

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7264525号  
(P7264525)

(45)発行日 令和5年4月25日(2023.4.25)

(24)登録日 令和5年4月17日(2023.4.17)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 1 1 A

A 6 3 F

5/04

6 0 5 B

請求項の数 1 (全207頁)

(21)出願番号 特願2021-164135(P2021-164135)  
(22)出願日 令和3年10月5日(2021.10.5)  
(65)公開番号 特開2023-55043(P2023-55043A)  
(43)公開日 令和5年4月17日(2023.4.17)  
審査請求日 令和4年3月18日(2022.3.18)

(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 嶋▲崎▼ 正悟  
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 奈良田 新一

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】

投入操作手段と、  
第一の操作手段と、  
第二の操作手段と、  
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。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

## 【０００１】

本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（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、遊技台は、遊技を行うにあたって実際のメダルを必要とするものがある（例えば、特許文献１）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【０００３】

【文献】特開２０１７－１７６４１５号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【０００４】

従来の遊技台では、メダルを用いることにより、店員によるメダル計数作業が発生することに加え、他店メダルの持ち込み等の不正の問題が生じていた。

## 【０００５】

本発明は、メダルを用いることがない遊技台、遊技管理装置および遊技システムを提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【０００６】

上記課題を解決するため、本発明の遊技台は、  
投入操作手段と、  
第一の操作手段と、  
第二の操作手段と、  
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数更新処理を行う遊技価値数制御手段と、  
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。

## 【発明の効果】

## 【０００７】

本発明によれば、メダルを用いることがない遊技台、遊技管理装置および遊技システムを提供することができる。

## 【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２】制御部の回路ブロック図である。

【図３】各基板と各ユニットの接続例を示す図である。

【図４】図３に示す主制御基板３００Ｂと、同じく図３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。

10

20

30

40

50

【図 5】図 1 に示すスロットマシン 1 0 0 および貸出機 7 0 0 を含む遊技システムの構成図である。

【図 6】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 7】遊技制御部 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 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 8】メダル数制御部 3 5 0 と貸出機 7 0 0 の間で行われる通信についての詳細を示す図である。

【図 9】(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 1 0】遊技制御状態コマンドを示す表である。

10

【図 1 1】メダル数制御状態コマンドを示す表である。

【図 1 2】遊技制御部 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 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 1 3】(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 3 5 0 から遊技制御部 3 0 2 に返信される応答コマンドの詳細を示す図である。

【図 1 4】遊技制御部 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 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 1 5】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 1 6】図 1 5 におけるメダル投入・スタートレバー受付処理（ステップ S 1 0 2）のフローチャートである。

20

【図 1 7】図 1 6 におけるメダル投入中処理（ステップ S 1 0 1 1）のフローチャートである。

【図 1 8】図 1 7 における精算ボタン処理（ステップ S 1 1 0 2）のフローチャートである。

【図 1 9】図 1 7、図 1 8、図 2 2 におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップ S 1 1 1 1、ステップ S 1 2 0 5、ステップ S 1 6 0 5）のフローチャートである。

【図 2 0】図 1 9 における三連コマンド送信処理（ステップ S 1 3 0 7）のフローチャートである。

【図 2 1】図 1 6、図 2 0 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 S 1 0 1 4、S 1 4 0 3、S 1 4 0 6、ステップ S 1 4 0 9）のフローチャートである。

30

【図 2 2】図 1 5 におけるメダル付与処理（ステップ S 1 0 9）のフローチャートである。

【図 2 3】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 2 4】図 2 3 におけるエラー監視処理（ステップ S 2 0 3）の一つである断線判定処理のフローチャートである。

【図 2 5】図 2 3 におけるメダル数制御コマンド受信処理（ステップ S 2 0 6）のフローチャートである。

【図 2 6】図 2 3 における遊技制御コマンド送信処理（ステップ S 2 0 7）のフローチャートである。

【図 2 7】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 2 8】図 2 7 における R A M 異常判定処理（ステップ S 3 0 2）のフローチャートである。

40

【図 2 9】R A M クリア処理の対象範囲を示す表である。

【図 3 0】図 2 8 等におけるエラー要求設定処理（ステップ S 3 0 2 2）のフローチャートである。

【図 3 1】図 2 7 における準備処理（ステップ S 3 0 3）のフローチャートである。

【図 3 2】図 2 7 における遊技機情報通知送信処理（ステップ S 3 0 4）のフローチャートである。

【図 3 3】図 3 2 における遊技機情報種別取得処理（ステップ S 3 3 0 5）のフローチャートである。

【図 3 4】図 2 7 における計数通知送信処理（ステップ S 3 0 5）のフローチャートであ

50

る。

【図 3 5】図 2 7 における貸出通知受信確認処理（ステップ S 3 0 6）のフローチャートである。

【図 3 6】図 2 7 における貸出受領結果応答送信処理（ステップ S 3 0 8）のフローチャートである。

【図 3 7】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 3 8】図 3 7 における貸出通知受信処理（ステップ S 4 0 4）のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 8 における貸出枚数判定処理（ステップ S 4 0 0 4）のフローチャートである。

10

【図 4 0】図 3 7 における計数予定枚数更新処理（ステップ S 4 0 5）のフローチャートである。

【図 4 1】図 3 7 における遊技制御部コマンド受信処理（ステップ S 4 0 6）のフローチャートである。

【図 4 2】図 4 1 における遊技制御状態コマンド受信処理（ステップ S 4 3 0 4）のフローチャートである。

【図 4 3】図 4 1 における遊技制御優先コマンド受信処理（ステップ S 4 3 0 5）のフローチャート（前半）である。

【図 4 4】図 4 1 における遊技制御優先コマンド受信処理（ステップ S 4 3 0 5）のフローチャート（後半）である。

20

【図 4 5】図 4 4 における投入コマンド受信処理（ステップ S 4 5 1 7）のフローチャートである。

【図 4 6】図 4 4 における精算コマンド受信処理（ステップ S 4 5 1 9）のフローチャートである。

【図 4 7】図 4 4 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 S 4 5 2 1）のフローチャートである。

【図 4 8】図 4 7、図 4 9 における遊技情報設定処理（ステップ S 4 8 0 6、S 4 A 1 9）のフローチャートである。

【図 4 9】図 4 4 における払出コマンド受信処理（ステップ S 4 5 2 3）のフローチャートである。

30

【図 5 0】図 4 9 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 S 4 A 1 1）のフローチャートである。

【図 5 1】図 4 4 におけるエラー発生コマンド受信処理（ステップ S 4 5 2 4）のフローチャートである。

【図 5 2】図 3 7 におけるエラー監視処理（ステップ S 4 0 7）のフローチャートである。

【図 5 3】図 3 7 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 S 4 0 8）のフローチャートである。

【図 5 4】図 3 7 における表示器表示処理（ステップ S 4 0 9）のフローチャートである。

【図 5 5】図 1 7 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 5 6】図 2 0 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。

40

【図 5 7】図 4 5 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 5 8】図 4 0 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 5 9】図 4 0 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 6 0】（a）は、第 1 副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 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 4 0 0 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 4 0 0 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 S 3 0 7）のフローチャートである。

【図 6 1】（a）は、第 2 副制御部 5 0 0 の CPU 5 0 4 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 5 0 0 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 5 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートであり、（

50

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62】計数ボタン171が操作された第1の例を示す図である。

【図63】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64】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65】計数終了演出の例を示すタイミングチャートである。

【図66】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67】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68】(a)は、図67(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67(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。

10

【図69】図59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70】(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71】自動計数中であることを表す表示例を示す図である。

【図72】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73】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。

20

【図74】図73に示す例の変形例を示すタイミングチャートである。

【図75】図73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76】(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77】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78】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79】図78に示す例の変形例を示す図である。

30

【図80】図78に示す例とは全く異なる別例を示す図である。

【図81】(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82】(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83】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84】(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85】(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。

40

【図86】(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87】(a)は、図86(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

50

である。

【図 88】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 89】「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 90】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 91】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 92】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 93】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 94】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 95】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 96】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 97】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 98】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 99】図 98（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 100】図 98（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。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、図面を用いて、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】

〈基本実施形態〉

以下、図面を用いて、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。なお、本実施形態は実際のメダルを用いず、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。

【0011】

以下説明するスロットマシンは、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。

【0012】

まず、図 1 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 1 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。

【0013】

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 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 1

10

20

30

40

50

1 0 乃至 1 1 2 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。

【0 0 1 4】

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 1 1 0 乃至 1 1 2 が構成されている。リール 1 1 0 乃至 1 1 2 上の図柄は、遊技者から見ると、表示窓 1 1 3 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 1 1 0 の上段に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール 1 1 0 の中段に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール 1 1 0 の下段に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール 1 1 1 の上段に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール 1 1 1 の中段に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール 1 1 1 の下段に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール 1 1 2 10の上段に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール 1 1 2 の中段に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール 1 1 2 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 1 1 0 乃至 1 1 2 のそれぞれの図柄は表示窓 1 1 3 を通して各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 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 1 1 0 乃至 1 1 2 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 1 1 0 乃至 1 1 2 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 1 に示すスロットマシン 1 0 0 20では、3 個のリールをスロットマシン 1 0 0 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。

【0 0 1 5】

各々のリール 1 1 0 乃至 1 1 2 の背面には、表示窓 1 1 3 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 1 0 0 内部において各々のリール 1 1 0 乃至 1 1 2 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 1 1 0 乃至 1 1 2 を停止させる。

【0 0 1 6】

入賞ライン表示ランプ 1 2 0 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。

【0 0 1 7】

告知ランプ 1 2 3 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 1 2 4 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 1 2 2 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 1 2 8 は演出用のランプである。

【0 0 1 8】

10

20

30

40

50

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１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。

10

#### 【００１９】

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。

#### 【００２０】

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。

20

#### 【００２１】

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。

30

40

#### 【００２２】

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。

50

## 【0023】

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。

## 【0024】

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2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。

## 【0025】

計数ボタン171は、図2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。

## 【0026】

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。

## 【0027】

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2参照）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2参照）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。

## 【0028】

図1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。

## 【0029】

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。

## 【0030】

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。

## 【0031】

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。

## 【0032】

10

20

30

40

50

「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2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。

【0033】

「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。

【0034】

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ーに受け付けられ、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。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

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。

#### 【００３９】

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５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５に示す中間管理端末８１０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。

#### 【００４０】

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。

#### 【００４１】

さらに、図１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５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。

#### 【００４２】

次に、図２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。

#### 【0043】

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。

#### 【0044】

##### 《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、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、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、この割り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、 $256 \times 47 \div 8 \text{ MHz} = 1.504 \text{ ms}$ となる。

#### 【0045】

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）。

#### 【0046】

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

10

20

30

40

50

ダルをメダル数制御部 350 に返却する処理を実行する。

【0047】

また、遊技制御部 302 の CPU 304 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。CPU 304 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 RAM 308 に格納されている。

【0048】

主制御部 300 は、リール 110 乃至 112 に設けたモータ 110m ~ 112m（図 3 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。

【0049】

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。

【0050】

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 5 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。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

メダル数制御部 350 も、遊技制御部 302 と同じように、CPU 354 と、ROM 356 と、RAM 358 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 360 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。CPU 304 と CPU 354 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、CPU 304 に、ROM 306 と RAM 308 を使用させて、ROM 356 と RAM 358 を使用させることなく、CPU 354 に、ROM 356 と RAM 358 を使用させて、ROM 306 と RAM 308 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 CPU 354 も、不図示の水

10

20

30

40

50

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、この割り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。

#### 【0054】

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）。

#### 【0055】

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。

#### 【0056】

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。

#### 【0057】

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。

#### 【0058】

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。

#### 【0059】

なお、図2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

10

20

30

40

50

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。

#### 【００６０】

##### 《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。

#### 【００６１】

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、この割り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。

#### 【００６２】

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。

#### 【００６３】

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。

#### 【００６４】

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。

#### 【００６５】

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。

#### 【００６６】

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。

## 【0067】

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。

## 【0068】

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、この割り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。

## 【0069】

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。

## 【0070】

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。

## 【0071】

図3は、各基板と各ユニットの接続例を示す図である。

## 【0072】

この図3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1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。

## 【0073】

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。

## 【0074】

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。

## 【0075】

図3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

10

20

30

40

50

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。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

図3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3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。

【0080】

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2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2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。

【0081】

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。

#### 【0082】

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。

#### 【0083】

図3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3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。

#### 【0084】

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2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2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。

#### 【0085】

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。

#### 【0086】

なお、図1に示すスロットマシン100は、図2に示すように第2副制御部500も備えており、図3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。

#### 【0087】

以上説明したように、主制御基板300Bとリールユニット109はハーネスMR1～3で電氣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で電氣的に接続されている。

#### 【0088】

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 2 6 5 が接続されていて電源スイッチ 2 4 4 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 1 1 0 ～ 1 1 2 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。

#### 【 0 0 8 9 】

通電状態で点灯する、図 3 に示すいずれのモニタ LED（電源制御 2 4 V モニタ LED 2 4 P L、電源制御 5 V モニタ LED 5 P L、主制御 2 4 V モニタ LED 2 4 M L、主制御 5 V モニタ LED 5 M L、副制御 2 4 V モニタ LED 2 4 S L、副制御 5 V モニタ LED 5 S L）も電断状態では消灯している。

#### 【 0 0 9 0 】

しかしながら、手動で左リール 1 1 0 を回転させると、左リール 1 1 0 を回転させるモータ 1 1 0 m（図 3 参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図 3 を参照しながら説明を続けると、モータ 1 1 0 m で発生した誘導電流は、ハーネス M R 1 を通って主制御基板 3 0 0 B に流れ込み、リール駆動 I C 3 2 2 i から 2 4 V 電源ラインと 5 V 電源ラインそれぞれに供給される。主制御 2 4 V モニタ LED 2 4 M L とグラウンドの間には主制御 2 4 V 調整抵抗 2 4 M R が設けられており、主制御 5 V モニタ LED 5 M L とグラウンドの間には主制御 5 V 調整抵抗 5 M R が設けられている。主制御 2 4 V モニタ LED 2 4 M L は、主制御 2 4 V 調整抵抗 2 4 M R 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 5 V モニタ LED 5 M L は、主制御 5 V 調整抵抗 5 M R 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、2 4 V 電源ラインには、主制御 2 4 V コンデンサ 2 4 M C が設けられているため、しばらくの間は主制御 2 4 V モニタ LED 2 4 M L は点灯を継続する。一方、5 V 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 5 V モニタ LED 5 M L 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 5 V モニタ LED 5 M L は主制御 2 4 V モニタ LED 2 4 M L よりも先に消灯する。なお、5 V 電源ラインにも、主制御 2 4 V コンデンサ 2 4 M C よりも低容量のコンデンサを設けておいてもよい。

#### 【 0 0 9 1 】

主制御基板 3 0 0 B に流れ込んだ誘導電流は、今度は、ハーネス P M を通って電源制御基板 2 5 2 B に流れ込み、コネクタ P C 2 から 2 4 V 電源ラインと 5 V 電源ラインそれぞれに供給される。電源制御 2 4 V モニタ LED 2 4 P L とグラウンドの間には電源制御 2 4 V 調整抵抗 2 4 P R が設けられており、電源制御 5 V モニタ LED 5 P L とグラウンドの間には電源制御 5 V 調整抵抗 5 P R が設けられている。電源制御 2 4 V モニタ LED 2 4 P L は、電源制御 2 4 V 調整抵抗 2 4 P R 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 5 V モニタ LED 5 P L は、電源制御 5 V 調整抵抗 5 P R 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 3 0 0 B の LED（2 4 M L，5 M L）と電源制御基板 2 5 2 B の LED（2 4 P L，5 P L）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、2 4 V 電源ラインには、電源制御 2 4 V コンデンサ 2 4 P C が設けられているため、しばらくの間は電源制御 2 4 V モニタ LED 2 4 P L は点灯を継続する。また、5 V 電源ラインにも電源制御 5 V コンデンサ 5 P C が設けられているため、しばらくの間は電源制御 5 V モニタ LED 5 P L も点灯を継続する。

#### 【 0 0 9 2 】

電源制御基板 2 5 2 B に流れ込んだ誘導電流は、さらに、ハーネス P S 1 を通って第 1 副制御基板 4 0 0 B に流れ込み、コネクタ S C 1 から 2 4 V 電源ラインに供給される。副制御 2 4 V モニタ LED 2 4 S L とグラウンドの間には副制御 2 4 V 調整抵抗 2 4 S R が設けられている。副制御 5 V モニタ LED 5 S L とグラウンドの間には副制御 5 V 調整抵抗 5 S R が設けられている。副制御 2 4 V モニタ LED 2 4 S L は、副制御 2 4 V 調整抵抗 2 4 S R 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 2 5 2 B に流れ込んだ誘導電流は、ハーネス P S 2 を通って第 1 副制御基板

10

20

30

40

50

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とグラウ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。

10

#### 【0093】

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、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3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3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。

20

#### 【0094】

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。

30

#### 【0095】

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。

#### 【0096】

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3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3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3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3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。

40

#### 【0097】

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

50

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。

#### 【0098】

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を回転させると電氣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、電氣的接続不良の確認を行うことができる。

#### 【0099】

また、電断状態であっても、図1に示すシャッタ163は手動で開閉することができる。

#### 【0100】

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3参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図3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を通過して第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。

#### 【0101】

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を通過して電源制御基板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も通過して電源制御基板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。

#### 【0102】

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を通過して主制御基板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。

#### 【0103】

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3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3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。

#### 【0104】

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。

#### 【0105】

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。

#### 【0106】

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3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3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。

#### 【0107】

図4は、図3に示す主制御基板300Bと、同じく図3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3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。

#### 【0108】

この図4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4に示す主制御部基板300Bとリールユニット109の間にはリール用中継基板902Bが示されている。

#### 【0109】

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R

C 3 に接続したハーネス M R 3 2 が接続するコネクタ R R R 3 も設けられている。

【 0 1 1 0 】

図 4 における接続例でも、電断状態においてリール 1 1 0 ～ 1 1 2 を手動で回転させると、正常であれば、主制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 M L および主制御 5 V モニタ L E D 5 M L 等のモニタ L E D が点灯する。しかしながら、主制御部基板 3 0 0 B とリールユニット 1 0 9 との間にある複数のハーネス M R 1 1、M R 1 2、M R 2 1、M R 2 2、M R 2 1、M R 3 2 が断線していたり、正常に接続されていないと、主制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 M L および主制御 5 V モニタ L E D 5 M L 等のモニタ L E D は点灯しない。

【 0 1 1 1 】

図 4 における接続例では、リール用中継基板 9 0 2 B を設けたことで、図 3 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、電氣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 L E D の点灯状態から、電氣的接続不良を簡単に確認することができる。

10

【 0 1 1 2 】

なお、リール用中継基板 9 0 2 B にも、2 4 V 電源ラインに 2 4 V モニタ L E D と調整抵抗を設け、5 V 電源ラインに 5 V モニタ L E D 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 L E D も点灯するようにすることで、電氣的接続不良の確認を行うことができる。

【 0 1 1 3 】

なお、ここでの説明では、可動体として、左リール 1 1 0、中リール 1 1 1、右リール 1 1 2 およびシャッタ 1 6 3 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。

20

【 0 1 1 4 】

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 L E D ランプに代えて、7 セグメント ( S E G ) 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。

30

【 0 1 1 5 】

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 L E D を発光させるには、調整抵抗 ( 2 4 M R, 5 M R, 2 4 P R, 5 P R, 2 4 S R, 5 S R ) 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ばよく、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はなく、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。

【 0 1 1 6 】

なお、上記説明した構成は、  
発光手段と、

40

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氣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。

【 0 1 1 7 】

図 5 は、図 1 に示すスロットマシン 1 0 0 および貸出機 7 0 0 を含む遊技システムの構

50

成図である。

【0118】

図5に示すように、遊技システムSは、図1に示すスロットマシン100、同じく図1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。

【0119】

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。

【0120】

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。

【0121】

《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。

【0122】

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。

【0123】

図6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。

【0124】

図6(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を表す情報（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2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。

【０１２５】

図６（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。

【０１２６】

図６（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。

【０１２７】

図７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。

【０１２８】

図７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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

図７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。

【０１３１】

図８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。

【０１３２】

図８（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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0133】

図8(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6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。

10

#### 【0134】

図9(a)は、ホールコン・不正監視情報の詳細を示す図である。

#### 【0135】

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。

#### 【0136】

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1参照)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。

20

#### 【0137】

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。

#### 【0138】

有利状態情報は、図6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。

30

#### 【0139】

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。

#### 【0140】

図9(b)は、エラーコードの一覧表である。なお、図9(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。

#### 【0141】

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6(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

40

50

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9(b)に示す各種エラーが発生した場合にはいずれも、図1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。

#### 【0142】

遊技機不正情報には、図6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。

#### 【0143】

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。

#### 【0144】

図8(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、最も通知回数が増えるホールコン・不正監視情報になる。

#### 【0145】

図8(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7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32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1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。

#### 【0146】

図8(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7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

10

20

30

40

50

する。メダル数制御部 350 では、後述する図 34 に示すステップ S 3502 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 1 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。

【0147】

図 8（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、RAM 358 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。

【0148】

続いて、図 7 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。

【0149】

図 10 は、遊技制御状態コマンドを示す表である。

【0150】

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 10 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。

【0151】

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）を表すコマンドを送信する。以上で遊技機状態情報の送信が完了する。

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

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。

【0155】

10

20

30

40

50

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。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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。

【0159】

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。

【0160】

最後に、チェックサム値を送信する。チェッ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10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。

【0161】

続いて、図7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。

【0162】

図11は、メダル数制御状態コマンドを示す表である。

【0163】

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11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。

【0164】

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。

10

20

30

40

50

## 【0165】

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。

## 【0166】

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。

## 【0167】

最後に、図9（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11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。

## 【0168】

次いで、図7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。

## 【0169】

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。

## 【0170】

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9（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。

## 【0171】

図12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。

## 【0172】

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。

## 【0173】

図13（a）は、遊技制御優先コマンドの詳細を示す図である。

## 【0174】

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

10

20

30

40

50

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１２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。

#### 【０１７５】

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。

10

#### 【０１７６】

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。

#### 【０１７７】

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。

20

#### 【０１７８】

図１２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。

#### 【０１７９】

図１３（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。

#### 【０１８０】

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が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。

30

#### 【０１８１】

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が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。

#### 【０１８２】

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が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。

40

#### 【０１８３】

図１４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。

#### 【０１８４】

図１３（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９（ｂ）に示す各種エラーが発生したこ

50

とが含まれるコマンドである。

#### 【0185】

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。

#### 【0186】

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。

#### 【0187】

##### 《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。

#### 【0188】

##### 《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。

#### 【0189】

##### 《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。

#### 【0190】

##### 《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。

#### 【0191】

##### 《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。

#### 【0192】

##### 《遊技制御部メイン処理》

まず、図15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。

#### 【0193】

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15に示す遊技制御部メイン処理を実行する。

#### 【0194】

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

10

20

30

40

50

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。

【0195】

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17を用いて後述する。

【0196】

ステップS103では、有効な入賞ラインを確定する。

10

【0197】

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。

【0198】

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。

【0199】

20

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。

【0200】

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。

30

【0201】

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。

【0202】

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22を用いて後述する。

【0203】

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

40

50

状態に関するステータスの更新を行う。

【0204】

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。

【0205】

次に、図16を用いて、図15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15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。

【0206】

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。

【0207】

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。

【0208】

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。

【0209】

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。

【0210】

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。

【0211】

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。

【0212】

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。

【0213】

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。

【0214】

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。

【0215】

ステップS1010では、現在の賭け数（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。

【0216】

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17を用いて後述する。

【0217】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0 1 2 では、メダル数制御部 3 5 0 への送信内容（2 バイト）のうち、上位バイトに 0 3 H が設定され、ステップ S 1 0 1 3 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。

【 0 2 1 8 】

ステップ S 1 0 1 3 では、メダル数制御部 3 5 0 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 S 1 0 1 4 に進む。

【 0 2 1 9 】

ステップ S 1 0 1 4 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 2 1 を用いて後述する。

【 0 2 2 0 】

ステップ S 1 0 1 5 では、スタートレバー受付コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 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。

【 0 2 2 1 】

次に、図 1 7 を用いて、図 1 6 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 S 1 0 1 1）の詳細について説明する。同図は、図 1 6 におけるメダル投入中処理（ステップ S 1 0 1 1）のフローチャートである。

【 0 2 2 2 】

まず、最初に実行されるステップ S 1 1 0 1 では、精算ボタン 1 3 4 の操作を受け付けたか否かが判定される。精算ボタン 1 3 4 の操作を受け付けた場合にはステップ S 1 1 0 2 に進み、精算ボタン 1 3 4 の操作を受け付けていない場合にはステップ S 1 1 0 3 に進む。

【 0 2 2 3 】

ステップ S 1 1 0 2 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 1 8 を用いて後述する。

【 0 2 2 4 】

ステップ S 1 1 0 3 では、いずれかのベットボタン 1 3 0、1 3 2 の操作を受け付けたか否かが判定される。ベットボタン 1 3 0、1 3 2 の操作を受け付けた場合にはステップ S 1 1 0 4 に進み、ベットボタン 1 3 0、1 3 2 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。

【 0 2 2 5 】

ステップ S 1 1 0 4 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 S 1 1 0 5 に進み、再遊技フラグがオンの場合にはステップ S 1 1 1 4 に進む。

【 0 2 2 6 】

ステップ S 1 1 0 5 では、要求枚数として 0 が設定され、ステップ S 1 1 0 6 に進む。なお、この要求枚数は、メダル数制御部 3 5 0 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。

【 0 2 2 7 】

ステップ S 1 1 0 6 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 S 1 1 0 7 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 S 1 1 1 0 に進む。

【 0 2 2 8 】

ステップ S 1 1 0 7 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 S 1 1 0 8 に進む。

【 0 2 2 9 】

ステップ S 1 1 0 8 では、操作を受け付けたと判定されたベットボタン 1 3 0、1 3 2 が 1 枚ベットボタン 1 3 0 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 1 3 0、1 3 2 が 1 枚ベットボタン 1 3 0 である場合にはステップ S 1 1 0 9 に進み、それ以外はステップ S 1 1 1 0 に進む。

10

20

30

40

50

## 【0230】

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。

## 【0231】

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は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は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。

## 【0232】

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。

## 【0233】

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19を用いて後述する。

## 【0234】

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。

## 【0235】

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。

## 【0236】

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。

## 【0237】

次に、図18を用いて、図17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17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。

## 【0238】

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。

## 【0239】

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。

## 【0240】

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。

## 【0241】

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。

## 【0242】

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19を用いて後述する。

## 【0243】

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

10

20

30

40

50

「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 S 1 2 0 7 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。

【0 2 4 4】

ステップ S 1 2 0 7 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。

【0 2 4 5】

次に、図 1 9 を用いて、図 1 7 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 S 1 1 1 1）、図 1 8 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 S 1 2 0 5）、図 2 2 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 S 1 6 0 5）、の詳細について説明する。同図は、図 1 7、図 1 8、図 2 2 におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップ S 1 1 1 1、ステップ S 1 2 0 5、ステップ S 1 6 0 5）のフローチャートである。

10

【0 2 4 6】

まず、最初に実行されるステップ S 1 3 0 1 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 S 1 3 0 2 に進む。

【0 2 4 7】

ステップ S 1 3 0 2 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 S 1 3 0 3 に進む。なお、この応答結果については、メダル数制御部 3 5 0 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。

【0 2 4 8】

ステップ S 1 3 0 3 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 S 1 3 0 4 に進む。

20

【0 2 4 9】

ステップ S 1 3 0 4 では、応答待機タイマの値に初期値（本実施形態では 1 0 0 m s に相当する値）が設定され、ステップ S 1 3 0 5 に進む。

【0 2 5 0】

ステップ S 1 3 0 5 では、送信残回数の値が 1 減算され、ステップ S 1 3 0 6 に進む。

【0 2 5 1】

ステップ S 1 3 0 6 では、送信残回数の値が 0 でなければステップ S 1 3 0 7 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。

30

【0 2 5 2】

ステップ S 1 3 0 7 では、三連コマンド送信処理が実行され、ステップ S 1 3 0 8 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 2 0 を用いて後述する。

【0 2 5 3】

ステップ S 1 3 0 8 では、応答待機タイマの値が 0 でなければステップ S 1 3 0 9 に進み、応答待機タイマの値が 0 であれば再度ステップ S 1 3 0 3 に進む。

【0 2 5 4】

ステップ S 1 3 0 9 では、メダル数制御部 3 5 0 からの応答を受信していればステップ S 1 3 1 0 に進み、受信していなければ再度ステップ S 1 3 0 8 に進む。

40

【0 2 5 5】

ステップ S 1 3 1 0 では、メダル数制御部 3 5 0 からの応答の受信結果が「再要求」であれば再度ステップ S 1 3 0 3 に進み、それ以外の受信結果であればステップ S 1 3 1 1 に進む。

【0 2 5 6】

ステップ S 1 3 1 1 では、メダル数制御部 3 5 0 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 S 1 3 1 2 に進む。

【0 2 5 7】

ステップ S 1 3 1 2 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。

50

## 【0258】

次に、図20を用いて、図19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19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13（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。

## 【0259】

まず、最初に行われるステップ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。

## 【0260】

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。

## 【0261】

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行われる。なお、この処理の詳細については図21を用いて後述する。

## 【0262】

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。

## 【0263】

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。

## 【0264】

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。

## 【0265】

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行われる。なお、この処理の詳細については図21を用いて後述する。

## 【0266】

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。

## 【0267】

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。

## 【0268】

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。

## 【0269】

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行われる。なお、この処理の詳細については図21を用いて後述する。

## 【0270】

次に、図21を用いて、図16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20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16、図20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。

## 【0271】

まず、最初に行われるステップ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、

10

20

30

40

50

送信バッファが空でない場合にはこのステップ S 1 5 0 1 を繰り返す。

【 0 2 7 2 】

ステップ S 1 5 0 2 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。

【 0 2 7 3 】

次に、図 2 2 を用いて、図 1 5 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 S 1 0 9）の詳細について説明する。同図は、図 1 5 におけるメダル付与処理（ステップ S 1 0 9）のフローチャートである。

【 0 2 7 4 】

まず、最初に実行されるステップ S 1 6 0 1 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 S 1 6 0 2 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 S 1 6 0 3 に進む。

【 0 2 7 5 】

ステップ S 1 6 0 2 では、要求枚数として払出枚数の値が設定され、ステップ S 1 6 0 4 に進む。

【 0 2 7 6 】

ステップ S 1 6 0 3 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 S 1 6 0 1 に進む。

【 0 2 7 7 】

ステップ S 1 6 0 4 では、メダル数制御部 3 5 0 への送信内容（2 バイト）のうち、上位バイトに 0 4 H が設定され、ステップ S 1 6 0 5 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。

【 0 2 7 8 】

ステップ S 1 6 0 5 では、メダル数制御部宛変動情報送信処理（図 1 9）が実行され、ステップ S 1 6 0 6 に進む。

【 0 2 7 9 】

ステップ S 1 6 0 6 では、ステップ S 1 6 0 5 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 S 1 6 0 7 に進み、応答結果が「正常」でなければステップ S 1 6 0 8 に進む。

【 0 2 8 0 】

ステップ S 1 6 0 7 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。

【 0 2 8 1 】

ステップ S 1 6 0 8 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 S 1 6 0 1 に進む。

【 0 2 8 2 】

《遊技制御部タイマ割込処理》

次に、図 2 3 を用いて、遊技制御部 3 0 2 の C P U 3 0 4 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。

【 0 2 8 3 】

遊技制御部 3 0 2 は、所定の周期（本実施形態では 1 . 4 9 m s に 1 回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ 3 1 2 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。

【 0 2 8 4 】

ステップ S 2 0 1 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、C P U 3 0 4 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。

【 0 2 8 5 】

ステップ S 2 0 2 では、W D T 3 1 4 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 3 2

10

20

30

40

50

．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。

【0286】

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。

【0287】

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。

【0288】

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。

【0289】

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25を用いて後述する。

【0290】

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26を用いて後述する。

【0291】

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。

【0292】

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。

【0293】

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。

【0294】

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

10

20

30

40

50

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。

【0295】

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。

【0296】

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。

10

【0297】

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15に示す遊技制御部メイン処理に復帰する。

【0298】

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。

20

【0299】

次に、図24を用いて、図23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23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。

【0300】

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。

【0301】

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ブ信号がオンであればステップS2004に進み、ストロブ信号がオフであればステップS2005に進む。

30

【0302】

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。

【0303】

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。

【0304】

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。

40

【0305】

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。

【0306】

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。

【0307】

50

次に、図 25 を用いて、図 23 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 S 206）の詳細について説明する。同図は、図 23 におけるメダル数制御コマンド受信処理（ステップ S 206）のフローチャートである。

【0308】

まず、最初に実行されるステップ S 2101 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 S 2102 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。

【0309】

ステップ S 2102 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 RAM 308 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 11）と、応答コマンド（図 13（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 RAM 308 の内容が更新される。

【0310】

ステップ S 2103 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 S 2104 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。

【0311】

ステップ S 2104 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。

【0312】

次に、図 26 を用いて、図 23 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 S 207）の詳細について説明する。同図は、図 23 における遊技制御コマンド送信処理（ステップ S 207）のフローチャートである。

【0313】

まず、最初に実行されるステップ S 2201 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 S 2202 に進み、この送信バッファが空でない場合はステップ S 2207 に進む。

【0314】

ステップ S 2202 では、コマンドオフセット（図 10 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 10 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。

【0315】

ステップ S 2203 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。

【0316】

ステップ S 2204 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 S 2205）、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 S 2203、ステップ S 2207）、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 S 2206）。上記の処理を経て、ステップ S 2207 に進む。

10

20

30

40

50

## 【0317】

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。

## 【0318】

ステップS2208では、メダル数制御部350に対するストロ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に対するストロブ信号がオンである場合にはステップS2210に進む。

## 【0319】

ステップS2209では、メダル数制御部350に対するストロ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。

## 【0320】

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。

## 【0321】

ステップS2211では、メダル数制御部350に対するストロ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。

## 【0322】

## 《メダル数制御部メイン処理》

次に図27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。

## 【0323】

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27に示すメダル数制御部メイン処理を実行する。

## 【0324】

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。

## 【0325】

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28を用いて後述する。

## 【0326】

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31を用いて後述する。

## 【0327】

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32を用いて後述する。

## 【0328】

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34を用いて後述する。

## 【0329】

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35を用いて後述する。

10

20

30

40

50

## 【0330】

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。

## 【0331】

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36を用いて後述する。

## 【0332】

次に、図28を用いて、図27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27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。

## 【0333】

まず、最初に行われるステップ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。

## 【0334】

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。

## 【0335】

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。

## 【0336】

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29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。

## 【0337】

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29に示すように全領域がクリアされる。

## 【0338】

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。

## 【0339】

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。

## 【0340】

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。

## 【0341】

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。

## 【0342】

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。

## 【0343】

ステップS3011では、電源投入中フラグがオンに設定される。

10

20

30

40

50

【0344】

ステップS3012では、割込処理の実行が許可される。

【0345】

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。

【0346】

ステップS3014では、割込処理の実行が禁止される。

【0347】

ステップS3015では、電源投入中フラグがオフに設定される。

10

【0348】

ステップS3016では、図13(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。

【0349】

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。

【0350】

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29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。

20

【0351】

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29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。

【0352】

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。

【0353】

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。

30

【0354】

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30を用いて後述する。

【0355】

次に、図30を用いて、図28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28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。

【0356】

まず、最初に行われるステップ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。

40

【0357】

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。

【0358】

ステップS3103では、エラー要求が図9(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。

【0359】

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

50

ブ S 3 1 0 5 に進む。

【 0 3 6 0 】

ステップ S 3 1 0 5 では、エラー要求が図 9 ( b ) に示す「 E 7 」である場合にはステップ S 3 1 0 6 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。

【 0 3 6 1 】

ステップ S 3 1 0 6 では、遊技制御部チップ I D 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。

【 0 3 6 2 】

次に、図 3 1 を用いて、図 2 7 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 S 3 0 3）の詳細について説明する。同図は、図 2 7 における準備処理（ステップ S 3 0 3）のフローチャートである。

10

【 0 3 6 3 】

まず、最初に実行されるステップ S 3 2 0 1 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。

【 0 3 6 4 】

ステップ S 3 2 0 2 では、メダル数制御部 3 5 0 のチップ情報（ I D、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 R O M に記憶されている。

【 0 3 6 5 】

ステップ S 3 2 0 3 では、割込処理が許可される。

20

【 0 3 6 6 】

ステップ S 3 2 0 4 では、遊技制御部チップ I D 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 I D 取得フラグがオフに設定されるとステップ S 3 2 0 5 に進む。

【 0 3 6 7 】

ステップ S 3 2 0 5 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 6 0 . 1 9 6 秒に相当する値）が設定される。

【 0 3 6 8 】

ステップ S 3 2 0 6 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 1 8 0 . 5 8 8 秒に相当する値）が設定される。

30

【 0 3 6 9 】

次に、図 3 2 を用いて、図 2 7 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 S 3 0 4）の詳細について説明する。同図は、図 2 7 における遊技機情報通知送信処理（ステップ S 3 0 4）のフローチャートである。

【 0 3 7 0 】

まず、最初に実行されるステップ S 3 3 0 1 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 S 3 3 2 0 に進む。

【 0 3 7 1 】

ステップ S 3 3 0 2 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 3 0 0 . 9 8 m s に相当する値）が設定される。

40

【 0 3 7 2 】

ステップ S 3 3 0 3 では、計数通知間隔タイマの値に 9 0 m s に相当する値が設定される。

【 0 3 7 3 】

ステップ S 3 3 0 4 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。

【 0 3 7 4 】

ステップ S 3 3 0 5 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 3 3 を用いて後述する。

50

## 【0375】

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。

## 【0376】

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。

## 【0377】

ステップS3308では、投入メダル数の値が0に設定される。

10

## 【0378】

ステップS3309では、払出メダル数の値が0に設定される。

## 【0379】

ステップS3310では、遊技情報数の値が0に設定される。

## 【0380】

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8（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。

20

## 【0381】

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。

## 【0382】

次に、図33を用いて、図32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32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。

## 【0383】

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。

30

## 【0384】

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。

## 【0385】

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。

## 【0386】

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。

## 【0387】

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。

40

## 【0388】

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。

## 【0389】

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。

## 【0390】

次に、図34を用いて、図27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

50

(ステップ S 3 0 5) の詳細について説明する。同図は、図 2 7 における計数通知送信処理 (ステップ S 3 0 5) のフローチャートである。

【 0 3 9 1 】

まず、最初に実行されるステップ S 3 5 0 1 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 S 3 5 0 2 に進む。

【 0 3 9 2 】

ステップ S 3 5 0 2 では、貸出通知間隔タイマに初期値 (本実施形態では 1 7 0 m s に相当する値) が設定される。

【 0 3 9 3 】

ステップ S 3 5 0 3 からステップ S 3 5 0 5 では、貸出機 7 0 0 に対し、電文長、コマンド種別、計数通番が順次送信される。

10

【 0 3 9 4 】

ステップ S 3 5 0 6 では、計数枚数の値が 0 に設定される。

【 0 3 9 5 】

ステップ S 3 5 0 7 では、V L 信号がオンであればステップ S 3 5 0 8 に進み、同信号がオフであればステップ S 3 5 1 3 に進む。この V L 信号は、正常であれば貸出機 7 0 0 からメダル数制御部 3 5 0 に常にオンの状態で送信される信号である。

【 0 3 9 6 】

ステップ S 3 5 0 8 では、計数予定枚数が 0 でなければステップ S 3 5 0 9 に進み、計数予定枚数が 0 であればステップ S 3 5 1 3 に進む。

20

【 0 3 9 7 】

ステップ S 3 5 0 9 では、投入禁止フラグがオンに設定される。

【 0 3 9 8 】

ステップ S 3 5 1 0 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 S 3 5 1 1 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 S 3 5 1 2 に進む。

【 0 3 9 9 】

ステップ S 3 5 1 1 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。

【 0 4 0 0 】

ステップ S 3 5 1 2 では、計数枚数に計数予定枚数の値が設定される。

30

【 0 4 0 1 】

ステップ S 3 5 1 3 では、貸出機 7 0 0 に対して計数枚数が送信される。

【 0 4 0 2 】

ステップ S 3 5 1 4 では、遊技メダル数から計数枚数の値が減算される。

【 0 4 0 3 】

ステップ S 3 5 1 5 では、計数予定枚数が 0 に設定される。

【 0 4 0 4 】

ステップ S 3 5 1 6 では、投入禁止フラグがオフに設定される。

【 0 4 0 5 】

ステップ S 3 5 1 7 では、計数累計メダル数に計数枚数の値が加算される。

40

【 0 4 0 6 】

ステップ S 3 5 1 8 では、貸出機 7 0 0 に対して計数累計メダル数が送信される。

【 0 4 0 7 】

ステップ S 3 5 1 9 では、貸出機 7 0 0 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 7 0 0 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。

【 0 4 0 8 】

ステップ S 3 5 2 0 では、計数通番が 1 ~ 2 5 5 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。

【 0 4 0 9 】

50

次に、図 3 5 を用いて、図 2 7 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 S 3 0 6）の詳細について説明する。同図は、図 2 7 における貸出通知受信確認処理（ステップ S 3 0 6）のフローチャートである。

【0 4 1 0】

まず、最初に行われるステップ S 3 6 0 1 では、貸出通知受領フラグがオフであればステップ S 3 6 0 2 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。

【0 4 1 1】

ステップ S 3 6 0 2 では、貸出通知間隔タイマの値が 0 であればステップ S 3 6 0 3 に進み、同値が 0 でなければステップ S 3 6 0 1 に戻る。

【0 4 1 2】

ステップ S 3 6 0 3 では、V L 信号がオンであればステップ S 3 6 0 4 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 V L 信号は、貸出機 7 0 0 からメダル数制御部 3 5 0 に常にオンの状態で送信される信号である。

【0 4 1 3】

ステップ S 3 6 0 4 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。

【0 4 1 4】

次に、図 3 6 を用いて、図 2 7 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 S 3 0 8）の詳細について説明する。同図は、図 2 7 における貸出受領結果応答送信処理（ステップ S 3 0 8）のフローチャートである。

【0 4 1 5】

まず、最初に行われるステップ S 3 7 0 1 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。

【0 4 1 6】

ステップ S 3 7 0 2 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。

【0 4 1 7】

ステップ S 3 7 0 3 では、貸出枚数受領結果が「正常」であればステップ S 3 7 0 4 に進み、「正常」以外であればステップ S 3 7 0 7 に進む。

【0 4 1 8】

ステップ S 3 7 0 4 では、正常貸出通番に貸出通番の値が設定される。

【0 4 1 9】

ステップ S 3 7 0 5 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の貸出通番との比較（図 3 9 のステップ S 4 1 0 4）に用いられる値であり、この比較に備えてこのステップ S 3 7 0 5 が設けられている。

【0 4 2 0】

ステップ S 3 7 0 6 では、確認用貸出通番が 1 ～ 2 5 5 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。

【0 4 2 1】

ステップ S 3 7 0 7 からステップ S 3 7 1 1 では、貸出機 7 0 0 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。

【0 4 2 2】

ステップ S 3 7 1 2 では、貸出枚数受領結果が「正常」であればステップ S 3 7 1 2 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。

【0 4 2 3】

ステップ S 3 7 1 3 では、ステップ S 3 7 0 7 からステップ S 3 7 1 1 の送信が完了するまで待機処理が行われる。

【0 4 2 4】

ステップ S 3 7 1 4 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

10

20

30

40

50

処理を終了する。

【0425】

《メダル数制御部タイマ割込処理》

次に、図37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。

【0426】

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。

【0427】

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。

【0428】

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。

【0429】

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。

【0430】

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38を用いて後述する。

【0431】

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40を用いて後述する。

【0432】

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41を用いて後述する。

【0433】

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52を用いて後述する。

【0434】

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53を用いて後述する。

【0435】

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54を用いて後述する。

【0436】

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。

【0437】

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。

【0438】

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

10

20

30

40

50

を行う。その後、図 2 7 に示すメダル数制御部メイン処理に復帰する。

【0 4 3 9】

一方、ステップ S 4 1 3 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 R A M 3 5 8 の所定の領域に退避し、R A M 3 5 8 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 R A M 3 5 8 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 3 0 2 でも電源の遮断を検知すると同様の処理（図 2 3 のステップ S 2 1 4）が実行されるが、この遊技制御部 3 0 2 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 3 0 2 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 3 0 2 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。

10

【0 4 4 0】

次に、図 3 8 を用いて、図 3 7 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 S 4 0 4）の詳細について説明する。同図は、図 3 7 における貸出通知受信処理（ステップ S 4 0 4）のフローチャートである。

【0 4 4 1】

まず、最初に行われるステップ S 4 0 0 1 では、貸出通知受領フラグがオフに設定される。

【0 4 4 2】

ステップ S 4 0 0 2 では、貸出機 7 0 0 からの貸出通知を受信した場合にはステップ S 4 0 0 3 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。

20

【0 4 4 3】

ステップ S 4 0 0 3 では、受信した貸出通知に基づいて R A M 3 5 8 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 R A M 3 5 8 に格納する。

【0 4 4 4】

ステップ S 4 0 0 4 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 3 9 を用いて後述する。

【0 4 4 5】

ステップ S 4 0 0 5 では、貸出枚数受領結果としてステップ S 4 0 0 4 の判定結果が設定される。

30

【0 4 4 6】

ステップ S 4 0 0 6 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。

【0 4 4 7】

次に、図 3 9 を用いて、図 3 8 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 S 4 0 0 4）の詳細について説明する。同図は、図 3 8 における貸出枚数判定処理（ステップ S 4 0 0 4）のフローチャートである。

【0 4 4 8】

まず、最初に行われるステップ S 4 1 0 1 では、判定結果が「異常」に設定される。

【0 4 4 9】

ステップ S 4 1 0 2 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。

40

【0 4 5 0】

ステップ S 4 1 0 3 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 S 4 1 0 2 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 S 4 1 0 4 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。

【0 4 5 1】

ステップ S 4 1 0 4 では、受信した貸出通知に含まれる貸出通番の値と、R A M 3 5 8 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 S 4 1 0 5 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 3 6 のステップ S 3 7 0 5、

50

S 3 7 0 6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。

【 0 4 5 2 】

ステップ S 4 1 0 5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 S 4 1 0 6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。

【 0 4 5 3 】

ステップ S 4 1 0 6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 S 4 1 1 1に進み、同値が0でなければステップ S 4 1 0 7に進む。

【 0 4 5 4 】

ステップ S 4 1 0 7では、遊技メダル数の値が1 5 0 0 0よりも少なければステップ S 4 1 0 8に進み、同値が1 5 0 0 0以上の場合にはこの貸出枚数判定処理を終了する。

【 0 4 5 5 】

ステップ S 4 1 0 8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 S 4 1 0 9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。

【 0 4 5 6 】

ステップ S 4 1 0 9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 S 4 1 1 0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。

【 0 4 5 7 】

ステップ S 4 1 1 0では、受信した貸出通知に含まれる貸出枚数の値が5 0以下であればステップ S 4 1 1 1に進み、同値が5 0より大きければこの貸出枚数判定処理を終了する。

【 0 4 5 8 】

ステップ S 4 1 1 1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。

【 0 4 5 9 】

次に、図 4 0を用いて、図 3 7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 S 4 0 5）の詳細について説明する。同図は、図 3 7における計数予定枚数更新処理（ステップ S 4 0 5）のフローチャートである。

【 0 4 6 0 】

まず、最初に実行されるステップ S 4 2 0 1では、電源投入中フラグがオンであればステップ S 4 2 0 2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。

【 0 4 6 1 】

ステップ S 4 2 0 2では、V L 信号がオンであればステップ S 4 2 0 3に進み、同信号がオフであればステップ S 4 2 1 3に進む。なお、このV L 信号は、正常であれば貸出機 7 0 0からメダル数制御部 3 5 0に常にオンの状態で送信される信号である。

【 0 4 6 2 】

ステップ S 4 2 0 3では、計数ボタン 1 7 1が操作中であればステップ S 4 2 0 4に進み、同ボタンが操作されていなければステップ S 4 2 1 0に進む。

【 0 4 6 3 】

ステップ S 4 2 0 4では、計数長押フラグがオフであればステップ S 4 2 0 5に進み、同フラグがオンであればステップ S 4 2 0 8に進む。

【 0 4 6 4 】

ステップ S 4 2 0 5では、計数長押タイマの値が0であればステップ S 4 2 0 6に進み、同値が0でなければステップ S 4 2 0 7に進む。

【 0 4 6 5 】

ステップ S 4 2 0 6では、計数長押タイマの値に初期値（本実施形態では、5 0 0 m sに相当する値）が設定され、ステップ S 4 2 0 7に進む。

【 0 4 6 6 】

10

20

30

40

50

ステップ S 4 2 0 7 では、計数長押タイマの値が 1 であればステップ S 4 2 0 8 に進み、同値が 1 でなければステップ S 4 2 1 0 に進む。

【 0 4 6 7 】

ステップ S 4 2 0 8 では、計数長押フラグがオンに設定される。

【 0 4 6 8 】

ステップ S 4 2 0 9 では、計数予定枚数の値が 5 0 に設定され、この計数予定枚数更新処理を終了する。

【 0 4 6 9 】

ステップ S 4 2 1 0 では、直前に計数ボタン 1 7 1 を操作していた（計数ボタン 1 7 1 を離した）場合にはステップ S 4 2 1 1 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。

【 0 4 7 0 】

ステップ S 4 2 1 1 では、計数長押フラグがオフであればステップ S 4 2 1 2 に進み、同フラグがオンであればステップ S 4 2 1 3 に進む。

【 0 4 7 1 】

ステップ S 4 2 1 2 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。

【 0 4 7 2 】

ステップ S 4 2 1 3 では、計数長押フラグがオフに設定される。

【 0 4 7 3 】

ステップ S 4 2 1 4 では、計数長押タイマの値に 0 が設定される。

【 0 4 7 4 】

ステップ S 4 2 1 5 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。

【 0 4 7 5 】

次に、図 4 1 を用いて、図 3 7 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 S 4 0 6）の詳細について説明する。同図は、図 3 7 における遊技制御部コマンド受信処理（ステップ S 4 0 6）のフローチャートである。

【 0 4 7 6 】

まず、最初に実行されるステップ S 4 3 0 1 では、遊技制御部 3 0 2 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 S 4 3 0 2 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。

【 0 4 7 7 】

ステップ S 4 3 0 2 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、1 9 0 m s に相当する値）が設定される。

【 0 4 7 8 】

ステップ S 4 3 0 3 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 S 4 3 0 4 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 S 4 3 0 5 に進む。

【 0 4 7 9 】

ステップ S 4 3 0 4 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 4 2 を用いて後述する。

【 0 4 8 0 】

ステップ S 4 3 0 5 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 4 3 を用いて後述する。

【 0 4 8 1 】

次に、図 4 2 を用いて、図 4 1 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 S 4 3 0 4）の詳細について説明する。同図は、図 4 1 における遊技制御状態コマンド受信処理（ステップ S 4 3 0 4）のフローチャートである。

【 0 4 8 2 】

10

20

30

40

50

まず、最初に実行されるステップ S 4 4 0 1 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 S 4 4 0 4 に進み、それ以外のコマンドであればステップ S 4 4 0 2 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 3 5 0 に対して 4 1 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 4 0 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 ~ 4 0 番目のコマンドについてはステップ S 4 4 0 2 に進み、4 1 番目のコマンドであればステップ S 4 4 0 4 に進む。

【0 4 8 3】

ステップ S 4 4 0 2 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。

【0 4 8 4】

ステップ S 4 4 0 3 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。

【0 4 8 5】

ステップ S 4 4 0 4 では、ステップ S 4 4 0 3 において 1 ~ 4 0 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 3 0 2 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 S 4 4 0 5 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。

【0 4 8 6】

ステップ S 4 4 0 5 では、ステップ S 4 4 0 3 において更新されたチェックサムの値がクリアされる。

【0 4 8 7】

ステップ S 4 4 0 6 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 6（a）に示す遊技機状態情報の値）が R A M 3 5 8 に設定される。

【0 4 8 8】

ステップ S 4 4 0 7 では、遊技制御部チップ I D 取得フラグがオフであればステップ S 4 4 0 8 に進み、同フラグがオンであればステップ S 4 4 1 0 に進む。

【0 4 8 9】

ステップ S 4 4 0 8 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 I D の取得が行われる。

【0 4 9 0】

ステップ S 4 4 0 9 では、R A M 3 5 8 に記憶されているチップ I D と、ステップ S 4 4 0 8 で取得された取得チップ I D が一致すればステップ S 4 4 1 0 に進み、一致しなければステップ S 4 4 1 4 に進む。

【0 4 9 1】

ステップ S 4 4 1 0 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 6（c）に示す遊技機設置情報の値）が R A M 3 5 8 に設定される。

【0 4 9 2】

ステップ S 4 4 1 1 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 R A M 3 5 8 に設定される。

【0 4 9 3】

ステップ S 4 4 1 2 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 R A M 3 5 8 に設定される。ステップ S 4 4 1 1 およびステップ S 4 4 1 2 によって、図 6（b）に示す遊技機性能情報の値が R A M 3 5 8 に設定されることになる。

【0 4 9 4】

ステップ S 4 4 1 3 では、遊技制御部チップ I D 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。

【0 4 9 5】

ステップ S 4 4 1 4 では、エラー要求設定値として「チップ I D 番号不一致」を示す情報（エラーコード E 7）が設定される。

10

20

30

40

50

## 【0496】

ステップS4415では、図30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。

## 【0497】

次に、図43、図44を用いて、図41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41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。

## 【0498】

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44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13(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44のステップS4514に進むことになる。

## 【0499】

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。

## 【0500】

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。

## 【0501】

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。

## 【0502】

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。

## 【0503】

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。

## 【0504】

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。

## 【0505】

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。

## 【0506】

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。

## 【0507】

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。

10

20

30

40

50

## 【0508】

ステップS4511では、遊技制御コマンド通番に1加算され、図44のステップS4514に進む。

## 【0509】

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。

## 【0510】

ステップS4513では、図30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。

## 【0511】

図44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。

## 【0512】

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。

## 【0513】

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。

## 【0514】

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45を用いて後述する。

## 【0515】

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。

## 【0516】

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46を用いて後述する。

## 【0517】

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。

## 【0518】

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47を用いて後述する。

## 【0519】

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。

## 【0520】

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49を用いて後述する。

## 【0521】

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51を用いて後述する。

## 【0522】

次に、図45を用いて、図43、図44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44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。

## 【0523】

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。

## 【0524】

ステップ S 4 6 0 2 では、投入禁止フラグがオフであればステップ S 4 6 0 3 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。

【0 5 2 5】

ステップ S 4 6 0 3 では、応答コマンドに「異常」を示す情報が設定される。

【0 5 2 6】

ステップ S 4 6 0 4 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 S 4 6 0 5 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。

【0 5 2 7】

ステップ S 4 6 0 5 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。

【0 5 2 8】

ステップ S 4 6 0 6 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。

【0 5 2 9】

ステップ S 4 6 0 7 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。

【0 5 3 0】

ステップ S 4 6 0 8 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。

【0 5 3 1】

次に、図 4 6 を用いて、図 4 3、図 4 4 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 S 4 5 1 9）の詳細について説明する。同図は、図 4 4 における精算コマンド受信処理（ステップ S 4 5 1 9）のフローチャートである。

【0 5 3 2】

まず、最初に実行されるステップ S 4 7 0 1 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。

【0 5 3 3】

ステップ S 4 7 0 2 では、現在賭数の値が 0 であればステップ S 4 7 0 3 に進み、同値が 0 でない場合はステップ S 4 7 0 6 に進む。

【0 5 3 4】

ステップ S 4 7 0 3 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。

【0 5 3 5】

ステップ S 4 7 0 4 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。

【0 5 3 6】

ステップ S 4 7 0 5 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。

【0 5 3 7】

ステップ S 4 7 0 6 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 E 6）が設定される。

【0 5 3 8】

ステップ S 4 7 0 7 では、図 3 0 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。

【0 5 3 9】

次に、図 4 7 を用いて、図 4 3、図 4 4 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 S 4 5 2 1）の詳細について説明する。同図は、図 4 4 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 S 4 5 2 1）のフローチャートである。

10

20

30

40

50

## 【0540】

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。

## 【0541】

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。

## 【0542】

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。

## 【0543】

ステップS4804では、種別情報設定値に11H（図9（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。

## 【0544】

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48を用いて後述する。

## 【0545】

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。

## 【0546】

ステップS4808では、図30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。

## 【0547】

次に、図48を用いて、図47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49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47、図49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。

## 【0548】

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。

## 【0549】

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。

## 【0550】

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47のステップS4804又は図49のステップS4A14で設定された値）が設定される。

## 【0551】

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47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49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。

## 【0552】

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47のステップS4804で設定された値）が設定される。

## 【0553】

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47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。

## 【0554】

10

20

30

40

50

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49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47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。

【0555】

次に、図49を用いて、図43、図44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44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。

【0556】

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。

【0557】

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。

【0558】

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。

【0559】

ステップS4A04では、遊技メダル数加算値に0が設定される。

【0560】

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。

【0561】

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。

【0562】

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。

【0563】

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。

【0564】

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。

【0565】

ステップS4A10では、図30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。

【0566】

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50を用いて後述する。

【0567】

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。

【0568】

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。

10

20

30

40

50

## 【0569】

ステップS4A14では、種別情報設定値に21H（図9（a）参照）が設定される。

## 【0570】

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。

## 【0571】

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。

10

## 【0572】

ステップS4A17では、現在賭数が0に設定される。

## 【0573】

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。

## 【0574】

ステップS4A19では、図48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。

20

## 【0575】

次に、図50を用いて、図49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49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。

## 【0576】

まず、最初に行われるステップS4B01では、応答コマンドに「異常」を示す情報が設定される。

## 【0577】

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。

30

## 【0578】

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。

## 【0579】

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。

## 【0580】

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。

## 【0581】

次に、図51を用いて、図43、図44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44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。

40

## 【0582】

まず、最初に行われるステップ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。

## 【0583】

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

50

コード E 1) が設定されていればステップ S 4 C 0 8 に進み、それ以外の場合はステップ S 4 C 0 3 に進む。

【0584】

ステップ S 4 C 0 3 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 E 2）が設定されていればステップ S 4 C 0 8 に進み、それ以外の場合はステップ S 4 C 0 4 に進む。

【0585】

ステップ S 4 C 0 4 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 E 3）が設定されていればステップ S 4 C 0 8 に進み、それ以外の場合はステップ S 4 C 0 5 に進む。

【0586】

ステップ S 4 C 0 5 では、受信したコマンドに、「メダル数制御 R A M エラー」を示す情報（エラーコード E 8）が設定されていればステップ S 4 C 0 8 に進み、それ以外の場合はステップ S 4 C 0 6 に進む。

【0587】

ステップ S 4 C 0 6 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 E 0）が設定されていればステップ S 4 C 0 8 に進み、それ以外の場合はステップ S 4 C 0 7 に進む。

【0588】

ステップ S 4 C 0 7 では、受信したコマンドに、「遊技制御 R A M 不良」を示す情報（エラーコード r E）が設定されていればステップ S 4 C 0 8 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。

【0589】

ステップ S 4 C 0 8 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 4 3 のステップ S 4 5 0 8）。

【0590】

次に、図 5 2 を用いて、図 3 7 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 S 4 0 7）の詳細について説明する。同図は、図 3 7 におけるエラー監視処理（ステップ S 4 0 7）のフローチャートである。

【0591】

まず、最初に行われるステップ S 4 D 0 1 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 S 4 D 0 2 に進み、同値が 1 でなければステップ S 4 D 0 4 に進む。

【0592】

ステップ S 4 D 0 2 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 E 1）が設定される。

【0593】

ステップ S 4 D 0 3 では、図 3 0 のエラー要求設定処理が実行され、ステップ S 4 D 0 4 に進む。

【0594】

ステップ S 4 D 0 4 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 S 4 D 0 5 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。

【0595】

ステップ S 4 D 0 5 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 S 4 D 0 6 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。

【0596】

ステップ S 4 D 0 6 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 E 9）が設定される。

【0597】

ステップ S 4 D 0 7 では、図 3 0 のエラー要求設定処理が実行され、このエラー監視処

10

20

30

40

50

理を終了する。

【0598】

次に、図53を用いて、図37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37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。

【0599】

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。

【0600】

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。

10

【0601】

ステップS4E03では、ストロブカウンタの値が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。

【0602】

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45の投入コマンド受信処理、図46の精算コマンド受信処理又は図49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。

20

【0603】

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11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。

【0604】

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。

30

【0605】

ステップS4E07では、図45の投入コマンド受信処理、図46の精算コマンド受信処理又は図49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。

【0606】

ステップS4E08では、図45の投入コマンド受信処理、図46の精算コマンド受信処理又は図49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。

40

【0607】

ステップS4E09では、ストロブカウンタの値が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。

【0608】

ステップS4E10では、遊技制御部302宛のストロブ信号がオンに設定される。

【0609】

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。

【0610】

ステップS4E12では、遊技制御部302宛のストロブ信号がオフに設定され、ス

50

テップ S 4 E 1 3 に進む。

【 0 6 1 1 】

ステップ S 4 E 1 3 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）。

【 0 6 1 2 】

ステップ S 4 E 1 4 では、遊技制御部 3 0 2 宛の送信バッファの内容が遊技制御部 3 0 2 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 3 0 2 宛のストローブ信号がオンに設定されると遊技制御部 3 0 2 側で受信される。

【 0 6 1 3 】

次に、図 5 4 を用いて、図 3 7 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 S 4 0 9）の詳細について説明する。同図は、図 3 7 における表示器表示処理（ステップ S 4 0 9）のフローチャートである。

【 0 6 1 4 】

まず、最初に行われるステップ S 4 F 0 1 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 S 4 F 0 2 に進み、両者が同じ値であればステップ S 4 F 0 7 に進む。

【 0 6 1 5 】

ステップ S 4 F 0 2 では、離散タイマの値が 0 であればステップ S 4 F 0 3 に進み、同値が 0 でなければステップ S 4 F 0 7 に進む。

【 0 6 1 6 】

ステップ S 4 F 0 3 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 S 4 F 0 4 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 S 4 F 0 5 に進む。

【 0 6 1 7 】

ステップ S 4 F 0 4 では、表示用遊技メダル数の値が 1 加算される。

【 0 6 1 8 】

ステップ S 4 F 0 5 では、表示用遊技メダル数の値が 1 減算される。

【 0 6 1 9 】

ステップ S 4 F 0 6 では、離散タイマの値に 4 m s 相当の値が設定される。

【 0 6 2 0 】

ステップ S 4 F 0 7 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。

【 0 6 2 1 】

《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 5 5 ～図 5 7 を用いて説明する。図 5 5 は、図 1 7 のメダル投入中処理の変形例であり、図 5 6 は、図 2 0 の三連コマンド送信処理の変形例であり、図 5 7 は、図 4 5 の投入コマンド受信処理の変形例である。

【 0 6 2 2 】

まず、図 5 5 に示す変形例では、図 1 7 で示す処理のうち、ステップ S 1 1 0 7 とステップ S 1 1 0 8 の間にステップ S 1 1 2 1 が設けられており、ステップ S 1 1 0 9 とステップ S 1 1 1 0 の間にステップ S 1 1 2 2 が設けられている。また、図 1 7 のステップ S 1 1 1 2、S 1 1 1 3 が削除されてステップ S 1 1 2 3 が設けられている。以下、これらの処理について説明する。

【 0 6 2 3 】

ステップ S 1 1 2 1 では、投入数限定フラグがオンに設定される。

【 0 6 2 4 】

ステップ S 1 1 2 2 では、投入数限定フラグがオフに設定される。

【 0 6 2 5 】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 1 2 3 では、現在賭数の値に、応答内容の値が加算される。

【 0 6 2 6 】

図 5 6 に示す変形例では、図 2 0 で示す処理のうちステップ S 1 4 0 2 が削除され、ステップ S 1 4 2 1 が設けられている。以下、この処理について説明する。

【 0 6 2 7 】

ステップ S 1 4 2 1 では、メダル数制御部 3 5 0 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。

【 0 6 2 8 】

図 5 7 に示す変形例では、図 4 5 で示す処理のうち、ステップ S 4 6 0 3 が削除されている。また、ステップ S 4 6 0 4 の判定で N o のルートの先に新たにステップ S 4 6 2 1、S 4 6 2 2、S 4 6 2 3 が設けられており、さらに、ステップ S 4 6 0 8 が削除されてステップ S 4 6 2 4 が設けられている。以下、これらの処理について説明する。

【 0 6 2 9 】

ステップ S 4 6 2 1 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 S 4 6 2 2 に進み、同フラグがオンであればステップ S 4 6 2 3 に進む。

【 0 6 3 0 】

ステップ S 4 6 2 2 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 S 4 6 0 5 に進む。

【 0 6 3 1 】

ステップ S 4 6 2 3 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 S 4 6 2 4 に進む。

【 0 6 3 2 】

ステップ S 4 6 2 4 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。

【 0 6 3 3 】

《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 5 8 を用いて説明する。図 5 8 は、図 4 0 の計数予定枚数更新処理の変形例である。

【 0 6 3 4 】

まず、図 5 8 に示す変形例では、図 4 0 で示す処理のうち、ステップ S 4 2 0 4 が削除されている。また、ステップ S 4 2 0 6 が削除されてステップ S 4 2 2 1 が設けられており、さらに、ステップ S 4 2 0 9 が削除されてステップ S 4 2 2 2 が設けられている。以下、これらの処理について説明する。

【 0 6 3 5 】

ステップ S 4 2 2 1 では、計数ボタン 1 7 1 の押下時間に応じた長押タイマの値が設定される。

【 0 6 3 6 】

ステップ S 4 2 2 2 では、計数ボタン 1 7 1 の押下時間に応じた計数予定枚数が設定される。

【 0 6 3 7 】

《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 5 9 を用いて説明する。図 5 9 は、図 4 0 の計数予定枚数更新処理の変形例である。

【 0 6 3 8 】

まず、図 5 9 に示す変形例では、図 4 0 で示す処理のうち、ステップ S 4 2 0 7 の前にステップ S 4 2 3 1、S 4 2 3 2 が設けられている。また、ステップ S 4 2 0 7 の判定で N o のルートの先に新たにステップ S 4 2 3 3、S 4 2 3 4 が設けられており、さらにス

10

20

30

40

50

テップ S 4 2 1 0 の前にステップ S 4 2 3 5、S 4 2 3 6 が設けられている。また、ステップ S 4 2 1 5 の後にステップ S 4 2 3 7 が設けられている。以下、これらの処理について説明する。

【0639】

ステップ S 4 2 3 1 では、自動計数タイマの値が 0 であればステップ S 4 2 3 2 に進み、同値が 0 でなければステップ S 4 2 0 7 に進む。

【0640】

ステップ S 4 2 3 2 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 S 4 2 0 7 に進む。

【0641】

ステップ S 4 2 3 3 では、自動計数タイマの値が 1 であればステップ S 4 2 3 4 に進み、同値が 1 でなければステップ S 4 2 3 5 に進む。

【0642】

ステップ S 4 2 3 4 では、自動計数フラグがオンに設定され、ステップ S 4 2 0 8 に進む。

【0643】

ステップ S 4 2 3 5 では、自動計数フラグがオフであればステップ S 4 2 1 0 に進み、同フラグがオンであればステップ S 4 2 3 6 に進む。

【0644】

ステップ S 4 2 3 6 では、遊技メダル数の値が 0 であればステップ S 4 2 1 3 に進み、同値が 0 でなければステップ S 4 2 0 8 に進む。

【0645】

ステップ S 4 2 3 7 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。

【0646】

《第 1 副制御部 4 0 0 の処理》

次に、図 6 0 を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の処理について説明する。なお、図 6 0 (a) は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。図 6 0 (b) は、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図 6 0 (c) は、第 1 副制御部 4 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。

【0647】

まず、ステップ S 5 0 1 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 S 5 0 1 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、R A M 4 0 8 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 R T 更新情報を記憶させるための領域が、それぞれ R A M 4 0 8 に設けられる。

【0648】

ステップ S 5 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 5 0 5 の処理に移行する。

【0649】

ステップ S 5 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【0650】

ステップ S 5 0 7 では、遊技制御部 3 0 2 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 6 0 (d) を用いて後述する。

【0651】

ステップ S 5 0 9 では、演出制御処理を行う。ここでは、R A M 4 0 8 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 R O M 4 0 6 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

10

20

30

40

50

には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【0652】

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。

【0653】

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。

【0654】

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。

【0655】

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。

【0656】

次に、図60(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。

【0657】

次に、図60(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。

【0658】

ステップS531では、図60(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。

【0659】

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。

【0660】

次に、図60(d)を用いて、図60(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60(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。

【0661】

まず、最初に行われるステップ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。

【0662】

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。

【0663】

《第2副制御部500の処理》

10

20

30

40

50

次に、図 6 1 を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の処理について説明する。なお、図 6 1 ( a ) は、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。図 6 1 ( b ) は、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図 6 1 ( c ) は、第 2 副制御部 5 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。図 6 1 ( d ) は、第 2 副制御部 5 0 0 の画像制御処理のフローチャートである。

【 0 6 6 4 】

まず、図 6 1 ( a ) のステップ S 6 0 1 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 S 6 0 1 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、R A M 5 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【 0 6 6 5 】

ステップ S 6 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 6 0 5 の処理に移行する。

【 0 6 6 6 】

ステップ S 6 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 6 6 7 】

ステップ S 6 0 7 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 5 0 0 の C P U 5 0 4 は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【 0 6 6 8 】

ステップ S 6 0 9 では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップ S 6 0 7 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 R O M 5 0 6 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 R O M 5 0 6 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。

【 0 6 6 9 】

ステップ S 6 1 1 では、ステップ S 6 0 9 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 S 6 0 9 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 6 1 ( 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 S 6 0 3 へ戻る。

【 0 6 7 0 】

次に、図 6 1 ( b ) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 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 5 0 0 が、第 1 副制御部 4 0 0 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 S 6 1 5 では、第 1 副制御部 4 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 5 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【 0 6 7 1 】

次に、図 6 1 ( c ) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 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 5 0 0 は、所定の周期（本実施形態では 2 m s 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。

【 0 6 7 2 】

ステップ S 6 1 7 では、図 6 1 ( a ) に示す第 2 副制御部メイン処理におけるステップ S 6 0 3 において説明した R A M 5 0 8 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 S 6 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎（2 m s × 1 0 ）となる。

【 0 6 7 3 】

ステップ S 6 1 9 では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【 0 6 7 4 】

10

20

30

40

50

次に、図 6 1 (d) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のメイン処理におけるステップ S 6 1 1 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。

【0 6 7 5】

ステップ S 6 2 1 では、画像データの転送指示を行う。ここでは、C P U 5 0 4 は、まず、V R A M 5 1 8 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 1 5 7 に表示される。次に、C P U 5 0 4 は、V D P 5 1 6 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 R O M 座標 (R O M 5 0 6 の転送元アドレス)、V R A M 座標 (V R A M 5 1 8 の転送先アドレス) などを設定した後、R O M 5 0 6 から V R A M 5 1 8 への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。V D P 5 1 6 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 R O M 5 0 6 から V R A M 5 1 8 に転送する。その後、V D P 5 1 6 は、転送終了割込信号を C P U 5 0 4 に対して出力する。

10

【0 6 7 6】

ステップ S 6 2 3 では、V D P 5 1 6 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 S 6 2 5 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。

【0 6 7 7】

ステップ S 6 2 5 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、C P U 5 0 4 は、ステップ S 6 2 1 で V R A M 5 1 8 に転送した画像データに基づいて V R A M 5 1 8 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 (V R A M 5 1 8 の座標軸、画像サイズ、V R A M 座標 (配置座標)、画像の重ね合わせおよび透過度、など) を V D P 5 1 6 に指示する。V D P 5 1 6 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。

20

【0 6 7 8】

ステップ S 6 2 7 では、描画指示を行う。この描画指示では、C P U 5 0 4 は、V D P 5 1 6 に画像の描画開始を指示する。V D P 5 1 6 は、C P U 5 0 4 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。

30

【0 6 7 9】

ステップ S 6 2 9 では、画像の描画終了に基づく V D P 5 1 6 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 S 6 3 1 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。

【0 6 8 0】

ステップ S 6 3 1 では、R A M 5 0 8 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。

【0 6 8 1】

《動作説明》

以下、上記説明したスロットマシン 1 0 0 の動作について説明する。

40

【0 6 8 2】

〔電源投入時の動作〕

メダル数制御部 3 5 0 では、電源オフ時に R A M の内容がバックアップされる。そして、電源投入の際に R A M に異常がないと判定されると通常 R A M クリアの処理を経て、電源オフ時の状態に復帰する (図 2 8 のステップ S 3 0 0 3 で Y e s の判定)。なお、初回の電源投入については初期状態になる。

【0 6 8 3】

一方、電源投入の際に R A M に異常があると判定されると、全 R A M クリアが実行される (図 2 8 のステップ S 3 0 0 3 で N o の判定)。さらに、R A M 不良情報に「R A M 不良」を示す情報が記憶されることで、エラー要求に「R A M 不良」を示す情報 (エラーコ

50

ードE8)が設定される(図28のステップS3006、ステップS3020でYesの判定、図30のステップS3102)。このエラーの情報は遊技制御部302に送信される(図53)、この情報に基づくエラー報知が実行される(図25、図16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28のステップS3007、図42のステップS4407でYesの判定)。

#### 【0684】

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15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28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28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28のステップS3011、S3015)。

#### 【0685】

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28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32)。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49のステップS4A01)。

#### 【0686】

〔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10参照)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23のステップS207、図26)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26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26のステップS2201でNoの判定)。

#### 【0687】

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26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26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26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

10

20

30

40

50

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。

【0688】

〔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26)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13(a))。

【0689】

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。

【0690】

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19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)。

【0691】

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19のステップS1311、S1312)。

【0692】

〔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17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17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17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17のステップS1106でNoの判定)。

【0693】

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項目)

10

20

30

40

50

がメダル数制御部350宛の送信バッファに設定される（図17のステップS1110、S1111、図20のステップS1402、S1403、図21）。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23のステップS207、図26）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26のステップS2201でNoの判定）。

【0694】

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26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20のステップS1404～S1407、図21）。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23のステップS207、図26）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26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20のステップS1408～S1411、図21）。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23のステップS207、図26）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。

【0695】

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17のステップS1112でYesの判定）。

【0696】

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17のステップS1104でNoの判定）。

【0697】

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17のステップS1112は応答コマンドを受信するまで待機）。

【0698】

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17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。

【0699】

〔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。

【0700】

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17のステップS1101でNo、図18のステップS1203）。

【0701】

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

10

20

30

40

50

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項目）がメダル数制御部350宛の送信バッファに設定される（図18のステップS1204、S1205、図20のステップS1402、S1403、図21）。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23のステップS207、図26）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26のステップS2201でNoの判定）。

#### 【0702】

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。

#### 【0703】

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18のステップS1206でYesの判定）。

#### 【0704】

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18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。

#### 【0705】

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。

#### 【0706】

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。

#### 【0707】

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。

#### 【0708】

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18のステップS1202でNoの判定）。

#### 【0709】

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

10

20

30

40

50

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 18 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。

【0710】

〔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 16 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 16 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。

【0711】

〔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 22 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項目）がメダル数制御部 350 宛の送信バッファに設定される（図 22 のステップ S1604、S1605、図 20 のステップ S1402、S1403、図 21）。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 23 のステップ S207、図 26）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 26 のステップ S2201 で No の判定）。

【0712】

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。

【0713】

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 22 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。

【0714】

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 22 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。

【0715】

〔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 25 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 11）あるいは応答コマンド（図 13（b））を識別し、コマンドの種別に応じて RAM 308 の内容が更新される（図 25 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25のステップS2104）。

#### 【0716】

〔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11参照）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37のステップS408、図53）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53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53のステップS4E04でNoの判定）。

#### 【0717】

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53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53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53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53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。

#### 【0718】

〔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41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41のステップS4304、図42）を実行する。

#### 【0719】

遊技制御状態コマンドは、41種類のコマンド（図10）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42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42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42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42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28で遊技制御部チップID取得フラグオン、図42のステップS4407でNoの判定）。

#### 【0720】

## 〔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（ストロブ信号の切替により検出、図 41 のステップ S 4301）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 41 のステップ S 4305、図 43、図 44）を実行する。

## 【0721】

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 44）。

## 【0722】

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 43 のステップ S 4503）、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 43 のステップ S 4504～S 4606）。

## 【0723】

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 43 のステップ S 4507 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 51）。

## 【0724】

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 43 のステップ S 4510）。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 19 のステップ S 1312、図 43 のステップ S 4511）、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 43 のステップ S 4510 で No の判定）。

## 【0725】

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 44）。

## 【0726】

## 〔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 44 のステップ S 4517、図 45）。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 45 のステップ S 4604 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 45 のステップ S 4603、S 4604 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 32 のステップ S 3308）。

## 【0727】

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 34 のステップ S 3509）、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 45 のステップ S 4601、S 4602 で No の判定）。

## 【0728】

## 〔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

10

20

30

40

50

実行される（図44のステップS4519、図46）。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46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46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32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46のステップS4702でNoの判定）。

#### 【0729】

〔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47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47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47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47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32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47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15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。

#### 【0730】

〔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。

#### 【0731】

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49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。

#### 【0732】

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49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49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32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49のステップS4A05、ステップS4A06でNoの判定）。

#### 【0733】

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49のステップS4A

10

20

30

40

50

11、図50)。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50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50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。

#### 【0734】

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。

#### 【0735】

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49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49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32のステップS3310）。

#### 【0736】

〔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27のステップS304、図32）。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32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32のステップS3303）。

#### 【0737】

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32のステップS3304）。

#### 【0738】

次に遊技機情報種別を取得する（図32のステップS3305、図33）。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8（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33）。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

10

20

30

40

50

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8(a)(b))が、貸出機宛送信バッファに設定されて(図32のステップS3306)、順次送信される(図32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32のステップS3318)。  
【0739】

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、次の送信に備えて初期化される(図32のステップS3307でYesの判定)。

【0740】

(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27のステップS305、図34)。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32のステップS3303、図34のステップS3501)。

【0741】

計数通知送信処理では、計数通知の対象となるデータ(図8(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34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34のステップS3520)。

【0742】

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34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34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34のステップS3511、S3512)、さらに遊技メダル数が減算される(図34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34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37のステップS405、図40)。

【0743】

(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37のステップS405、図40)。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。

【0744】

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40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40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40のステップS4210でYesの判定、ステップS4212)。

【0745】

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40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40のステップS4207

10

20

30

40

50

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 40 のステップ S 4210 で Yes の判定、ステップ S 4211 で No の判定)。

【0746】

〔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 38 のステップ S 4003)。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 39 のステップ S 4102、ステップ S 4103)。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 39 のステップ S 4104)。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 36 のステップ S 3706)、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。

【0747】

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 39 のステップ S 4106 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 39 のステップ S 4106 で No の判定)。

【0748】

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 39 のステップ S 4107 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。

【0749】

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。

【0750】

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 39 のステップ S 4108 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。

【0751】

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 39 のステップ S 4109 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

10

20

30

40

50

に伴い、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。

【0752】

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39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。

【0753】

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39のステップS4107～S4110でYesの判定）。

【0754】

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38のステップS4005、S4006）。

【0755】

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27のステップS306、図35）。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34のステップS3502、図35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37のステップS404、図38）。

【0756】

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35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36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52のステップS4D06、S4D07）。

【0757】

〔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27のステップS308、図36）。

【0758】

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36のステップS3701、S3702）。

【0759】

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36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36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。

【0760】

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36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36のステップS3712でYesの判定）。

【0761】

10

20

30

40

50

## 〔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 23 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 24）。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 16 のステップ S1002、図 22 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 23 のステップ S203）。

## 【0762】

## 〔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 28 のステップ S3021、図 42 のステップ S4414、図 43 のステップ S4512、図 46 のステップ S4706、図 47 のステップ S4807、図 49 のステップ S4A05、図 49 のステップ S4A09、図 52 のステップ S4D02、図 52 のステップ S4D06、図 30）。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 51 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。

## 【0763】

## 〔投入操作に対する変形例〕

図 55 は、図 17 のメダル投入中処理の変形例であり、図 56 は、図 20 の三連コマンド送信処理の変形例であり、図 57 は、図 45 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。

## 【0764】

図 17 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 20）。これに対して図 55 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 55 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 55 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 56）。

## 【0765】

図 57 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 57 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 55 のステップ S1123）。

## 【0766】

図 57 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 57 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 57 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 55 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。

## 【0767】

図57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57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55のステップS1123）。

## 【0768】

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わる、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。

## 【0769】

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。

## 【0770】

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。

## 【0771】

## 《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。

## 【0772】

## 〔計数処理に関する動作例〕

図62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62(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。

## 【0773】

図62(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。

## 【0774】

図62(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。

## 【0775】

また、図62(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

10

20

30

40

50

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。

【0776】

図62に示す第1の例では、「遊技メダル数」が250枚の状態、計数ボタン171の操作が開始される。図62(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。

【0777】

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40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40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62(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54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、遊技メダル数が増え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62(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。

【0778】

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62(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62(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。

【0779】

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40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

10

20

30

40

50

の数の遊技メダル数を残すことができる。

【0780】

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62（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40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。

【0781】

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。

【0782】

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62（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40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62（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）。

【0783】

図63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。

【0784】

図63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。

【0785】

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が表示されず、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な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。

【0786】

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

10

20

30

40

50

する。

#### 【0787】

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63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。

10

#### 【0788】

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。

20

#### 【0789】

図64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64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。

#### 【0790】

この図64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。

30

#### 【0791】

図64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。

#### 【0792】

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。

40

#### 【0793】

この例では、計数ボタン171の操作によって、図1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

50

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。

【0794】

図65は、計数終了演出の例を示すタイミングチャートである。

【0795】

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。

【0796】

図65（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63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。

【0797】

一方、図65（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。

【0798】

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65（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。

【0799】

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。

【0800】

図66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。

【0801】

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

10

20

30

40

50

、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。

#### 【0802】

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とすると、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。

#### 【0803】

そこで、図66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。

#### 【0804】

図66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。

#### 【0805】

図66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66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。

#### 【0806】

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。

#### 【0807】

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。

#### 【0808】

図67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40に示す計数予定枚数更新処理に替えて、図58に示す計数予定枚数更新処理を採用している。

#### 【0809】

図67(a)は、図58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

10

20

30

40

50

の値は一定値（ここでは300ms）になる。

#### 【0810】

図67(b)は、図58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。

10

#### 【0811】

図67(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。

#### 【0812】

図67(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。

20

#### 【0813】

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58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58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58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。

30

#### 【0814】

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58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58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。

#### 【0815】

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58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58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。

40

#### 【0816】

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58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58に示すステップS

50

4 2 2 1)、計数予定枚数としては50枚が繰り返し設定される(図58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。

【0817】

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。

10

【0818】

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。

【0819】

図68(a)は、図67(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。

【0820】

図67(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。

20

【0821】

図68(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。

【0822】

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58に示すステップS4222)。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58に示すステップS4221)、長くなる。

30

【0823】

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58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58に示すステップS4221)、また長くなる。

40

【0824】

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58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58に示すステップS4221)、さらに長くなる。

【0825】

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58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。

50

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58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68(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。

#### 【0826】

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を操作し続けられよい。

#### 【0827】

図68(b)は、図67(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。

#### 【0828】

図68(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いても計数ボタン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ものであり、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58に示すステップS4222）。電断によって制約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。

#### 【0829】

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。

#### 【0830】

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は、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58に示すステップS4221）。

#### 【0831】

図69は、図59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。

#### 【0832】

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。

#### 【0833】

なお、自動計数が開始されると、図62(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

10

20

30

40

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 4 ms 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。

#### 【0834】

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、RAM 358 に記憶されている「遊技メダル数」に加算され、次の計数から対象に含まれるようになる。

#### 【0835】

図 70 (a) は、RAM 358 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。

#### 【0836】

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 70 (a) には、「計数枚数」の下に、RAM 358 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。

#### 【0837】

図 70 (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。

#### 【0838】

図 70 (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

10

20

30

40

50

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は、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。

【０８３９】

図７１は、自動計数中であることを表す表示例を示す図である。

【０８４０】

図７１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。

【０８４１】

図７１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。

【０８４２】

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。

【０８４３】

一方、図７１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７１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。

【０８４４】

図７２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。

【０８４５】

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

10

20

30

40

50

、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。

#### 【０８４６】

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。累積計数が増えていることを容易に認識させることができる。

#### 【０８４７】

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。

#### 【０８４８】

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。

#### 【０８４９】

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。

#### 【０８５０】

図７３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。

#### 【０８５１】

図７３（ａ）に示す例では、計数ボタン１７１の操作を開始し、図４０（あるいは図５８、図５９）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いても計数ボタン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

10

20

30

40

50

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。

【０８５２】

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。

10

【０８５３】

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。

【０８５４】

なお、図７３（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。

【０８５５】

図７３（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７３（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。

20

【０８５６】

図７４は、図７３に示す例の変形例を示すタイミングチャートである。

【０８５７】

図７４（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。

30

【０８５８】

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。

【０８５９】

図７４（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。

40

【０８６０】

図７４（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７４（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

50

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。

【0861】

図75は、図73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。

【0862】

図75(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。

【0863】

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40におけるステップS4206で初期値として500ms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。

【0864】

図75(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。

【0865】

続いて、図62(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。

【0866】

図76(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。

【0867】

図76(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54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76(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。

【0868】

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。

【0869】

図 7 6 (b) は、遊技メダル数表示装置 1 7 0 における変化表示 (加算) の一例を示す図である。

【0 8 7 0】

図 7 6 (b) の一番上に示す遊技メダル数表示装置 1 7 0 にも「1 0 0」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 1 7 0 では、減算時の変化表示と同じく約 4 m s の間隔で、「1」ずつ加算した数字が表示されていく。図 7 6 (b) には、「1 0 1」→「1 0 2」→「1 0 3」→「1 0 4」→「1 0 5」→「1 0 6」と「1」ずつ加算されていく様子が示されている。

【0 8 7 1】

貸出ボタン 7 0 7 が操作されることによって 5 0 枚が貸し出されるとともに、遊技の結果、1 5 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 4 m s 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 4 m s × 6 5 = 約 2 6 0 m s になる。計数タイミングは 3 0 0 m s 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、6 5 枚を加算する変化表示も行うことが可能である。

【0 8 7 2】

図 7 7 は、遊技メダル数表示装置 1 7 0 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 1 7 0 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。

【0 8 7 3】

図 7 7 (a) に示す遊技メダル数表示装置 1 7 0 にも「1 0 0」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。「1 0 0」の数字から「8 5」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 (「8 8 8 8 8」の表示) と、5 桁の全桁の全セグメントが消灯した表示 (「0 0 0 0 0」の表示) とが、この例では 8 m s 毎に切替表示される。やがて、この例では 2 5 0 m s が経過すると、遊技メダル数表示装置 1 7 0 には「8 5」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 1 7 0 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。

【0 8 7 4】

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。

【0 8 7 5】

図 7 7 (b) に示す遊技メダル数表示装置 1 7 0 にも「1 0 0」の数字が表示されている。ここでの例でも、「1 0 0」の数字から「8 5」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、「1 0 0」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 2 5 0 m s が経過すると、遊技メダル数表示装置 1 7 0 には「8 5」の数字が表示される。

【0 8 7 6】

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、「8 5」を終点にして変化する印象を与えることができる。

【0 8 7 7】

以上、図 7 7 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、2 0) ずつ段階的に変化する表示を行ってもよい。具体的には、「1 0

10

20

30

40

50

0」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。

#### 【0878】

図78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。

#### 【0879】

メダル数制御部350は、「遊技メダル数」を表す情報（図11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。

#### 【0880】

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78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54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78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。

#### 【0881】

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78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。

#### 【0882】

以上説明した図78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。

#### 【0883】

図79は、図78に示す例の変形例を示す図である。

#### 【0884】

この図79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

10

20

30

40

50

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 1 5 7 における変化表示は 2 8 0 m s かけて行われる。この 2 8 0 m s という時間は、貸出ボタン 7 0 7 が操作されることによって 5 0 枚が貸し出されるとともに、遊技の結果、1 5 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 1 7 0 における加算変化表示に要する時間（約 4 m s × 6 5 = 約 2 6 0 m s）よりも長く、計数タイミングの周期である 3 0 0 m s 未満となる時間である。

#### 【0 8 8 5】

遊技者は、通常、演出画像表示装置 1 5 7 を見ている場合が多く、遊技メダル数表示装置 1 7 0 を見る頻度は少ない。上述のごとく、スロットマシン 1 0 0 にはあまり多くの「遊技メダル数」を記憶させ続けられないようにしてもらいたいことが望まれ、計数ボタン 1 7 1 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い必要がある。演出画像表示装置 1 5 7 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 1 5 7 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 1 5 7 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 1 7 0 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 1 7 0 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 1 7 0 を見てもらえば、遊技メダル数表示装置 1 7 0 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、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 1 7 1 の操作頻度が高まることが期待できる。

#### 【0 8 8 6】

なお、演出画像表示装置 1 5 7 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 1 7 1 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 1 5 7 による変化表示を、遊技メダル数表示装置 1 7 0 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 1 5 7 による変化表示を、遊技メダル数表示装置 1 7 0 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。

#### 【0 8 8 7】

図 8 0 は、図 7 8 に示す例とは全く異なる別例を示す図である。

#### 【0 8 8 8】

この図 8 0 に示す別例では、遊技メダル数表示装置 1 7 0 では変化表示は行わず、演出画像表示装置 1 5 7 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 5 4 に示す表示器表示処理は実行されず、5 0 枚の計数が行われると、遊技メダル数表示装置 1 7 0 には即座に「5 0」の数字が表示される。一方、演出画像表示装置 1 5 7 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。

#### 【0 8 8 9】

この別例でも、図 7 9 に示す変形例と同じく、演出画像表示装置 1 5 7 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 1 7 0 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 1 7 0 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 1 7 0 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、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 1 7 1 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 3 5 0 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。

#### 【0 8 9 0】

図 8 1 ( 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。

【 0 8 9 1 】

この図 8 1 ( a ) には、RAM 3 5 8 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。

【 0 8 9 2 】

メダル数制御部 3 5 0 の RAM 3 5 8 は、「遊技メダル数」を最大で 1 6 3 8 3 枚記憶可能である。すなわち、RAM 3 5 8 の最大記憶枚数は 1 6 3 8 3 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。

【 0 8 9 3 】

「遊技メダル枚数」が 1 6 3 7 3 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 1 5 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。1 5 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 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 に送信される。1 5 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 5 0 のステップ S 4 B 0 3 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 3 5 0 から遊技制御部 3 0 2 に送信される。遊技制御部 3 0 2 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 4 0 0 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 2 2 に示すステップ S 1 6 0 8）。副制御部（4 0 0，5 0 0）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 8 1 ( 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 1 5 7 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 1 7 1 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。

【 0 8 9 4 】

なお、上限越えエラー報知として、スピーカ 2 7 2 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。

【 0 8 9 5 】

図 8 1 ( b ) は、上限越えエラー報知の他の一例を示す図である。

【 0 8 9 6 】

上限越えエラー報知として、演出画像表示装置 1 5 7 における点滅表示を行ってもよい。図 8 1 ( 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。

【 0 8 9 7 】

なお、遊技制御部 3 0 2 は、メダル数制御部 3 5 0 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 4 0 0 に払出コマンドを送信する（図 2 2 に示すステップ S 1 6 0 7）。副制御部（4 0 0，5 0 0）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 1 7 1 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 1 7 1 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。

【 0 8 9 8 】

また、第 1 副制御部 4 0 0 には、RAM 3 5 8 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（1 6 3 8 3 枚）の枚数であった場合には、副制御部（4 0 0，5 0 0）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 1 5 7 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

10

20

30

40

50

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。

【０８９９】

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」が含まれて、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」が含まれていた場合にも、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３６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。

【０９００】

図８２（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。

【０９０１】

この図８２（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。

【０９０２】

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８２（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８１（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。

【０９０３】

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の操作があつてから１秒間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。

【0904】

図82(b)は、上限間近報知の他の一例を示す図である。

【0905】

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82(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。

10

【0906】

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。

【0907】

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。

20

【0908】

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、長いものとするときが良い。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。

30

【0909】

図83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。

40

【0910】

図83(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10

50

2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83(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、「扉が開いています」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。

【0911】

図83(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83(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。

【0912】

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。

【0913】

図84(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。

【0914】

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。

【0915】

図84(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。

【0916】

図84(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。

【0917】

図84(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

10

20

30

40

50

の例では、演出画像表示装置 1 5 7 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「1 5 3 0 0」が表示されている。なお、払出用閾値である「1 6 3 8 3」が表示される場合もある。演出画像表示装置 1 5 7 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 8 4 (a) に示す例のように表示されなくてもよい。

【0 9 1 8】

やがて、計数ボタン 1 7 1 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 1 5 7 の右下に表示された「遊技メダル数」の表示は「1 4 9 5 0」まで減っている。

10

【0 9 1 9】

図 8 5 (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。

【0 9 2 0】

図 8 5 (a) には、RAM 3 5 8 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 1 5 7 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 1 7 1 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 1 7 1 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、5 0 × 2 回分の 1 0 0）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。

20

【0 9 2 1】

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、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、1 0 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。

30

【0 9 2 2】

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。

【0 9 2 3】

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。

【0 9 2 4】

図 8 5 (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。

40

【0 9 2 5】

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 1 5 0 0 0）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 1 5 7 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 1 7 1 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 1 5 7 に表示され

50

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）。

【0926】

続いて、計数に関する報知についてさらに説明する。

【0927】

図86(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86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。

【0928】

図86(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82(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。

【0929】

図86(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。

【0930】

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86(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。

【0931】

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

10

20

30

40

50

すい状態のことをいう。したがって、A T状態に限らず、ボーナス（R B、B B）作動中の状態であったり、A R T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」は残しておくとい旨の報知が行われる。図86（b）の右側に示す演出画像表示装置157は、A T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。

【0932】

図86（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。

【0933】

図86（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。

【0934】

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86（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示表示（通常遊技表示）が表示されている。

【0935】

図86（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。

【0936】

図87（a）は、図86（b）に示す例の変形例を示す図である。以下、図86（b）に示す例との相違点を中心に説明する。

【0937】

図87（a）に示す例では、遊技者に有利な状態（例えば、A T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87（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。

## 【0938】

図87(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。

## 【0939】

この図87(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。

10

## 【0940】

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。

## 【0941】

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。

20

## 【0942】

図87(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86(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。

## 【0943】

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87(a)及び同図(b)に示す処理であったり、図86(b)に示す処理)を行うようにしてもよい。

30

## 【0944】

[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。

## 【0945】

図88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。

## 【0946】

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。

40

## 【0947】

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11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16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、先の処理に進めない。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

50

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、V L 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、V L 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。V L 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、V L 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、V L 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、V L 信号がオフの状態エラー報知を行う構成を採用しても良い。

#### 【0948】

図88（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、V L 信号の状態が示されている。

#### 【0949】

この図88（a）に示すように、V L 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。

#### 【0950】

V L 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88（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。

#### 【0951】

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、V L 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88（a）に示すように例えば980枚の状態）でV L 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V L 信号がオフになっても有効な操作として扱われる。

## 【0952】

図88(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。

## 【0953】

「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。

## 【0954】

図88(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、遊技の興味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、遊技の進行をあえて止めないようにしている。

## 【0955】

図88(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。

## 【0956】

図89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。

## 【0957】

図89(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。

## 【0958】

図89(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。

## 【0959】

図89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。

## 【0960】

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

10

20

30

40

50

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う状態（例えば、A T 状態、A R T 状態、B B 状態、B R 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きやすい状態（例えば、通常状態等）のことである。

#### 【0961】

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、V L 信号がオフになると、図88（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、V L 信号がオフになっても、図88（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。

10

#### 【0962】

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、V L 信号がオフになっても、図89（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、V L 信号がオフになると、図89（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。

#### 【0963】

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、V L 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、V L 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。

20

#### 【0964】

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、V L 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、V L 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。

30

#### 【0965】

図90は、貸出機700からのV L 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。

#### 【0966】

上述の説明では、V L 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90（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。V L 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いかたり、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。

40

#### 【0967】

図90（b）に示す例は、V L 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。

50

## 【0968】

この図90(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の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。

10

## 【0969】

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。

## 【0970】

## [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63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、遊技の興味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。

20

30

## 【0971】

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味が減退したり、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。

40

## 【0972】

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

50

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、遊技の興味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。

#### 【０９７３】

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。

#### 【０９７４】

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。

#### 【０９７５】

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。

#### 【０９７６】

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を開始すると、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。

#### 【０９７７】

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。

#### 【０９７８】

〔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９１（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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0979】

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32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34）。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91（b）には、図91（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。

#### 【0980】

上記説明した実施形態では、上記図91（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91（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91（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91（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91（c）には、図91（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91（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91（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91（c）では120枚）を一致させることができる。

#### 【0981】

なお、図91（e）には、図91（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。

#### 【0982】

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。

#### 【0983】

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91（d）には、図91（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。

【0984】

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を離れ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91（e））。

【0985】

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91（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。

【0986】

〔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すべてのベットボタン130の操作がされた場合に、精算ボタン処理（図18）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すべてのベットボタン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13）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。

【0987】

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。

【0988】

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

10

20

30

40

50

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。

【0989】

〔遊技メダル数に応じた演出について〕

以下、図92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92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。

【0990】

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。

【0991】

まず、図92（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92（a2）にはAT状態における遊技の様子が示されており、図92（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92（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状態となつ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。

【0992】

図92（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92（a2））が実行される。

【0993】

次に、図92（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92（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92（b2））になり、その後特別演出が実行されている状態（図92（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。

【0994】

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。

【0995】

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。

【0996】

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92(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。

【0997】

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。

【0998】

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。

【0999】

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。

【1000】

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。

【1001】

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93(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93(d2)～(d4)は、図92(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92(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93(d5)）になり、その後に特別演出が実行されている状態（図93(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92(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。

【1002】

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。

【1003】

〔エラー重複時の動作について〕

以下、図94～図96を用いてエラーに関連する動作について説明する。図94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95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96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。

【1004】

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94（a1）～（a3）には、1336の遊技メダル数がある状態（図94（a1））から、計数ボタン171が操作され（図94（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94（a3））までの一連の流れが示されている。

【1005】

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50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94（b1）～（b4）には、遊技メダル数が上限値である状態（図94（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94（b2））になり、その後計数ボタン171を長押しして（図94（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94（b4））するまでの一連の流れが示されている。なお、図94（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。

【1006】

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9（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95（c1）～（c3）には、エラーが発生していない状態（図95（c1））から、メダル数制御部断線エラーが発生した状態（図95（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

10

20

30

40

50

ーが状態が解消した状態（図95（c3））になるまでの一連の流れが示されている。なお、図95（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。

【1007】

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9（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。

【1008】

図96（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96（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96（d3）には、図96（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96（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。

【1009】

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96（d4）には、計数ボタン171を操作したことによって、図96（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。

【1010】

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96（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96（d6）には、このメッセージがクリアされた後に、図96（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94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96（

10

20

30

40

50

d 7) (d 8) には、図 9 4 (b 3) (b 4) と同様に計数ボタン 1 7 1 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。

#### 【1 0 1 1】

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 1 7 1）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 9 7 (e 1) ~ (e 3) には、エラーが発生していない状態（図 9 7 (e 1)）から、メダル数制御部断線エラーが発生した状態（図 9 7 (e 2)）になり、このエラーの発生中に計数ボタン 1 7 1（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 9 7 (e 3)）ことが示されている。

10

#### 【1 0 1 2】

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。

20

#### 【1 0 1 3】

##### 〔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 1 7 1 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。

30

#### 【1 0 1 4】

遊技者に有利な状態（例えば、A T 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。

#### 【1 0 1 5】

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

40

50

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。

#### 【1016】

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。

#### 【1017】

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。

#### 【1018】

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 63）、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 63）、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。

#### 【1019】

##### 〔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 63）、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 63）、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。

#### 【1020】

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。

#### 【1021】

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。

10

#### 【1022】

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。

#### 【1023】

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 1 3 2 の操作やスタートレバー 1 3 5 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。

20

#### 【1024】

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。

30

#### 【1025】

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。

#### 【1026】

##### 〔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 98～図 100 を用いて説明する。図 98 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 99 は、図 98（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 100 は、図 98（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。

40

#### 【1027】

図 98（a）および図 98（b）は、いずれも、A T 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 98（a）および図 98（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、A T 状態では、計数音が出力される場合を除き、A T 状態に対応した A

50

T 演出音が継続して出力されているものとする。

【1028】

図98(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99(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99(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99(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。

【1029】

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98(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98(a)に示すタイミング(a3)～(a7)について順に説明する。

【1030】

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99(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。

【1031】

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99(a4)に示すように図99(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。

【1032】

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99(a5)に示すように図99(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。

【1033】

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99(a6)に示すように図99(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。

【1034】

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99(a7)に示すように図99(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。

【1035】

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。

【1036】

10

20

30

40

50

次に、図 98 (b) の例では、A T 状態が開始したタイミング (b 1) が示されており、図 100 (b 1) にはこのときの様子が示されている。この A T 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 100 (b 2) には第一停止操作後のタイミング (b 2) 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 100 (b 2) ~ (b 8) 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 A T 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。

【1037】

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 98 (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 98 (b) に示すタイミング (b 3) ~ (b 8) について順に説明する。

【1038】

まず、タイミング (b 3) 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 (b 3) では、計数音が許可されておらず、図 100 (b 3) に示すように図 100 (b 2) の演出 (A T 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。

【1039】

続くタイミング (b 4) 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 100 (b 4) には、このタイミング (b 4) 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 (b 4) では計数音が許可されておらず、A T 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。

【1040】

続くタイミング (b 5) 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 (b 5) では、図 100 (b 5) に示すように図 100 (b 4) の表示が継続しているが A T 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。

【1041】

続くタイミング (b 6) 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 (b 6) では、図 100 (b 6) に示すように図 100 (b 4) 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、A T 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。

【1042】

続くタイミング (b 7) 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 (b 7) では、図 100 (b 7) に示すように操作ナビが表示されており、A T 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。

【1043】

続くタイミング (b 8) 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 (b 8) では、図 100 (b 8) に示すように図 100 (b 7) の表示が継続し

10

20

30

40

50

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。

#### 【1044】

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。

#### 【1045】

[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7では5.9ずm8ms毎)に送信されるメダル数制御状態コマンド(図7、図11参照)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25)。そして、遊技制御部302から定期的(図7では100ms毎)に送信されるセキュリティコマンド(図7)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。

#### 【1046】

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。

#### 【1047】

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。

#### 【1048】

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。

#### 【1049】

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。

#### 【1050】

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

10

20

30

40

50

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7)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。

#### 【1051】

##### 〈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。

#### 【1052】

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。

#### 【1053】

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。

#### 【1054】

##### 〈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。

#### 【1055】

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17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45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45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

10

20

30

40

50

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17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。

【1056】

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132）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。

【1057】

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。

【1058】

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19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。

【1059】

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17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17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。

10

20

30

40

50

## 【1060】

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17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45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45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17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。

## 【1061】

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17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45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45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

10

20

30

40

50

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17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。

【1062】

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17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45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34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。

【1063】

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34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。

【1064】

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40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。

【1065】

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。

【1066】

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19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。

【1067】

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19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17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。

【1068】

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。

【1069】

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19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。

【1070】

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17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

10

20

30

40

50

あり（例えば、図４５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３４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。

【１０７１】

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１７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４５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３４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。

【１０７２】

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、

10

20

30

40

50

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17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45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45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55～図57の変形例、図57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55～図57の変形例、図57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55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55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。

【1073】

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。

【1074】

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

10

20

30

40

50

手段に送信し（例えば、図 5 5 ～図 5 7 の変形例、図 5 7 のステップ S 4 6 0 4、S 4 6 2 1 とともに N o 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 5 5 ～図 5 7 の変形例、図 5 7 のステップ S 4 6 0 4 で N o の判定、S 4 6 2 1 で Y e s 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）、

10

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 5 5 のステップ S 1 1 2 3）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 0 7 5】

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 1 3 0）があり、

20

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 5 5 のステップ S 1 1 2 2）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 0 7 6】

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 1 9 のステップ S 1 3 1 2）、

30

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 0 7 7】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機 7 0 0）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 1 3 0、1 3 2）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 3 0 2）と、

40

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、R A M 3 5 8）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 3 5 0）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 1 7 のステップ S 1 1 1 0、S 1 1 1 1）、

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

50

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４５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４５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５５～図５７の変形例、図５７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）、

10

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５５～図５７の変形例、図５７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、

20

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５５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５５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。

【１０７８】

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、

30

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、

40

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１７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４５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４５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

50

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55～図57の変形例、図57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55～図57の変形例、図57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）、

10

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55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55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。

20

【1079】

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18のステップS1204、ステップS1205）、

30

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46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34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、

40

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32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。

【1080】

また、上記記載の遊技台であって、

50

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。

【1081】

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。

【1082】

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。

【1083】

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46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19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。

【1084】

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18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46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34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（

10

20

30

40

50

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32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。

【1085】

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18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46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34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32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。

【1086】

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22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49、図50のステップS4B04）、

10

20

30

40

50

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 34 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 32 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）、

10

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1087】

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。

【1088】

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、

20

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1089】

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 50 のステップ S4B05）、

30

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 22 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。

【1090】

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、

40

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、RAM 358）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

50

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 2 2 のステップ S 1 6 0 4、S 1 6 0 5）、

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 4 9、図 5 0 のステップ S 4 B 0 4）、

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 3 4 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）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、3 0 0 m s）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 3 2 のステップ S 3 3 0 4）、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。

【1 0 9 1】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機 7 0 0、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 3 0 2）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、RAM 3 5 8）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 3 5 0）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 2 2 のステップ S 1 6 0 4、S 1 6 0 5）、

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 4 9、図 5 0 のステップ S 4 B 0 4）、

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 3 4 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）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、3 0 0 m s）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 3 2 のステップ S 3 3 0 4）、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。

【1 0 9 2】

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、RAM 358）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 38 のステップ S 4003、図 36 のステップ S 3714）、

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 39 のステップ S 4107 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 39 のステップ S 4107 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。

【1093】

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 22 のステップ S 1604、S 1605）、

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 49、図 50 のステップ S 4B04）、

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 50 のステップ S 4B03 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 50 のステップ S 4B03 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 50 のステップ S 4B03、図 39 のステップ S 4107）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1094】

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 35 のステップ S 3713）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1095】

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

10

20

30

40

50

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36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。

【1096】

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36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、

10

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36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。

【1097】

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、

20

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1098】

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、

30

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38のステップS4003、図36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39のステップS4107でYesの判定）、

40

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39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。

【1099】

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、

50

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、RAM 358）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 38 のステップ S 4003、図 36 のステップ S 3714）、

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 39 のステップ S 4107 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 39 のステップ S 4107 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。

【1100】

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、RAM 358）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 38 のステップ S 4003、図 36 のステップ S 3714）、

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 35 のステップ S 3713）、

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 36 のステップ S 3712 で Yes の判定）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1101】

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 34 のステップ S 3513、S 3514）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

10

20

30

40

50

である（例えば、図３４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。

【１１０２】

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３９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３６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３６のステップＳ３７１４）、

10

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３９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３６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３６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。

【１１０３】

20

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。

【１１０４】

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、

30

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３８のステップＳ４００３、図３６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３５のステップＳ３７１３）、

40

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３６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。

【１１０５】

50

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３８のステップＳ４００３、図３６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３５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３６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。

【１１０６】

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３４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４０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４０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４０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。

【１１０７】

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 63）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1108】

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 68（b））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1109】

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 40 のステップ S 4211 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。

【1110】

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、RAM 358）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 34 のステップ S 3513、S 3514）、

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 40 のステップ S 4212）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 40 のステップ S 4208）、

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 40 のステップ S 4209）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。

【1111】

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３４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４０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４０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４０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。

10

20

## 【１１１２】

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３４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５８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５８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５８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６７）、  
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

30

40

## 【１１１３】

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

50

る場合がある（図 6 7）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 1 1 4】

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 6 8（b））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 1 1 5】

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 1 5 7、スピーカ 2 7 2、2 7 7、各種ランプ 4 2 0）を備えた（例えば、図 6 3）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 1 1 6】

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 6 8（a））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 1 1 7】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機 7 0 0）であって、

前記遊技台は、

操作手段（例えば、計数ボタン 1 7 1）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、RAM 3 5 8）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 3 5 0）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 3 4 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）、

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 5 8 のステップ S 4 2 1 2）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 5 8 のステップ S 4 2 0 8）、

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、1 0、図 5 8 のステップ S 4 2 2 2）が前記遊技媒体管理装置に所定の周期（例えば、3 0 0 m s）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（

10

20

30

40

50

図 6 7 )、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【 1 1 1 8 】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機 7 0 0、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 1 7 1）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、RAM 3 5 8）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 3 5 0）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 3 4 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）、

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 5 8 のステップ S 4 2 1 2）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 5 8 のステップ S 4 2 0 8）、

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、1 0、図 5 8 のステップ S 4 2 2 2）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、3 0 0 m s）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 6 7）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【 1 1 1 9 】

また、上記の説明では、

操作手段（例えば、計数ボタン 1 7 1）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、RAM 3 5 8）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 3 5 0）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 7 0 0、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 3 4 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）、

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 5 9 のステップ S 4 2 1 2）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、5 0、図 5 9 のステップ S 4 2 0 9）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59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59のステップS4235でYesの判定、ステップS4209が繰り返される、図69）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1120】

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71、図72）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1121】

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63）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1122】

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70（b））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1123】

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70（a））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1124】

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34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

10

20

30

40

50

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59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59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59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59のステップS4235でYesの判定、ステップS4209が繰り返される、図69）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【1125】

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34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59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59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59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59のステップS4235でYesの判定、ステップS4209が繰り返される、図69）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【1126】

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、

10

20

30

40

50

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 34 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 73（a））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1127】

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 40 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 40 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 40 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 73（a））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1128】

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 40 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 40 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 40 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 73（a））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1129】

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 63）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1130】

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34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73（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。

【1131】

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34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73（a））、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【1132】

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

10

20

30

40

50

うことが可能な手段である（例えば、図 7 6～図 8 0）、  
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 1 3 3】

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 3 4 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）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、3 0 0 m s）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 7 6、図 7 7）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 1 3 4】

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 1 7 1）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 4 0 のステップ S 4 2 1 2）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 4 0 のステップ S 4 2 0 8）、

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、5 0、図 4 0 のステップ S 4 2 0 9）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 4 0 のステップ S 4 2 1 1 で N o 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。

【1 1 3 5】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機 7 0 0）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、R A M 3 5 8）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 3 5 0）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 1 7 0、演出画像表示装置 1 5 7）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 7 6～図 8 0）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【1 1 3 6】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）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、RAM 358）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 76～図 80）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【1137】

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、RAM 308）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、RAM 358）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 15 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 28 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 RAM 308 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 28 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。

【1138】

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。

【1139】

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 24、〔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。

10

20

30

40

50

## 【1140】

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。

## 【1141】

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28のステップS3007、図42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。

## 【1142】

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15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28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28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。

## 【1143】

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 15 のステップ S 101）、

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 28 のステップ S 3005）、

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 RAM 308 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 28 のステップ S 3016 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。

【1144】

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、RAM 308）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、RAM 358）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。

【1145】

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。

【1146】

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 24）、

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。

【1147】

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 28 のステップ S 3007、図 42 のステップ S 4407 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。

【1148】

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

10

20

30

40

50

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、RAM 308）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、RAM 358）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）、

10

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【1149】

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、RAM 308）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、

20

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、RAM 358）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。

30

【1150】

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、RAM 358）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、

40

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 22 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 49、図 50 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

50

情報を送信する手段であり（例えば、図50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22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81、〔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。

【1151】

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22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。

【1152】

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34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81（b））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1153】

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22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49、図50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50のステップS4B03でNoの判定、応答コ

10

20

30

40

50

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22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81、〔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。

【1154】

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22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49、図50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50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22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81、〔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。

【1155】

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、

10

20

30

40

50

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38のステップS4003、図36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81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。

【1156】

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84（a））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1157】

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34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81（b））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1158】

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38のステップS4003、図36のステップS3714）、

10

20

30

40

50

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 8 1 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。

【1159】

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、RAM 358）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 3 8 のステップ S 4003、図 3 6 のステップ S 3714）、

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 8 1 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。

【1160】

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 3 8 のステップ S 4003、図 3 6 のステップ S 3714）、

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 1 6 のステップ S 1007 で No の判定）、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1161】

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。

【1162】

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34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81（b））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1163】

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38のステップS4003、図36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16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。

【1164】

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、

10

20

30

40

50

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38のステップS4003、図36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16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。

10

【1165】

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、

20

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34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、

30

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63）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。

【1166】

また、上記記載の遊技台であって、

40

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。

【1167】

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

50

、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。

【1168】

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。

【1169】

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。

【1170】

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。

【1171】

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。

【1172】

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。

【1173】

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。

【1174】

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、

10

20

30

40

50

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。

10

【1175】

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、

20

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。

【1176】

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34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）、

30

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1177】

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。

【1178】

また、

上記記載の遊技台と、

40

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。

【1179】

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、

50

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 34 のステップ S 3513、S 3514）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。

【1180】

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。

【1181】

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 18 のステップ S 1204、ステップ S 1205）、

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 46 のステップ S 4704）、

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。

【1182】

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 22 のステップ S 1604、S 1605）、

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 49、図 50 のステップ S 4B04）、

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。

【1183】

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。

## 【1184】

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。

## 【1185】

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34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5）、

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91（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。

## 【1186】

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。

## 【1187】

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18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

10

20

30

40

50

例えば、図４６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。

【１１８８】

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２２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４９、図５０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。

【１１８９】

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。

【１１９０】

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。

【１１９１】

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３４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

10

20

30

40

50

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 9 1（d）（f））、ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1192】

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。

10

【1193】

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 18 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 46 のステップ S4704）、

20

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。

【1194】

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 22 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 49、図 50 のステップ S4B04）、

30

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。

【1195】

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。

40

【1196】

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。

【1197】

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、

50

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。

【１１９８】

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。

【１１９９】

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。

【１２００】

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。

【１２０１】

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。

【１２０２】

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、

10

20

30

40

50

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。  
【１２０３】  
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。  
【１２０４】  
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。  
【１２０５】  
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。  
【１２０６】  
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、

10

20

30

40

50

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３８のステップＳ４００３、図３６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。

【１２０７】

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３８のステップＳ４００３、図３６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。

【１２０８】

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。

【１２０９】

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）、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1210】

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。

【1211】

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。

【1212】

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。

【1213】

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。

【1214】

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。

【1215】

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。

【1216】

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

10

20

30

40

50

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 38 のステップ S 4 0 0 3、図 36 のステップ S 3 7 1 4）、

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 9 3 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、A T 状態における獲得メダル数を判定対象とする構成、図 9 3 参照）、が記載されている。

【1 2 1 7】

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 9 3 の「・・・GET」の値）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 2 1 8】

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 9 3（d 2）（d 3））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 2 1 9】

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。

【1 2 2 0】

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 0 0）、が記載されている。

【1 2 2 1】

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 7 0 0、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。

【1 2 2 2】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン 1 3 0、1 3 2）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 1 7 1）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 3 0 2）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、RAM 3 5 8）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 3 5 0）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、

10

20

30

40

50

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 9 6）、が記載されている。

【1 2 2 3】

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 9 5 参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 2 2 4】

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 3 4 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）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 9 4 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 9 4 参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 2 2 5】

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 9 4 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 9 6 参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 2 2 6】

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。

【1 2 2 7】

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 0 0）、が記載されている。

【1 2 2 8】

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 7 0 0、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。

【1 2 2 9】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン 1 3 0、1 3 2）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 1 7 1）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置 1 5 7）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 3 0 2）と、

10

20

30

40

50

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、RAM 358）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96）、が記載されている。

【1230】

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96（d4）参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1231】

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96（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。

【1232】

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96（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96（d4）～（d6）参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1233】

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。

【1234】

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34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94（b2）～（b4）参照）、が記載されている。

【1235】

10

20

30

40

50

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 9 5 参照）、  
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【1 2 3 6】

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 9 4 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 9 6 参照）、  
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

10

【1 2 3 7】

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  
0 0）、が記載されている。

【1 2 3 8】

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 7 0 0、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。

20

【1 2 3 9】

また、上記の説明では、  
投入操作手段（例えば、ベットボタン 1 3 0、1 3 2）と、  
音声出力手段（例えば、スピーカ 2 7 2、2 7 7）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 3 0 2）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  
、R A M 3 5 8）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 3 5 0）と、  
を備えた遊技台であって、

30

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 3 4 のステップ S  
3 5 1 3、S 3 5 1 4）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、A T 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、A T 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、

40

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。

【1 2 4 0】

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 1 1 0 ~ 1 1  
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 1 3 7 ~ 1 3 9）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

50

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。

【1241】

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。

【1242】

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。

【1243】

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。

【1244】

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。

10

20

30

40

50

## 【1245】

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。

## 【1246】

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。

## 【1247】

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34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。

## 【1248】

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。

## 【1249】

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。

【１２５０】

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。

【１２５１】

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。

【１２５２】

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

10

20

30

40

50

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。

【１２５３】

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、

10

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。

【１２５４】

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。

【１２５５】

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。

20

【１２５６】

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、

30

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、

40

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。

【１２５７】

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、

50

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。

【1258】

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、

10

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。

【1259】

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。

【1260】

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5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。

20

【1261】

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。

30

【1262】

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。

【符号の説明】

40

【1263】

100 スロットマシン

110～112 リール

113 表示窓

130、132 ベットボタン

134 精算ボタン

135 スタートレバー

137～139 ストップボタン

157 演出画像表示装置

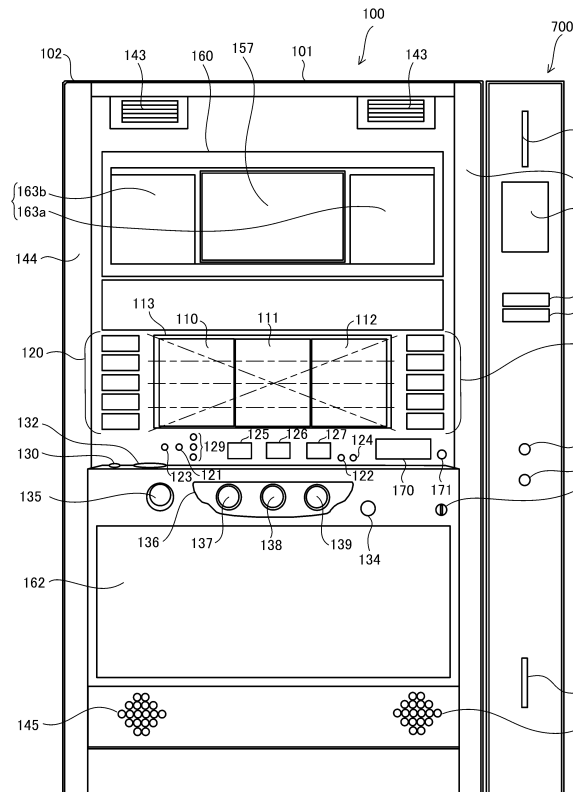
171 計数ボタン

50

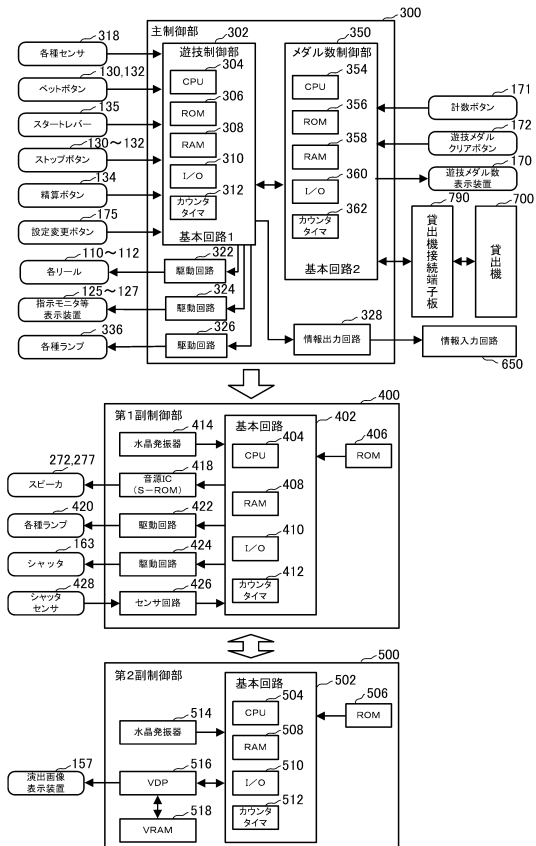
- 272, 277 スピーカ  
 420 各種ランプ  
 302 遊技制御部  
 350 メダル数制御部  
 400 第1副制御部  
 500 第2副制御部  
 700 貸出機  
 707 貸出ボタン  
 800 ホール管理端末  
 810 中間管理端末  
 820 管理サーバ

【図面】

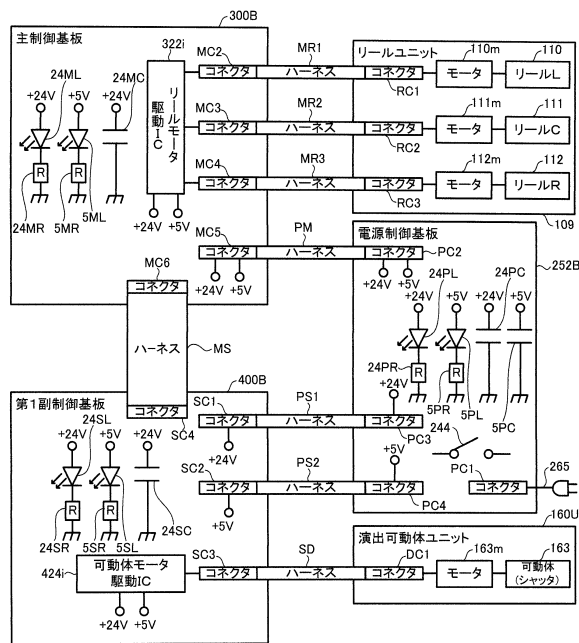
【図1】



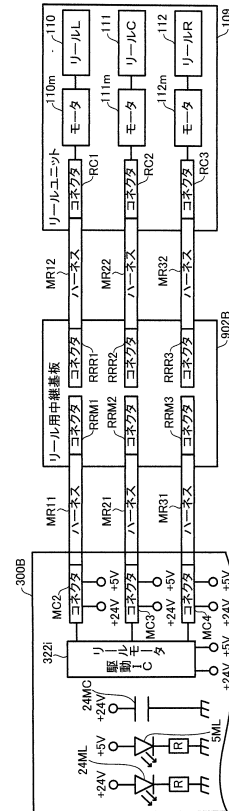
【図2】



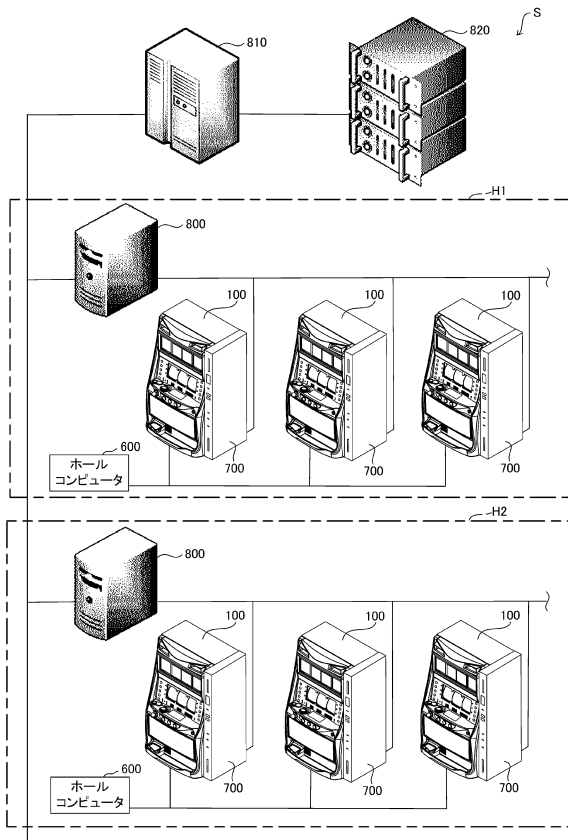
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

(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   |

10

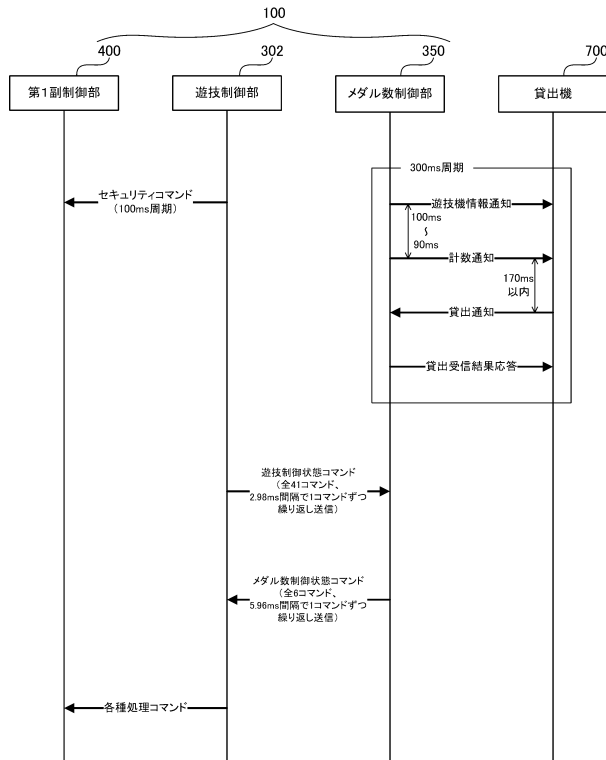
20

30

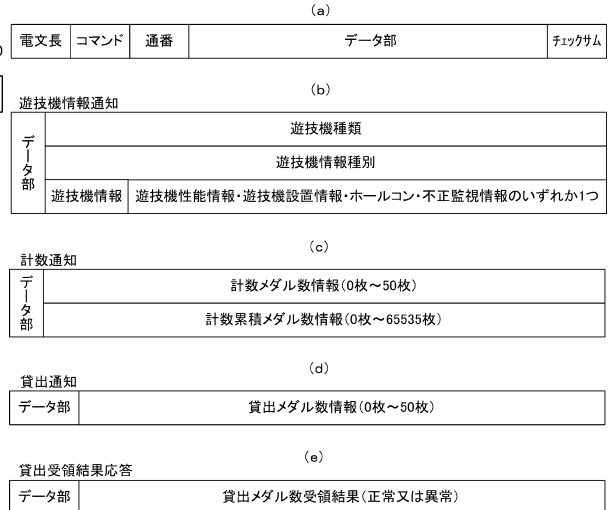
40

50

【図 7】



【図 8】



【図 9】

|              |                      |                                                 |
|--------------|----------------------|-------------------------------------------------|
| 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<br>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     | 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 10】

遊技制御状態コマンド (全41コマンド)

| コマンド<br>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コマンド分)  | 総投入枚数情報     | 遊技機性能情報 |
| 7~9           | 16H~18H (3コマンド分)  | 総払出枚数情報     |         |
| 10~12         | 19H~1BH (3コマンド分)  | MYカウンタ値情報   |         |
| 13~15         | 1CH~1EH (3コマンド分)  | 役物総払出枚数情報   |         |
| 16~18         | 1FH~21H (3コマンド分)  | 連続役物総払出枚数情報 | 遊技機設置情報 |
| 19~20         | 22H~23H (2コマンド分)  | 遊技回数情報      |         |
| 21~25         | 24H~28H (5コマンド分)  | 役比モニタ情報     |         |
| 26~40         | 29H~37H (15コマンド分) | 遊技制御部情報     |         |
| 41            | 7FH               | チェックサム値     |         |

10

20

30

40

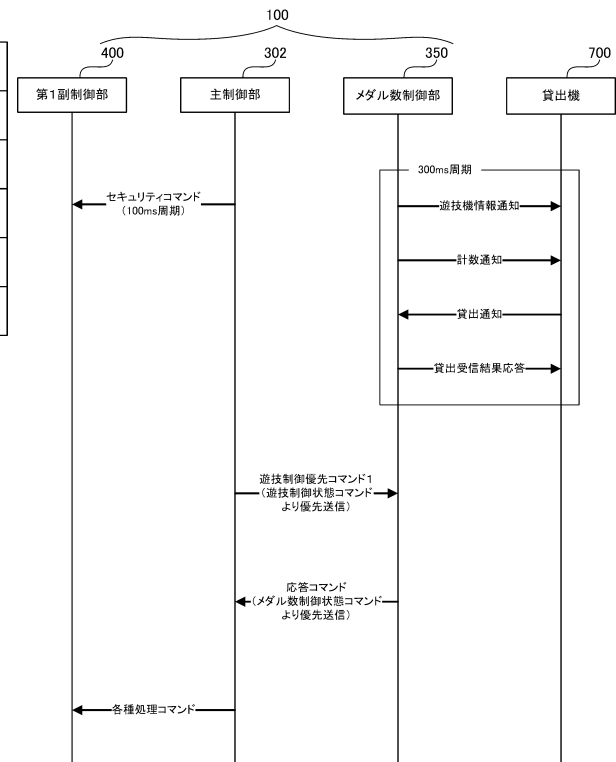
50

【図 1 1】

メダル数制御状態コマンド(全6コマンド)

| コマント <sup>*</sup><br>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 <sup>*</sup> 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 1 2】



【図 1 3】

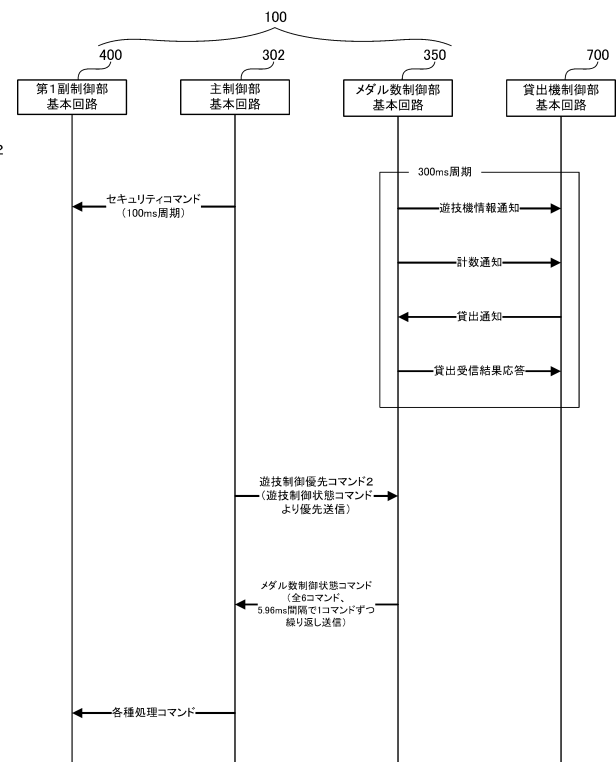
遊技制御優先コマンド

| 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)  | 遊技制御優先コマンド1 |
| 払出<br>(三連コマンド) | 04H        | 払出枚数(0枚~15枚) |             |
|                | 05H        | コマンド通番       |             |
|                | 06H        | チェックサム       |             |
| 投入<br>(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<br>(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       |             |

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 1 4】



10

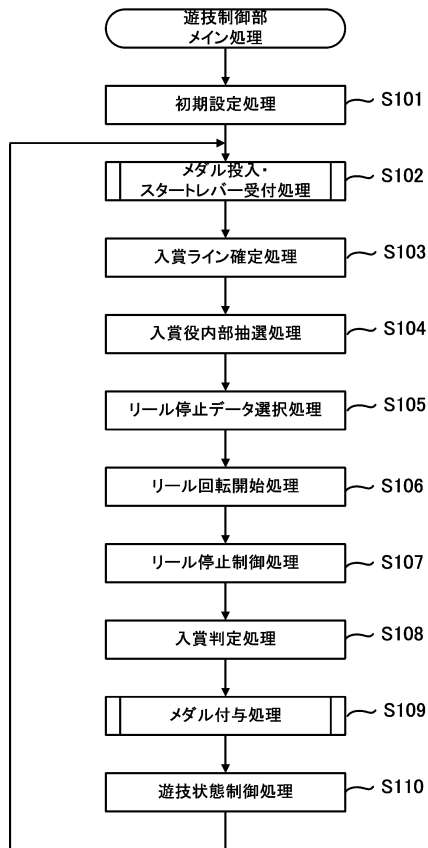
20

30

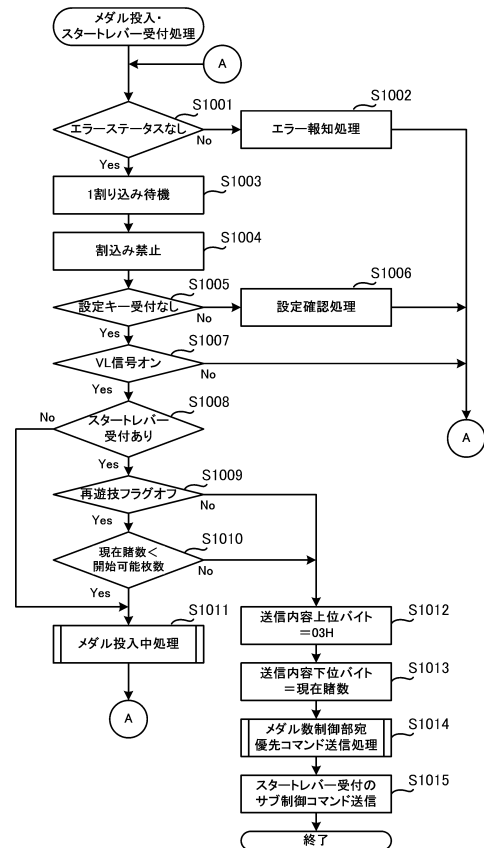
40

50

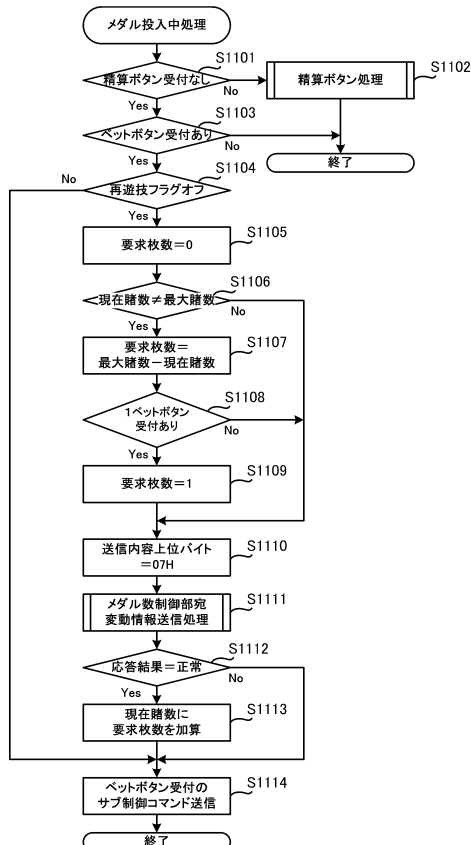
【図 15】



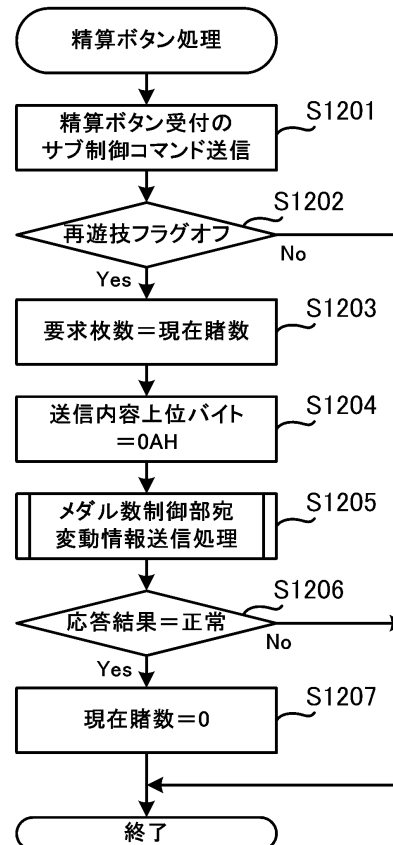
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

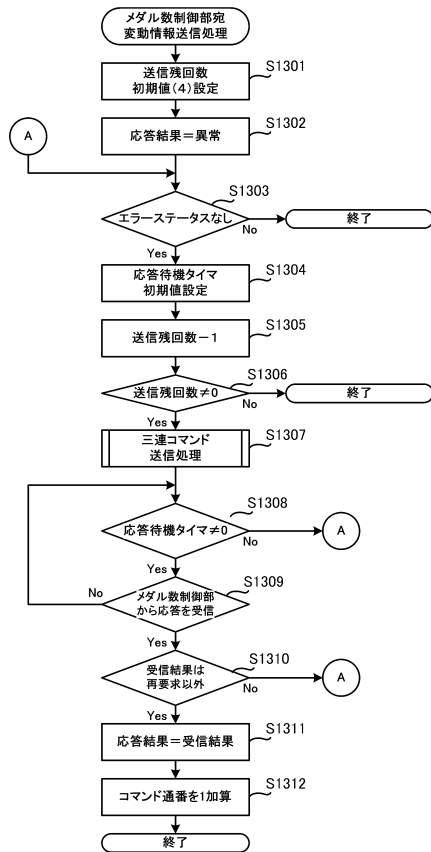
20

30

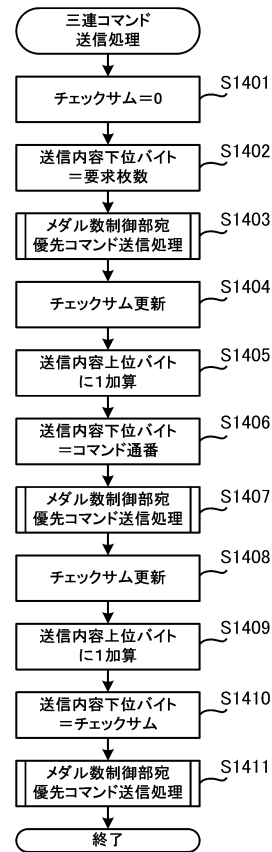
40

50

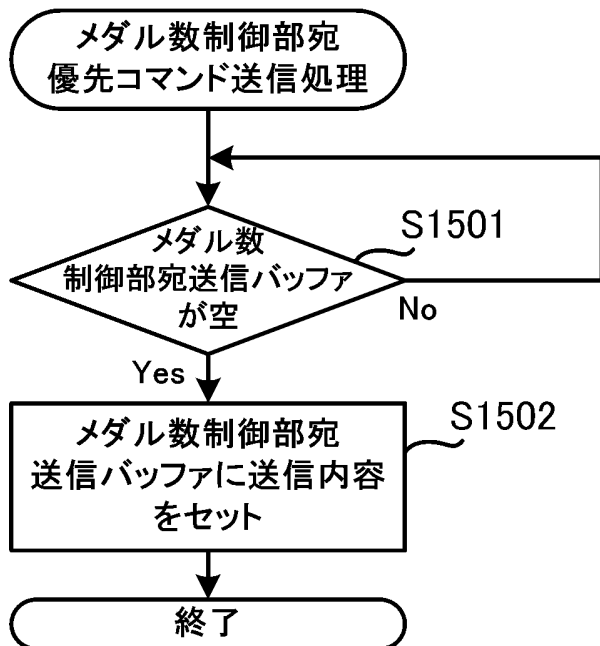
【図 19】



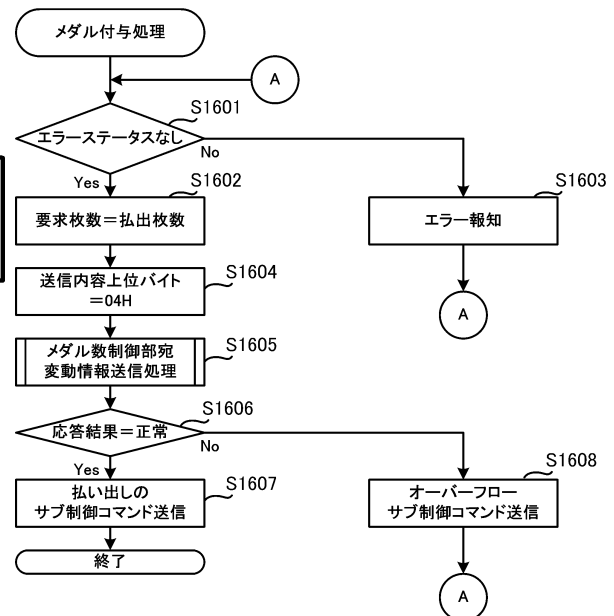
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

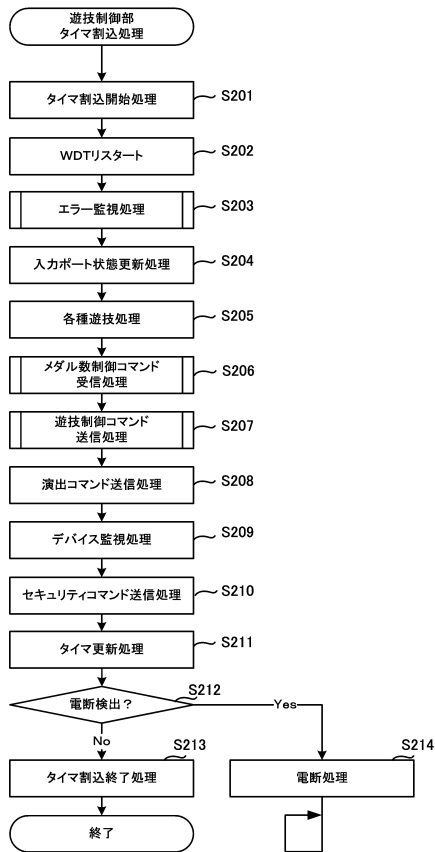
20

30

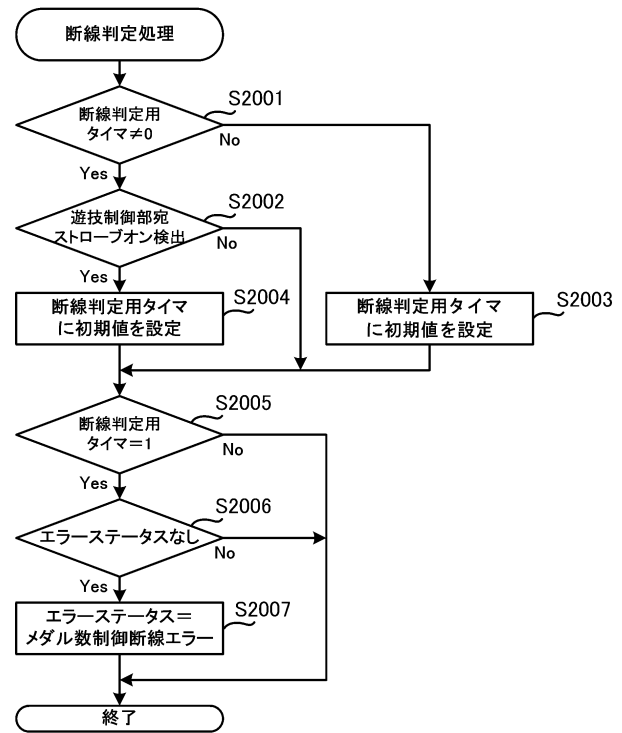
40

50

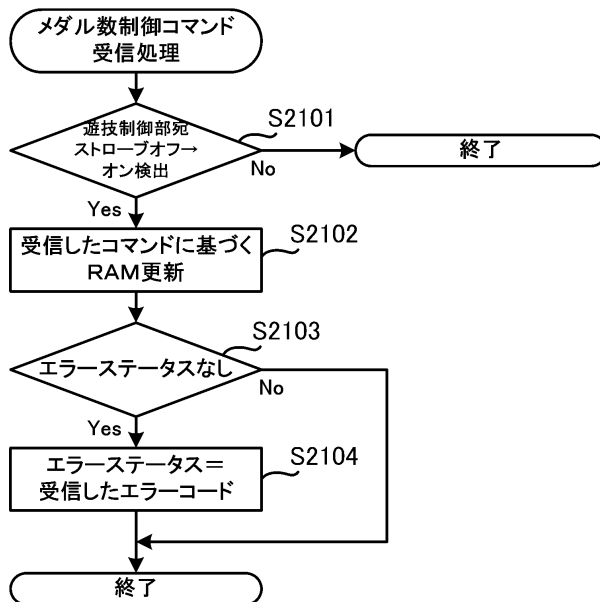
【図 2 3】



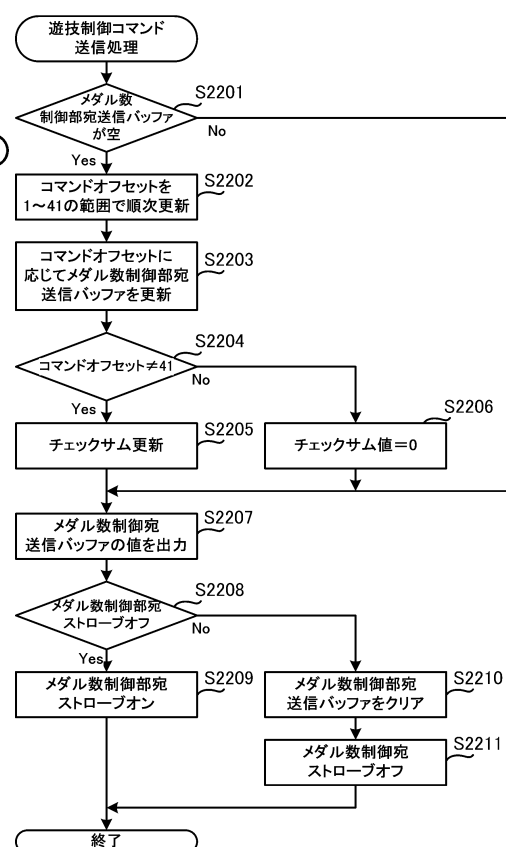
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

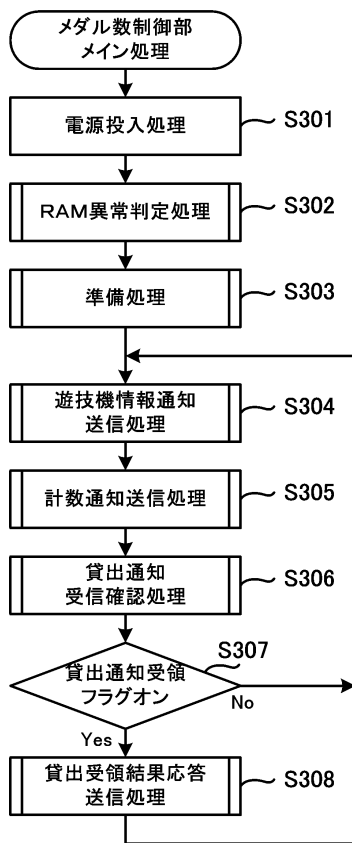
20

30

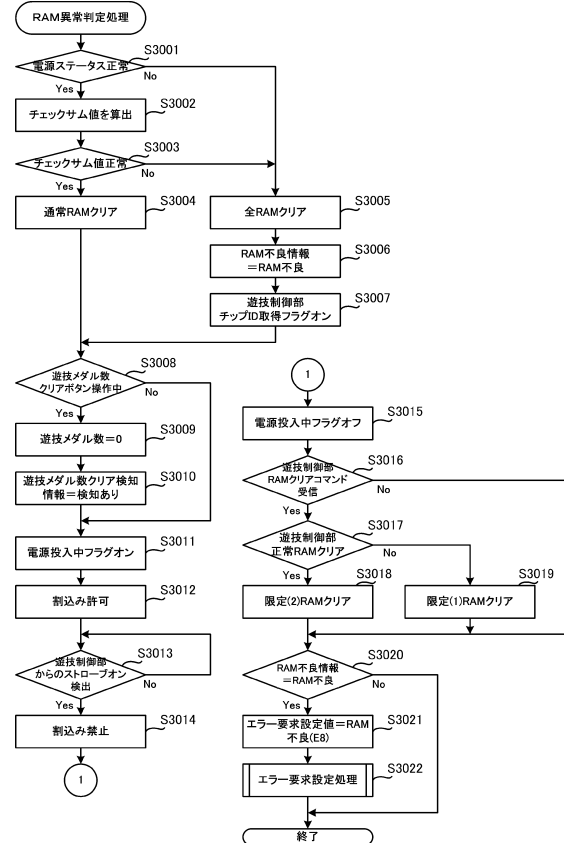
40

50

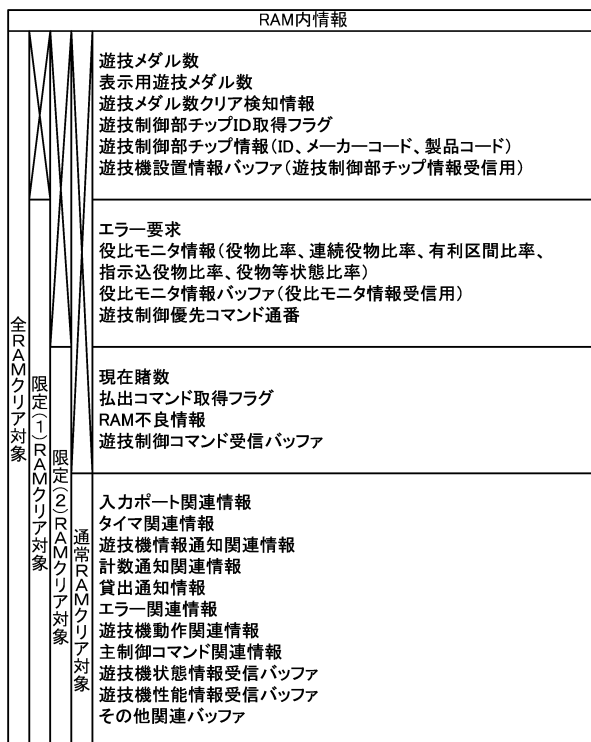
【図 27】



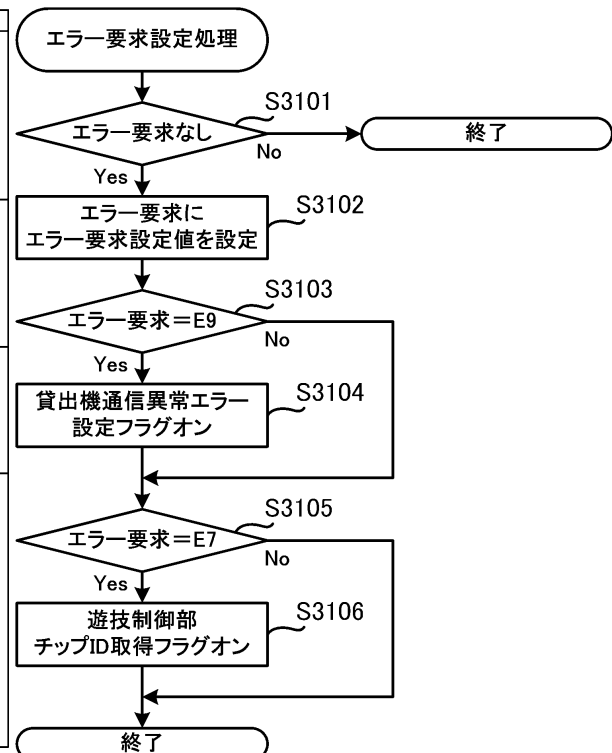
【図 28】



【図 29】



【図 30】



10

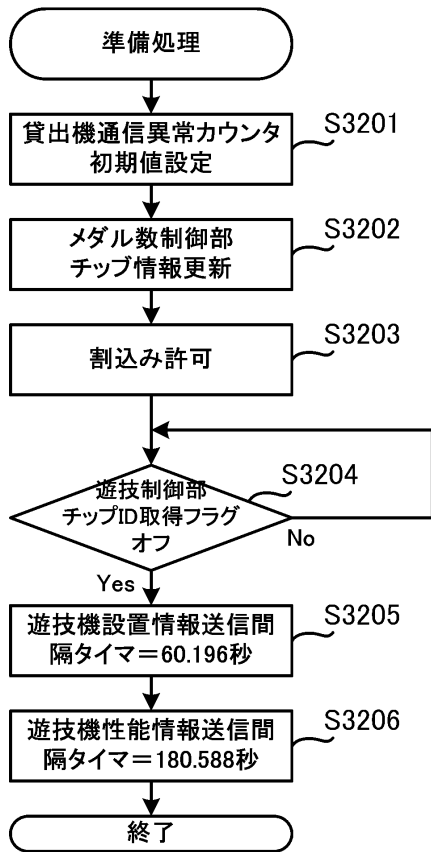
20

30

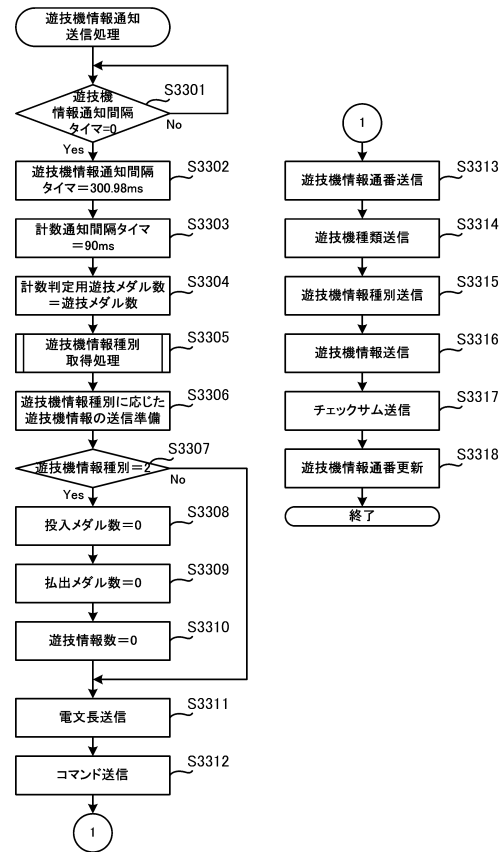
40

50

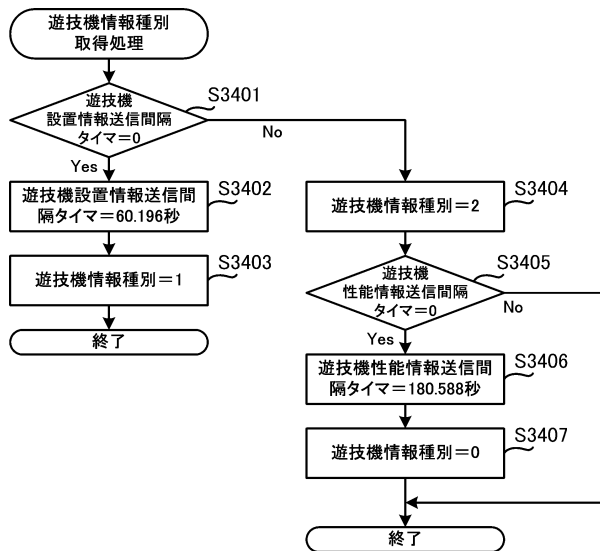
【図 3 1】



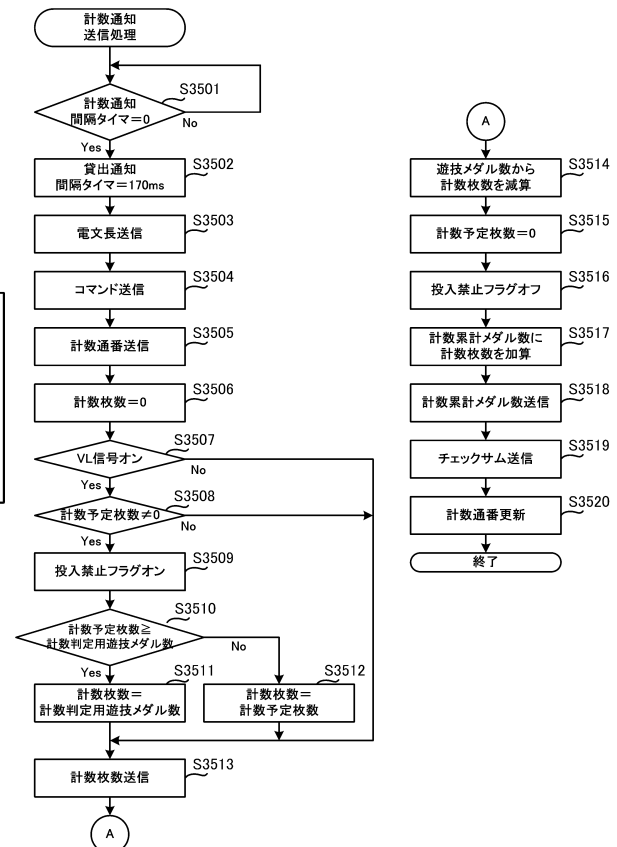
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

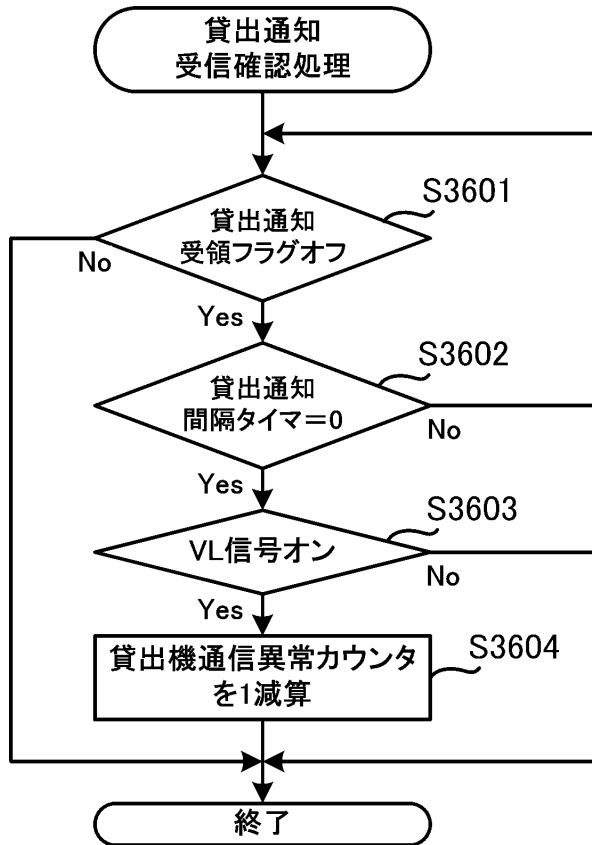
20

30

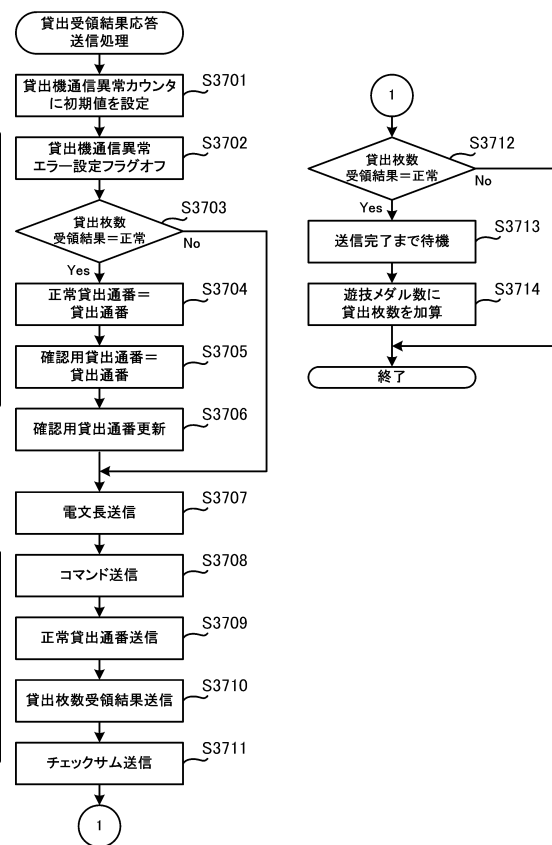
40

50

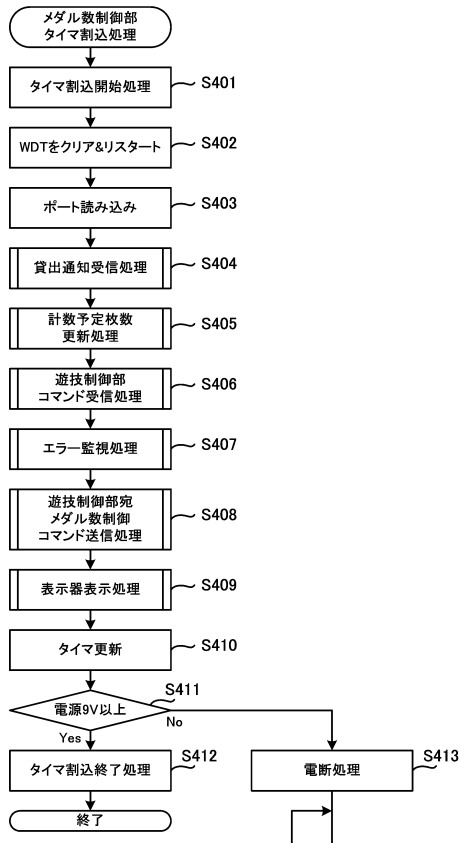
【図 3 5】



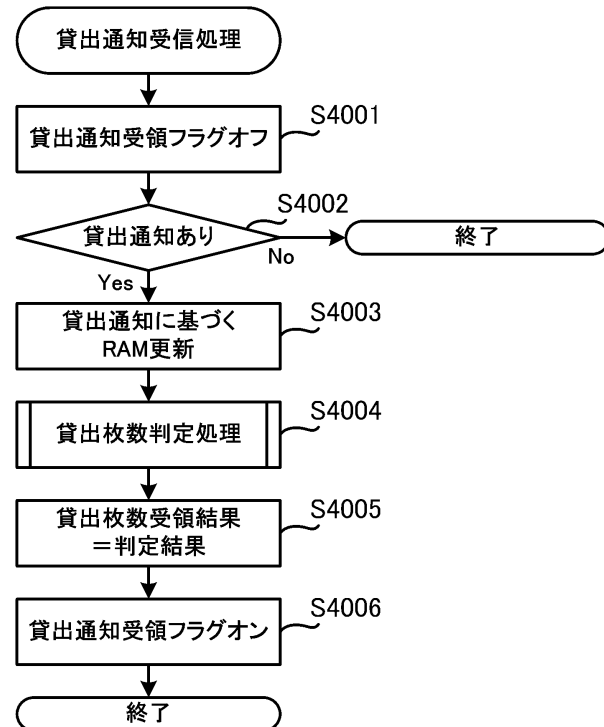
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】



10

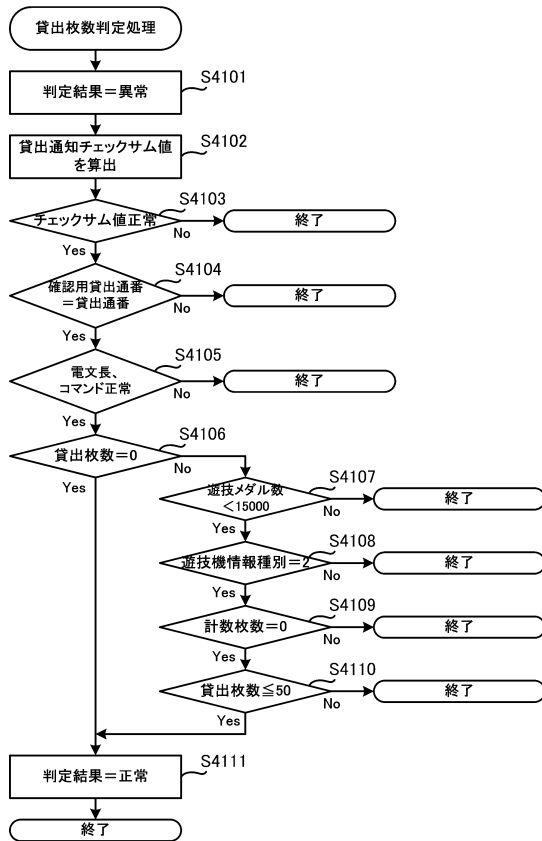
20

30

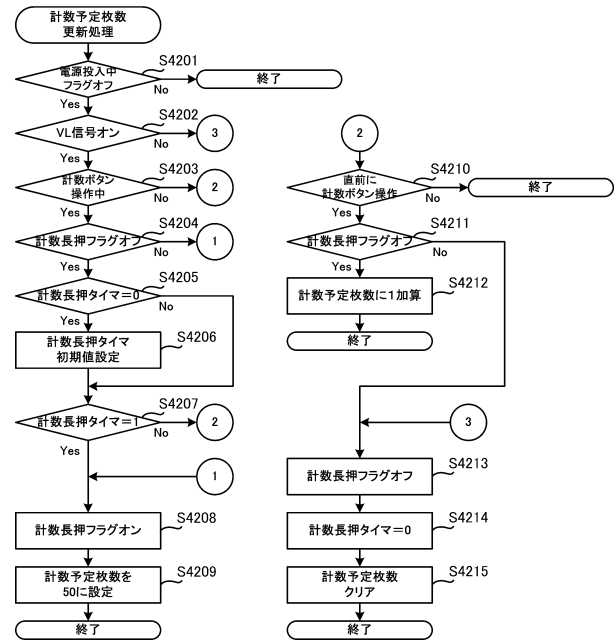
40

50

【図 39】



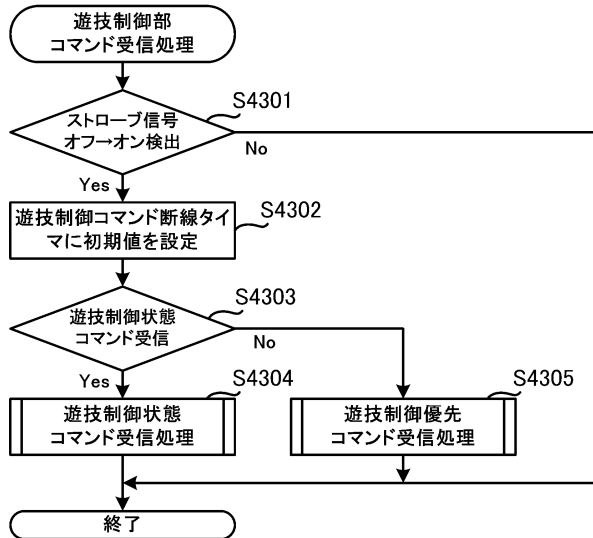
【図 40】



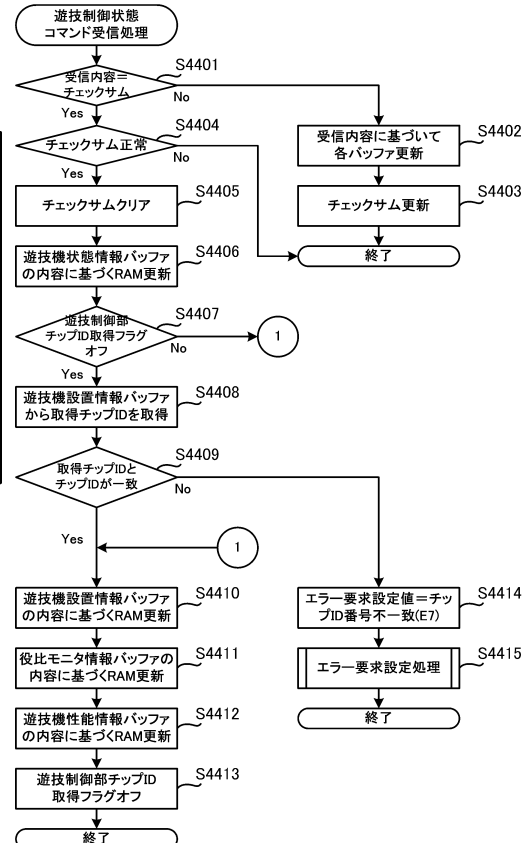
10

20

【図 41】



【図 42】

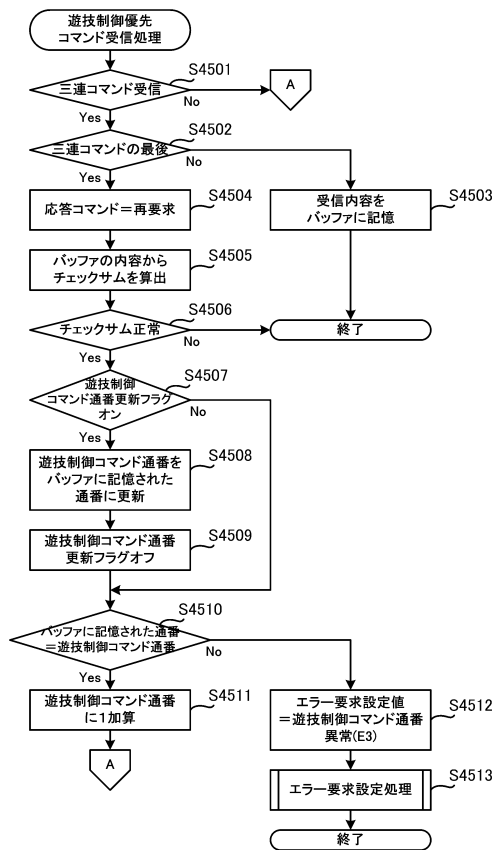


30

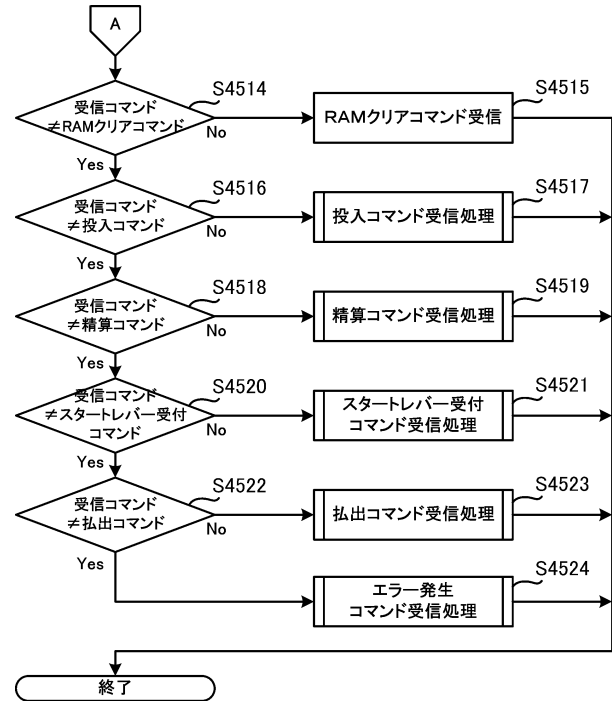
40

50

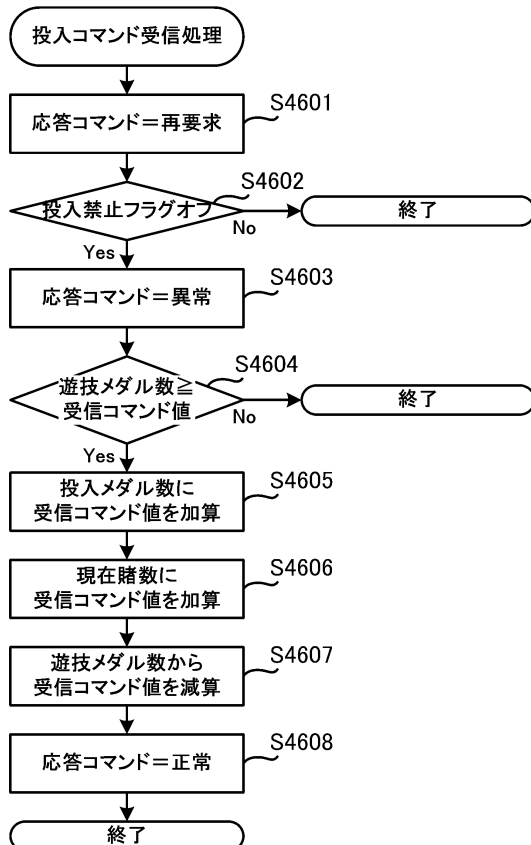
【図 4 3】



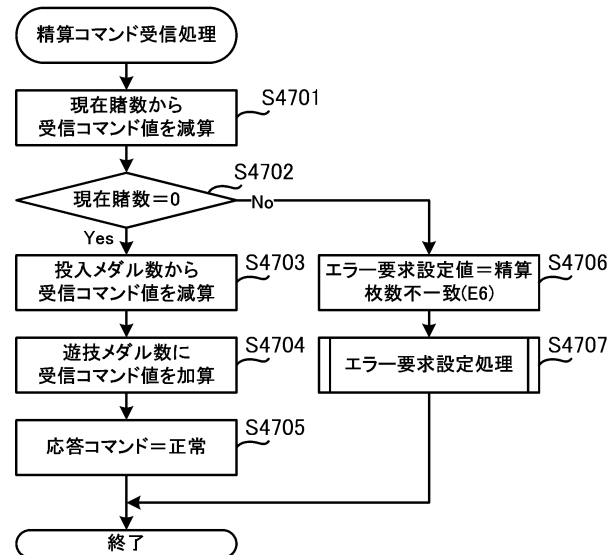
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



10

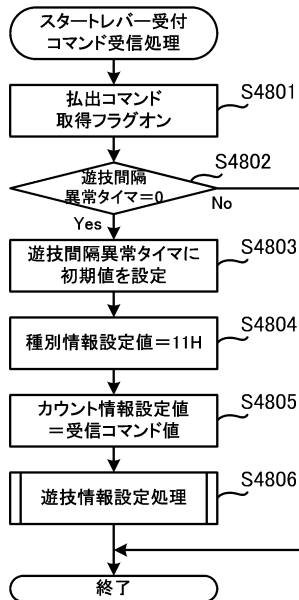
20

30

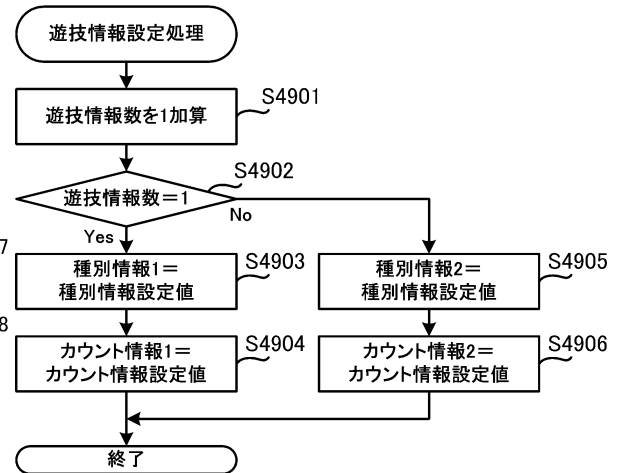
40

50

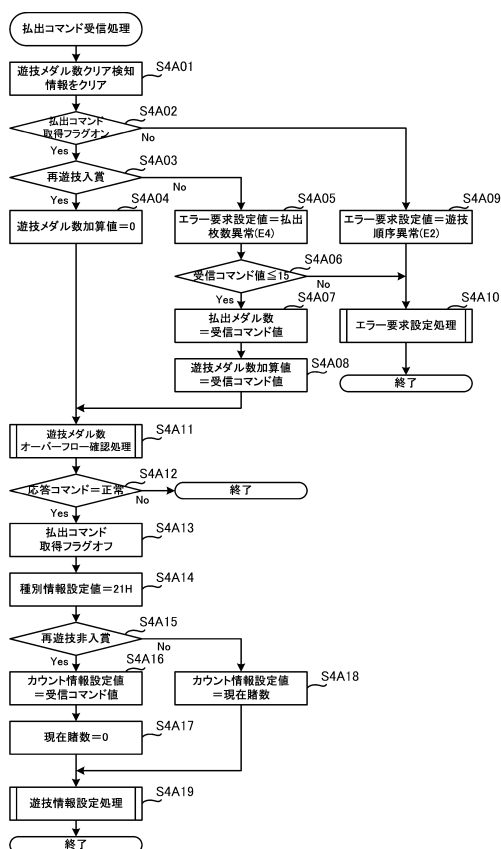
【図 47】



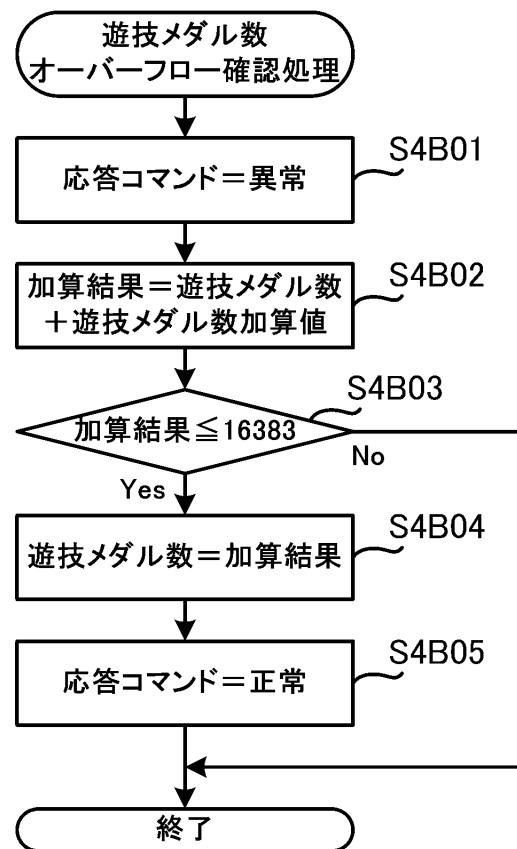
【図 48】



【図 49】



【図 50】



10

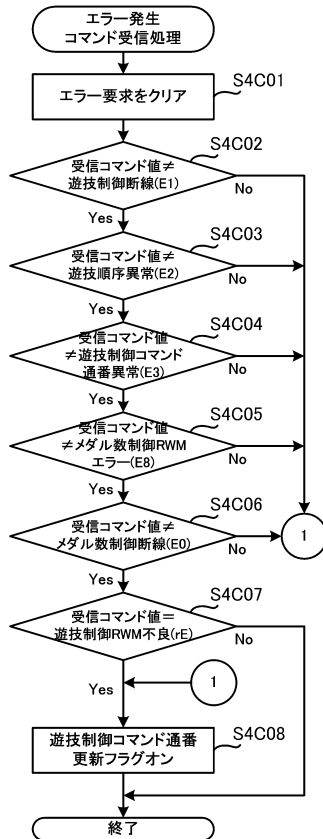
20

30

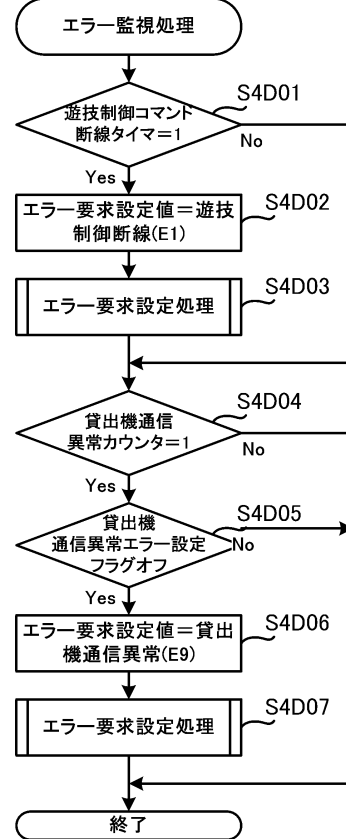
40

50

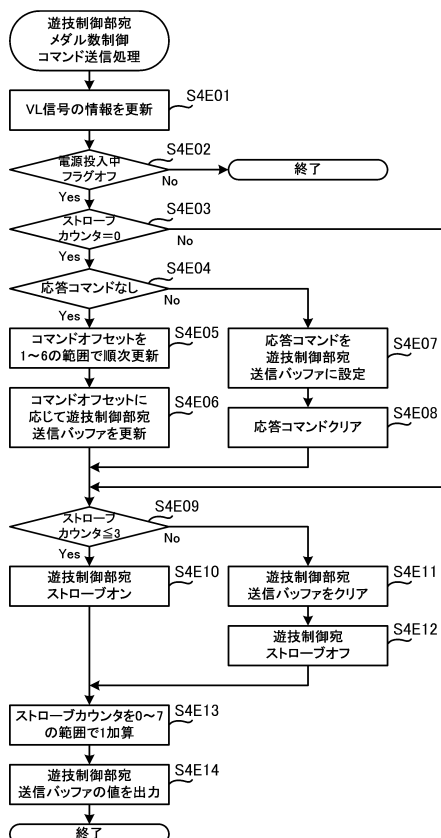
【図 5 1】



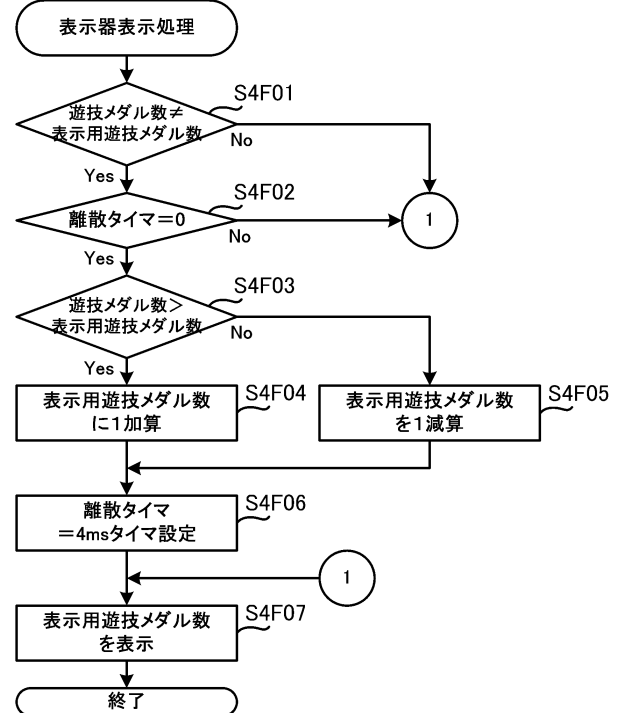
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



10

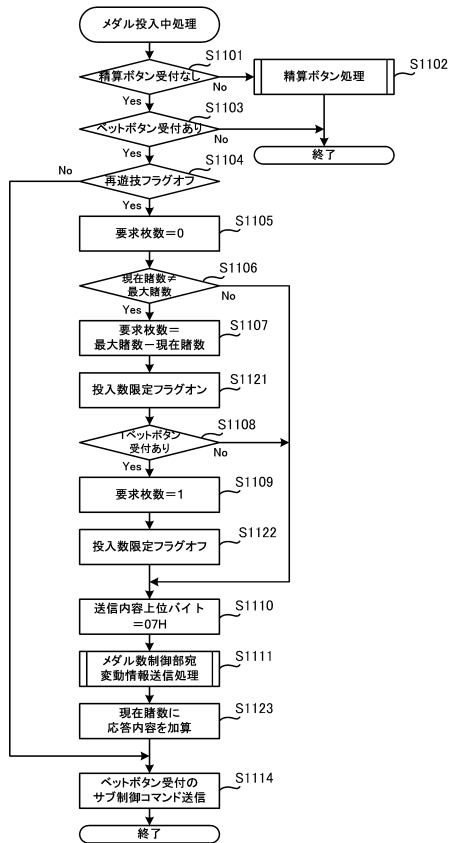
20

30

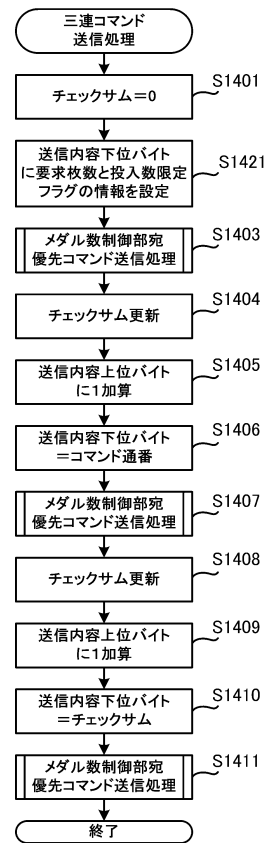
40

50

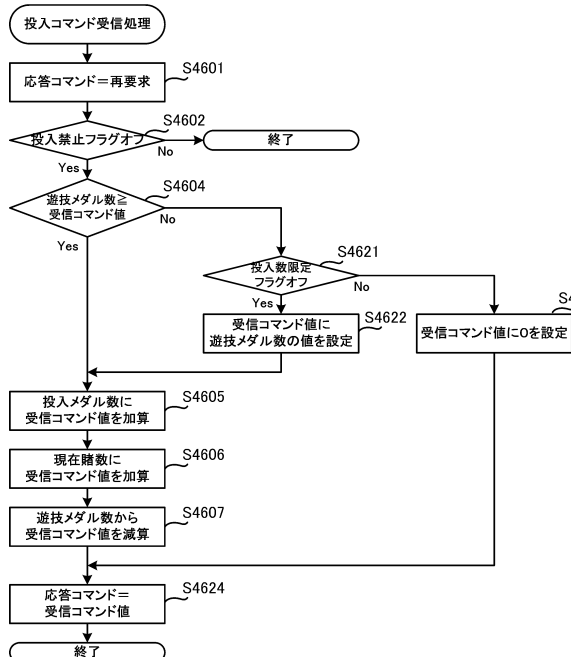
【図 5 5】



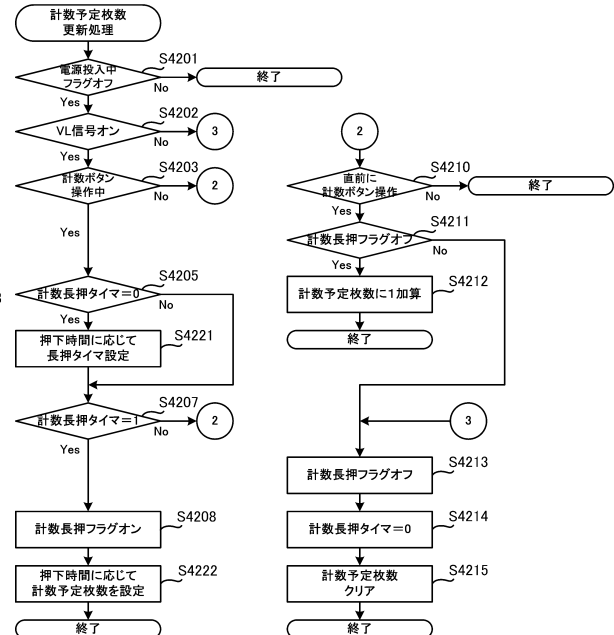
【図 5 6】



【図 5 7】



【図 5 8】



10

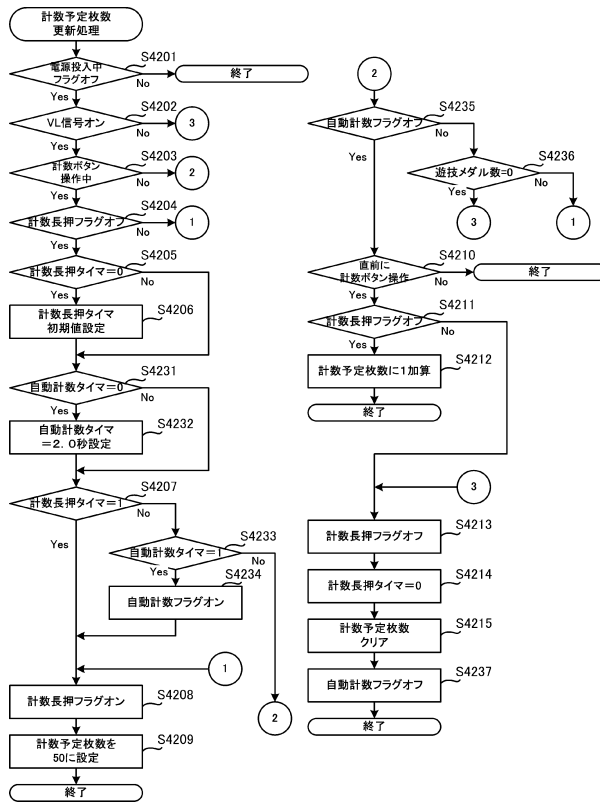
20

30

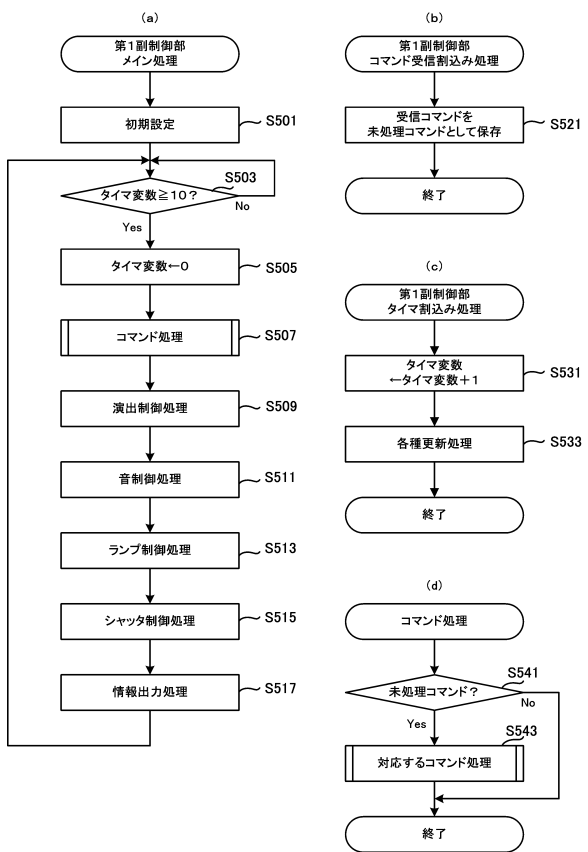
40

50

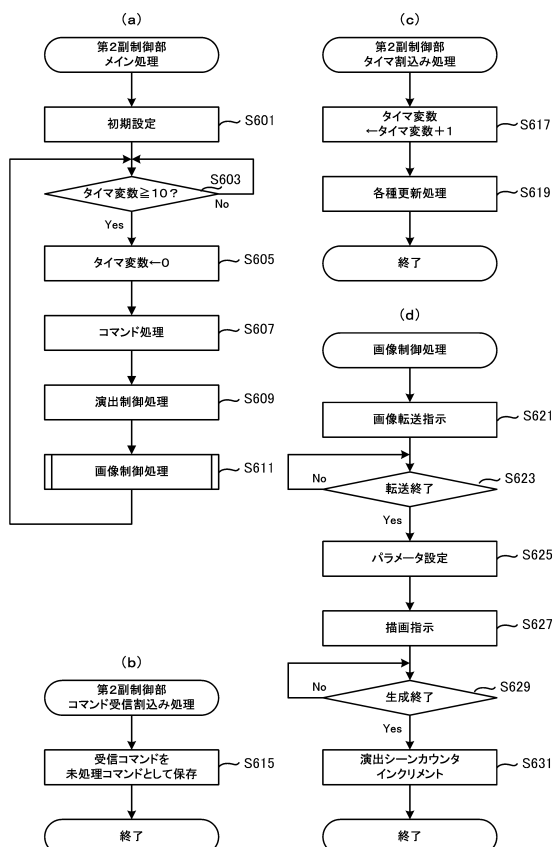
【図 5 9】



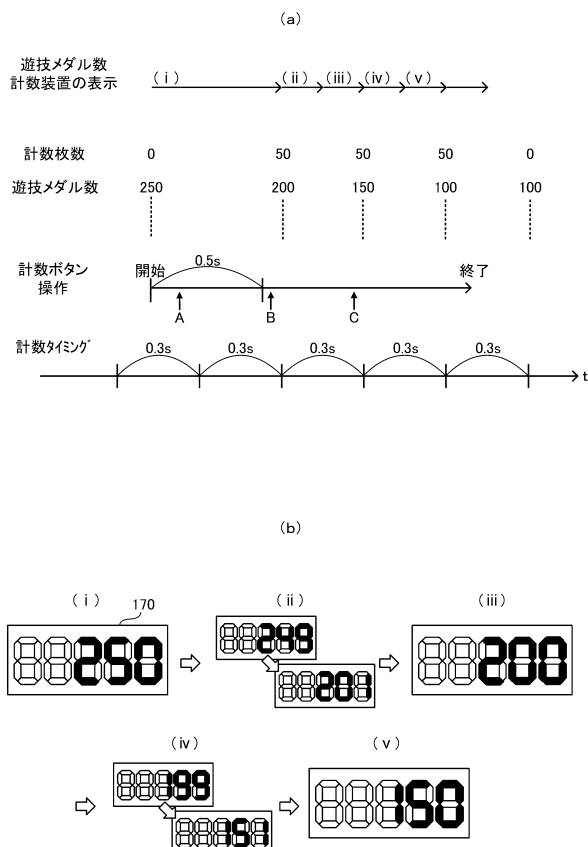
【図 60】



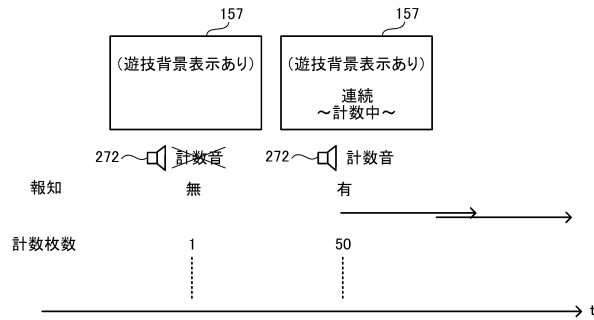
【図 6 1】



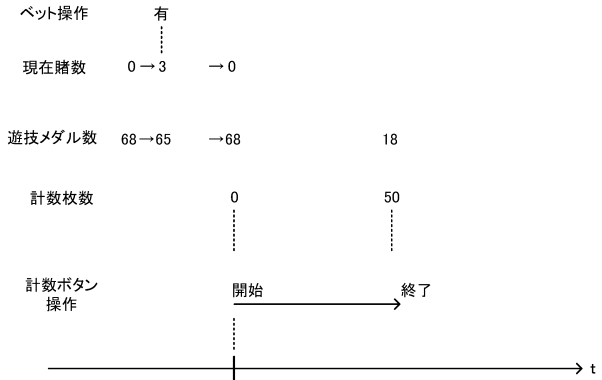
【圖 6 2】



【図 6 3】

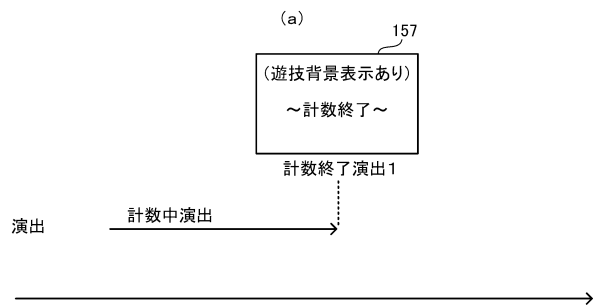


【図 6 4】

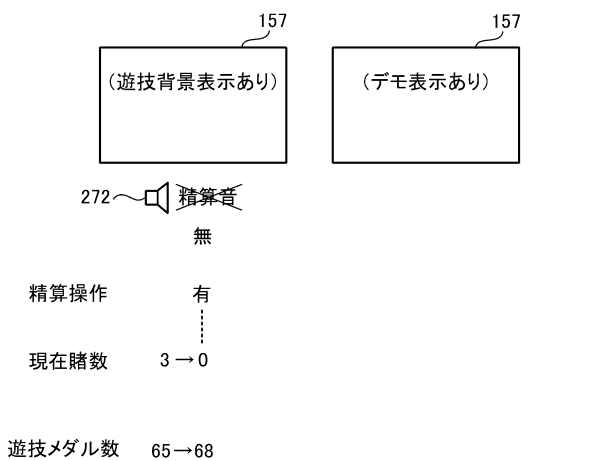


10

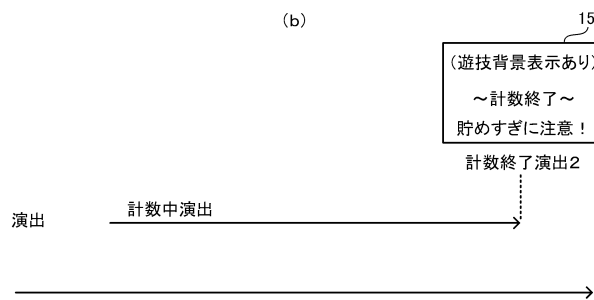
【図 6 5】



【図 6 6】



20



30

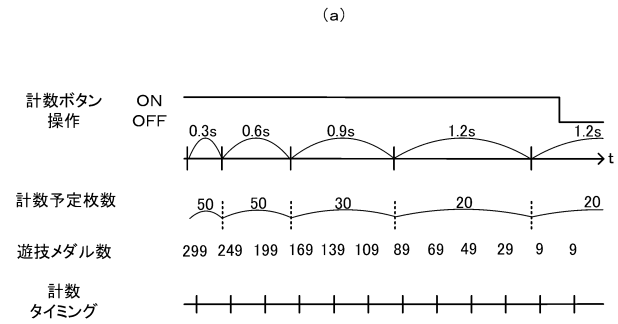
40

50

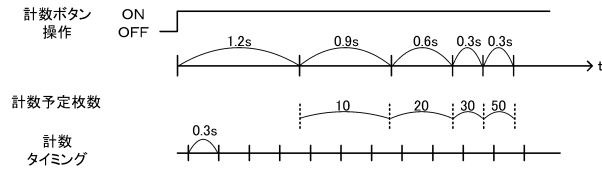
【図 67】

| 長押し段階値 | タイマ  | 長押し段階値 | 枚数 |
|--------|------|--------|----|
| 1      | 1200 | 1      | 10 |
| 2      | 900  | 2      | 20 |
| 3      | 600  | 3      | 30 |
| 4      | 300  | 4      | 50 |
| :      | 300  | :      | 50 |

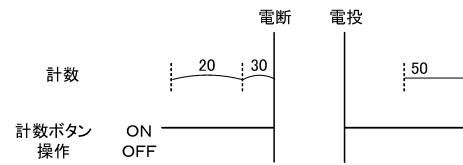
【図 68】



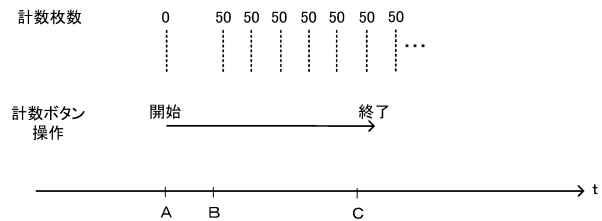
(c)



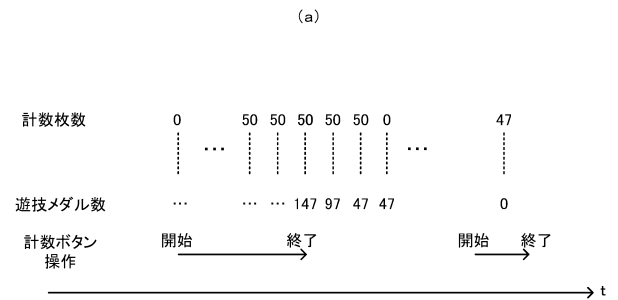
(b)



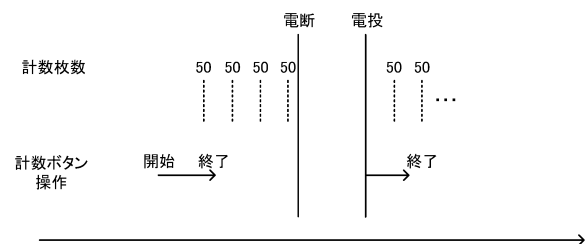
【図 69】



【図 70】



(b)



10

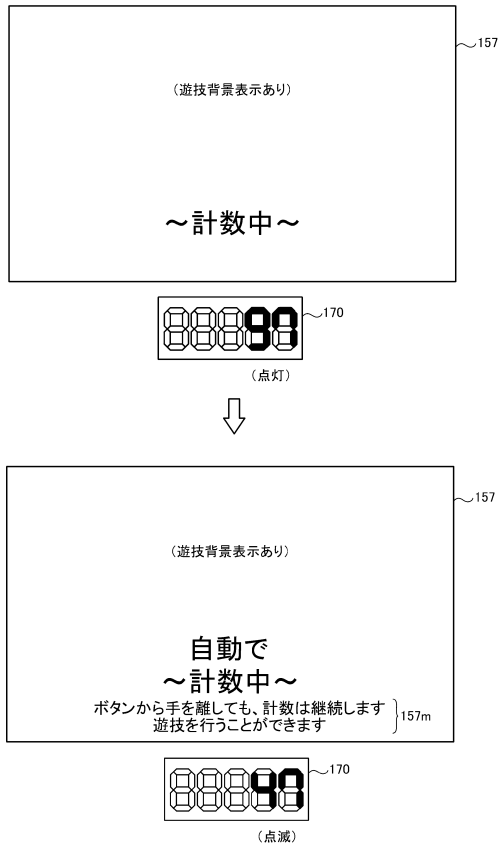
20

30

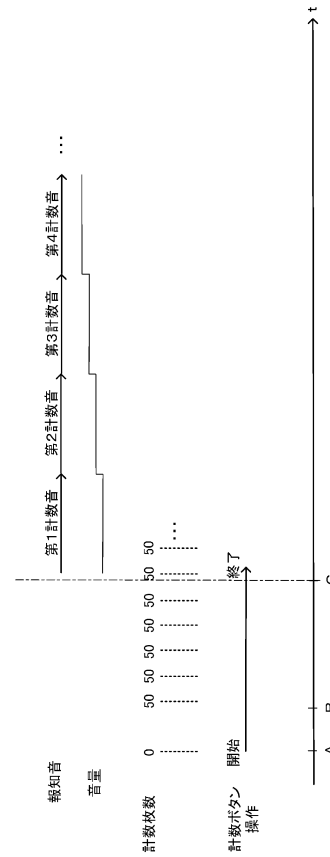
40

50

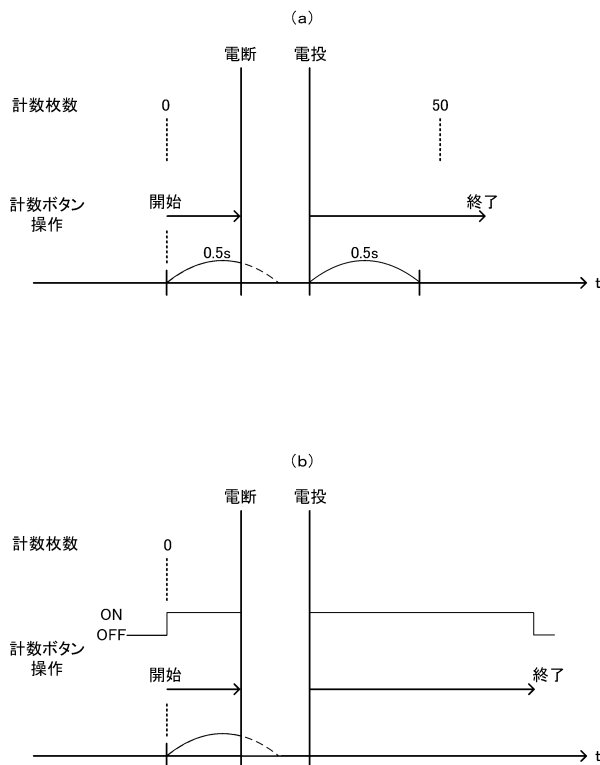
【図 7 1】



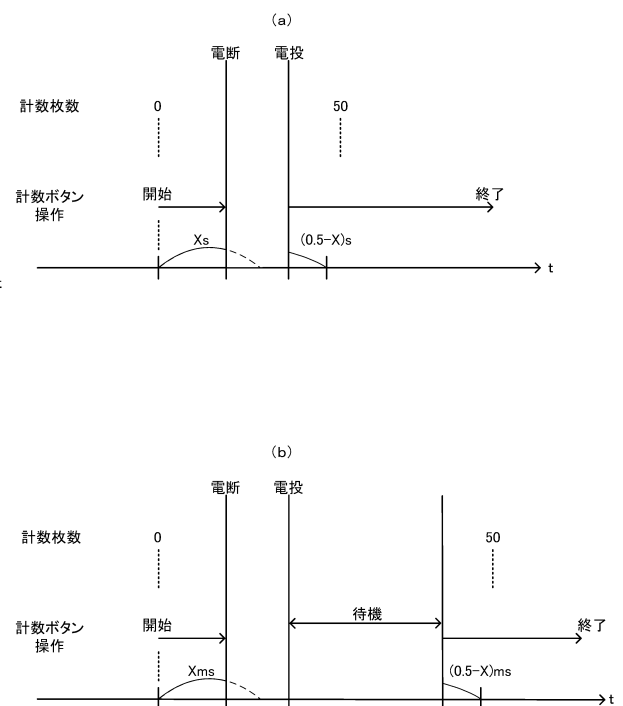
【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】



10

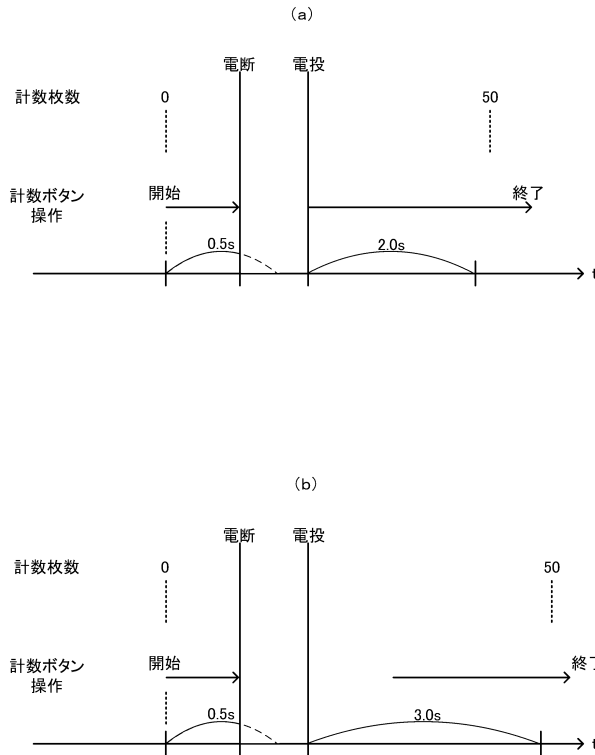
20

30

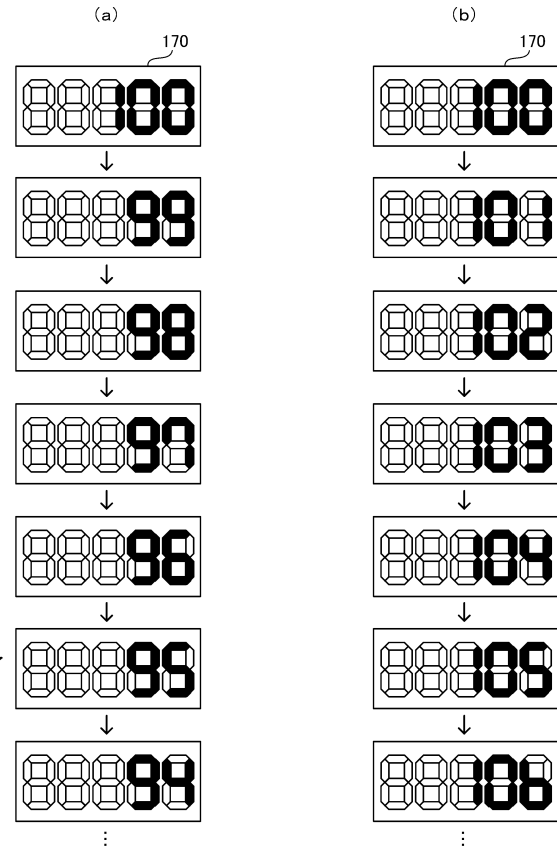
40

50

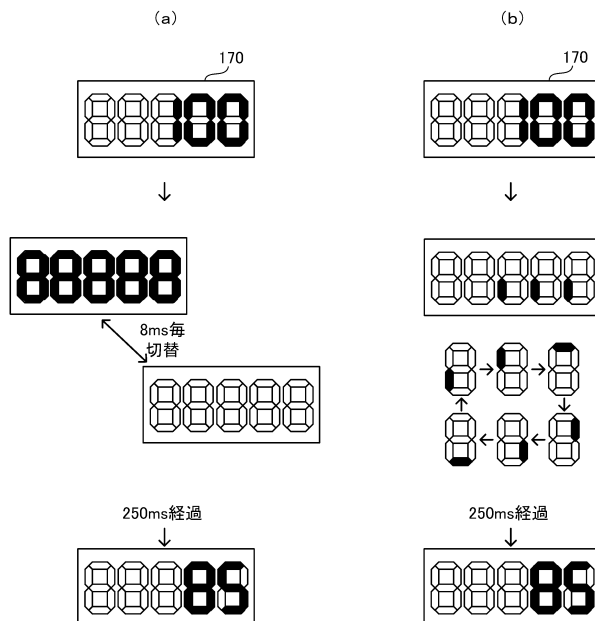
【図 7 5】



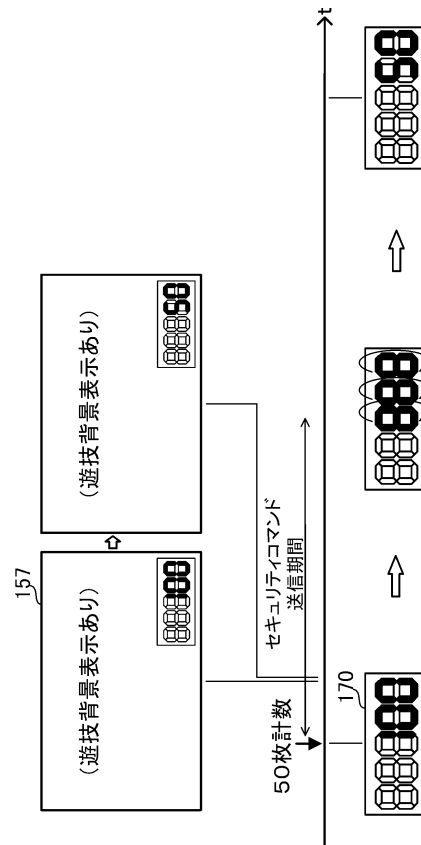
【図 7 6】



【図 7 7】



【図 7 8】



10

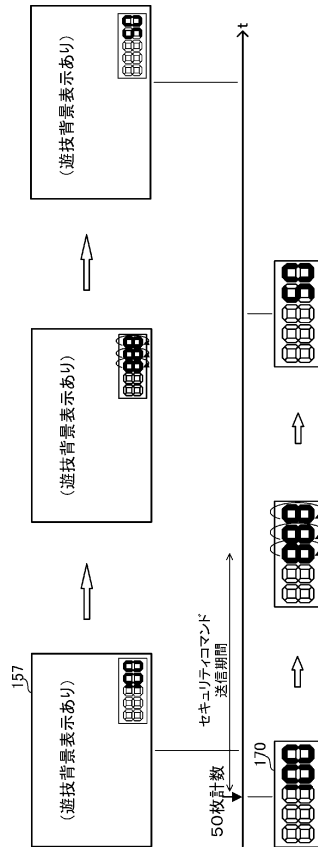
20

30

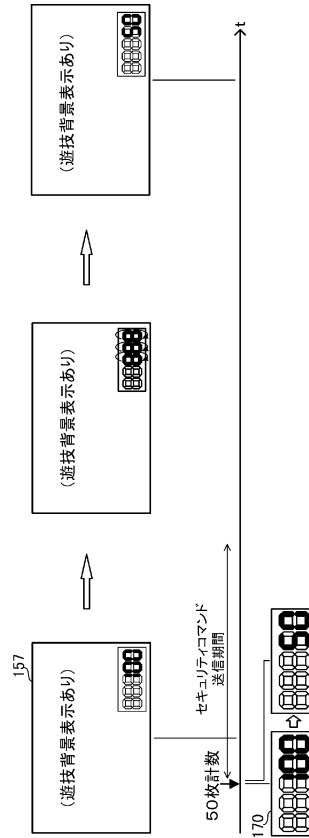
40

50

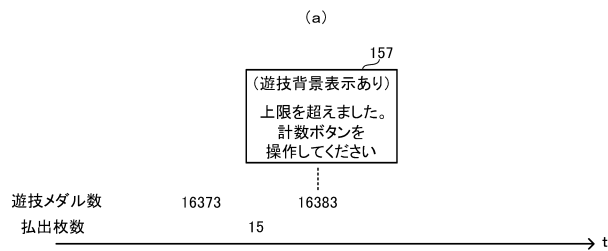
【圖 7 9】



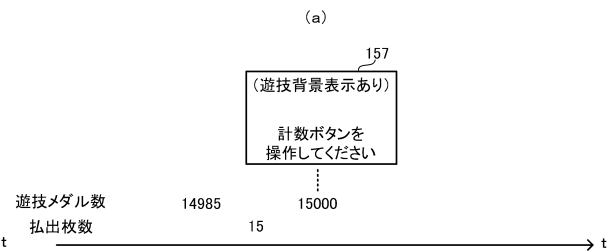
【図 80】



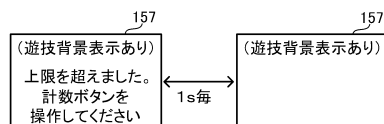
【図 8 1】



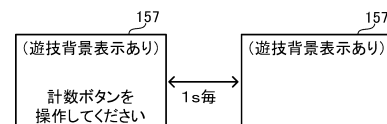
【図 8 2】



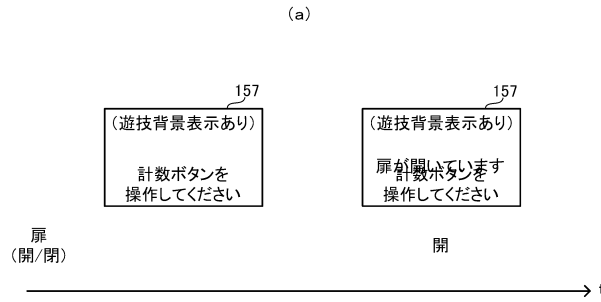
(b)



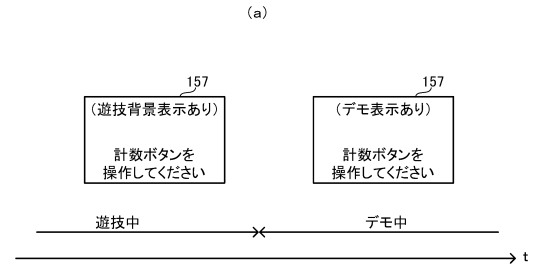
(b)



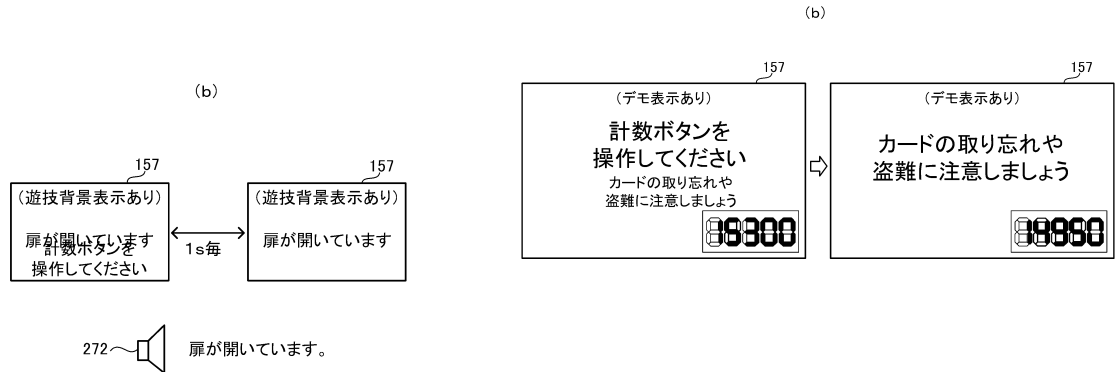
【図 8 3】



【図 8 4】

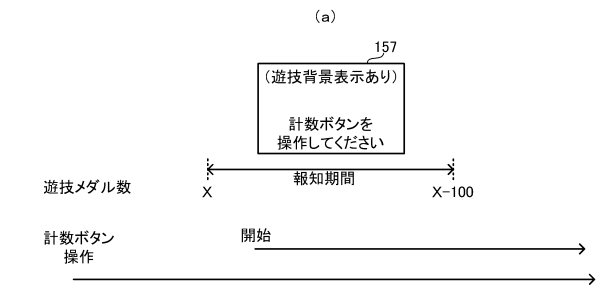


10

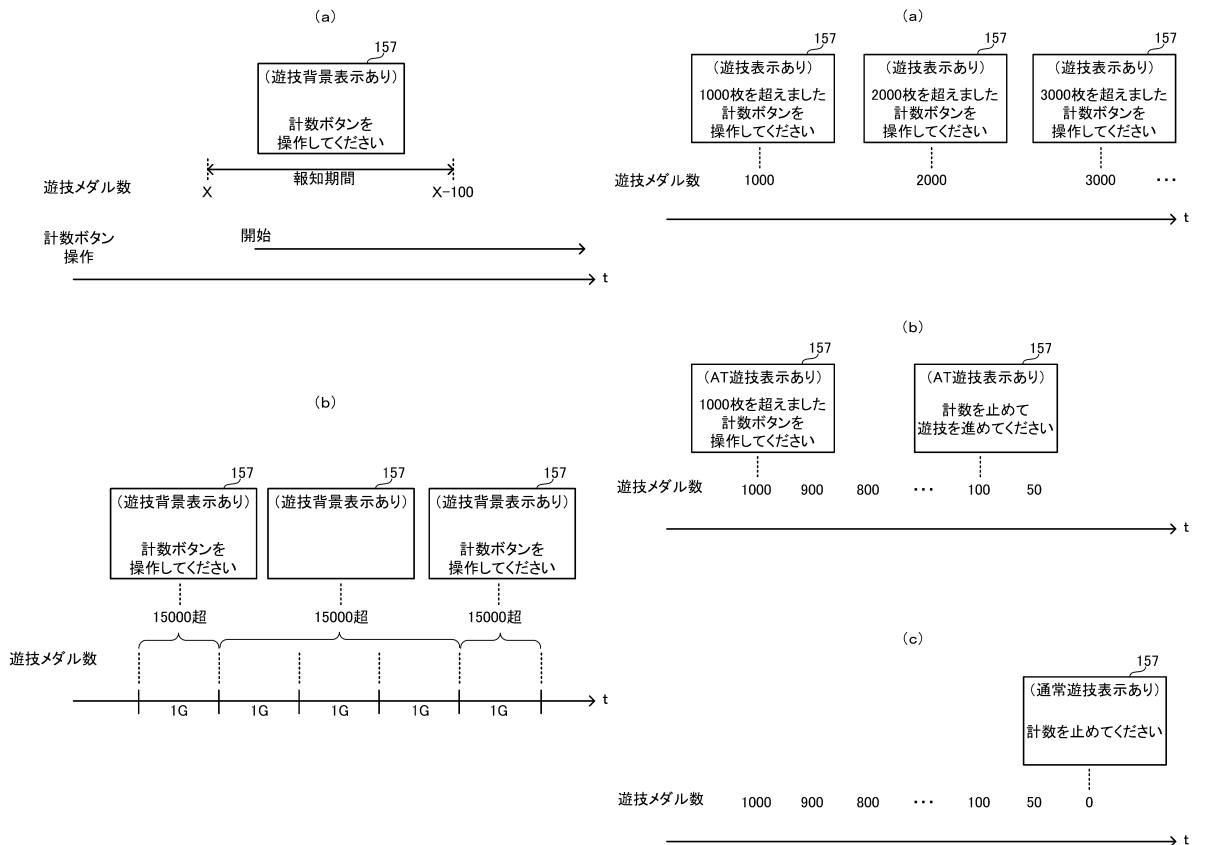


20

【図 8 5】



【図 8 6】

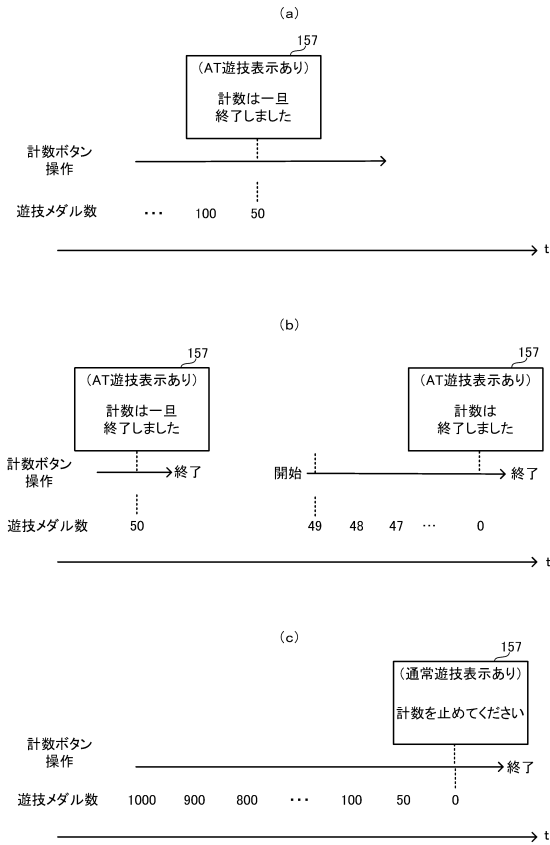


30

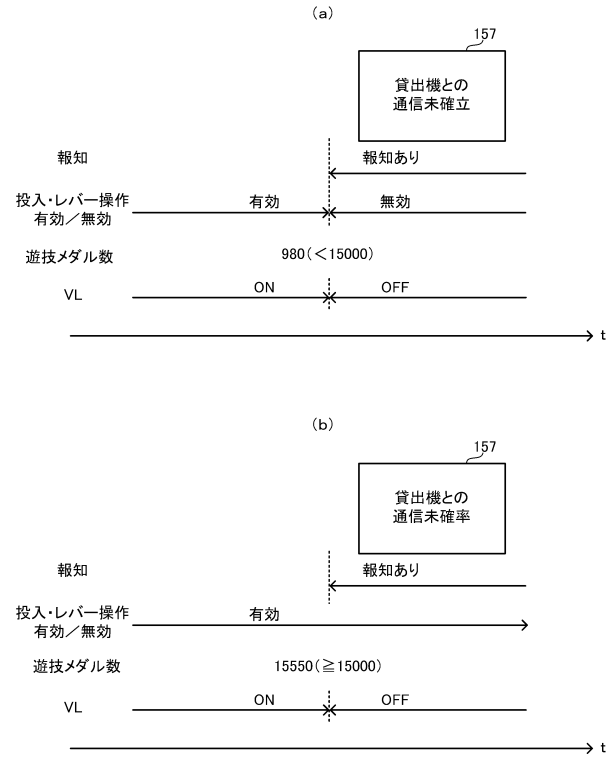
40

50

【図 8 7】



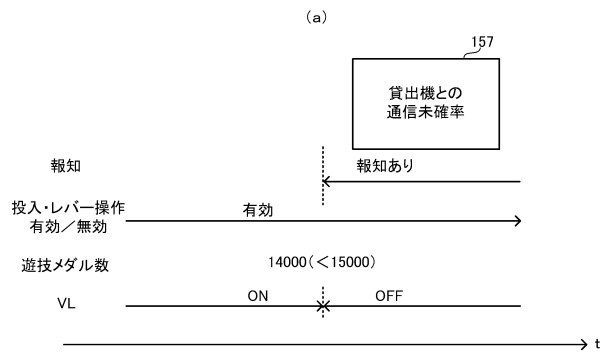
【図 8 8】



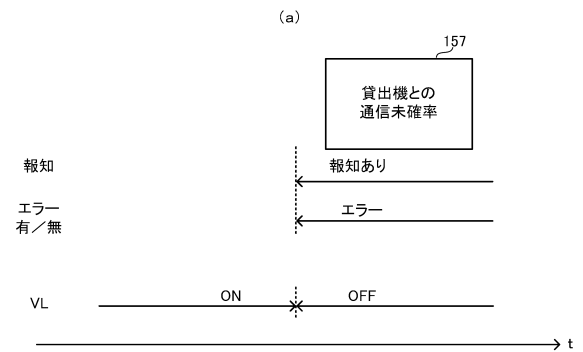
10

20

【図 8 9】



【図 9 0】

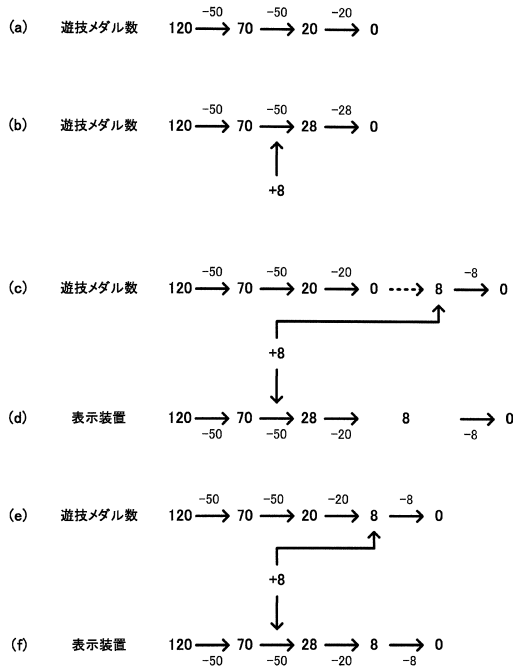


30

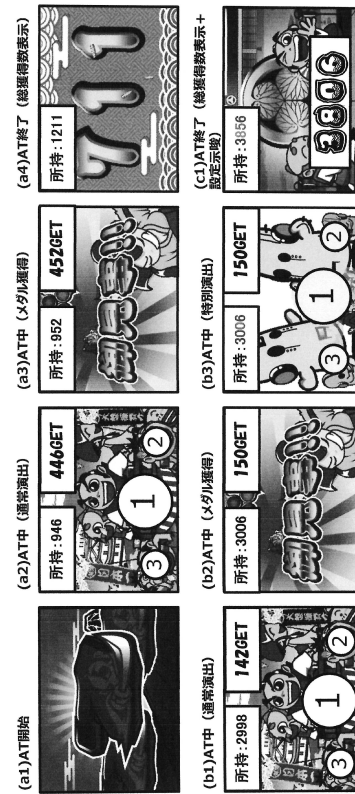
40

50

【図 9 1】



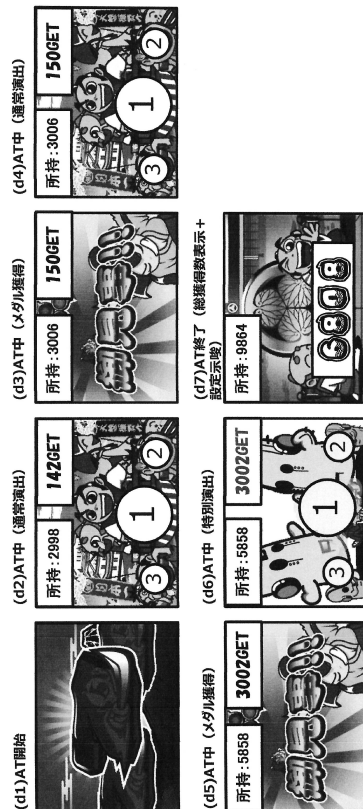
【圖 9 2】



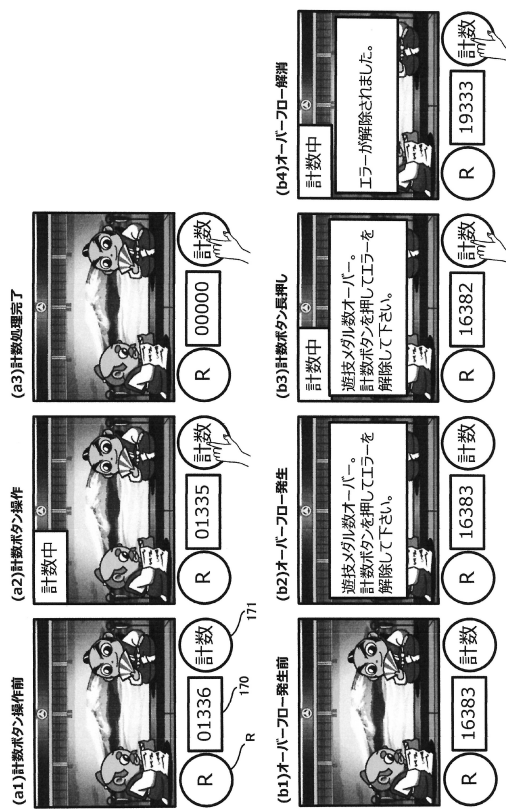
10

20

【図 9 3】



【図 9 4】



30

40

【図 9 5】



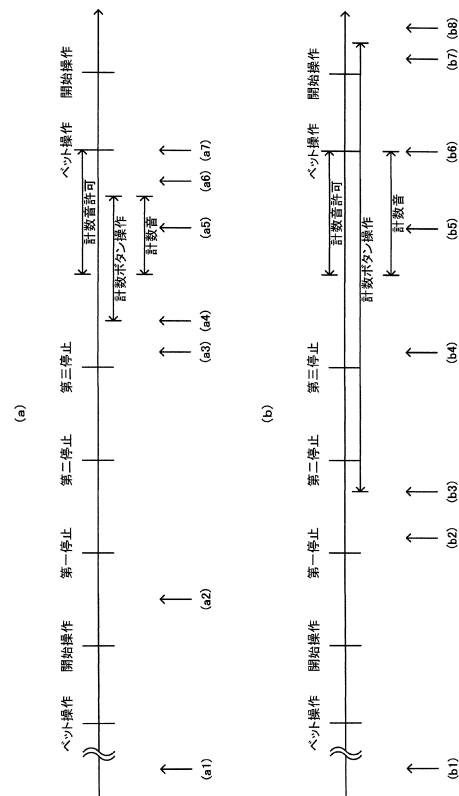
【図 9 6】



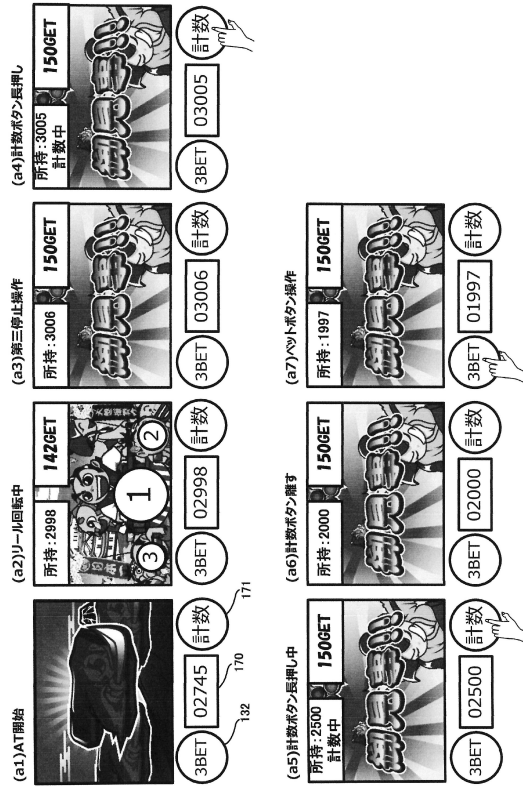
【図 9 7】



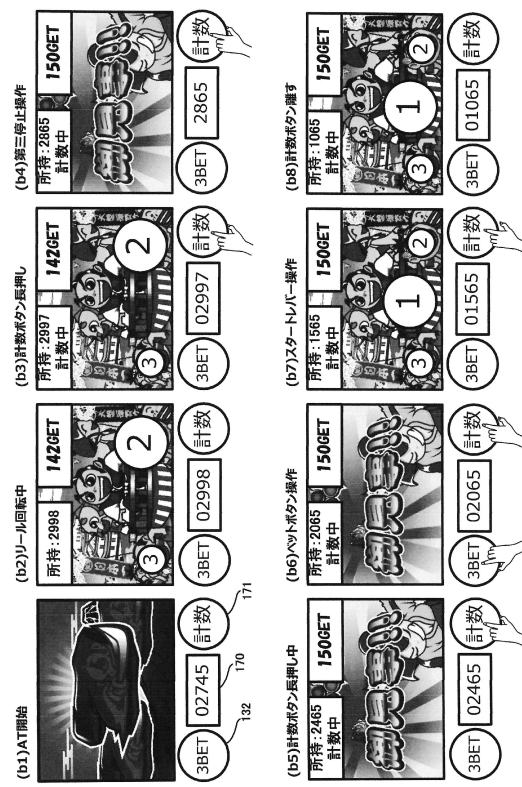
【図 9 8】



【図 99】



【図 100】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献      特開 2019-187836 (JP, A)  
                    特開 2010-233715 (JP, A)  
                    特開 2014-087493 (JP, A)  
                    特開 2016-150110 (JP, A)  
                    特開 2017-209192 (JP, A)  
                    特開 2019-088751 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
                    A 63 F    5/04, 7/02