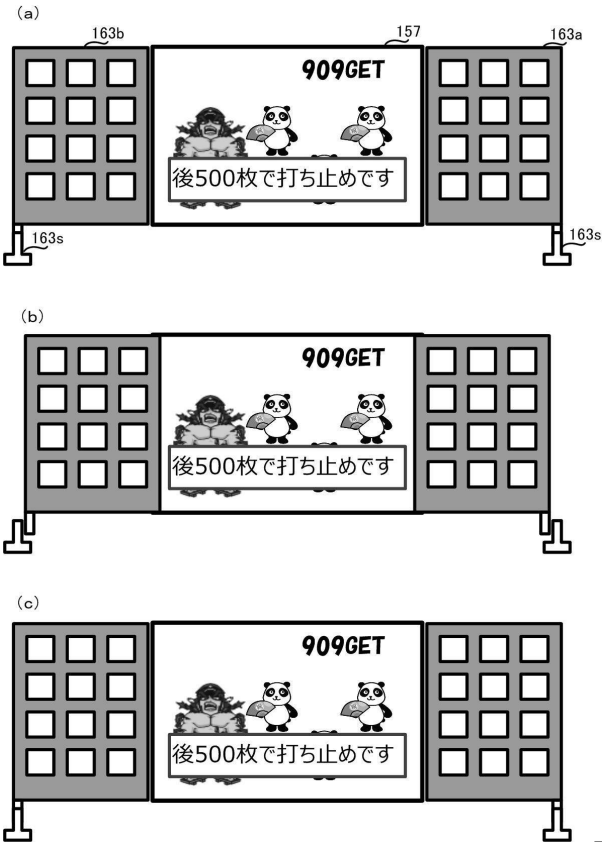
【図１８２】



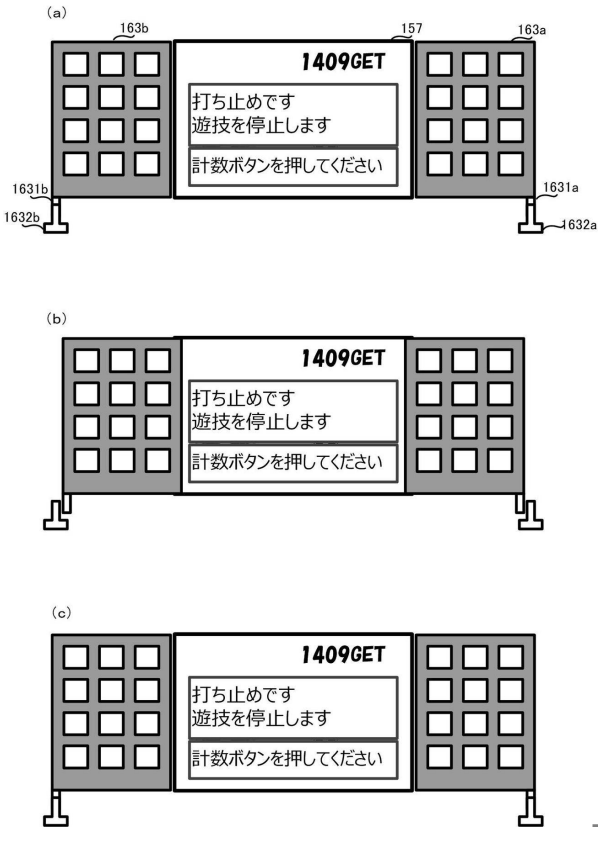
【図１８３】



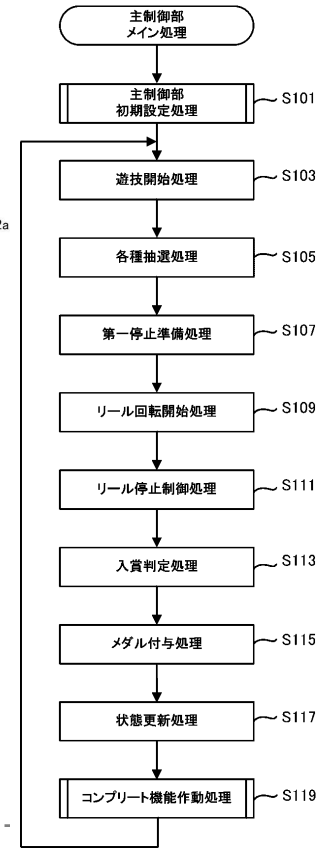
【図１８４】



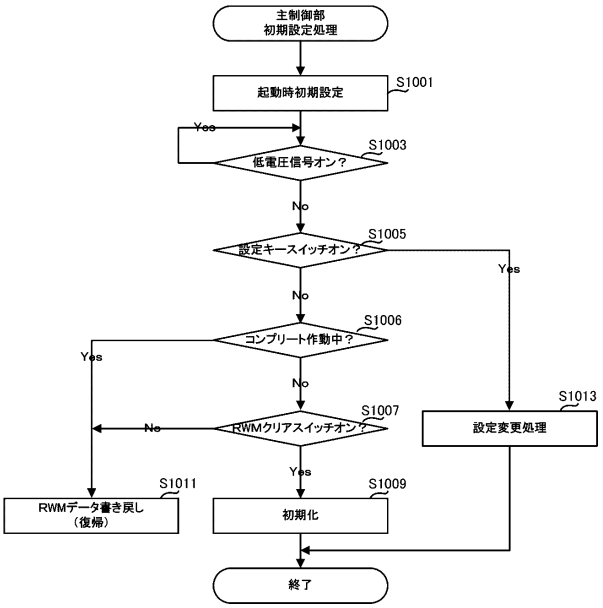
【図１８５】



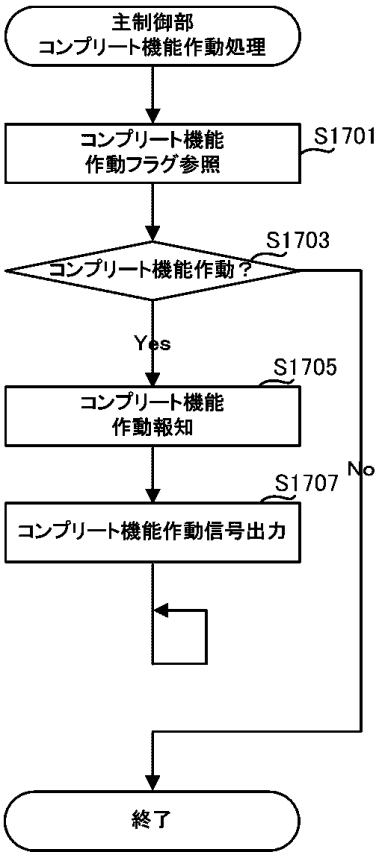
【図１８６】



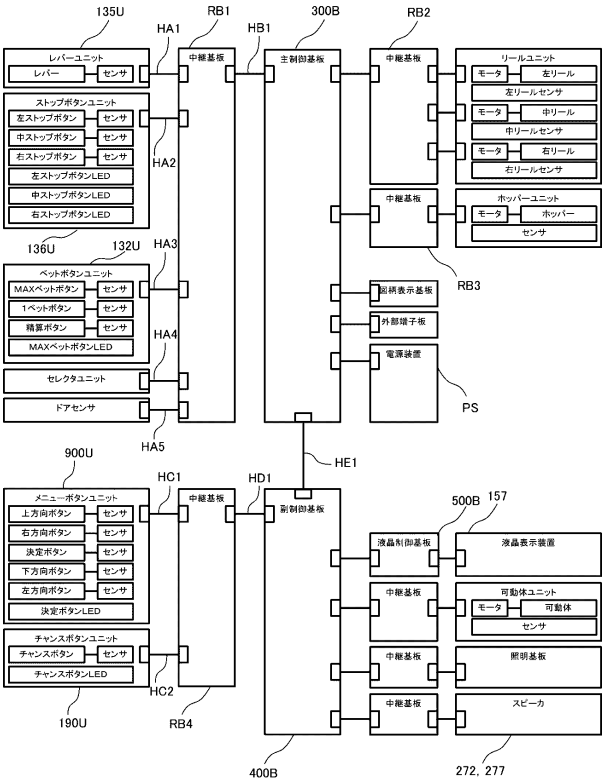
【図１８７】



【図１８８】



【図１８９】



【図１９０】

(a)

	ベット操作	レバー操作	左停止操作	中停止操作	右停止操作
扉状態	閉状態	閉状態	閉状態	閉状態	閉状態
扉センサ	閉検知	閉検知	閉検知	閉検知	閉検知
ベット状態	ベット	ベット	ベット	ベット	非ベット
ＭＡＸベットボタン	**操作**	非操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	**操作**	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハーネス	接続	接続	接続	接続	接続
左停止ボタン	非操作	非操作	**操作**	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	**操作**	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	**操作**
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	**回転**	**停止**	停止	停止
中リール	停止	**回転**	回転	**停止**	停止
右リール	停止	**回転**	回転	回転	**停止**
表示手段	通常背景表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第二の表示
スピーカ	通常ＢＧＭ	第一の音声	第一の音声	第一の音声	第二の音声
ランプ（サイド・トップ）	通常発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第二の発光態様
レバー用モニタＬＥＤ	第一の態様	**第二の態様**	第一の態様	第一の態様	第一の態様

(b)

	ベット操作	ハーネス抜線	左停止操作	中停止操作	右停止操作
扉状態	閉状態	閉状態	閉状態	閉状態	閉状態
扉センサ	閉検知	閉検知	閉検知	閉検知	閉検知
ベット状態	ベット	ベット	ベット	ベット	非ベット
ＭＡＸベットボタン	**操作**	非操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	**非操作**	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハーネス	接続	**非接続**	**非接続**	**非接続**	**非接続**
左停止ボタン	非操作	非操作	**操作**	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	**操作**	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	**操作**
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	**回転**	**停止**	停止	停止
中リール	停止	**回転**	回転	**停止**	停止
右リール	停止	**回転**	回転	回転	**停止**
表示手段	通常背景表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第二の表示
スピーカ	通常ＢＧＭ	第一の音声	第一の音声	第一の音声	第二の音声
ランプ（サイド・トップ）	通常発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第二の発光態様
レバー用モニタＬＥＤ	第一の態様	**第二の態様**	**第二の態様**	**第二の態様**	**第二の態様**

(c)

	ベット操作	ハーネス抜線	左停止操作	中停止操作	右停止操作
扉状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知
ベット状態	ベット	ベット	ベット	ベット	非ベット
ＭＡＸベットボタン	**操作**	非操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	**非操作**	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハーネス	接続	**非接続**	**非接続**	**非接続**	**非接続**
左停止ボタン	非操作	非操作	**操作**	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	**操作**	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	**操作**
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	**回転**	**回転**	回転	回転
中リール	停止	**回転**	回転	**回転**	回転
右リール	停止	**回転**	回転	回転	**回転**
表示手段	通常背景表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示
スピーカ	通常ＢＧＭ	第一の音声	第一の音声	第一の音声	第一の音声
ランプ（サイド・トップ）	通常発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様
レバー用モニタＬＥＤ	第一の態様	**第二の態様**	**第二の態様**	**第二の態様**	**第二の態様**

【図１９１】

(a)

	レバー押下	ベット操作	ハーネス抜線
扉状態	開状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知	開検知
ベット状態	非ベット	ベット	ベット
ＭＡＸベットボタン	非操作	**操作**	非操作
レバー	**操作**	**操作**	**操作**
レバーユニットハーネス	接続	接続	**非接続**
左停止ボタン	非操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続	接続
左リール	停止	停止	停止
中リール	停止	停止	停止
右リール	停止	停止	停止
表示手段	通常背景表示	通常背景表示	通常背景表示
スピーカ	通常ＢＧＭ	通常ＢＧＭ	通常ＢＧＭ
ランプ（サイド・トップ）	通常発光態様	通常発光態様	通常発光態様
レバー用モニタＬＥＤ	**第二の態様**	**第二の態様**	**第二の態様**

(b)

	ベット操作	左停止押下	レバー押下	左停止非押下	ハーネス抜線
扉状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知
ベット状態	ベット	ベット	ベット	ベット	ベット
ＭＡＸベットボタン	操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	非操作	**操作**	**操作**	**操作**
レバーユニットハーネス	接続	接続	接続	接続	**非接続**
左停止ボタン	非操作	**操作**	**操作**	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	停止	停止	停止	停止
中リール	停止	停止	停止	停止	停止
右リール	停止	停止	停止	停止	停止
表示手段	通常背景表示	通常背景表示	通常背景表示	通常背景表示	通常背景表示
スピーカ	通常ＢＧＭ	通常ＢＧＭ	通常ＢＧＭ	通常ＢＧＭ	通常ＢＧＭ
ランプ（サイド・トップ）	通常発光態様	通常発光態様	通常発光態様	通常発光態様	通常発光態様
レバー用モニタＬＥＤ	第一の態様	第一の態様	**第二の態様**	**第二の態様**	**第二の態様**

【図１９２】

(a)

	中継ハーネス抜線前	中継ハーネス抜線
扉状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知
ベット状態	非ベット	非ベット
ＭＡＸベットボタン	非操作	非操作
レバー	非操作	非操作
レバーユニットハーネス	接続	接続
左停止ボタン	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続
左リール	停止	停止
中リール	停止	停止
右リール	停止	停止
表示手段	通常背景表示	**第三の表示**
スピーカ	通常ＢＧＭ	**第三の音声**
ランプ（サイド・トップ）	通常発光態様	**第三の発光態様**
レバー用モニタＬＥＤ	第一の態様	**第二の態様**

(b)

	ベット操作	レバーユニットハーネス抜線	中継ハーネス抜線
扉状態	開状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知	開検知
ベット状態	ベット	ベット	ベット
ＭＡＸベットボタン	操作	非操作	非操作
レバー	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハーネス	接続	非接続	非接続
左停止ボタン	非操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続	接続
左リール	停止	**回転**	回転
中リール	停止	**回転**	回転
右リール	停止	**回転**	回転
表示手段	通常背景表示	**第一の表示**	**第三の表示**
スピーカ	通常ＢＧＭ	**第一の音声**	**第三の音声**
ランプ（サイド・トップ）	通常発光態様	**第一の発光態様**	**第三の発光態様**
レバー用モニタＬＥＤ	第一の態様	**第二の態様**	**第二の態様**

【図１９３】

(a)

	メニュー表示中	ペットボタンハーネス接続	ペット押下	ペット状態ハーネス接続	レバーユニットハーネス接続	停止ボタン全押下	停止ボタンハーネス接続	停止ボタンハーネス接続
扉状態	開状態	開状態	敷状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知
ペット状態	非ペット	非ペット	ペット	ペット	ペット	ペット	ペット	ペット
MAXペットボタン	非操作	非操作	操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
ペットボタンユニットハーネス	接続	非接続	接続	接続	接続	接続	接続	接続
レバー	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハーネス	接続	接続	接続	接続	非接続	接続	接続	接続
左向ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	操作	操作	操作
中向ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	操作	操作	操作
右向ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	操作	操作	操作
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続	接続	接続	接続	非接続	接続	接続
左ボール	停止	停止	停止	停止	回転	回転	停止	停止
中ボール	停止	停止	停止	停止	回転	回転	回転	停止
右ボール	停止	停止	停止	停止	回転	回転	回転	停止
表示手段	メニュー表示	メニュー表示	メニュー表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第二の表示
スピーカ	メニューBGM	メニューBGM	メニューBGM	第四のBGM	第一の発光態様	第一の音声	第一の音声	第二の音声
ランプ（サイド・トップ）	メニュー発光態様	メニュー発光態様	メニュー発光態様	第四の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第二の発光態様

(b)

	メニュー表示中	ペットボタンハーネス接続	ペット押下	ペット状態ハーネス接続	レバーユニットハーネス接続	停止ボタン全押下	停止ボタンハーネス接続
扉状態	開状態	開状態	敷状態	開状態	開状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知
ペット状態	非ペット	非ペット	ペット	ペット	ペット	ペット	ペット
MAXペットボタン	非操作	非操作	操作	非操作	非操作	非操作	非操作
ペットボタンユニットハーネス	接続	非接続	接続	接続	接続	接続	接続
レバー	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハーネス	接続	接続	接続	非接続	接続	接続	接続
左向ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	操作	操作
中向ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	操作	操作
右向ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	操作	操作
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続	接続	接続	非接続	接続	接続
左ボール	停止	停止	停止	停止	回転	回転	停止
中ボール	停止	停止	停止	停止	回転	回転	停止
右ボール	停止	停止	停止	停止	回転	回転	停止
表示手段	メニュー表示	メニュー表示	メニュー表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示
スピーカ	メニューBGM	メニューBGM	メニューBGM	第四のBGM	第一の発光態様	第一の音声	第一の音声
ランプ（サイド・トップ）	メニュー発光態様	メニュー発光態様	メニュー発光態様	第四の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様

【図１９４】

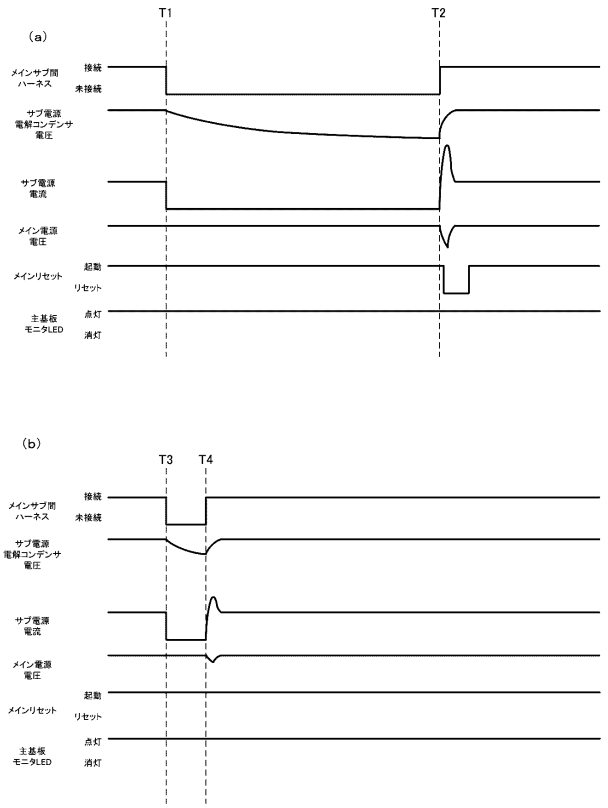
(a)

	メニュー表示中	メニューボタンハーネス接続	メニューボタン全押下	メニューボタンハーネス接続	メニューボタンハーネス接続	停止ボタン	停止ボタンハーネス接続	メニューボタンハーネス接続
扉状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知
左方向ボタン	非操作	非操作	操作	操作	操作	操作	操作	操作
右方向ボタン	非操作	非操作	操作	操作	操作	操作	操作	操作
上方向ボタン	非操作	非操作	操作	操作	操作	操作	操作	操作
下方向ボタン	非操作	非操作	操作	操作	操作	操作	操作	操作
決定ボタン	非操作	非操作	操作	操作	操作	操作	操作	操作
メニューボタンユニットハーネス	接続	非接続	接続	非接続	接続	接続	接続	接続
表示手段	メニュー表示	メニュー表示	メニュー表示	第四の表示	第四の表示	第四の表示	第五の表示	第四の表示
スピーカ	メニューBGM	メニューBGM	メニューBGM	第四の音声	第四の音声	第四の音声	第五の音声	第四の音声
ランプ（サイド・トップ）	メニュー発光態様	メニュー発光態様	メニュー発光態様	第四の発光態様	第四の発光態様	第五の発光態様	第五の発光態様	第四の発光態様

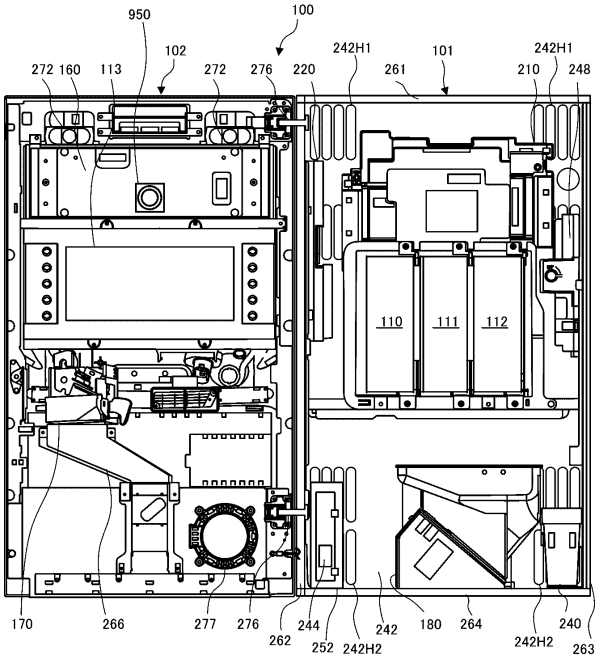
(b)

	メニュー表示中	メニューボタンハーネス接続	メニューボタン全押下	メニューボタンハーネス接続	メニューボタンハーネス接続	メニューボタンハーネス接続	メニューボタンハーネス接続	メニューボタンハーネス接続
扉状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知
左方向ボタン	非操作	非操作	操作	操作	操作	操作	操作	操作
右方向ボタン	非操作	非操作	操作	操作	操作	操作	操作	操作
上方向ボタン	非操作	非操作	操作	操作	操作	操作	操作	操作
下方向ボタン	非操作	非操作	操作	操作	操作	操作	操作	操作
決定ボタン	非操作	非操作	操作	操作	操作	操作	操作	操作
メニューボタンユニットハーネス	接続	非接続	接続	非接続	接続	接続	接続	接続
表示手段	メニュー表示	メニュー表示	メニュー表示	第四の表示	第四の表示	第四の表示	第五の表示	第四の表示
スピーカ	メニューBGM	メニューBGM	メニューBGM	第四の音声	第四の音声	第四の音声	第五の音声	第四の音声
ランプ（サイド・トップ）	メニュー発光態様	メニュー発光態様	メニュー発光態様	第四の発光態様	第四の発光態様	第五の発光態様	第五の発光態様	第四の発光態様

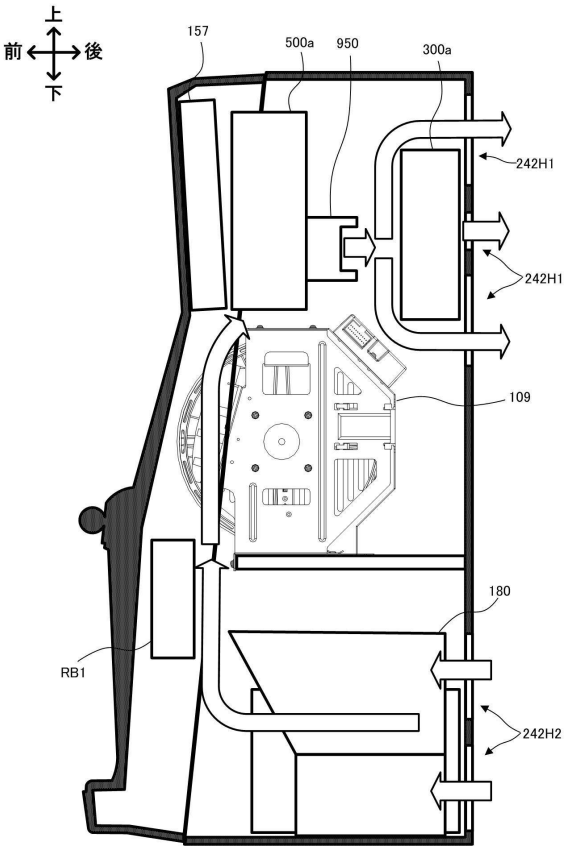
【図１９５】



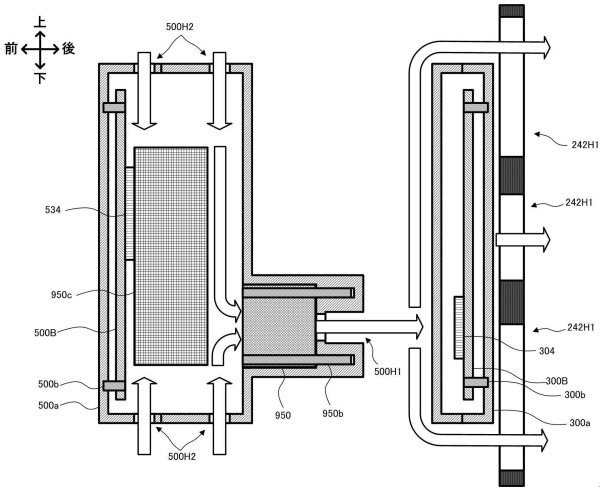
【図１９６】



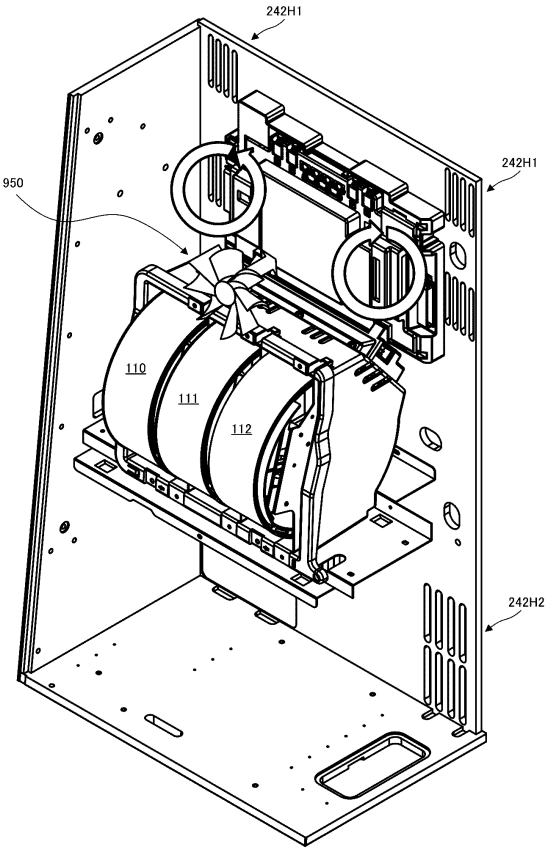
【図１９７】



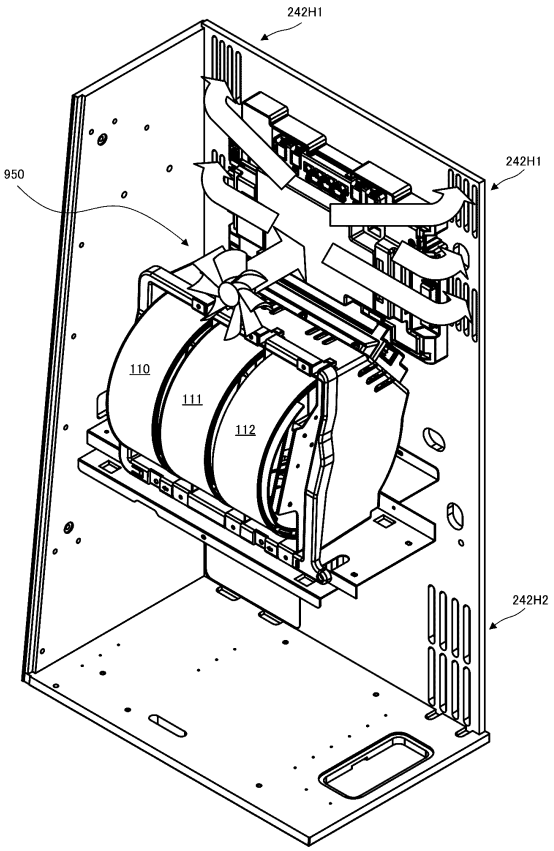
【図１９８】



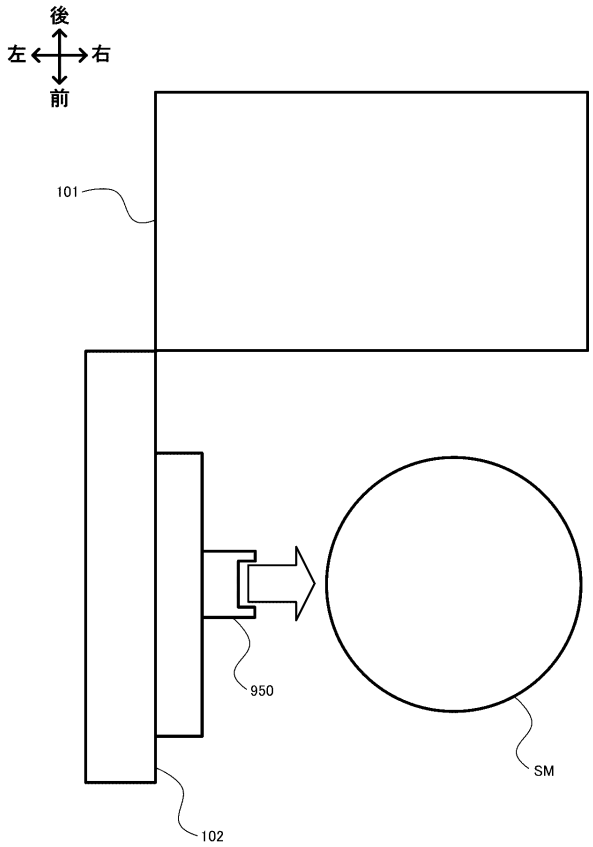
【図１９９】



【図２００】



【図２０１】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１７－０５１６７７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０４８９４４（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４、７／０２