(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-6391
(P2025-6391A)
(43)公開日　令和7年1月17日(2025.1.17)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	612	2C182
		A63F	5/04	620	2C518
		A63F	5/04	611B	

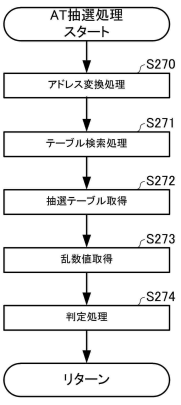
審査請求　未請求　請求項の数　2　OL　（全78頁）

(21)出願番号　特願2023-107158(P2023-107158)
(22)出願日　令和5年6月29日(2023.6.29)

(71)出願人　000154679
株式会社平和
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
(74)代理人　100131680
弁理士　竹内 健一
(74)代理人　100135666
弁理士　原 弘晃
(72)発明者　西澤 暢
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
株式会社平和内
(72)発明者　菊地 孝幸
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
株式会社平和内
(72)発明者　市原 聖之
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】データ量を削減することができる遊技機を提供する。
【解決手段】ＡＴ抽選テーブルのテーブル検索で使用するテーブル検索データとして省略アドレスデータを用意し、省略アドレスデータを省略アドレスデータよりもデータ量が大きい戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレスに変換し、ＡＴ抽選関数の呼び出し元毎に設定されている戻りアドレスを判定値として設定し、判定値として設定した戻りアドレスと戻りアドレス確認データとに基づいて、ＡＴ抽選テーブルを選択するテーブル検索処理を行う。
【選択図】図２６



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種類のテーブルのうちから選択した前記テーブルを参照して所定処理を行う制御部を備えた遊技機であって、
前記制御部が、
第１アドレス情報を前記第１アドレス情報よりもデータ量が大きくなる第２アドレス情報に変換し、
前記第２アドレス情報に基づいて前記テーブルを選択することを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１において、
前記制御部が、
前記テーブルを選択する場合に前記第２アドレス情報を対象とした検索を行うことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者が所定の投入口に遊技媒体を投入して規定投入数の遊技媒体がベットされると、遊技開始操作が可能となり、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における有効ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しなどが行われる。
【０００３】
この種の遊技機では、一般的な遊技の流れを司るメイン制御基板を備え、メイン制御基板に搭載されている主制御ＲＯＭの記憶容量は「１６ＫＢ以下」となっており、「７．５ＫＢ以下」の使用領域とそれ以外の使用領域外とを有し、使用領域には、「４．５ＫＢ以下」の制御領域と、「３．０ＫＢ以下」のデータ領域とを有していることが知られている（特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０２３－２６１４０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記特許文献１に示すような遊技機では、使用領域のデータ領域の容量は制限されているため、データ量を削減することが望まれている。
【０００６】
本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、データ量を削減することができる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
（１）本発明は、複数種類のテーブルのうちから選択した前記テーブルを参照して所定処理を行う制御部を備えた遊技機であって、前記制御部が、第１アドレス情報を前記第１

アドレス情報よりもデータ量が大きくなる第２アドレス情報に変換し、前記第２アドレス情報に基づいて前記テーブルを選択する遊技機に関するものである。

【０００８】

本発明では、第２アドレス情報よりもデータ量が小さい第１アドレス情報を用意することによってテーブルを選択することができるため、テーブルを選択するためのデータとして第２アドレス情報を用意する場合に比べてデータ量を削減することができる。

【０００９】

（２）本発明の遊技機では、前記制御部が、前記テーブルを選択する場合に前記第２アドレス情報を対象とした検索を行うようにしてもよい。

【００１０】

このようにすれば、テーブルのアドレス設定を省略することができるため、プログラム容量を削減することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】本発明の第１の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図２】本発明の第１の実施形態の遊技機および専用ユニットの概略的な電気的構成を示すブロック図である。

【図３】本発明の第１の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図４】本発明の第１の実施形態の遊技機および専用ユニットの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

【図５】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメイン基板のメイン起動処理を説明するフローチャートである。

【図６】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメイン基板のメイン起動処理を説明するフローチャートである。

【図７】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメイン基板のメイン起動処理を説明するフローチャートである。

【図８】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメイン基板の遊技進行処理を説明するフローチャートである。

【図９】本発明の第１の実施形態の遊技機および専用ユニットにおける遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答の通知タイミングを示したタイミングチャートである。

【図１０】本発明の第１の実施形態の遊技機における遊技機情報通知の送信タイミングを説明するための説明図である。

【図１１】本発明の第１の実施形態の遊技機における電源投入時の通信仕様を説明するフローチャートである。

【図１２】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメダル数制御基板の通信許可処理を説明するフローチャートである。

【図１３】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメダル数制御基板を説明する図である。

【図１４】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメダル数制御基板の遊技メダル数クリア処理を説明するフローチャートである。

【図１５】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメニュー演出において表示される画像を示す図である。

【図１６】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメニュー演出において表示される画像を示す図である。

【図１７】本発明の第１の実施形態の遊技機における特定エラー報知において表示される画像を示す図である。

【図１８】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるエラーを説明する図である。

【図１９】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメイン基板の投入処理を説明するフローチャートである。

【図２０】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメイン基板のコンプリートエラー処理およびエラー停止中処理を説明するフローチャートである。
【図２１】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメイン基板のドア開放エラー監視処理および設定値確認処理を説明するフローチャートである。
【図２２】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるエラー履歴の表示を示す図である。
【図２３】本発明の第１の実施形態の遊技機における貸出計数履歴の表示を示す図である。
【図２４】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメモリマップを示す説明図である。
【図２５】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメイン基板のコンプリート機能関連処理を説明するフローチャートである。
【図２６】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるメイン基板のＡＴ抽選処理を説明するフローチャートである。
【図２７】本発明の第２の実施形態の遊技機における液晶ディスプレイについて説明する図である。
【図２８】本発明の第２の実施形態の遊技機におけるデモ演出中に表示される表示について説明する図である。
【図２９】本発明の第２の実施形態の遊技機におけるデモ演出中に表示される表示の別の例について説明する図である。
【図３０】本発明の第２の実施形態の遊技機におけるデモ演出中に表示される表示の別の例について説明する図である。
【図３１】本発明の第２の実施形態の遊技機におけるデモ演出中に表示される表示の別の例について説明する図である。
【図３２】本発明の第２の実施形態の遊技機における下パネルの表示について説明する図である。
【図３３】本発明の第２の実施形態の遊技機における下パネルの構成について説明する分解斜視図である。
【図３４】本発明の第２の実施形態の遊技機における下パネルを構成するシートの概略断面図である。
【図３５】本発明の第２の実施形態の遊技機における下パネルの表示の別の例について説明する図である。
【図３６】本発明の第２の実施形態の遊技機における遊技機および専用ユニットを正面から見た図である。
【図３７】本発明の第２の実施形態の遊技機における下パネルを構成する前パネルのシボについて説明する図である。
【図３８】本発明を適用可能な別の遊技機の正面図である。
【図３９】図３８に示す遊技機の上パネルの表示について説明する図である。
【図４０】本発明の実施形態の変形例の遊技機における遊技メダル数の表示を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
以下、本発明の実施形態について説明する。なお、以下に説明する実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。
【００１３】
１．第１の実施形態
１－１．構成
図１は、本発明の実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。
【００１４】
本実施形態の遊技機は、スマートパチスロと呼ばれるもので、スロットマシンの遊技性を維持しつつ実物のメダルに代えて電子的な遊技価値である電子化メダルを遊技に供する

遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【００１５】

本実施形態の遊技機は、収納箱ＢＸ（遊技機本体の一例）、上部前面扉ＵＤ（前面扉の一例）、および下部前面扉（前面扉の一例）ＤＤからなる箱形の筐体内に第１リールＲ１～第３リールＲ３（複数のリール）からなるリールユニット３１０が収められている。また筐体内のリールユニット３１０の下部には、電源装置を内蔵し、電源スイッチ、設定変更キーシリンダ、設定変更ボタン等の各種スイッチが備えられた電源ユニットが収められている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、ＣＰＵ（演算手段の一例）、ＲＯＭ（情報記憶媒体の一例）、ＲＡＭ（一時記憶手段の一例）等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板も収められている。なお本実施形態では、制御基板として遊技の進行を制御するメイン基板１０と、メイン基板から送信される信号を受けて遊技の進行状況に合わせた遊技演出を実行するための制御を行うサブ基板２０と、遊技機で電子的に保持されている、遊技の用に供することができる電子化メダルの数（遊技メダル数）を制御するメダル数制御基板３０とを含む複数種類の電子回路基板が設けられている。なお以下において、遊技機で電子的に保持されている、遊技の用に供することが可能な電子化メダルの総数を「遊技メダル数」と称し、電子化メダルを保持する記憶部を「メダル保持部」と称する場合がある。

【００１６】

収納箱ＢＸの正面（前面の一例）を開閉可能に閉塞する上部前面扉ＵＤおよび下部前面扉ＤＤは個別に開閉可能に設けられており、上部前面扉ＵＤには第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓ＤＷが設けられている。

【００１７】

また本実施形態の遊技機では、表示窓ＤＷを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定される。なお本実施形態の遊技機では、１回の遊技に関して必要となる電子化メダルの数、いわゆる規定投入数に相当する電子化メダルが投入（ベット）されると、第１リールＲ１～第３リールＲ３のそれぞれの中段によって構成される有効ラインＬ１が有効化される。

【００１８】

そして遊技結果は表示窓ＤＷ内の有効ライン上に停止表示された図柄組合せによって判断され、有効ライン上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合には、その役が入賞したものとして電子化メダルの払い出し等が行われる。

【００１９】

また上部前面扉ＵＤには、遊技情報表示部ＤＳが設けられている。遊技情報表示部ＤＳは、ＬＥＤ、ランプ、７セグメント表示器等からなり、１回の遊技における電子化メダルの払出数あるいは獲得数（電子化メダルの払出数と投入数との差）、ボーナス遊技での電子化メダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。

【００２０】

また上部前面扉ＵＤには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイＬＣＤや台枠ランプＡＬが設けられている。この液晶ディスプレイＬＣＤには、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示され、台枠ランプＡＬでは、遊技を盛り上げたりするための点灯動作や点滅動作が行われる。

【００２１】

また本実施形態の遊技機では、下部前面扉ＤＤに対して、遊技演出を行うためのスピーカＳＰが複数設けられている。このスピーカＳＰからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

【００２２】

また下部前面扉ＤＤには、遊技メダル数表示装置７０（表示装置の一例）が設けられている。遊技メダル数表示装置７０は、メダル保持部に保持されている電子化メダルの総数、すなわち遊技メダル数（遊技価値数の一例）を表示する。ただし、遊技メダル数にはベ

ットした電子化メダルは含まれない。したがって、遊技メダル数表示装置７０には、遊技者が獲得した電子化メダルから、ベットした電子化メダルの数を減算した数が表示される。なお遊技メダル数の表示は、遊技者が視認できる位置に配された５桁または６桁の７セグメントの表示器等で０～１６３８２の数値範囲で表される。ここで、その数値が１５０００（特定数、第１数の一例）以上となると、遊技者に計数（メダル保持部に保持されている電子化メダルの一部または全部を後述する専用ユニット５０に送信すること）を促す報知を実行し、電子化メダルの貸出処理（後述する専用ユニット５０から遊技機に電子化メダルを送信する処理）を制限するとともに、試験用計数信号（型式試験の際に用いられる信号であって計数を促すための信号）を約３５００ｍｓｅｃの間出力する。ただし、遊技者は遊技を引き続き継続可能である。そして、その数値が１６３６９（第２数の一例）以上となった場合、遊技の進行を制限する。具体的には、ベットボタンＢ０、スタートレバーＳＬ、精算ボタンＢ４に対する操作を無効化する。なお、その数値が１６３６９以上となった場合の代わりに、その数値が１６３６９以上となりそうな場合に、遊技者により計数が実行されるまで電子化メダルの払出を禁止するとしてもよい。例えば、その数値が、１６３６９から、１遊技で取得可能な最大差枚数である１２枚（＝最大払出枚数（例えば、１５枚）－規定投入数（例えば、３枚））を減算した１６３５７以上となった場合に遊技を停止させるとしてもよい。また遊技メダル数表示装置７０は、メダル保持部に保持される遊技メダル数が更新されてから概ね３００ｍｓｅｃ以内に、更新された遊技メダル数を反映して表示する。

【００２３】

また下部前面扉ＤＤには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、メダル保持部に保持されている電子化メダルを投入（ベット）する操作を行うためのベットボタン（投入操作手段、遊技用操作手段）Ｂ０、第１リールＲ１～第３リールＲ３を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（遊技開始操作手段、遊技用操作手段）ＳＬ、ステッピングモータにより回転駆動されている第１リールＲ１～第３リールＲ３のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段、遊技用操作手段）Ｂ１～Ｂ３、投入（ベット）されている電子化メダルの全てをメダル保持部に返却する操作を行うための精算ボタン（所定の操作手段、精算操作手段、遊技用操作手段）Ｂ４、遊技機で行われる演出を変化させる契機となる操作を行うための演出ボタン（演出用操作手段）Ｂ５、メニュー画面の表示を開始または終了させる操作（遊技画面の表示とメニュー画面の表示との移行に関する操作）を行うためのメニューボタン（第１演出用操作手段）Ｂ６、および遊技機で行われる演出の設定を変更する操作（所定の変更操作）や遊技履歴を確認する操作や音量もしくは光量の設定を変更する操作（所定の変更操作）を行うための十字キー（第２演出用操作手段）Ｂ７などが設けられている。十字キーＢ７は、上ボタンＢ７Ａ（光量操作手段の一例）、下ボタンＢ７Ｂ（光量操作手段の一例）、左ボタンＢ７Ｃ（音量操作手段の一例）、および右ボタンＢ７Ｄ（音量操作手段の一例）によって構成されている。

【００２４】

また下部前面扉ＤＤには、操作手段として、メダル保持部に保持されている電子化メダルの一部または全部を後述する専用ユニット５０（特定ユニットの一例）に転送する操作を行うための計数ボタンＢ８が設けられている。本実施形態では、計数ボタンＢ８の操作として、５００ｍｓｅｃ未満の短押し操作と５００ｍｓｅｃ以上の長押し操作とを検出可能となっており、短押し操作では、操作毎に電子化メダルが１枚計数され、長押し操作では、３００ｍｓｅｃ毎の計数通知を行うタイミングで電子化メダルが５０枚ずつ計数される。

【００２５】

また下部前面扉ＤＤには、下パネル９１が設けられている。詳細は後述するが、下パネル９１の背面側には、照明用の光源（ＬＥＤ）が設けられており、この光源から照射される光によって下パネル９１が背後から照らされるようになっている。

【００２６】

本実施形態の遊技機では、遊技が開始可能な状態において遊技者がベットボタンＢ０を押下する操作を行うことで規定投入数の電子化メダルが投入（ベット）されると、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされ、スタートレバーの押下操作が許可（有効化）される。そして、遊技者がスタートレバーＳＬを押下すると、制御基板において第１リールＲ１～第３リールＲ３をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンＢ１～Ｂ３の押下操作が許可（有効化）される。

【００２７】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンＢ１～Ｂ３を押下していくと、ストップボタンＢ１～Ｂ３のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

【００２８】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンＢ１～Ｂ３を解放すると、ストップボタンＢ１～Ｂ３それぞれに対応するストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。

【００２９】

そして制御基板は、ストップボタンＢ１～Ｂ３の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第１リールＲ１～第３リールＲ３を停止させる。

【００３０】

遊技の結果に応じてメダルが払い出される場合には、電子化メダルがメダル保持部へ払い出され（貯留され）、遊技メダル数表示装置７０における遊技メダル数の表示が更新される。このように本実施形態の遊技機では、遊技の進行状況に応じて所定の操作手段に対する操作を有効化し、操作手段に対する有効な操作に基づいて遊技を進行させる。

【００３１】

また本実施形態の遊技機では、上部前面扉ＵＤの開閉状態を検出するドアセンサ（検出手段）と、下部前面扉ＤＤの開閉状態を検出するドアセンサ（検出手段）とが設けられており、ドアセンサから制御基板（メイン基板）に入力される入力信号（検出信号）に基づいて、上部前面扉ＵＤおよび下部前面扉ＤＤのそれぞれの開閉を検知可能に構成されている。

【００３２】

図２は、本実施形態の遊技機および専用ユニット５０の概略的な電気的構成を示すブロック図であり、図３は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【００３３】

本実施形態の遊技機は、遊技球等貸出装置接続端子板４０を介して外部装置である専用ユニット５０と電気的に接続される。専用ユニット５０には、遊技機に対し電子化メダルを送受信する専用ユニット制御基板６０が設けられている。

【００３４】

また本実施形態の遊技機は、メイン基板１０（主制御部、第１制御部）、サブ基板２０（副制御部）、およびメダル数制御基板３０（遊技価値数制御部、第２制御部）を含む制御基板によって制御される。メイン基板１０は、ベットスイッチ２２０、スタートスイッチ２３０、ストップスイッチ２４０、精算スイッチ２５０等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット３１０等の出力手段の動作制御を行う。またサブ基板２０は、演出ボタンスイッチ２７０、メニューボタンスイッチ２８０、上ボタンスイッチ２９０Ａ、下ボタンスイッチ２９０Ｂ、左ボタンスイッチ２９０Ｃ、右ボタンスイッチ２９０Ｄ等の入力手段からの入力信号やメイン基板１０から送られてくる信号を受けて、遊技の進行状況に合わせた演出を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて表示装置３３０、音響装置３４０等の出

力手段の動作制御を行う。またメダル数制御基板３０は、計数ボタンスイッチ２５５、遊技メダル数クリアスイッチ２５６、エラー解除スイッチ２５７等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技メダル数を管理するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて遊技メダル数表示装置７０、状態表示装置８０等の出力手段の動作制御を行う。またメイン基板１０、サブ基板２０、およびメダル数制御基板３０等の各基板の機能は各種のプロセッサ（ＣＰＵ、ＤＳＰなど）、ＡＳＩＣ（ゲートアレイなど）、ＲＯＭ（情報記憶媒体の一例）、あるいはＲＡＭなどのハードウェアや、ＲＯＭなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【００３５】

そしてメイン基板１０は、メインＣＰＵ１０ａ、メインＲＯＭ１０ｂ、メインＲＡＭ１０ｃ等を備え、メインＣＰＵ１０ａがメインＲＯＭ１０ｂに格納された各種のプログラムを実行することによって、メイン起動処理手段１００、投入受付手段１０５（受付制御手段）、乱数発生手段１１０、内部抽選手段１２０、リール制御手段１３０、入賞判定手段１４０、払出制御手段１５０、リプレイ処理手段１６０、遊技状態制御手段１７０、演出状態制御手段１８０（補助遊技制御手段）、通信制御手段１９０、設定確認手段１９５等として機能する。なおメインＲＡＭ１０ｃは、電源が切断された場合であってもデータは消去されることなく保持されるが、出玉率が定められた設定値の変更が行われてＲＡＭクリアが実行された場合には消去される。

【００３６】

メイン起動処理手段１００は、電源の投入時にメイン起動処理を行う。メイン起動処理では、各種初期設定や、電源の遮断時に記憶されたバックアップ情報に基づいて電源遮断前の状態に復帰させる状態復帰処理などが行われる。また本実施形態では、電源の遮断時にメイン基板１０のメインＲＡＭ１０ｃのバックアップが行われ、バックアップが正常に終了すると、バックアップが正常に終了したことを示すバックアップ正常終了情報（例えば、５５Ｈ）がメインＲＡＭ１０ｃに設けられた所定の記憶領域に記憶される。そして電源遮断後においてもバックアップ電源によってメインＲＡＭ１０ｃに記憶されている情報は保持（バックアップ）される。

【００３７】

またメイン起動処理手段１００は、メインＲＡＭ１０ｃに記憶されている情報に異常が発生した場合に、メインＲＡＭ１０ｃの所定の記憶領域に記憶されている情報（例えば、役物比率など）を初期化する初期化処理を行う。

【００３８】

またメイン起動処理手段１００は、有利度合いが異なる複数段階（例えば、６段階）の設定値の中で設定値を変更する設定変更処理を行う。設定値を変更すると内部抽選の抽選確率が変動し、設定１から順に設定６に向かって出玉率の期待値が高くなるように内部抽選の抽選確率が変動する。また本実施形態では、電源投入時の設定変更許可スイッチ２６２の状態に応じて遊技モード（遊技者が遊技可能な遊技可能状態の一例）で起動される場合と設定変更モード（遊技者が遊技不可能な遊技不能状態の一例）で起動される場合とが切り替えられるようになっており、設定変更キーシリンダに設定キーが挿入されて初期位置から時計回りに設定キーが回されると設定変更許可スイッチ２６２の信号状態がＯＮ状態となり、この状態で電源スイッチが作動することにより電源ユニットから電力が供給されると、設定変更モードで起動される。

【００３９】

そして本実施形態では、設定１～設定６までの６段階の設定値の中から設定値を選択することができるようになっており、メイン起動処理手段１００は、設定変更モードにおいて設定変更ボタンを押下することにより設定変更スイッチ２６４が作動すると、設定変更スイッチ２６４からの入力信号を受け付ける毎に、設定値を設定１→設定２→・・・設定６→設定１→・・・の順序で設定値を変更し、スタートレバーＳＬの押下により作動するスタートスイッチ２３０からの遊技スタート信号に基づいて設定値を確定させて、確定された設定値をメインＲＡＭ１０ｃに設けられた所定の設定値記憶領域に記憶させる制御を

行う。そして本実施形態では、設定変更キーシリンダに挿入された設定キーを初期位置に戻すことによって設定変更許可スイッチ２６２の信号状態をＯＦＦ状態に変更し設定変更モードから遊技モードへ移行させることができるようになっている。

【００４０】

またメイン起動処理手段１００は、設定変更モードにおいて、メインＲＡＭ１０ｃの所定の記憶領域に記憶されている遊技に関する所定の情報（例えば、遊技状態や演出状態など）を初期化する初期化処理を行う。なお設定値などの情報は、設定変更モードにおける初期化処理によっては初期化されずに保持される。

【００４１】

また本実施形態では、設定変更キーシリンダが初期位置にある状態で電源が投入されると、設定変更許可スイッチ２６２の信号状態がＯＦＦ状態であることに基づいて遊技モードで起動される。そして本実施形態では、遊技モードでは遊技を行うことができるが、設定値の変更を行うことはできず、設定変更モードでは設定値の変更を行うことはできるが、遊技を行うことはできないようになっている。このようにメイン基板１０は、遊技モード（遊技可能状態）または設定変更モード（遊技不能状態）に制御可能となっている。なおメイン基板１０は、遊技モードおよび設定変更モードに加えて、設定値を確認可能な設定確認モード（遊技不能状態）にも制御可能となっている。設定確認モード（設定値の確認）については後述する。

【００４２】

メイン起動処理が完了すると、後述するＶＬ接続信号がＯＮ状態であることを条件として、遊技が可能な遊技可能状態となり、電子化メダルを投入可能となる。遊技可能状態とは、ベットボタンＢ０、スタートレバーＳＬ、ストップボタンＢ１～Ｂ３、および精算ボタンＢ４に対する操作が有効であるとともにこれらの操作に基づく遊技進行のための処理を実行可能であり、計数ボタンＢ８に対する操作が有効であるとともに計数ボタンＢ８の操作に基づく計数処理が実行可能な状態である。

【００４３】

投入受付手段１０５は、遊技毎に電子化メダルの投入を受け付けて、規定投入数（例えば、３枚）に相当する電子化メダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーＳＬ（遊技開始操作手段）に対する遊技開始操作を有効化する制御を行う。なお本実施形態の遊技機では、規定投入数に相当する電子化メダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバーＳＬの最初の押下操作が、遊技開始操作として受け付けられ、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転を開始させる契機となっているとともに、内部抽選を実行する契機となっている。

【００４４】

また投入受付手段１０５は、電子化メダルの投入を受け付けている状態においてベットボタンＢ０に対する操作が行われると、ベットスイッチ２２０が作動することに伴って、規定投入数を限度として、メダル保持部に保持されている電子化メダルを投入状態（ベット状態）に設定する投入処理（ベット処理）を行う。

【００４５】

また投入受付手段１０５は、電子化メダルの投入を受け付けている状態において精算ボタンＢ４に対する操作が行われると、精算スイッチ２５０が作動することに伴って、投入状態に設定されている電子化メダルの全てをメダル保持部に返却する精算処理を行う。

【００４６】

乱数発生手段１１０は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

【００４７】

内部抽選手段１２０は、スタートレバーＳＬに対する遊技開始操作（有効化されたスタートレバーＳＬへの最初の押下操作）により作動するスタートスイッチ２３０からのスタート信号に基づいて、リプレイ、小役、およびボーナスなどの複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う。内部抽選で当選すると、当選した役に対応する抽選フラグを非当選状態（第１のフラグ状態、オフ状態）から当選状態（第２のフラグ状態、オン状態）に設定する。

【００４８】

リール制御手段１３０は、スタートレバーＳＬに対する遊技開始操作により作動するスタートスイッチ２３０からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転駆動を開始し、第１リールＲ１～第３リールＲ３が所定速度（約８０ｒｐｍ：１分間あたり約８０回転となる回転速度）で定常回転しているリールに対応するストップボタンＢ１～Ｂ３（停止操作手段）を押下することによる停止操作を有効化する制御を行うとともに、ステッピングモータにより回転駆動されている第１リールＲ１～第３リールＲ３を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じた態様で停止させる制御を行う。

【００４９】

そしてリール制御手段１３０は、ストップボタンＢ１～Ｂ３に対する停止操作が有効化された状態において、遊技者がストップボタンＢ１～Ｂ３を押下することによりストップスイッチ２４０が作動すると、操作されたストップボタンに対する操作を無効化するとともに、ストップスイッチ２４０からのリール停止信号に基づいて、リールユニット３１０のステッピングモータへ全相励磁の駆動パルスを供給することにより、第１リールＲ１～第３リールＲ３の各リールを停止させる制御を行う。

【００５０】

入賞判定手段１４０は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると役が入賞する。

【００５１】

払出制御手段１５０は、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当に基づいて電子化メダルの払出枚数を決定し、決定された払出枚数の電子化メダルをメダル保持部に払い出す。

【００５２】

リプレイ処理手段１６０は、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技に関して遊技者の所有する電子化メダルの投入を要さずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚数分の電子化メダルを遊技者の手持ちの電子化メダルを使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインを設定した状態で次回のスタートレバーＳＬに対する遊技開始操作を待機する。

【００５３】

遊技状態制御手段１７０は、複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行処理を行う。遊技状態の移行条件は、１の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち１の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。遊技状態の一例としては、通常状態、ボーナスの当選によって移行するボーナス成立状態、ボーナスの入賞によって移行するボーナス状態などがある。

【００５４】

演出状態制御手段１８０は、複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させる演出状態移行処理を行う。演出状態の移行条件は、１の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち１の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立

したことに基づいて、演出状態を別の演出状態へ移行させることができる。演出状態の一例としては、役の入賞を補助する入賞補助演出を実行しない非ＡＴ状態（通常演出状態）、役の入賞を補助する入賞補助演出を実行するＡＴ状態（第１ＡＴ状態および第２ＡＴ状態）、および非ＡＴ状態よりもＡＴ状態に移行しやすいＣＺ状態などがある。

【００５５】

また演出状態制御手段１８０は、通常区間（非有利区間）および有利区間を設定可能とし、通常区間において有利区間移行抽選を行い、有利区間移行抽選に当選したことによって有利区間を開始して有利区間であることを条件に演出状態をＡＴ状態に設定可能としている。

【００５６】

また演出状態制御手段１８０は、有利区間において演出状態が非ＡＴ状態である場合に、内部抽選で特定当選態様（例えば、スイカ、弱チェリー、強チェリーなどのレアリティの高い当選態様など）が当選したことに基づいて、ＡＴ抽選（有利遊技への移行に関する特定抽選、指示機能に係る処理の一例）を行い、ＡＴ抽選に当選したことに基づいて、演出状態を第１ＡＴ状態に移行させる。本実施形態では、ＡＴ抽選の抽選モードとして、低確率モード、通常モード、および高確率モードが設定可能であり、「低確率モード＜通常モード＜高確率モード」の順にＡＴ抽選の当選確率が高く設定されている。

【００５７】

また演出状態制御手段１８０は、有利区間において演出状態が非ＡＴ状態である場合に、内部抽選で特定当選態様（例えば、スイカ、弱チェリー、強チェリーなどのレアリティの高い当選態様など）が当選したことに基づいて、ＣＺ抽選（有利遊技への移行に関する特定抽選、指示機能に係る処理の一例）を行い、ＣＺ抽選に当選したことに基づいて、演出状態をＣＺ状態に移行させる。本実施形態では、ＡＴ抽選の抽選モードに応じてＣＺ抽選の当選確率も変動し、「低確率モード＜通常モード＜高確率モード」の順にＣＺ抽選の当選確率が高く設定されている。なおＡＴ抽選とＣＺ抽選の両方に当選した場合にはＡＴ抽選の結果を優先して第１ＡＴ状態に移行させる。

【００５８】

また演出状態制御手段１８０は、有利区間において演出状態がＣＺ状態である場合に、内部抽選で特定当選態様（例えば、スイカ、弱チェリー、強チェリーなどのレアリティの高い当選態様など）が当選したことに基づいて、ＡＴ抽選（有利遊技への移行に関する特定抽選、指示機能に係る処理の一例）を行い、ＡＴ抽選に当選したことに基づいて、演出状態を第１ＡＴ状態に移行させる。ＣＺ状態では、非ＡＴ状態よりもＡＴ抽選の当選確率が高く設定されている。

【００５９】

そして本実施形態では、演出状態が第１ＡＴ状態または第２ＡＴ状態であることに基づいてアシストタイム遊技を行わせ、演出状態制御手段１８０は、第１ＡＴ状態において予め定められた第１ＡＴ状態の終了条件が成立すると第１ＡＴ状態を終了させ、演出状態を非ＡＴ状態に復帰させる。

【００６０】

また演出状態制御手段１８０は、有利区間において演出状態が第１ＡＴ状態である場合に、内部抽選で特定当選態様（例えば、スイカ、弱チェリー、強チェリーなどのレアリティの高い当選態様など）が当選したことに基づいて、上乗せ抽選（指示機能に係る処理の一例）を行い、上乗せ抽選に当選したことに基づいて、遊技回数やセット数を上乗せすることによって第１ＡＴ状態の遊技期間を延長する。本実施形態では、上乗せ抽選の抽選モードとして、低確率モード、通常モード、および高確率モードが設定可能であり、「低確率モード＜通常モード＜高確率モード」の順に上乗せ抽選の当選確率および上乗せされる遊技回数やセット数の期待値が高く設定されている。

【００６１】

また演出状態制御手段１８０は、有利区間において演出状態が第１ＡＴ状態である場合に、内部抽選で特定当選態様（例えば、スイカ、弱チェリー、強チェリーなどのレアリテ

ィの高い当選態様など）が当選したことに基づいて、第２ＡＴ抽選（有利遊技への移行に関する特定抽選、指示機能に係る処理の一例）を行い、第２ＡＴ抽選に当選したことに基づいて、第１ＡＴ状態を中断して演出状態を第２ＡＴ状態に移行させる。本実施形態では、上乗せ抽選の抽選モードに応じて第２ＡＴ抽選の当選確率も変動し、「低確率モード＜通常モード＜高確率モード」の順に第２ＡＴ抽選の当選確率が高く設定されている。

【００６２】

また演出状態制御手段１８０は、有利区間において演出状態が第２ＡＴ状態である場合に、遊技が行われる毎に、強上乗せ抽選（指示機能に係る処理の一例）を行い、強上乗せ抽選に当選したことに基づいて、遊技回数やセット数を上乗せすることによって第１ＡＴ状態の遊技期間を延長する。強上乗せ抽選では、内部抽選の結果に応じて当選確率や上乗せされる遊技回数やセット数の期待値が変動し、上乗せ抽選よりも当選確率や上乗せされる遊技回数やセット数の期待値が高く設定されている。

【００６３】

また演出状態制御手段１８０は、第２ＡＴ状態において予め定められた第２ＡＴ状態の終了条件が成立すると第２ＡＴ状態を終了させ、演出状態を第１ＡＴ状態に復帰させる。

【００６４】

また演出状態制御手段１８０は、有利区間において所定回数（例えば、４０００回）の遊技を行うと、有利区間の終了条件が成立したと判断する。また演出状態制御手段１８０は、有利区間において電子化メダルの差枚数（投入枚数（ベット数）と払出枚数（付与数）との差）が所定数を超えると、有利区間の終了条件が成立したと判断する。

【００６５】

有利区間の終了条件が成立すると、有利区間を終了させて通常区間に移行させる。また演出状態制御手段１８０は、有利区間の終了条件が成立すると、アシストタイム遊技に関する情報を初期化する初期化処理を行う。

【００６６】

通信制御手段１９０は、サブ基板２０に対して信号を送信する制御を行う。なお本実施形態の遊技機では、メイン基板１０とサブ基板２０との間では、メイン基板１０からサブ基板２０への単方向通信のみが可能となっており、サブ基板２０からはメイン基板１０へ信号を送信することができないように通信接続されている。

【００６７】

そして通信制御手段１９０は、内部抽選の結果、入賞判定の結果、遊技者が行った操作（ベットボタンＢ０、スタートレバーＳＬ、ストップボタンＢ１～Ｂ３、精算ボタンＢ４に対する操作）等を通知する信号（コマンド）をサブ基板２０に送信する。これにより本実施形態の遊技機では、メイン基板１０からの各種の通知に基づいて、サブ基板２０の演出制御手段２１０が内部抽選の結果、入賞判定の結果、遊技者が行った操作等に応じた演出を表示装置３３０や音響装置３４０などに実行させることができるようになっている。

【００６８】

また通信制御手段１９０は、メダル数制御基板３０に対して信号を送信する制御を行う。なお本実施形態の遊技機では、メイン基板１０とメダル数制御基板３０との間では、双方向通信可能に通信接続されており、種々の情報を交換することで遊技可能状態やエラー状態を適切に判断可能としている。

【００６９】

そして通信制御手段１９０は、電子化メダルの投入を受け付けている状態においてベットボタンＢ０に対する操作が行われると、投入要求枚数を通知する遊技メダル投入コマンドをメダル数制御基板３０に送信する。

【００７０】

また通信制御手段１９０は、電子化メダルの投入を受け付けている状態において精算ボタンＢ４に対する操作が行われると、投入要求枚数を通知する遊技メダル投入コマンドをメダル数制御基板３０に送信する。

【００７１】

また通信制御手段１９０は、小役の入賞に伴い電子化メダルが払い出されると、電子化メダルの払出枚数を通知する払い出し終了コマンドをメダル数制御基板３０に送信する。

【００７２】

設定確認手段１９５は、有利度合いを示す設定値を表示する設定値表示処理を行う。設定値表示処理では、複数段階（例えば、６段階）の設定値のうち、現在の設定値を示す数値（例えば、「１」～「６」）を遊技情報表示部ＤＳに表示させる。これにより設定値を確認することができる。

【００７３】

また設定確認手段１９５は、電子化メダルの投入受付中または後述するコンプリート機能による遊技進行の制限中（遊技進行の停止中の一例）に設定確認条件（所定の移行条件の一例）を満たすと、設定値を確認可能な設定確認モードに移行させる。設定確認モードでは設定値の確認を行うことはできるが、遊技を行うことはできないようになっている。ここで電子化メダルの投入受付中とは、電子化メダルの投入の受付を開始してからスタートレバーＳＬに対する遊技開始操作が行われるまでの間を意味し、電子化メダルが投入状態（ベット状態）に設定されている場合や、リプレイの入賞に伴う再遊技作動状態である場合も含まれる。すなわち本実施形態では、投入受付中であれば、電子化メダルが投入状態（ベット状態）に設定されている場合や再遊技作動状態である場合であっても設定確認モードへ移行できる。ただし投入受付中であっても、電子化メダルが投入状態（ベット状態）に設定されている場合や再遊技作動状態である場合には設定確認モードへ移行させないようにしてもよい。

【００７４】

また設定確認手段１９５は、エラー種別がドア開放エラーに設定されている状態で、設定変更キーシリンダに設定キーが挿入されて初期位置から時計回りに設定キーが回されることによって設定変更許可スイッチ２６２の信号状態がＯＮ状態となると、設定確認条件を満たしたと判定する。なお本実施形態では、設定変更許可スイッチ２６２の信号状態がＯＮ状態となってもエラー種別がドア開放エラーに設定されていなければ、設定確認条件は成立しない。

【００７５】

設定確認モードに移行させると、設定確認手段１９５は設定値表示処理を行い、設定変更許可スイッチ２６２の信号状態がＯＦＦ状態に変更されると、設定値の表示を終了させて遊技モード（ドア開放エラー）に復帰させる。

【００７６】

続いてサブ基板２０について説明する。サブ基板２０は、サブＣＰＵ２０ａ、サブＲＯＭ２０ｂ、サブＲＡＭ２０ｃ等を備え、サブＣＰＵ２０ａがサブＲＯＭ２０ｂに格納された各種のプログラムを実行することによって、サブ起動処理手段２００、演出制御手段２１０等として機能する。なおサブＲＡＭ２０ｃにもメインＲＡＭ１０ｃ同様、不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においてもデータが消去されることなく保持される。

【００７７】

サブ起動処理手段２００は、電源の投入時にサブ起動処理を行う。サブ起動処理では、各種初期設定や、液晶ディスプレイＬＣＤの初期設定や、電源の遮断時に記憶されたバックアップ情報に基づいて電源遮断前の状態に復帰させる状態復帰処理などが行われる。

【００７８】

演出制御手段２１０は、サブ基板２０のサブＲＯＭ２０ｂに格納された演出データに基づいて、表示装置３３０（演出装置の一例）を用いて行う表示演出や音響装置３４０（演出装置の一例）を用いて行う音響演出などに関する制御を行う。例えば、電子化メダルの投入（ベット）やベットボタンＢ０、スタートレバーＳＬ、ストップボタンＢ１～Ｂ３に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプやＬＥＤを点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイＬＣＤの表示内容を変化させたり、スピーカＳＰから音を出力させたりすることにより、遊技の進行状況に応じて、遊技を盛り上げたり、

遊技を補助するための演出（例えば、入賞補助演出）の実行制御を行う。
【００７９】
　また演出制御手段２１０は、演出状態がＡＴ状態である場合に、役の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置３３０や音響装置３４０に実行させる制御を行う。
【００８０】
　また演出制御手段２１０は、所定状況下で所定時間（例えば、６０秒）にわたって遊技が継続して行われなかった場合に、デモ演出（待機演出）を表示装置３３０や音響装置３４０に実行させる。本実施形態では、遊技が継続して行われていない時間をサブＲＡＭ２０ｂの監視タイマー（計時手段）によって計測しており、演出制御手段２１０は、遊技機の電源が投入されている間は監視タイマーを常に作動させ、メイン基板１０からの信号、演出ボタンスイッチ２７０、またはメニューボタンスイッチ２８０からの信号が入力される毎に、作動中の監視タイマーの計測値を初期値「０」に初期化（リセット）して計時を再開する。そして監視タイマーが所定時間（例えば、６０秒）を計時した場合に、所定時間（例えば、６０秒）にわたって遊技が継続して行われなかったと判断する。
【００８１】
　またデモ演出では、デモ画像（デモンストレーション映像、デモ画面）を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させ、デモ演出パターンで台枠ランプＡＬを点灯または点滅させ、スピーカＳＰの音量を消音に制御する。
【００８２】
　続いてメダル数制御基板３０について説明する。メダル数制御基板３０は、メイン基板１０と接続され、メダルＣＰＵ３０ａ、メダルＲＯＭ３０ｂ、メダルＲＡＭ３０ｃ等を備え、メダルＣＰＵ３０ａがメダルＲＯＭ３０ｂに格納された各種のプログラムを実行することによって、遊技に供する電子化メダルを管理し、メダルＲＡＭ３０ｃが電子化メダルを保持する記憶部であるメダル保持部（記憶手段の一例）として機能する。なおメダルＲＡＭ３０ｃにもメインＲＡＭ１０ｃ同様、不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においてもデータが消去されることなく保持される。また本実施形態の遊技機では、メダル数制御基板３０は、遊技球等貸出装置接続端子板４０を通じて専用ユニット５０と双方向通信可能に通信接続される。またメダル保持部では、予め定められた上限数（例えば、１６３８２枚）を限度として遊技メダル数を記憶する。
【００８３】
　そしてメダルＣＰＵ３０ａは、メイン基板１０が送信した遊技メダル投入コマンドを受信すると、投入状態に設定されている電子化メダルの総数である投入メダル数、投入要求枚数、および遊技メダル数に基づいて、メダル保持部から投入（ベット）可能な電子化メダルの総数である投入可能枚数を決定し、決定された投入可能枚数に基づいて遊技メダル数を更新する。このためメイン基板１０において、投入処理が行われた場合にはメダル保持部に保持されている遊技メダル数は減少し、精算処理が行われた場合には遊技メダル数は増加する。
【００８４】
　またメダルＣＰＵ３０ａは、投入可能枚数および更新後の遊技メダル数を通知する遊技メダル投入返信コマンドをメイン基板１０に送信し、遊技メダル数表示装置７０における遊技メダル数の表示を更新する。
【００８５】
　なお本実施形態では、遊技メダル投入返信コマンドなどによりメイン基板１０でも投入メダル数および遊技メダル数を記憶しており、投入受付手段１０５は、投入処理を行う場合に、投入メダル数、投入要求枚数、および遊技メダル数に基づいて投入可能枚数を決定し、決定された投入可能枚数分の電子化メダルを投入する投入処理を行い、遊技メダル投入コマンドをメダル数制御基板３０に送信する。メインＣＰＵ１０ａは、遊技メダル投入返信コマンドを受信すると、遊技メダル数等が遊技メダル数制御基板３０と一致しているか否かを確認する。また本実施形態では、メインＣＰＵ１０ａは、投入処理を行う場合に、投入可能枚数を決定し、遊技メダル投入コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信し、当該

コマンドに対する返信コマンド（遊技メダル投入返信コマンド）を受信してから、当該返信コマンドに基づいて投入処理を行うようにしてもよい。

【００８６】

また精算処理を行う場合にも投入受付手段１０５は、投入メダル数、投入要求枚数、および遊技メダル数に基づいて投入可能枚数を決定し、決定された投入可能枚数分の電子化メダルを返却する精算処理を行い、遊技メダル投入コマンド（精算コマンド）をメダル数制御基板３０に送信する。メインＣＰＵ１０ａは、遊技メダル投入返信コマンドを受信すると、遊技メダル数等が遊技メダル数制御基板３０と一致しているか否かを確認する。なお本実施形態では、メインＣＰＵ１０ａは、精算処理を行う場合に、投入可能枚数を決定し、遊技メダル投入コマンド（精算コマンド）をメダルＣＰＵ３０ａに送信し、当該コマンドに対する返信コマンド（遊技メダル投入返信コマンド）を受信してから、当該返信コマンドに基づいて精算処理を行うようにしてもよい。

【００８７】

またメダルＣＰＵ３０ａは、メイン基板１０が送信した払い出し終了コマンドを受信すると、払出枚数を遊技メダル数に加算し、加算後の遊技メダル数に基づいて遊技メダル数表示装置７０における遊技メダル数の表示を更新する。

【００８８】

遊技球等貸出装置接続端子板４０は、遊技機と専用ユニット５０とを接続するための接続端子板であり、電子化メダルの貸し出しに係る信号の受信、電子化メダルの貸出受領結果の送信、電子化メダルの計数に係る信号の送信、遊技機の各情報の送信を行う。

【００８９】

次に専用ユニット５０について説明する。専用ユニット５０は、遊技機の近傍に設置され、遊技者に電子化メダルを貸し出したり、遊技者が獲得した電子化メダルを計数するための装置である。専用ユニット５０には、専用ユニット制御基板６０が設けられ、専用ユニット制御基板６０には、現金投入部６１、カード挿入部６２、貸出スイッチ６３、返却スイッチ６４、遊技スイッチ６５、度数表示装置６６、獲得メダル数表示装置６７が接続される。

【００９０】

現金投入部６１は、現金を投入する投入口として機能する。カード挿入部６２は、電子化メダルを蓄積可能なカード媒体の挿入および引出を可能とする。貸出スイッチ６３は、専用ユニット５０で保持する現金の度数に対応する電子化メダルを遊技機に転送する操作を検出する。返却スイッチ６４は、専用ユニット５０で保持する電子化メダルをカード媒体に転送し、そのカード媒体を、カード挿入部６２を通じて専用ユニット５０から引き出す操作を検出する。遊技スイッチ６５は、専用ユニット５０で保持する電子化メダルを遊技機に転送する操作を検出する。度数表示装置６６は、専用ユニット５０で保持する度数、すなわち、現金投入部６１から投入された現金に相当する度数を表示する。獲得メダル数表示装置６７は、専用ユニット５０で保持する電子化メダルの総数である獲得メダル数を表示する。

【００９１】

図４は、本実施形態の遊技機および専用ユニット５０の概略的な機械的構成を説明するための外観図である。本実施形態の遊技機において遊技を開始する流れと遊技を終了する流れについて図４を参照しつつ説明する。

【００９２】

遊技を行う場合には最初に図４に示す専用ユニット５０の現金投入部６１に現金を投入する。そうすると専用ユニット５０の度数表示装置６６に、投入した現金に相当する度数（例えば、千円の投入に対し「１０」）が表示される。貸出ボタンＢ１０を操作すると、貸出スイッチ６３が作動することに伴って、専用ユニット５０で保持する度数に対応する電子化メダル（例えば「５０」）が遊技機に一度に転送される。そうすると転送された電子化メダルの枚数（例えば「５０」）が遊技機の遊技メダル数表示装置７０に表示される。

【００９３】
続いて遊技機のベットボタンＢ０を操作すると、電子化メダルが投入（ベット）される。このとき遊技メダル数表示装置７０には、投入（ベット）された電子化メダルの枚数（例えば「３」）が減算された値（例えば「４７」）が表示される。こうして遊技者は、遊技を開始することが可能となる。仮に、遊技の結果、払出枚数が１１枚となる小役が入賞した場合、払い出された電子化メダルの枚数（例えば「１１」）が遊技情報表示部ＤＳに表示されるとともに、遊技メダル数表示装置７０には、払い出された電子化メダルの枚数が加算された値（例えば「５８」）が表示される。
【００９４】
なお電子化メダルが投入（ベット）されている状態で、スタートレバーＳＬが操作される（遊技開始）前に精算ボタンＢ４が操作されると、投入された電子化メダルの枚数（例えば「３」）が遊技メダル数表示装置７０に加算され（例えば「５０」となり）、電子化メダルの投入状態が解除される。
【００９５】
遊技を終了する場合には、計数ボタンＢ８を操作し、メダル保持部に保持されている電子化メダルを専用ユニット５０に転送する。そうすると専用ユニット５０の獲得メダル数表示装置６７に、メダル保持部に保持されていた遊技メダル数が表示されるとともに、遊技メダル数表示装置７０には「０」が表示される。返却ボタンＢ１１を操作すると、返却スイッチ６４が作動することに伴って、専用ユニット５０で保持する電子化メダルがカードに転送され、そのカードがカード挿入部６２を通じて専用ユニット５０から引き出される。こうして遊技者は、獲得した電子化メダルをカード媒体に蓄積できる。
【００９６】
再度遊技を行う場合には現金の代わりにカード媒体をカード挿入部６２に挿入することで、カード媒体に蓄積された電子化メダルで遊技することができる。カード媒体に蓄積されている電子化メダルは専用ユニット５０に転送され、獲得メダル数表示装置６７には、カード媒体に蓄積されていた電子化メダルの総数が表示される。遊技者は、貸出ボタンＢ１０の代わりに遊技ボタンＢ１２を操作すると、遊技スイッチ６５が作動することに伴って、専用ユニット５０で保持する電子化メダル（例えば「５０」）が遊技機に一度に転送される。
【００９７】
なお貸出ボタンＢ１０や計数ボタンＢ８が操作されると、メダルＣＰＵ３０ａは、電子化メダルの貸出処理や計数処理を実行するとともに、メインＣＰＵ１０ａにその旨を通知するコマンドを送信し、当該コマンドを受信したメインＣＰＵ１０ａは、サブＣＰＵ２０ａにその旨を通知するコマンドを送信する。そしてサブＣＰＵ２０ａは、貸出処理や計数処理における、実際に電子化メダルが貸し出されるまたは計数されるのに伴って、電子化メダルの移動を表す所定の音をスピーカＳＰから出力させる。
【００９８】
次にメイン基板１０における具体的処理をフローチャートに基づいて説明する。図５～図７は、本実施形態の遊技機におけるメイン基板１０のメイン起動処理を説明するフローチャートであり、図８は、本実施形態の遊技機におけるメイン基板１０の遊技進行処理を説明するフローチャートである。
【００９９】
メインＣＰＵ１０ａは、電源が供給されると、メイン起動処理を行う。メイン起動処理では、メインＣＰＵ１０ａはまず、図５に示すように、メインＲＯＭ１０ｂからプログラムを読み込むとともに、各種処理を実行するために必要な初期設定を行う初期設定処理を行う（ステップＳ１００）。
【０１００】
初期設定処理を行うと、起動ウェイト時間（例えば、１０．５ｓｅｃ）を設定し、計時を開始する（ステップＳ１０１）。起動ウェイト時間は、電源が安定するのを待つための時間であるとともに、演出装置（特に液晶ディスプレイＬＣＤ）の起動を待つための時間

である。
【０１０１】
起動ウェイト時間の計時を開始すると、電源断予告信号を検出したか否かを判定する（ステップＳ１０２）。本実施形態では、メイン基板１０には、電源断検知回路が設けられており、電源電圧が所定値以下になると、電源断検知回路から電源断予告信号が出力される。電源断予告信号を検出すると（ステップＳ１０２でＹ）、起動ウェイト時間の計時を最初からやり直す。
【０１０２】
電源断予告信号を検出することなく起動ウェイト時間が経過すると（ステップＳ１０２でＮ、ステップＳ１０３でＹ）、メインＲＡＭ１０ｃに対するアクセスを許可する（ステップＳ１０４）。
【０１０３】
続いてチェックサム確認処理を行う（ステップＳ１０５）。チェックサム確認処理では、チェックサムを算出し、算出したチェックサムが、電源断時に保存されたチェックサムと一致しない（異常である）か、およびバックアップが異常であるか（具体的には、バックアップが正常に終了したことを示すバックアップ正常終了情報が保存されていないか）を判定する。チェックサムおよびバックアップのいずれか一方または双方が異常であると判定した場合には、バックアップ異常フラグをＯＮし、チェックサムおよびバックアップの双方が異常でないと判定した場合には、バックアップ異常フラグをＯＦＦする。
【０１０４】
次に、起動時に必要な情報（例えば、主制御チップＩＤ番号、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コード、内部状態、エラー種別などの情報）および役物比率等の情報を通知する起動時コマンドをセットし、メダルＣＰＵ３０ａに送信する（ステップＳ１０６）。
【０１０５】
続いてバックアップ異常フラグがＯＮであるか否かを判定し（ステップＳ１０７）、バックアップ異常フラグがＯＮである場合には（ステップＳ１０７でＹ）、コールドスタート処理を行う（ステップＳ１０８）。コールドスタート処理については後述する。
【０１０６】
一方バックアップ異常フラグがＯＦＦである場合には（ステップＳ１０７でＮ）、設定値を変更する設定変更処理を行い（ステップＳ１０９）、電源遮断直前の状態に復帰させる状態復帰処理を行う（ステップＳ１１０）。設定変更処理については後述する。
【０１０７】
図５に示すステップＳ１０８のコールドスタート処理では、図６に示すように、メインＲＡＭ１０ｃの使用領域について情報の読み出しおよび書き込みを正常に行うことができるか否かを確認するリードライトチェックを行う使用領域ＲＡＭチェック処理を行い（ステップＳ１２０）、メインＲＡＭ１０ｃの別領域について情報の読み出しおよび書き込みを正常に行うことができるか否かを確認するリードライトチェックを行う別領域ＲＡＭチェック処理を行う（ステップＳ１２１）。使用領域とは、メイン起動処理や遊技進行処理を含む特定処理において用いられる領域であり、別領域とは、使用領域以外の領域であって役物比率などの比率を算出する比率処理などにおいて用いられる領域である。
【０１０８】
次にメインＲＡＭ１０ｃのリードライトエラーを示すＲＷＭエラーに対応するＲＷＭエラーフラグをＯＮ状態に設定する（ステップＳ１２２）。
【０１０９】
そしてステップＳ１２０およびステップＳ１２１のチェック処理の結果、使用領域および別領域の双方について異常が検出されなかった場合に（ステップＳ１２３でＮ）、設定変更処理を行い（ステップＳ１２４）、メインＲＡＭ１０ｃのバックアップ異常を示すバックアップエラーに対応するバックアップエラーフラグをＯＮ状態に設定する（ステップＳ１２５）。

【０１１０】
そして遊技情報表示部ＤＳにおいてエラー種別に応じたエラー表示を行い、内部状態をエラー状態に設定して電源が遮断されるまで他の処理を停止して無限ループするエラー処理を行う（ステップＳ１２６）。
【０１１１】
図５に示すステップＳ１０９および図６に示すステップＳ１２４の設定変更処理では、図７に示すように、設定変更条件が成立しているか否かを判定する（ステップＳ１３０）。具体的には、設定変更許可スイッチ２６２がＯＮである場合に設定変更条件が成立していると判定し、設定変更許可スイッチ２６２がＯＦＦである場合に設定変更条件が成立していないと判定する。
【０１１２】
設定変更条件が成立している場合に（ステップＳ１３０でＹ）、内部状態を設定変更中（設定変更モード）に設定し（ステップＳ１３１）、設定値の変更を開始することを通知する設定変更開始コマンドをセットし、メダルＣＰＵ３０ａに送信し（ステップＳ１３２）、現在の設定値を示す設定値データをメインＲＡＭ１０ｃの設定値記憶領域から取得する（ステップＳ１３３）。
【０１１３】
そして設定変更ボタンが操作されると（ステップＳ１３４でＹ）、設定値データを１インクリメントし（ステップＳ１３５）、スタートレバーＳＬが操作されると（ステップＳ１３６でＹ）、設定値データを設定値記憶領域に格納することによって設定値を確定し（ステップＳ１３７）、遊技に関する所定の情報（例えば、遊技状態や演出状態など）を初期化する初期化処理を行う（ステップＳ１３８）。
【０１１４】
図５に示すメイン起動処理が終了すると、遊技進行処理に移行し、遊技進行処理では、図８に示すように、ベットボタンＢ０に対する操作に基づいて電子化メダルを投入状態に設定する投入処理を行い（ステップＳ１５０）、スタートレバーＳＬに対する遊技開始操作に基づいて内部抽選を行う内部抽選処理を行い（ステップＳ１５１）、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転を開始して所定速度で定常回転させるリール回転開始処理を行い（ステップＳ１５２）、ストップボタンＢ１～Ｂ３に対する停止操作に基づいて回転中のリールを内部抽選の結果に応じた態様で停止させるリール回転停止処理を行い（ステップＳ１５３）、役の入賞の有無を判定する入賞判定処理を行い（ステップＳ１５４）、小役が入賞した場合に電子化メダルを払い出す払出処理を行い（ステップＳ１５５）、遊技状態や演出状態を移行させる状態移行処理を行い（ステップＳ１５６）、後述するコンプリート機能に関するコンプリート機能関連処理を行い（ステップＳ１５７）、遊技に関する所定の情報を初期化する遊技終了時処理を行う（ステップＳ１５８）。
【０１１５】
ステップＳ１５０からステップＳ１５８までの一連の処理を通じて１回の遊技が実行され、以後は、ステップＳ１５０からステップＳ１５８までを繰り返すこととなる。
【０１１６】
また本実施形態では、遊技機と専用ユニット５０との間で種々の情報を交換することで互いの正常な動作を確保するようにしている。例えば、遊技機（本実施形態では、メダル数制御基板３０のメダルＣＰＵ３０ａ）から専用ユニット５０には、遊技機情報通知、計数通知、および貸出受領結果応答などが行われる。
【０１１７】
遊技機情報通知は、遊技機性能情報、遊技機設置情報、ホールコン・不正監視情報の３つの遊技機情報のうち１の遊技機情報を専用ユニット５０に伝達するものある。遊技機性能情報には、総投入枚数、総払出枚数、ＭＹ（最大差枚数）、役物総払出枚数、連続役物総払出枚数、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、遊技回数、予備、予約１、予約２が含まれる。ここでＭＹは、電子化メダルの投入枚数（ベット枚数）と払出枚数との差である差枚数が最も低いときを０とした場合の差枚数で

ある。またＭＹに代えてまたは加えて、電源がリセットされてからの差枚数を採用することもできる。

【０１１８】

遊技機設置情報には、主制御チップＩＤ番号、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コード、メダル数制御チップＩＤ番号、メダル数制御チップメーカコード、メダル数制御チップ製品コードが含まれる。

【０１１９】

ホールコン・不正監視情報には、遊技メダル数、投入メダル数、払出メダル数、主制御状態１、主制御状態２、遊技機エラー状態、遊技機不正１、遊技機不正２、遊技機不正３、遊技情報数、種別情報１、カウント情報１、種別情報２、カウント情報２が含まれる。ここで遊技メダル数、投入メダル数、払出メダル数の関係は、「遊技メダル数」＝前回送信した「遊技メダル数」－「投入メダル数」＋「払出メダル数」＋前回送信した遊技メダル数の後に受信した「貸出メダル数」－前回送信した遊技メダル数の後に送信した「計数メダル数」となるので、かかる関係を満たさなければ、ホールコン・不正監視情報が異常であると判断することができる。また遊技機不正１の第１ビット（例えば、ビット０）には、不正防止信号としての設定変更中信号が割り当てられ、第２ビット（例えば、ビット１）には、不正防止信号としての設定確認中信号が割り当てられ、第３ビット～第５ビット（例えば、ビット２～ビット４）には、不正防止信号としての不正検知信号が割り当てられ、遊技機不正２の第１ビット（例えば、ビット１）には、不正防止信号としてのドアオープン信号が割り当てられ、第２ビット（例えば、ビット３）には、不正防止信号としての遊技メダル数クリア信号（特定信号の一例）が割り当てられている。設定変更中信号は、設定値の変更中であることを示し、設定確認中信号は、設定値の確認中であることを示し、不正検知信号は、任意に定められている不正を検知したことを示し、ドアオープン信号は、下部前面扉ＤＤ（または上部前面扉ＵＤ）が開放中であることを示し、遊技メダル数クリア信号は、遊技メダル数が０枚にクリアされたことを示す。設定変更中信号や遊技メダル数クリア信号などの不正防止信号を出力する場合には、当該信号が割り当てられているビット位置に「１」を設定することによって当該信号をＯＮ状態とし、信号出力を終了する場合には、当該信号が割り当てられているビット位置に「０」を設定することによって当該信号をＯＦＦ状態とする。またこれらの不正防止信号は、不正防止のため、所定時間以上（少なくとも３ｓｅｃ以上で例えば、５ｓｅｃ）出力する。また種別情報１とカウント情報１との組み合わせ、または種別情報２とカウント情報２との組み合わせからなる遊技情報は、種別情報１、２によって、規定数（スタートスイッチ１１８の操作時）か払出枚数（遊技終了時）かが示され、カウント情報１、２によってその枚数が示される。なおリプレイ入賞時は、再遊技作動時の規定数（投入枚数）を通知する。遊技情報数は、遊技情報の数を示し、遊技情報数が０の場合、種別情報１、カウント情報１、種別情報２、カウント情報２の４項目は送信されない。

【０１２０】

また計数通知は、計数メダル数および計数累積メダル数を専用ユニット５０に伝達するものである。計数メダル数は、計数通知のタイミングで計数した電子化メダルの枚数であり、計数累積メダル数は、遊技機の電源投入時に０枚にクリアされてから累積された計数メダル数の値である。

【０１２１】

また貸出受領結果応答は、専用ユニット５０から貸出通知があった場合にその受領結果（正常であるか否か）を応答するものである。

【０１２２】

また専用ユニット５０から遊技機（本実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａ）には、貸出通知などが行われる。貸出通知は、専用ユニット５０が遊技機から計数通知を受信した場合に、電子化メダルの貸出枚数である貸出メダル数を遊技機に伝達するものである。

【０１２３】

なお本実施形態では、遊技機内部で特定の異常が生じた場合に、専用ユニット５０との

通信を行わないとすることができる。例えば、遊技機の起動時に、特定の異常として、バックアップ異常、ＲＡＭ（ＲＷＭ）異常が生じた場合や、メーカコードが不一致である場合に、遊技機のメダルＣＰＵ３０ａは、メーカコード不一致エラー（動作停止エラー）を発し、専用ユニット５０との通信開始を制限する。

【０１２４】

またメダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａから設定変更開始コマンドを受信すると、設定値の変更中であることを専用ユニット５０に通知する。

【０１２５】

図９は、本実施形態の遊技機および専用ユニット５０における遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答の通知タイミングを示したタイミングチャートである。図９に示すように、遊技機（本実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａ）は、遊技機の起動完了から３００ｍｓｅｃ（３００ｍｓｅｃ以上、３１０ｍｓｅｃ以内）周期で、遊技機情報通知を専用ユニット５０に送信する。また遊技機（メダルＣＰＵ３０ａ）は、遊技機情報通知開始から１００ｍｓｅｃ（９０ｍｓｅｃ以上、１００ｍｓｅｃ以内）で計数通知を専用ユニット５０に送信する。専用ユニット５０は、計数通知の受信開始から１７０ｍｓｅｃ以内に貸出通知を遊技機に送信する。遊技機（メダルＣＰＵ３０ａ）は、貸出通知の受信完了後、１０ｍｓｅｃ以内に貸出受領結果応答を専用ユニット５０に通知する。これにより遊技機が貸出受領結果応答を通知してから次の遊技機情報通知を行うまでに２０ｍｓｅｃ以上の時間を確保することができる。

【０１２６】

図１０は、本実施形態の遊技機における遊技機情報通知の送信タイミングを説明するための説明図である。遊技機情報通知は、上記のように３００ｍｓｅｃ周期で専用ユニット５０に通知される。遊技機情報通知には、遊技機情報として遊技機性能情報、遊技機設置情報、ホールコン・不正監視情報の３つがあり、図１０のように、それぞれ通知タイミングと優先順位が異なる。例えば、遊技機設置情報は、遊技機の起動が完了してから６０ｓｅｃ経過後に通知され、それ以後は６０ｓｅｃ周期で通知される。また、遊技機性能情報は、遊技機の起動が完了してから１８０ｓｅｃ経過後に通知され、それ以後は１８０ｓｅｃ周期で通知される。ホールコン・不正監視情報は、遊技機の起動が完了してから３００ｍｓｅｃ周期で通知される。ただし３つの通知は、その送信タイミングが重なる場合がある。送信タイミングが重なった場合、遊技機情報通知は優先順位に従って順次通知される。例えば、１８０ｓｅｃにおいて、遊技機性能情報と、遊技機設置情報と、ホールコン・不正監視情報とが重なった場合、ホールコン・不正監視情報において主制御状態の更新がなく、かつ、遊技情報がなければ、まず優先順位が高い遊技機設置情報が通知され、次の３００ｍｓｅｃ後に遊技機性能情報が通知され、次の３００ｍｓｅｃ後にホールコン・不正監視情報が通知される。また、６０ｓｅｃにおいて、遊技機設置情報と、ホールコン・不正監視情報とが重なった場合、ホールコン・不正監視情報において主制御状態の更新がなく、かつ、遊技情報がなければ、まず優先順位が高い遊技機設置情報が通知され、次の３００ｍｓｅｃ後にホールコン・不正監視情報が通知される。ただしホールコン・不正監視情報において主制御状態の更新がある、または遊技情報があれば、まず優先順位が高いホールコン・不正監視情報が通知され、その後に遊技機設置情報、遊技機性能情報が通知される。かかる構成により遊技機と専用ユニット３５０とは、遊技機情報通知（遊技機性能情報、遊技機設置情報、ホールコン・不正監視情報）、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答を、適切なタイミングかつ適切な優先度で確認し合うことができる。

【０１２７】

また本実施形態では、遊技球等貸出装置接続端子板４０は、専用ユニット５０から電力の供給を受け、かかる電力をフォトカプラ等の絶縁素子の入力とし、専用ユニット５０との接続状態を示すＶＬ接続信号を生成してメダル数制御基板３０のメダルＣＰＵ３０ａに出力する。なおメダルＣＰＵ３０ａは、ＶＬ接続信号を受け取った旨のコマンドをメインＣＰＵ１０ａに送信してもよいし送信しないとしてもよい。メダルＣＰＵ３０ａがＶＬ接続信号を受け取った旨のコマンドをメインＣＰＵ１０ａに送信する場合、メインＣＰＵ１

０ａは、当該コマンドがＶＬ接続信号の受信を示しているか否かに応じて、メイン基板１０のみ、メダル数制御基板２３０のみ、またはメイン基板１０およびメダル数制御基板３０の起動を制限（禁止）したり、遊技の進行を停止することができる。またメダルＣＰＵ１０ａがＶＬ接続信号を受け取った旨のコマンドをメインＣＰＵ１０ａに送信しない場合、メダルＣＰＵ１０ａは個別に、メダル数制御基板３０の起動を制限（禁止）したり、遊技の進行を停止することができる。

【０１２８】

すなわちＶＬ接続信号がＯＮ状態であれば、遊技機は、専用ユニット５０と適切に接続されかつ専用ユニット５０の電源がＯＮであると判断できるので、メインＣＰＵ１０ａや専用ユニット５０を対象とした各処理を遂行することができる一方で、ＶＬ接続信号がＯＦＦ状態であれば、遊技機は、専用ユニット５０と適切に接続されていない（未接続状態）、または専用ユニット５０の電源がＯＦＦである（未接続状態）と判断し、遊技の進行を制限することができる。具体的に、ベットボタンＢ０、スタートレバーＳＬ、および精算ボタンＢ４に対する操作を無効化するとともにこれらの操作に基づく遊技進行のための処理を全て制限（禁止）し、計数ボタンＢ８に対する操作を無効化するとともに計数ボタンＢ８の操作に基づく計数処理を制限（禁止）する。なおＶＬ接続信号がＯＦＦ状態であれば、メインＣＰＵ１０ａおよびメダルＣＰＵ３０ａを立ち上げないとしてもよい。

【０１２９】

ここで計数処理とは、遊技者による計数ボタンＢ８に対する操作により計数ボタンスイッチ２５５が作動することに伴って、メダル保持部に保持されている電子化メダルの一部または全部を専用ユニット５０に転送する処理をいう。具体的に、計数ボタンＢ８に対する操作が受け付けられていない場合、メダル保持部の遊技メダル数が０枚の場合、ＶＬ接続信号がＯＦＦ状態の場合、および計数不可状態の場合には、計数メダル数（計数価値数）として「０」が設定され、計数ボタンＢ８の短押し操作を受け付けた場合には、計数メダル数として「１」が設定される。計数ボタンＢ８の長押し操作を受け付けると、メダル保持部の遊技メダル数が５０枚未満の場合、計数メダル数として全部の電子化メダル（遊技メダル数）が設定され、５０枚以上の場合、計数メダル数として「５０」が設定される。そして計数累積メダル数に当該計数メダル数が加算されるとともに、専用ユニット５０に計数通知を行う。これと並行してメダル保持部で保持されている遊技メダル数から計数メダル数が減算される。

【０１３０】

またメダルＣＰＵ３０ａは、遊技が可能な間に計数ボタンＢ８が操作された場合、必ず計数処理を実行する。「遊技が可能な間」とは、遊技機と専用ユニット５０とが接続され、かつ共に電源がＯＮである状態（遊技者が電子化メダルを借り、遊技機で遊技を行い、当該遊技の結果を計数する一連の動作が可能な状態）を意味する。なお遊技機の電源はＯＮであるが専用ユニット５０の電源がＯＮではない場合、または遊技機と専用ユニット５０とが未接続状態であった場合は、計数処理を行うと計数メダル数が消失してしまうおそれがあるので、計数ボタンＢ８の操作を無効とし、その期間は「遊技が可能な間」に含めない。また遊技機が単体として遊技を進行しない（できない）状態となる、電源投入後の初期設定中、初期化処理中、設定値の変更中、設定値の確認中、ならびにリセット等による復帰処理が必要なエラー状態中も「遊技が可能な間」には含めない。なお電源投入後の初期設定中、初期化処理中、設定値の変更中、設定値の確認中、ならびにリセット等による復帰処理が必要なエラー状態中においては、計数処理を実行させるとしてもよいし実行させないとしてもよい。特に設定値の変更中および設定値の確認中については「遊技が可能な間」に含めて計数処理を実行可能としてもよい。

【０１３１】

このようにＶＬ接続信号がＯＮ状態であれば、遊技機では、遊技を進行するとともに、遊技が可能な間、計数処理を受け付ける。一方、ＶＬ接続信号がＯＦＦ状態であれば、遊技機では、遊技の進行を停止し、計数処理を制限（禁止）する。これは上述したように、ＶＬ接続信号がＯＦＦ状態ということは、遊技機が専用ユニット５０と適切に接続されて

いない、または専用ユニット５０の電源がＯＦＦであると判断できるからである。
【０１３２】
図９を用いて説明したように、遊技機（本実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａ）は、計数メダル数の情報を含む計数通知を専用ユニット５０に送信する。ここで、例えば、遊技機と専用ユニット５０とが適切に接続されていない（未接続状態）、または専用ユニット３５０の電源がＯＦＦである（未接続状態）などのように、専用ユニット５０において計数通知を受け付ける準備が適切に完了していない場合に、計数ボタンＢ８の入力操作（例えば、押圧操作）を受け付けて当該計数通知を遊技機から専用ユニット５０に送信すると、当該入力操作に基づく計数メダル数が消失してしまうおそれがある。計数メダル数が消失すると、電子化メダルの総数が減少し、電子化メダルの不整合が生じる。本実施形態において、不整合とは、電子化メダルの意図しない消失や増量により、遊技メダル数と、専用ユニット５０で保持する電子化メダルの総数である獲得メダル数とを合計した電子化メダルの総数が、計数ボタンＢ８の入力操作の前後で異なることをいう。例えば、計数ボタンＢ８の操作により遊技メダル数の全数を計数した場合に、遊技機に計数前に保持されていた遊技メダル数と、計数により専用ユニット５０に転送された獲得メダル数とが異なった場合、不整合が生じたことになる。
【０１３３】
そこで遊技機（本実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａ）は、計数通知を専用ユニット５０に送る前に、専用ユニット５０との接続状態を示すＶＬ接続信号のＯＮ／ＯＦＦを確認することによって、専用ユニット５０の接続有無を判定する。ＶＬ接続信号が、専用ユニット５０が接続されていないことを示すＯＦＦ状態の場合、計数処理自体を制限するため、遊技機は計数メダル数を「０」に設定する。
【０１３４】
計数メダル数が「０」に設定されると、遊技機は、遊技メダル数から計数メダル数「０」を減算して遊技メダル数を更新する。つまり更新後の遊技メダル数は実質的に更新前から変化しない。遊技機は、更新後の遊技メダル数を遊技メダル数表示装置７０に表示するが、遊技メダル数が実質的に変化しないため、遊技メダル数表示装置７０の表示も変化しない。
【０１３５】
また遊技機は、「０」に設定された計数メダル数の情報を含む計数通知を専用ユニット５０に送信する。専用ユニット５０が未接続であるとすると、専用ユニット５０は当該計数通知を適切に受信できないため、獲得メダル数は変化しない。獲得メダル数が変化しないため、獲得メダル数表示装置６７の表示も変化しない。
【０１３６】
このように計数メダル数を「０」に設定することで、遊技機の遊技メダル数および専用ユニット５０の獲得メダル数の両方が変化しないため、電子化メダルの総数も変化しない。このため遊技機では、計数処理が実行されることはなく、計数ボタンＢ８の入力操作に応じて電子化メダルが消失してしまうことを回避することができる。これにより電子化メダルの不整合が生じることを回避することができる。
【０１３７】
また本実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、遊技メダル数に関わらずに（遊技メダル数が「０」であっても）計数ボタンＢ８が連続的に操作された時間を計時するため、計数通知を送信する周期が到来したときに確実に長押し操作を判断することができる。これにより最終的な獲得メダル数を遊技者は早期に把握することができ、次の操作を迅速に開始できるため、遊技機の操作性を向上することが可能となる。またメダルＣＰＵ３０ａが実行するプログラム上、遊技メダル数が「０」であるか否かといった判定（分岐）が不要になるので、処理負荷を軽減するとともにメモリ容量を削減することが可能となる。
【０１３８】
なおメダルＣＰＵ３０ａが、計数通知を送信する周期（例えば、３００ｍｓｅｃ）と、遊技メダル数表示装置７０の表示を更新する周期（タイマ割込みによる所定の表示周期：

例えば、１ｍｓｅｃ）は独立して管理されている。このため上述した電子化メダルの払出処理や計数処理のタイミングと、遊技メダル数表示装置７０の表示更新タイミングとの時間関係によっては、遊技メダル数表示装置７０における遊技メダル数の表示内容が実際の遊技メダル数と異なる状況が生じ得る。

【０１３９】

ここで遊技メダル数表示装置７０の表示内容が更新されるのを待って計数処理を行うとすると、その分計数処理が遅れてしまう。しかしながら本実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、計数通知を送信する周期が到来したときに計数ボタンＢ８が所定時間（例えば５００ｍｓｅｃ）以上連続して操作されていると、遊技メダル数表示装置７０の表示更新を不要に待つことなく、遊技メダル数の少なくとも一部を専用ユニット５０に送信するため、計数処理を速やかに行うことができ、最終的な遊技メダル数を遊技者は早期に把握することができる。これにより次の操作を迅速に開始できるため、遊技機の操作性を向上することが可能となる。

【０１４０】

また本実施形態では、メインＣＰＵ１０ａは、メダルＣＰＵ３０ａに対し、所定のコマンドを送信する。例えば、メインＣＰＵ１０ａは、ベットボタンＢ０の操作時に、投入要求枚数を通知する遊技メダル投入コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信し、スタートレバーＳＬの操作時に、投入要求枚数を通知するスタートレバー押下コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信し、払出終了時に、払出枚数を通知する払い出し終了コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信し、１遊技の終了時に、役物比率等の情報を通知する１遊技終了コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信し、起動時に、起動時に必要な情報および役物比率等の情報を通知する起動時コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信し、内部状態の変更時、エラーの発生時、またはエラーの解除時に、状態移行時コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信する。役物比率等の情報には、総投入枚数、総払出枚数、ＭＹ（最大差枚数）、役物総払出枚数、連続役物総払出枚数、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、遊技回数などが含まれる。

【０１４１】

メダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａから送信されたコマンドに基づいてエラーを判断することができる。例えば、メダルＣＰＵ３０ａは、遊技メダル投入コマンド、払い出し終了コマンド、および１遊技終了コマンドにおいて、電子化メダルの投入枚数や払出枚数を抽出し、電子化メダルの総投入枚数や総払出枚数との関係に不整合がないことを確認する。またメダルＣＰＵ３０ａは、スタートレバー押下コマンドに基づいて電子化メダルの投入枚数が０でないことを確認する。またメダルＣＰＵ３０ａは、遊技メダル投入コマンドに基づいて遊技状態に対応する電子化メダルの規定数に不整合がないことを確認する。

【０１４２】

またメダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａに対し、所定のコマンドを送信する。例えば、メダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａから遊技メダル投入コマンド、スタートレバー押下コマンド、払い出し終了コマンド、または起動時コマンドを受信すると、投入可能枚数および遊技メダル数を通知する返信コマンドをメインＣＰＵ１０ａに送信する。なおメダルＣＰＵ３０ａは、１遊技終了コマンドおよび状態移行時コマンドに対しては返信コマンドを送信しない。また返信コマンドには、メインＣＰＵ１０ａから送信されたコマンドをメダルＣＰＵ３０ａが正常に受信したか否かの情報が含まれ、メインＣＰＵ１０ａは、受信した返信コマンドに正常受信を示す情報が含まれていれば、メインＣＰＵ１０ａとメダルＣＰＵ３０ａとの通信が正常に完了したとして次の処理に移行することができる。なお返信コマンドに異常を示す情報が含まれていたり、返信コマンドを受信できなければエラー状態に移行するようにしてもよい。

【０１４３】

また本実施形態のようなメインＣＰＵ１０ａとメダルＣＰＵ３０ａとの通信は、常時実行するとしてもよいし、所定の制限を設けてもよい。例えば、メインＣＰＵ１０ａとメダ

ルＣＰＵ３０ａとの双方向通信を、スタートレバーＳＬの操作に基づく内部抽選やＡＴ抽選（ＡＴ状態への移行の有無を決定する抽選）の完了を契機として開始し、１遊技の終了に伴って制限するとしてもよい。本実施形態では、スタートレバーＳＬに対する遊技開始操作が行われると、乱数値が取得され、取得された乱数値が内部抽選やＡＴ抽選に用いられるため、遊技開始操作が行われた場合に、内部抽選やＡＴ抽選が完了するまでメインＣＰＵ１０ａとメダルＣＰＵ３０ａとの間で通信を行わず、内部抽選やＡＴ抽選の完了を契機として通信を開始する。これによりメインＣＰＵ１０ａとメダルＣＰＵ３０ａとの通信が乱数値の取得タイミングに影響を及ぼすおそれがなくなり、適切に乱数値を取得することが可能となる。

【０１４４】

次にメイン基板１０とメダル数制御基板３０との間の電源投入時の通信仕様について説明する。図１１は、本実施形態の遊技機における電源投入時の通信仕様を説明するフローチャートであり、図１２は、本実施形態の遊技機におけるメダル数制御基板３０の通信許可処理を説明するフローチャートである。メダルＣＰＵ３０ａは、起動時コマンドの正常受信をもってメインＣＰＵ１０ａとの通信が確立したと判断する。

【０１４５】

電源が投入されると、メインＣＰＵ１０ａは、図５に示すように起動ウェイト時間が経過すると起動時コマンドをセットし（ステップＳ１０６）、図１１に示すように、電源断予告信号を検出しなかった場合に（ステップＳ１６０でＮ）、起動時コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信し（ステップＳ１６１）、通信タイマを設定し（ステップＳ１６２）、返信コマンドの待ち状態に移行する（ステップＳ１６３）。ここで起動時コマンドには、起動時に必要な情報（例えば、主制御チップＩＤ番号、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コード、内部状態、エラー種別などの情報）および役物比率等の情報が含まれる。設定変更条件が成立している場合には内部状態として設定変更中を示す情報が含まれるように起動コマンドを構成し、設定変更条件が成立していない場合には内部状態として遊技可能状態またはエラー状態を示す情報が含まれるように起動コマンドを構成してもよいし、設定変更条件が成立しているか否かに関わらずに内部状態として設定変更中を示す情報が含まれるように起動コマンドを構成してもよい。

【０１４６】

一方メダルＣＰＵ３０ａは、電源が投入されると、初期設定処理を行い（ステップＳ１７０）、起動処理を行い（ステップＳ１７１）、起動時コマンドの待ち状態に移行する（ステップＳ１７２）。

【０１４７】

そしてメダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａから送信された起動時コマンドを正常受信すると（ステップＳ１７２でＹ）、返信コマンドをメインＣＰＵ１０ａに送信する（ステップＳ１７３）。なお返信コマンドには、起動時に必要な情報（例えば、遊技メダル数、計数・貸出情報）が含まれる。また起動時コマンドおよび返信コマンドは、スタートビット、コマンド種別情報、ストップビット、パリティビットのシリアル信号で構成されており、メダルＣＰＵ３０ａは、コマンド種別が起動時コマンドを示しており、かつパリティビットが正常な場合に、起動時コマンドが正常であると判断する。なお起動時コマンドが正常であるか否かを判断するのに用いるのは、パリティビットに限られるものではない。

【０１４８】

またメダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａから送信された起動時コマンドを正常受信すると、メインＣＰＵ１０ａとの通信が確立したと判断する。

【０１４９】

そしてメダルＣＰＵ３０ａは、通信許可処理を行い（ステップＳ１７４）、専用ユニット５０との通信を開始して計数可能状態に移行する。通信許可処理については後述する。

【０１５０】

メインＣＰＵ１０ａは、返信コマンドの待ち状態において、メダルＣＰＵ３０ａから送

信された返信コマンドを正常受信すると（ステップＳ１６３でＹ）、設定変更処理、状態復帰処理、またはコールドスタート処理に移行する。メインＣＰＵ１０ａは、コマンド種別が返信コマンドを示しており、かつパリティビットが正常な場合に、返信コマンドが正常であると判断する。なお返信コマンドが正常であるか否かを判断するのに用いるのは、パリティビットに限られるものではない。

【０１５１】

なおメインＣＰＵ１０ａは、起動時コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信したことをもってメダルＣＰＵ３０ａとの通信が確立したと判断してもよいし、メダルＣＰＵ３０ａから送信された返信コマンドを正常受信したことをもってメダルＣＰＵ３０ａとの通信が確立したと判断してもよい。またメインＣＰＵ１０ａは、起動時コマンドを送信した後、返信コマンドを待つことなく、設定変更処理、状態復帰処理、またはコールドスタート処理に移行し、設定変更処理または状態復帰処理の終了後に、返信コマンドの正常受信を確認できなければ、エラー状態に移行するようにしてもよい。

【０１５２】

またメインＣＰＵ１０ａは、返信コマンドの待ち状態において（ステップＳ１６３）、通信タイマによって所定時間を計時し（ステップＳ１６２）、返信コマンドを受信することなく所定時間が経過すると、メダルＣＰＵ３０ａとの通信が確立していない、または通信が確立されたがその後通信接続が切断されていると判断して、遊技の進行を制限するようにしてもよい。この場合には、電源を再投入しない限り復帰しないようにしてもよい。

【０１５３】

図１１に示すステップＳ１７４の通信許可処理では、図１２に示すように、起動時コマンドから主制御チップメーカコード（識別子）を抽出（取得）し（ステップＳ１８０）、メダル数制御基板３０のメダルＲＯＭ３０ｂに予め記憶されている、当該メダル数制御基板３０のメーカコード（特定識別子）と比較し、一致するか否か判定する（ステップＳ１８１）。メーカコードは、遊技機を製作したメーカを一意に特定可能な識別子である。したがって、メイン基板１０とメダル数制御基板３０とが同一のメーカの基板であれば、メーカコードは一致し、メイン基板１０とメダル数制御基板３０とがそれぞれ異なるメーカの基板であれば、メーカコードが異なることとなる。

【０１５４】

メーカコードを比較した結果、両者が一致すれば（ステップＳ１８１でＹ）、メダルＣＰＵ３０ａは、通信許可フラグをＯＮし（ステップＳ１８２）、一方、両者が不一致であれば（ステップＳ１８１でＮ）、メダルＣＰＵ３０ａは、通信許可フラグをＯＦＦし（既にＯＦＦである場合はＯＦＦを維持し）（ステップＳ１８３）、メダルＣＰＵ３０ａが管理するメーカコード不一致エラーを設定する（ステップＳ１８４）。

【０１５５】

通信許可フラグは、メダルＣＰＵ３０ａと専用ユニット５０との通信可否を制御するためのフラグである。メダルＣＰＵ３０ａは、電源投入に伴い通信許可フラグをリセット（ＯＦＦ）し、通信許可フラグがＯＮであると（有効だと）、専用ユニット５０との通信を実行可能とするが、通信許可フラグがＯＦＦであると（無効だと）、メダルＣＰＵ３０ａは、専用ユニット５０との通信を実行（開始）しない。

【０１５６】

このためメダルＣＰＵ３０ａは、図９で示した専用ユニット５０へ通知（遊技機情報通知、計数通知、貸出受領結果応答）を送信するタイミングにおいて毎回、通信許可フラグを確認し、通信許可フラグがＯＮである場合に通知を送信する。

【０１５７】

またメダルＣＰＵ３０ａは、専用ユニット５０から貸出通知を受信した場合、そのタイミングが適切であり、かつ、通信許可フラグがＯＮであれば、貸出通知に対する処理を実行する。しかしながら受信タイミングが適切ではない、または通信許可フラグがＯＦＦであれば、メダルＣＰＵ３０ａは、貸出通知を無視（破棄）し、貸出通知に対する処理を実行しない。ここで、適切なタイミングは、図９で示したような、メダルＣＰＵ３０ａが計

数通知を送信してから約１７０ｍｓｅｃ後、または、遊技機情報通知を送信してから約２７０ｍｓｅｃ後である。

【０１５８】

このようにメダルＣＰＵ３０ａ（第２制御部）は、メインＣＰＵ１０ａ（第１制御部）から起動時コマンド（情報）を受信すると、起動時コマンドからメーカコード（識別子）を取得する。そして本実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、メーカコードが予め定められたメーカコード（特定識別子）と等しいと判断すると、専用ユニット５０との通信を可能にするため、メダルＣＰＵ３０ａとメインＣＰＵ１０ａとの接続関係が正しく、通信が適切に行われている場合に、メダルＣＰＵ３０ａは専用ユニット５０と通信を行うことができる。これによりメダルＣＰＵ３０ａとメインＣＰＵ１０ａとの通信が適切に行われていない状態では、メダルＣＰＵ３０ａと専用ユニット５０との通信が開始されることがないので、メダルＣＰＵ３０ａ、メインＣＰＵ１０ａ、専用ユニット５０間の処理を適切に行うことが可能となる。

【０１５９】

また本実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａとメインＣＰＵ１０ａとの通信が適切に行われていることを、遊技機の電源投入時における起動時コマンドによって確認している。起動時コマンドは、メインＣＰＵ１０ａがメダルＣＰＵ３０ａに送信するコマンド（起動時コマンド、遊技メダル投入コマンド、スタートレバー押下コマンド、払い出し終了コマンド、１遊技終了コマンド、状態移行時コマンド）のうち最も早期に送信されるため、メダルＣＰＵ３０ａとメインＣＰＵ１０ａとの通信を、他のコマンド（遊技メダル投入コマンド、スタートレバー押下コマンド、払い出し終了コマンド、１遊技終了コマンド、状態移行時コマンド）に先立って早期に確認することができ、メダルＣＰＵ３０ａと専用ユニット５０との通信を早期に開始することができる。

【０１６０】

なおメダルＣＰＵ３０ａとメインＣＰＵ１０ａとの通信が適切に行われていることを確認する情報は起動時コマンドに限られず、他のコマンド（遊技メダル投入コマンド、スタートレバー押下コマンド、払い出し終了コマンド、１遊技終了コマンド、状態移行時コマンド）であってもよい。このようにしてもいずれかのコマンドによってメダルＣＰＵ３０ａとメインＣＰＵ１０ａとの通信が適切に行われていることを確認することが可能となる。

【０１６１】

また本実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａとメインＣＰＵ１０ａとの通信が適切に行われていることを、起動時コマンドに含まれるメーカコードによって確認しているが、メーカコードに限られず、メインＣＰＵ１０ａとメダルＣＰＵ３０ａとの接続関係（メイン基板１０とメダル数制御基板３０との接続関係）を特定できる識別子であれば足り、例えば、起動時コマンドに含まれる起動時に必要な情報である遊技機情報やチップＩＤ、または他のコマンド（遊技メダル投入コマンド、スタートレバー押下コマンド、払い出し終了コマンド、１遊技終了コマンド、状態移行時コマンド）に含まれる任意の識別子を用いることもできる。

【０１６２】

図１３は、メダル数制御基板３０を説明する図である。

【０１６３】

図１３（Ａ）に示すようにメダル数制御基板３０には、第１コネクタ８２と、第２コネクタ８４と、状態表示装置８０と、遊技メダル数クリアボタンＢ１３と、エラー解除ボタンＢ１４とが設けられている。第１コネクタ８２は、専用ユニット５０と通信するケーブルを接続するためのコネクタであり、第２コネクタは、メイン基板１０と通信するケーブルを接続するためのコネクタである。状態表示装置８０は、エラー状態や遊技メダル数クリアなどを表示する。遊技メダル数クリアボタンＢ１３は、遊技メダル数を０枚にクリアする操作を行うためのものであり、エラー解除ボタンＢ１４は、所定のエラー（例えば、バックアップエラーなど）を解除する操作を行うためのものである。

【０１６４】
　またメダル数制御基板３０は、ケース本体３５２およびケース蓋体３５４により構成される透明または半透明な基板ケース３５０に収納される。ケース本体３５２には連結ピン３５６（封印手段の一例）でケース蓋体３５４と連結される本体側連結部３５８（封印手段の一例）が設けられ、ケース蓋体３５４には連結ピン３５６でケース本体３５２と連結される蓋体側連結部３６０（封印手段の一例）が設けられており、メダル数制御基板３０を基板ケース３５０に収納して閉じると、ケース本体３５２の本体側連結部３５８がケース蓋体３５４の蓋体側連結部３６０の内部に嵌まるように構成されており、この状態で、嵌合している本体側連結部３５８および蓋体側連結部３６０に連結ピン３５６を差し込むことでケース本体３５２およびケース蓋体３５４が連結されてメダル数制御基板３０が封印されるようになっている。
【０１６５】
　そしてメダル数制御基板３０が収納されて封印された基板ケース３５０は、図１３（Ｂ）に示すように、メダル数制御基板３０上に設置された状態表示装置８０の表示が上部前面扉ＵＤを開放した状態で正面から視認可能となるように筐体内のリールユニット３１０の上部に設置される。このため本実施形態では、上部前面扉ＵＤを開放することで状態表示装置８０の表示を視認することができるようになっている。なおメダル数制御基板３０を筐体内のリールユニット３１０の下部（例えば、電源ユニットの近傍）に配置するようにしてもよい。
【０１６６】
　またケース蓋体３５４には、遊技メダル数クリアボタンＢ１３およびエラー解除ボタンＢ１４のそれぞれに対応する位置に開口部が設けられ、メダル数制御基板３０を基板ケース３５０に収納すると、遊技メダル数クリアボタンＢ１３およびエラー解除ボタンＢ１４がケース蓋体３５４の開口部から露出し、操作（押下）可能に構成されている。
【０１６７】
　また本実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、所定の遊技メダル数クリア条件（所定のクリア条件の一例）を満たすと、メダル保持部の遊技メダル数（遊技価値数の一例）を０枚にクリア（初期化）する。本実施形態では、遊技メダル数クリアボタンＢ１３を操作（押下）した状態（遊技メダル数クリアスイッチ２５６がＯＮ）で電源が投入されると、遊技メダル数クリア条件を満たしたと判断する。遊技メダル数を０枚にクリアすると、メダルＣＰＵ３０ａは、遊技メダル数表示装置７０における遊技メダル数の表示を「０」に更新し、遊技メダル数を０枚にクリアしたことを報知する特定クリア報知（特定報知の一例）をメダル数制御基板３０の状態表示装置８０に行わせ、遊技メダル数クリア信号を専用ユニット５０に所定時間（例えば、５ｓｅｃ）出力する。所定時間（例えば、５ｓｅｃ）が経過すると、遊技メダル数クリア信号の出力を終了するとともに、特定クリア報知も終了させる。
【０１６８】
　状態表示装置８０は、７セグメント表示器により構成され、メダルＣＰＵ３０ａは、７セグメント表示器の小数点等を表示するドット表示部ＤＰ（図１３参照）を点灯させることにより特定クリア報知を行い、ドット表示部ＤＰを消灯させることにより特定クリア報知を終了させる。なお特定クリア報知はこれに限られるものではなく、特定クリア報知では、ドット表示部ＤＰを点滅させるようにしてもよいし、７セグメント表示器に所定の識別記号を表示させるようにしてもよい。
【０１６９】
　なお本実施形態の遊技機の機能は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）によって仮想的に実現することができる。これらのシステムでは、本実施形態のメイン基板１０やサブ基板２０やメダル数制御基板３０としてコンピュータを機能させるプログラムを、ＣＤ、ＤＶＤ等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のＷｅｂサーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、ベットスイッチ２２０、スタートスイッチ２３０、スト

ップスイッチ２４０等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット３１０などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ（表示装置）に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。

【０１７０】

１－２．本実施形態の手法

以下、図１４を参照しながら、本実施形態の遊技機で採用されている制御手法について具体的に説明する。図１４は、本実施の形態の遊技機におけるメダル数制御基板の遊技メダル数クリア処理を説明するフローチャートである。

【０１７１】

メダルＣＰＵ３０ａは、電源投入後、図１１に示すステップＳ１７１の起動処理が終了すると、遊技メダル数クリア処理を行う。遊技メダル数クリア処理では、図１４に示すように、遊技メダル数クリア条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ１９０）。具体的には、遊技メダル数クリアスイッチ２５６のＯＮ状態を検出した場合に遊技メダル数クリア条件が成立したと判定し、遊技メダル数クリアスイッチ２５６のＯＮ状態を検出しなかった場合には遊技メダル数クリア条件が成立していないと判定する。

【０１７２】

遊技メダル数クリア条件が成立した場合には（ステップＳ１９０でＹ）、メダル保持部の遊技メダル数を０枚にクリアし（ステップＳ１９１）、遊技メダル数表示装置７０における遊技メダル数の表示を「０」に更新し（ステップＳ１９２）、ホールコン・不正監視情報における遊技機不正２の第２ビット（例えば、ビット３）に「１」を設定することによって遊技メダル数クリア信号をＯＮ状態に設定し（ステップＳ１９３）、所定時間（例えば、５ｓｅｃ）をタイマ設定する（ステップＳ１９４）。ただしこの段階では、通信許可フラグがＯＦＦであるので、遊技メダル数クリア信号が専用ユニット５０に出力されることはなく、タイマも計時を開始しない。

【０１７３】

そして通信許可フラグがＯＮになると（ステップＳ１９５）、ホールコン・不正監視情報を含む遊技機情報通知を通じて遊技メダル数クリア信号を専用ユニット５０に出力し（ステップＳ１９６）、メダル数制御基板３０の状態表示装置８０におけるドット表示部ＤＰを点灯させることによって特定クリア報知を実行し（ステップＳ１９７）、所定時間（例えば、５ｓｅｃ）の計時を開始する。

【０１７４】

そして所定時間（例えば、５ｓｅｃ）が経過すると（ステップＳ１９８でＹ）、ホールコン・不正監視情報における遊技機不正２の第２ビット（例えば、ビット３）に「０」を設定することによって遊技メダル数クリア信号をＯＦＦ状態に設定し（ステップＳ１９９）、メダル数制御基板３０の状態表示装置８０におけるドット表示部ＤＰを消灯させることによって特定クリア報知を終了する（ステップＳ２００）。こうして所定時間（例えば、５ｓｅｃ）の間、遊技メダル数クリア信号のＯＮ状態が維持され、遊技メダル数クリア信号の出力が継続し、遊技メダル数クリア信号の出力が継続している間、特定クリア報知を実行する。なお専用ユニット５０は、遊技メダル数クリア信号を受信すると、その旨をホールコンピュータなどに通知する。

【０１７５】

このように本実施の形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、電源投入後、メインＣＰＵ１０ａから起動時コマンドを受信すると、メインＣＰＵ１０ａとの通信が確立したと判断し、メーカコードが一致したことに基づいて通信許可フラグをＯＮすると、メインＣＰＵ１０ａの制御状況に関わらずに専用ユニット５０との通信を開始する。メダルＣＰＵ３０ａから専用ユニット５０へは、ホールコン・不正監視情報を含む遊技機情報通知を通じて遊技メダル数クリア信号を出力可能となっている。これにより本実施の形態によれば、メダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａとの通信が確立したことを開始条件として、遊技メ

ダル数クリア条件を満たしかつ開始条件を満たすと、メインＣＰＵ１０ａの制御状況に関わらずに遊技メダル数クリア信号を専用ユニット５０に送信するため、遊技メダル数をクリアしたことを専用ユニット５０に速やかに通知することができる。なおメインＣＰＵ１０ａの制御状況には、遊技可能状態や遊技不能状態などを含み、遊技不能状態には、電源投入後の初期設定中、初期化処理中、設定値の変更中、設定値の確認中、ならびにリセット等による復帰処理が必要なエラー状態中などが含まれる。

【０１７６】

ここで開始条件をメインＣＰＵ１０ａの内部状態が遊技可能状態となったこととすると、設定値の変更と遊技メダル数のクリアを同時に行った場合に設定値の変更が終了するまで遊技メダル数クリア信号が専用ユニット５０に送信されなくなってしまうが、本実施の形態では、メインＣＰＵ１０ａとメダルＣＰＵ３０ａとの通信が確立したタイミングで遊技メダル数をクリアしたことを専用ユニット５０に通知可能としたため、設定値の変更と遊技メダル数のクリアを同時に行った場合であっても遊技メダル数をクリアしたことを専用ユニット５０に速やかに通知することができる。

【０１７７】

具体的には、電源投入時に設定変更条件を満たした場合には、メインＣＰＵ１０ａからメダルＣＰＵ３０ａに起動時コマンドを通じて設定値の変更中であることが通知され、メダルＣＰＵ３０ａが遊技メダル数クリア信号を専用ユニット５０に送信する際にメインＣＰＵ１０ａが設定値の変更中である状況が起こり得るが、メダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａとの通信が確立したことを開始条件として、遊技メダル数クリア条件を満たしかつ開始条件を満たすと、メインＣＰＵ１０ａが設定値の変更中（遊技不能状態）であっても遊技メダル数クリア信号を専用ユニット５０に送信するため、設定値の変更が終了して遊技可能となるのを待つことなく遊技メダル数をクリアしたことを専用ユニット５０に通知することができ、遊技メダル数をクリアしたことを専用ユニット５０に速やかに通知することができる。これにより遊技メダル数をクリアしたことを速やかに把握することができる。

【０１７８】

なおメダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａからの起動時コマンドを受信する前に専用ユニット５０との通信を開始すると、主制御チップＩＤ番号や主制御チップメーカコードなどのメインＣＰＵ１０ａの情報がわからないため、専用ユニット５０が正常受信できなかったりエラーとなったりするおそれがあるが、本実施の形態によれば、遊技メダル数をクリアしたことを、電源投入後の最も早いタイミングで専用ユニット５０に適切に通知することができる。

【０１７９】

また本実施の形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａとの通信が確立したことを開始条件として、遊技メダル数クリア条件を満たしかつ開始条件を満たすと、メインＣＰＵ１０ａの制御状況に関わらずに特定クリア報知をメダル数制御基板３０の状態表示装置８０に実行させるため、遊技メダル数をクリアしたことを速やかに報知することができる。

【０１８０】

ここで開始条件をメインＣＰＵ１０ａの内部状態が遊技可能状態となったこととすると、設定値の変更と遊技メダル数のクリアを同時に行った場合に設定値の変更が終了するまで特定クリア報知を実行できなくなってしまうが、本実施の形態では、メインＣＰＵ１０ａとメダルＣＰＵ３０ａとの通信が確立したタイミングで特定クリア報知を実行可能としたため、設定値の変更と遊技メダル数のクリアを同時に行った場合であっても遊技メダル数をクリアしたことを速やかに報知することができる。

【０１８１】

具体的には、メダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａとの通信が確立したことを開始条件として、遊技メダル数クリア条件を満たしかつ開始条件を満たすと、メインＣＰＵ１０ａが設定値の変更中（遊技不能状態）であっても特定クリア報知を状態表示装置８０

に実行させるため、設定値の変更が終了して遊技可能となるのを待つことなく遊技メダル数をクリアしたことを報知することができ、遊技メダル数をクリアしたことを速やかに報知することができる。これにより遊技メダル数をクリアしたことを速やかに把握することができる。

【０１８２】

また本実施の形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、メインＣＰＵ１０ａとの通信が確立したことを開始条件として、遊技メダル数クリア条件を満たしかつ開始条件を満たすと、専用ユニット５０との接続状況に関わらずに特定クリア報知を状態表示装置８０に実行させるため、専用ユニット５０と接続されていないことで遊技メダル数をクリアしたことを専用ユニット５０に通知することができない状況であってもその旨を特定クリア報知によって遊技店の店員などに知らせることができ、遊技メダル数をクリアしたことを適切に報知することができる。

【０１８３】

また本実施の形態では、特定クリア報知を状態表示装置８０に実行させるため、遊技メダル数表示装置７０における遊技メダル数の表示を確認しなくても遊技メダル数をクリアしたことを把握することができる。

【０１８４】

図１５～図１６は、本実施の形態の遊技機におけるメニュー演出において表示される画像を示す図であり、図１７は、本実施の形態の遊技機における特定エラー報知において表示される画像を示す図である。

【０１８５】

本実施の形態では、サブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、デモ演出の実行中に演出ボタンＢ５またはメニューボタンＢ６に対する操作が行われると、演出ボタンスイッチ２７０またはメニューボタンスイッチ２８０が作動することに伴って、デモ演出を終了して所定のメニュー表示を行うメニュー演出に移行させる。メニュー演出では、演出ボタンＢ５またはメニューボタンＢ６に対する操作に応答して、図１５に示すように、メニュー画面４００（所定のメニュー画面）を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させる（メニュー表示）。メニュー画面４００に移行すると、それまで表示していた画像は非表示となる。

【０１８６】

メニュー画面４００では、図１５に示すように、「音量」、「光量」、「演出カスタマイズ」、「遊技履歴」、および「終了」の項目が選択肢として表示され、十字キーＢ７の操作によりカーソルを移動させていずれかの項目を選択し、メニューボタンＢ６を押下操作して決定すると、選択された項目に対応する画面に移行する。

【０１８７】

メニュー画面４００において「音量」が選択決定されると、図１６（Ａ）に示すように、スピーカＳＰから出力する音の音量を設定するための音量設定画面４１０に移行し、メニュー画面４００において「光量」が選択決定されると、図１６（Ｂ）に示すように、外周ランプＡＬや液晶ディスプレイＬＣＤの光量を設定するための光量設定画面４３０に移行し、メニュー画面４００において「演出カスタマイズ」が選択決定されると、演出態様を設定するための演出カスタマイズ画面（図示省略）に移行し、メニュー画面４００において「遊技履歴」が選択決定されると、ボーナスの当選回数などの遊技履歴を確認するための遊技履歴画面（図示省略）に移行する。本実施の形態では、「１」～「５」の５段階で音量を設定可能となっており、音量設定画面４１０では、図１６（Ａ）に示すように、５段階の音量に対応した音量バー画像４２０を表示させ、左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄの操作により音量バーの目盛りを増減させることによって音量を変更し、メニューボタンＢ６の操作により音量を決定する。光量についても「１」～「５」の５段階で光量を設定可能となっており、光量設定画面４３０では、図１６（Ｂ）に示すように、５段階の光量に対応した光量バー画像４４０を表示させ、左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄの操作により光量バーの目盛りを増減させることによって光量を変更し、メニューボタンＢ６の操作により光量を決定する。また演出カスタマイズ画面では、特定キャラクターに

対応した演出態様などを選択することができるようになっている。
【０１８８】
音量設定画面４１０、光量設定画面４３０、演出カスタマイズ画面、または遊技履歴画面においてメニューボタンＢ６が操作されると、メニュー画面４００に戻り、メニュー画面４００において「終了」が選択決定されると、メニュー画面４００を終了して遊技演出（遊技画面）に復帰する（メニュー表示を終了する）。
【０１８９】
またメニュー画面４００、音量設定画面４１０、光量設定画面４３０、演出カスタマイズ画面、または遊技履歴画面において、ベットボタンＢ０に対する操作が行われたり、精算ボタンＢ４に対する操作が行われたり、スタートレバーＳＬに対する遊技開始操作が行われたり計数ボタンＢ８に対する操作が行われると、これらの表示を終了して遊技演出に復帰する。
【０１９０】
またサブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、遊技が可能な遊技可能状態（遊技が可能な状況）または遊技中（遊技が可能な状況）において左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄが操作されると、左ボタンスイッチ２９０Ｃまたは右ボタンスイッチ２９０Ｄが作動することに伴って、「１」～「５」の５段階の範囲内で音量を変更する音量変更処理を行い、現在の音量を示す（または示唆する）音量バー画像４２０を所定時間（例えば、２秒）だけ液晶ディスプレイＬＣＤに表示させる音量表示処理と操作音（例えば、ポン等）を現在の音量でスピーカＳＰから出力させる操作音出力処理とを行う。音量設定画面４１０において音量バー画像４２０が表示されている場合も同様に、左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄが操作されると、音量変更処理を行い、音量設定画面４１０から別の画面に遷移するまで音量バー画像４２０を表示させる音量表示処理と、操作音出力処理とを行う。これらの場合に音量表示処理では、変更後の現在の音量を示す音量バー画像４２０を表示し、操作音出力処理では、変更後の現在の音量で操作音を出力する。
【０１９１】
またサブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、遊技可能状態または遊技中において上ボタンＢ７Ａまたは下ボタンＢ７Ｂが操作されると、上ボタンスイッチ２９０Ａまたは下ボタンスイッチ２９０Ｂが作動することに伴って、「１」～「５」の５段階の範囲内で光量を変更する光量変更処理を行い、現在の光量を示す（または示唆する）光量バー画像４４０を所定時間（例えば、２秒）だけ液晶ディスプレイＬＣＤに表示させる光量表示処理と操作音（例えば、ポン等）を現在の音量でスピーカＳＰから出力させる操作音出力処理とを行う。光量設定画面４３０において光量バー画像４４０が表示されている場合も同様に、上ボタンＢ７Ａまたは下ボタンＢ７Ｂが操作されると、光量変更処理を行い、光量設定画面４３０から別の画面に遷移するまで光量バー画像４４０を表示させる光量表示処理と、操作音出力処理とを行う。
【０１９２】
また本実施の形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、ＶＬ接続信号がＯＦＦ状態である場合に、メダル数ＶＬ未接続信号をメインＣＰＵ１０ａに出力し、ＶＬ接続信号がＯＮ状態になるまで出力を継続する。メインＣＰＵ１０ａは、メダル数ＶＬ未接続信号のＯＮ状態が所定時間（例えば、１５４．９６ｍｓｅｃ）以上継続した場合に、貸出装置接続エラー（特定エラー）に対応する貸出装置接続エラーフラグをＯＮ状態に設定してエラー状態とし、遊技の進行を制限する。貸出装置接続エラーが発生すると、メインＣＰＵ１０ａは、貸出装置接続エラーの発生を通知する特定エラー発生コマンドをサブＣＰＵ２０ａに送信する。サブＣＰＵ２０ａは、特定エラー発生コマンドによって専用ユニット５０と未接続状態であることを把握することができる。
【０１９３】
またメインＣＰＵ１０ａは、貸出装置接続エラー中において、メダル数ＶＬ未接続信号のＯＦＦ状態が所定時間（例えば、６５５．６０ｍｓｅｃ）以上継続した場合に、貸出装置接続エラーを解除し、その旨を通知する特定エラー解除コマンドをサブＣＰＵ２０ａに

送信する。サブＣＰＵ２０ａは、特定エラー解除コマンドによって専用ユニット５０と適切に接続されかつ専用ユニット５０の電源がＯＮであることを把握することができる。

【０１９４】

またメダルＣＰＵ３０ａは、起動時に、ＶＬ接続信号がＯＦＦ状態であれば、メダル数ＶＬ未接続信号の出力を開始し、ＶＬ接続信号がＯＮ状態になると、メダル数ＶＬ未接続信号の出力を終了する。メインＣＰＵ１０ａは、メイン起動処理が完了すると、メダル数ＶＬ未接続信号のＯＦＦ状態が所定時間（例えば、６５５．６０ｍｓｅｃ）以上継続していれば、専用ユニット５０と適切に接続されかつ専用ユニット５０の電源がＯＮであると判断し、遊技可能状態に移行させる。このときメインＣＰＵ１０ａは、ＶＬ接続信号の受信を通知する接続コマンドをサブＣＰＵ２０ａに送信する。サブＣＰＵ２０ａは、接続コマンドによってＶＬ接続信号の受信および遊技可能状態であることを把握することができる。

【０１９５】

そして本実施の形態では、サブＣＰＵ３０ａ（演出制御手段２１０）は、サブ起動処理が完了すると、メインＣＰＵ１０ａからのコマンドに基づいて演出処理を実行するが、特定エラー発生コマンドを受信した場合には、専用ユニット５０と未接続状態であることを報知（または示唆）する特定エラー報知（特定報知）を表示装置３３０や音響装置３４０に実行させる。

【０１９６】

特定エラー報知では、図１７に示すように、「貸出ユニット起動中」や「しばらくお待ちください。この作業には数分かかることがあります。」などの文字列を含む特定画像４５０を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させ、所定のエラーパターンで台枠ランプＡＬを点灯または点滅させ、所定のエラー音をスピーカＳＰから出力させる。

【０１９７】

また本実施形態では、サブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、サブ起動処理が完了すると、メインＣＰＵ１０ａの内部状態（遊技可能状態やエラー状態など）に関わらずに、メニューボタンＢ６や十字キーＢ７に対する操作を有効化する（受け付ける）。すなわち本実施形態では、メインＣＰＵ１０ａの内部状態が貸出装置接続エラー状態であってもサブＣＰＵ２０ａは、メニューボタンＢ６や十字キーＢ７に対する操作を受け付ける。またサブＣＰＵ２０ａは、メニューボタンＢ６や十字キーＢ７に対する操作の有効化に伴い、メニューボタンＢ６や十字キーＢ７に内蔵されているＬＥＤを点灯させ、メニューボタンＢ６や十字キーＢ７に対する操作が無効化されると、メニューボタンＢ６や十字キーＢ７に内蔵されているＬＥＤを消灯させる。すなわち本実施形態では、メインＣＰＵ１０ａの内部状態が貸出装置接続エラー状態であってもサブＣＰＵ２０ａは、メニューボタンＢ６や十字キーＢ７に内蔵されているＬＥＤを点灯させる。

【０１９８】

そして本実施形態では、サブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、特定画像４５０の表示中に左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄが操作されると、音量バー画像４２０を表示せずに図１７に示す特定画像４５０の表示を継続しつつ操作音を出力する。具体的には、左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄの操作に応答して、音量変更処理を行い、音量表示処理と操作音出力処理とを行うが、音量表示処理では、特定画像４５０を描画したレイヤーよりも下位のレイヤーに音量バー画像４２０を描画するため、音量バー画像４２０は表示されない。すなわち音量バー画像４２０よりも特定画像４５０の表示を優先する。また操作音出力処理では、変更後の現在の音量で操作音を出力する。

【０１９９】

またサブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、特定画像４５０の表示中に上ボタンＢ７Ａまたは下ボタンＢ７Ｂが操作されると、光量バー画像４４０を表示せずに図１７に示す特定画像４５０の表示を継続しつつ操作音を出力する。具体的には、上ボタンＢ７Ａまたは下ボタンＢ７Ｂの操作に応答して、光量変更処理を行い、光量表示処理と操作音出力処理とを行うが、光量表示処理では、特定画像４５０を描画したレイヤーよりも下位の

レイヤーに光量バー画像４４０を描画するため、光量バー画像４４０は表示されない。すなわち光量バー画像４４０よりも特定画像４５０の表示を優先する。

【０２００】

またサブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、特定エラー報知の実行中に特定エラー解除コマンドを受信すると、特定エラー報知を終了させる。このとき音量バー画像４２０または光量バー画像４４０を下位のレイヤーに描画していた場合には、特定画像４５０の非表示に伴い音量バー画像４２０または光量バー画像４４０が表示される。

【０２０１】

このように本実施の形態では、専用ユニット５０との未接続状態においてサブＣＰＵ２０ａは、専用ユニット５０と未接続状態であることを報知（または示唆）する特定エラー報知を実行し、特定エラー報知では、図１７に示すように、「貸出ユニット起動中」などの文字列を含む特定画像４５０を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させる。そして本実施の形態では、左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄの操作により音量を変更可能となっており、特定画像４５０の表示中に左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄに対する操作が行われると、音量変更処理を行い、特定画像４５０の表示を継続しつつ操作音（所定音の一例）を現在の音量で出力するため、専用ユニット５０との未接続状態においても音量を確認することができ、音量変更に関する機能を向上させることができる。

【０２０２】

また本実施の形態では、上ボタンＢ７Ａまたは下ボタンＢ７Ｂの操作により光量を変更可能となっており、特定画像４５０の表示中に上ボタンＢ７Ａまたは下ボタンＢ７Ｂに対する操作が行われると、光量変更処理を行い、特定画像４５０の表示を継続しつつ操作音を現在の音量で出力するため、専用ユニット５０との未接続状態においても、左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄによる音量変更操作や上ボタンＢ７Ａまたは下ボタンＢ７Ｂによる光量変更操作が有効であることを確認することができる。特に本実施の形態によれば、工場出荷時の動作確認などにおいて専用ユニット５０を接続させなくても、十字キーＢ７が有効であることを確認することができる。

【０２０３】

また本実施の形態では、左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄによる音量変更操作で変更可能な音量は、操作音、ＢＧＭや効果音などの演出音に対して適用され、エラー音や警告音に対しては適用されないため、専用ユニット５０との未接続状態において音量変更操作で音量が変更されても特定エラー報知に係るエラー音の音量は変更されない。これによりエラー状態を適切に報知することができる。

【０２０４】

また本実施の形態では、上ボタンＢ７Ａまたは下ボタンＢ７Ｂによる光量変更操作で変更可能な光量は、遊技演出やデモ演出に対して適用され、特定エラー報知などの、エラーを報知または警告するための演出に対しては適用されないため、専用ユニット５０との未接続状態において光量変更操作で光量が変更されても特定エラー報知の光量は変更されない。これによりエラー状態を適切に報知することができる。

【０２０５】

また本実施の形態では、メインＣＰＵ１０ａは、遊技の途中（リールの回転中）に貸出装置接続エラーが発生すると、貸出装置接続エラーが発生した遊技の終了後に遊技進行を制限する。特に本実施の形態では、遊技の途中（リールの回転中）に貸出装置接続エラーが発生し、当該遊技で小役が入賞した場合には電子化メダルの払い出しが終了してから遊技進行を制限する。具体的には、メインＣＰＵ１０ａは、貸出装置接続エラーが発生した遊技において小役の入賞に伴い払い出し終了コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信し、当該遊技の終了後に電子化メダルの投入を新たに受け付ける投入処理においてエラー判定を行い、内部状態をエラー状態に設定して遊技の進行を制限する。払い出し終了コマンドを受信したメダルＣＰＵ３０ａは、払出枚数を遊技メダル数に加算し、加算後の遊技メダル数に基づいて遊技メダル数表示装置７０における遊技メダル数の表示を更新するため、遊技の途中（リールの回転中）に貸出装置接続エラーが発生し、当該遊技で小役が入賞した

場合には、遊技メダル数の表示が更新されてから遊技進行が制限される。ただし専用ユニット５０との通信接続は切断されているため、メダルＣＰＵ３０ａから専用ニット５０へは電子化メダルの払出枚数は通知されず、専用ユニット５０との通信接続が回復すると、未通知の払出枚数が通知される。またサブＣＰＵ２０ａは、遊技の途中（リールの回転中）に特定エラー発生コマンドを受信すると、当該コマンドを受信した遊技の終了後に特定エラー報知を実行する。これにより本実施形態では、遊技の途中（リールの回転中）に貸出装置接続エラーが発生し、当該遊技で小役が入賞した場合には、遊技メダル数表示装置７０における遊技メダル数の表示が更新されてから特定エラー報知が実行されるため、特定エラー報知中において遊技者は、電子メダルの払い出しが完了していることを把握することができる。遊技メダル数の表示を更新することなく遊技進行を停止させて特定エラー報知を行うと、電子化メダルが払い出されていないといった誤解を遊技者に与えたり、払出枚数分の電子化メダルが消えたかもしれないといった疑念を遊技者が抱くおそれがあるが、本実施の形態によれば、遊技者に無用の誤解を与えたり、無用の疑念を抱かせないようにすることができる。なおメインＣＰＵ１０ａは、貸出装置接続エラーが発生したタイミングで内部状態をエラー状態に設定して遊技の進行を制限してもよい。このようにしても本実施の形態では、ストップボタンＢ１～Ｂ３に対する停止操作に基づく遊技進行を制限しないため、貸出装置接続エラーが発生した遊技の終了後に遊技進行が制限される。

【０２０６】

また本実施の形態では上述の如く、計数ボタンＢ８が操作されると、メダルＣＰＵ３０ａは、電子化メダルの計数処理を実行するとともに、メインＣＰＵ１０ａにその旨を通知するコマンドを送信し、当該コマンドを受信したメインＣＰＵ１０ａは、サブＣＰＵ２０ａにその旨を通知するコマンドを送信し、当該コマンドを受信したサブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、所定の計数音をスピーカＳＰから出力させる。またメダルＣＰＵ３０ａは、計数ボタンＢ８の押下状態が解放されたり、計数処理が終了すると、計数ボタンＢ８の押下状態の解放（操作終了）や計数処理の終了を通知するコマンドをメインＣＰＵ１０ａに送信し、当該コマンドを受信したメインＣＰＵ１０ａは、サブＣＰＵ２０ａにその旨を通知するコマンドを送信し、当該コマンドを受信したサブＣＰＵ２０ａは、所定の計数音の出力を終了する。具体的には、サブＣＰＵ２０ａは、計数ボタンＢ８の短押し操作が行われた場合には第１計数音をスピーカＳＰから出力させ、計数ボタンＢ８の長押し操作が行われた場合には第２計数音（例えば、所定の楽曲）をスピーカＳＰから出力させ、第２計数音の出力は長押し操作または計数処理が終了するまで継続し、長押し操作または計数処理が終了すると、第２計数音の出力を終了する。

【０２０７】

また本実施の形態では上述の如く、遊技が可能な間に計数ボタンＢ８が操作された場合には必ず計数処理を実行するため、例えば、遊技中（リールの回転中）であっても計数ボタンＢ８の操作により電子化メダルを計数可能となっている。このため本実施の形態では、ＢＧＭや効果音などの演出音と第１計数音や第２計数音などの計数音とが重複する場合がある。ＢＧＭや効果音などの演出音と第２計数音とが重複する場合には、サブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、演出音（例えば、ＢＧＭ）の音量を低下させる。これにより第２計数音を聞き取り易くすることができる。そしてサブＣＰＵ２０ａは、長押し操作もしくは計数処理が行われてから所定時間が経過したこと、長押し操作もしくは計数処理が終了したこと、長押し操作もしくは計数処理が終了してから所定時間が経過したこと、第２計数音の出力が終了したこと、または第２計数音の出力が終了してから所定時間が経過したことを契機として、低下させた音量を元の音量に復帰させる。なおＢＧＭや効果音などの演出音と第１計数音とが重複する場合には、第１計数音は短音であるため、演出音（例えば、ＢＧＭ）の音量を低下させないが低下させてもよい。ＢＧＭや効果音などの演出音を低下させる場合には、重複する計数音の音量よりも低下させるようにしてもよいし、音量変更処理で設定されている音量よりも低下させるようにしてもよい。

【０２０８】

図１８は、本実施の形態の遊技機におけるエラーを説明する図である。

【０２０９】
本実施の形態では、図１８に示すように、メインＣＰＵ１０ａが検出可能なエラーとして、バックアップエラーや貸出装置接続エラーなどの複数種類のエラーが設定されており、メインＣＰＵ１０ａは、エラーを検出すると、当該エラーに対応するエラーフラグをＯＮ状態に設定して内部状態をエラー状態に設定し、遊技の進行を制限し、エラーの発生（検出）を通知するコマンドをサブＣＰＵ２０ａに送信し、当該コマンドを受信したサブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、エラーを報知するエラー報知を実行する。エラー報知では、図１８に示すエラーコード（エラー種別を示す識別記号）を含む所定のエラー画像を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させ、所定のエラーパターンで台枠ランプＡＬを点灯または点滅させ、所定のエラー音をスピーカＳＰから出力させる。またメインＣＰＵ１０ａは、エラーを検出すると、図１８に示すエラーコードを遊技情報表示部ＤＳに表示させる。そして本実施の形態では、エラーの種類によっては遊技の進行を制限している場合に計数処理を実行可能としてもよく、エラー状態において電子化メダルを計数可能とした場合には、エラー音と計数音とが重複する場合がある。サブＣＰＵ２０ａは、エラー音と計数音（第１計数音または第２計数音）とが重複する場合には、どちらの音量も低下させることなく両方をスピーカＳＰから出力させる。なおエラーの種類は図１８に示すものに限られるものではない。

【０２１０】
また本実施の形態では、メインＣＰＵ１０ａは、複数種類のエラーフラグがＯＮ状態に設定されている場合には、そのなかで最も早く検出されたエラーを、検出中のエラー種別として設定してそのエラーコードを遊技情報表示部ＤＳに表示させる。ただし、エラーコードに優先順位を予め設けて、最も優先順位の高いエラーコードを遊技情報表示部ＤＳに表示するようにしてもよい。また発生したエラーが解消されると、当該エラーフラグはＯＦＦ状態に設定される。

【０２１１】
また本実施の形態では、所謂コンプリート機能（特定機能の一例）を備えている。コンプリート機能とは、図１８に示すように、電源投入からの電子化メダルの増加数が予め定められた上限数（例えば、１９０００枚）に到達すると、遊技の進行を制限する（遊技進行を停止させる）機能である。メインＣＰＵ１０ａは、電源が投入されてからの電子化メダルの差枚数（投入枚数（ベット数）と払出枚数（付与数）との差）をカウントし、電子化メダルの差枚数が最も減少した最下点を基準として、最下点からの電子化メダルの差枚数（増加数、ＭＹ）が予め定められた上限数（例えば、１９０００枚）に到達すると、コンプリート作動条件が成立したと判定し、遊技の進行を制限するコンプリート機能を作動させる。またメインＣＰＵ１０ａは、電源がリセットされると、電子化メダルの差枚数を０枚に初期化（リセット）する。

【０２１２】
また本実施の形態では、コンプリート機能の作動もメインＣＰＵ１０ａが検出可能なエラーとして設定されており、メインＣＰＵ１０ａは、コンプリート作動条件が成立すると、コンプリート機能の作動を示すコンプリートエラーに対応するコンプリートエラーフラグをＯＮ状態に設定して内部状態をエラー状態に設定し、その旨を通知するコンプリート作動コマンドをサブＣＰＵ２０ａに送信し、コンプリート作動コマンドを受信したサブＣＰＵ２０ａは、コンプリート機能が作動したことを報知するコンプリート演出を実行する。コンプリート演出では、所定のコンプリート画像を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させ、所定のコンプリートパターンで台枠ランプＡＬを点灯または点滅させ、所定のコンプリート作動音をスピーカＳＰから出力させる。

【０２１３】
またメインＣＰＵ１０ａは、電子化メダルの差枚数（増加数）を通知する増加数コマンドをサブＣＰＵ２０ａに送信し、増加数コマンドを受信したサブＣＰＵ２０ａは、電子化メダルの差枚数（増加数）が上限数（例えば、１９０００枚）よりも所定枚数だけ少ない規定数（例えば、１８５００枚）を超えると、コンプリート機能の作動が近づいているこ

とを警告するコンプリート警告演出を実行する。コンプリート警告演出では、所定の警告画像を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させ、所定の警告パターンで台枠ランプＡＬを点灯または点滅させ、所定のコンプリート警告音をスピーカＳＰから出力させる。以下、コンプリート作動音およびコンプリート警告音を総称してコンプリート機能音という。

【０２１４】

そして本実施の形態では、メインＣＰＵ１０ａは、コンプリート機能による遊技進行の制限中において計数処理を実行可能とするため、コンプリート機能音と計数音とが重複する場合がある。サブＣＰＵ２０ａは、コンプリート機能音と計数音（第１計数音または第２計数音）とが重複する場合には、どちらの音量も低下させることなく両方をスピーカＳＰから出力させるが、いずれか一方の音量を低下させるようにしてもよい。

【０２１５】

またサブＣＰＵ２０ａは、ＢＧＭや効果音などの演出音とコンプリート機能音とが重複する場合には、どちらの音量も低下させることなく両方をスピーカＳＰから出力させるが、いずれか一方の音量を低下させるようにしてもよい。

【０２１６】

また本実施の形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、遊技メダル数が１５０００（第１数の一例）枚以上となると、遊技メダル数が１５０００枚以上であることを通知するコマンドをメインＣＰＵ１０ａに送信し、当該コマンドを受信したメインＣＰＵ１０ａは、その旨を通知するコマンドをサブＣＰＵ２０ａに送信し、当該コマンドを受信したサブＣＰＵ２０ａは、遊技メダル数が上限（例えば、１６３８２枚）に近づいていることを報知する計数警告演出（特定報知の一例）を実行する。計数警告演出では、所定の計数警告画像を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させ、所定の計数警告パターンで台枠ランプＡＬを点灯または点滅させ、所定の計数警告音をスピーカＳＰから出力させる。これにより遊技者に計数を促すことができる。

【０２１７】

そして本実施の形態では、計数警告音と計数音とが重複する場合があり、この場合にサブＣＰＵ２０ａは、計数警告音と計数音（第１計数音または第２計数音）のどちらの音量も低下させることなく両方をスピーカＳＰから出力させるが、いずれか一方の音量を低下させるようにしてもよい。

【０２１８】

またサブＣＰＵ２０ａは、ＢＧＭや効果音などの演出音と計数警告音とが重複する場合には、どちらの音量も低下させることなく両方をスピーカＳＰから出力させるが、いずれか一方の音量を低下させるようにしてもよい。

【０２１９】

またサブＣＰＵ２０ａは、コンプリート機能音と計数警告音とが重複する場合には、どちらの音量も低下させることなく両方をスピーカＳＰから出力させるが、いずれか一方の音量を低下させるようにしてもよい。

【０２２０】

図１９は、本実施の形態の遊技機におけるメイン基板１０の投入処理を説明するフローチャートであり、図２０は、本実施の形態の遊技機におけるメイン基板１０のコンプリートエラー処理およびエラー停止中処理を説明するフローチャートであり、図２１は、本実施の形態の遊技機におけるメイン基板１０のドア開放エラー監視処理および設定値確認処理を説明するフローチャートである。

【０２２１】

本実施の形態では、メインＣＰＵ１０ａは、投入処理においてドア開放エラーを監視するドア開放エラー監視処理を行い、ドア開放エラー監視処理から設定確認モードに移行可能となっている。また本実施の形態は、コンプリートエラーが発生すると、遊技の進行を制限するが、上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤが開放される可能性があるため、コンプリート機能による遊技進行の制限中においてもドア開放エラーを監視する。具体的には、メインＣＰＵ１０ａは、投入処理においてコンプリートエラーも監視し、コンプリート

エラーが発生した場合にもドア開放エラー監視処理を行う。これにより本実施の形態では、電子化メダルの投入受付中に設定確認条件を満たした場合のみならず、コンプリート機能による遊技進行の制限中において設定確認条件を満たした場合にも設定確認モードに移行可能となっている。

【０２２２】

また本実施の形態では、メインＣＰＵ１０ａは、電子化メダルの投入受付中に設定確認条件を満たした場合には、計数警告演出の実行中であっても設定確認モードに移行させる。

【０２２３】

また本実施の形態では、メインＣＰＵ１０ａは、エラー種別がドア開放エラーおよびコンプリートエラーのいずれとも異なる他のエラーに設定されている場合には設定確認モードに移行させない。例えば、エラー種別がメダルオーバーエラーや貸出装置接続エラーやメダル数制御エラーなどの他のエラーに設定されている状況で上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤが開放されてもエラー種別はドア開放エラーに変更されず現在のエラー種別が維持されるため、設定確認条件は成立しない。ただしメダルオーバーエラーなどの他のエラー中にドア開放エラーが発生した後にメダルオーバーエラーなどの他のエラーが解除されると、エラー種別がドア開放エラーに変更され、設定確認条件を満たし得ることになる。

【０２２４】

以下、図１９～図２１を参照しながら設定確認モードへの移行について説明する。

【０２２５】

メインＣＰＵ１０ａは、図８に示すステップＳ１５０の投入処理では、図１９に示すように、ドア開放エラーを監視するドア開放エラー監視処理を行う（ステップＳ２１０）。ドア開放エラー監視処理については後述する。

【０２２６】

またメダルオーバーエラーが発生すると（ステップＳ２１１でＹ）、エラーウェイト処理を行う（ステップＳ２１２）。エラーウェイト処理では、詳細な説明は省略するが、メダルオーバーエラーに対応するメダルオーバーエラーフラグをＯＮ状態に設定してエラー状態とし、エラー種別をメダルオーバーエラーに設定してメダルオーバーエラーを示すエラーコード（ＥＨ）を遊技情報表示部ＤＳに表示させ、メダルオーバーエラーの解消を待機する。

【０２２７】

またコンプリートエラーが発生すると（ステップＳ２１３でＹ）、コンプリートエラー処理に移行する。コンプリートエラー処理については後述する。

【０２２８】

またメインＣＰＵ１０ａは、精算ボタンＢ４に対する操作を監視する精算ボタン監視処理を行い（ステップＳ２１４）、ベットボタンＢ０に対する操作を監視するベットボタン監視処理を行う（ステップＳ２１５）。これらの処理の詳細な説明は省略するが、精算ボタンＢ４に対する操作が行われると投入状態に設定されている電子化メダルの全てをメダル保持部に返却する精算処理が行われ、ベットボタンＢ０に対する操作が行われるとメダル保持部に保持されている電子化メダルを投入状態に設定する処理が行われる。

【０２２９】

そしてメインＣＰＵ１０ａは、規定投入数の電子化メダルが投入状態（ベット状態）に設定され（ステップＳ２１６でＹ）、スタートレバーＳＬに対する遊技開始操作が行われると（ステップＳ２１７でＹ）、投入処理を終了し、図８に示すステップＳ１５１の内部抽選処理に移行する。

【０２３０】

またコンプリートエラー処理では、メインＣＰＵ１０ａは、図２０（Ａ）に示すように、コンプリートエラーに対応するコンプリートエラーフラグをＯＮ状態に設定してエラー状態とし、エラー種別をコンプリートエラーに設定し（ステップＳ２２０）、エラー停止

中処理に移行する。
【０２３１】
エラー停止中処理では、メインＣＰＵ１０ａは、図２０（Ｂ）に示すように、エラー停止中設定処理を行う（ステップＳ２３０）。エラー停止中設定処理では、エラー中の設定や、設定中のエラー種別を示すエラーコードを遊技情報表示部ＤＳに表示させる処理などが行われる。例えば、図２０（Ａ）に示すコンプリートエラー処理においてエラー種別がコンプリートエラーに設定された場合には、コンプリートエラーを示すエラーコード（ＥＹ）を遊技情報表示部ＤＳに表示させる。
【０２３２】
またコンプリートエラーの発生時である場合に（ステップＳ２３１でＹ）、ドア開放エラー監視処理を行い（ステップＳ２３２）、ドア開放エラーの発生後である場合に（ステップＳ２３３でＹ）、図２０（Ａ）に示すコンプリートエラー処理に再び移行し、エラー種別をドア開放エラーからコンプリートエラーに再び設定する（ステップＳ２２０）。
【０２３３】
そして図１９に示す投入処理のステップＳ２１０および図２０（Ｂ）に示すエラー停止中処理のステップＳ２３２のドア開放エラー監視処理では、メインＣＰＵ１０ａは、図２１（Ａ）に示すように、ドア開放エラーが発生すると（ステップＳ２４０でＹ）、ドア開放エラーに対応するドア開放エラーフラグをＯＮ状態に設定してエラー状態とし、エラー種別をドア開放エラーに設定してドア開放エラーを示すエラーコード（Ｅ８）を遊技情報表示部ＤＳに表示させ（ステップＳ２４１）、設定変更許可スイッチ２６２の信号状態がＯＮ状態となると（ステップＳ２４２でＹ）、設定値確認処理を行う（ステップＳ２４３）。
【０２３４】
設定値確認処理では、メインＣＰＵ１０ａは、図２１（Ｂ）に示すように、設定確認モードに移行させ、現在の設定値を示す数値（例えば、「１」～「６」）を遊技情報表示部ＤＳに表示させ（ステップＳ２５０）、設定変更許可スイッチ２６２の信号状態がＯＦＦ状態に変更されると（ステップＳ２５１）、設定値の表示を終了させて遊技モード（ドア開放エラー）に復帰させる（ステップＳ２５２）。
【０２３５】
このように本実施の形態では、遊技を実行可能な電子化メダルの投入受付中のみならずコンプリート機能による遊技進行の制限中においても設定確認モードに移行可能としたため、コンプリート機能による遊技進行の制限中においても設定値を確認することができ、設定確認に関する機能を向上させることができる。特に本実施の形態によれば、コンプリート機能作動時の設定値を電源遮断や設定変更をすることなく確認することができる。
【０２３６】
また本実施の形態では、電子化メダルの投入受付中に設定確認条件を満たすと計数警告演出の実行中であっても設定確認モードに移行させるため、計数警告演出の実行中においても設定値を確認することができ、設定確認に関する機能を向上させることができる。
【０２３７】
また本実施の形態では、ドア開放エラーおよびコンプリートエラーとは異なる他のエラー（例えば、メダルオーバーエラー、貸出装置接続エラー、メダル数制御エラーなど）中は設定確認モードに移行させないが、コンプリート機能による遊技進行の制限中において設定確認モードに移行可能としたため、他のエラー中は設定値を確認でいないがコンプリート機能による遊技進行の制限中において設定値を確認することができ、設定確認に関する機能を向上させることができる。
【０２３８】
また本実施の形態では、メダルオーバーエラー中や貸出装置接続エラー（専用ユニット５０との未接続状態）中は設定確認モードに移行させないため、メダルオーバーエラーの解除や専用ユニット５０との未接続状態の解消を優先させることができる。
【０２３９】

また本実施の形態では、投入処理において実行するドア開放エラー監視処理を、コンプリート機能による遊技進行の制限中に共通して使用するため、プログラム容量を抑制しつつ設定確認に関する機能を向上させることができる。

【０２４０】

図２２は、本実施の形態の遊技機におけるエラー履歴の表示を示す図であり、図２３は、本実施の形態の遊技機における貸出計数履歴の表示を示す図である。

【０２４１】

本実施の形態では、メインＣＰＵ１０ａは、エラーに関する通知（エラー種別、エラーの発生や解除など）や電子化メダルの貸出処理や計数処理に関する通知（貸し出した電子メダルの枚数または計数した枚数など）をサブＣＰＵ２０ａに送信し、当該通知に基づいてサブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、サブＲＡＭ２０ｃに設けられた所定の履歴記憶領域においてエラー履歴および貸出計数履歴に関する情報を記憶し、設定確認モードにおいて所定の操作が行われた場合に、図２２および図２３に示すように、エラー履歴および貸出計数履歴を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させる。

【０２４２】

サブＣＰＵ２０ａは、エラーの内容をその発生日時とともにエラー履歴情報として記憶し、エラー履歴表示では、図２２（Ａ）に示すように、上段から下段に向けて時系列順に並べて最新の１０件分の履歴を表示させる。またはエラー履歴表示では、最大で１０ページ分の履歴を表示可能となっており、エラー履歴の表示中に、右ボタンＢ７Ｄに対する操作が行われると、次のページに移動して次の１０件分の履歴を表示させ、左ボタンＢ７Ｃに対する操作が行われると、前のページに移動して前の１０件分の履歴を表示させる。具体的には、サブＣＰＵ２０ａは、エラー履歴の表示中に左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄに対する操作が行われる度にエラー履歴情報を参照してエラー履歴表示を行う。なお本実施の形態では、設定値の確認（設定確認処理）についてもエラー履歴に含めるようにしている。

【０２４３】

そして本実施形態では、サブＣＰＵ２０ａは、エラー履歴の表示中にエラーが発生しても現在のエラー履歴表示を更新せず、左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄに対する操作が行われたタイミングでエラー履歴情報を参照してエラー履歴表示を更新する。例えば、図２２（Ａ）に示す１ページ目のエラー履歴の表示中に貸出装置接続エラーが発生したとすると、当該エラーの発生タイミングではエラー履歴表示を更新せず、一旦２ページ目に移行させて１ページ目に戻ると、最新のエラー履歴情報を参照することによって貸出装置接続エラーがエラー履歴に反映され、図２２（Ｂ）に示すように、１ページ目の最上段に「貸出装置接続エラー」が追加される。これにより本実施の形態によれば、エラー履歴を適切に表示させることができる。

【０２４４】

また本実施の形態では、サブＣＰＵ２０ａは、貸出処理や計数処理の内容をその発生日時とともに貸出計数履歴情報として記憶し、貸出計数履歴表示では、図２３（Ａ）に示すように、上段から下段に向けて時系列順に並べて最新の１０件分の履歴を表示させる。または貸出計数履歴表示では、最大で２０ページ分の履歴を表示可能となっており、貸出計数履歴の表示中に、右ボタンＢ７Ｄに対する操作が行われると、次のページに移動して次の１０件分の履歴を表示させ、左ボタンＢ７Ｃに対する操作が行われると、前のページに移動して前の１０件分の履歴を表示させる。具体的には、サブＣＰＵ２０ａは、貸出計数履歴の表示を開始する際に貸出計数履歴情報を参照して貸出計数履歴表示を行い、左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄに対する操作が行われたタイミングでは貸出計数履歴情報を参照しない。

【０２４５】

また本実施の形態では、貸出計数履歴の表示中は設定確認処理の実行中であるため、メダルＣＰＵ３０ａは、計数処理を実行しないが、専用ユニット５０からの電子化メダルの貸し出しを受け付ける。そして本実施の形態では、サブＣＰＵ２０ａは、貸出計数履歴の

表示中に専用ユニット５０からの電子化メダルの貸し出しが発生しても現在の貸出計数履歴表示を更新せず、貸出計数履歴の表示を一旦終了させ、再度、貸出計数履歴を表示させるための操作が行われたタイミングで貸出計数履歴を参照して貸出計数履歴表示を行う。これにより貸出計数履歴表示が更新される。例えば、図２３（Ａ）に示す１ページ目の貸出計数履歴の表示中に専用ユニット５０からの５０枚の電子化メダルの貸し出しが発生したとすると、当該貸し出しの発生タイミングでは貸出計数履歴表示を更新せず、貸出計数履歴の表示を一旦終了させ、再度、貸出計数履歴を表示させると、最新の貸出計数履歴情報を参照することによって５０枚の電子化メダルの貸し出しが貸出計数履歴に反映され、図２３（Ｂ）に示すように、１ページ目の最上段に「貸出（５０枚）計数（０枚）」が追加される。これにより本実施の形態によれば、貸出計数履歴を適切に表示させることができる。なお本実施の形態では、貸出計数履歴の表示中であってもメダルＣＰＵ３０ａが計数処理を実行可能としてもよい。

【０２４６】

図２４は、本実施の形態の遊技機におけるメモリマップを示す説明図であり、図２５は、本実施の形態の遊技機におけるメイン基板１０のコンプリート機能関連処理を説明するフローチャートである。

【０２４７】

本実施の形態では、メインＣＰＵ１０ａは、コンプリート機能に関する情報、具体的には電子化メダルの増加数をサブＣＰＵ２０ａに送信する増加数送信処理（送信処理の一例）を使用領域外の領域（別領域）で行う。

【０２４８】

図２４に示すように、メインＲＯＭ１０ｂ（記憶手段、記憶部の一例）のアドレス００００ｈ～１ＤＦ３ｈのメモリ空間には使用領域が割り当てられている。使用領域は、遊技の進行を制御する遊技進行処理（遊技制御処理）を実行するためのプログラムやデータを格納する領域である。具体的には、アドレス００００ｈ～１１ＦＦｈ（４．５ｋｂｙｔｅ）に制限されたメモリ空間（制御領域）に、メイン起動処理手段１００、投入受付手段１０５、乱数発生手段１１０、内部抽選手段１２０、リール制御手段１３０、入賞判定手段１４０、払出制御手段１５０、リプレイ処理手段１６０、遊技状態制御手段１７０、演出状態制御手段１８０、通信制御手段１９０、設定確認手段１９５を機能させて遊技の進行を制御する遊技進行処理を実行するためのプログラムの命令コードが格納され、アドレス１２００ｈ～１ＤＦ３ｈ（３．０ｋｂｙｔｅ）に制限されたメモリ空間（データ領域）に、遊技進行処理のプログラムに用いられるデータが格納されている。また、アドレス１Ｅ００ｈ～１ＦＦＦｈのメモリ空間にはコメント領域が割り当てられ、アドレス３ＦＣ０ｈ～３ＦＦＦｈのメモリ空間にはプログラム管理領域が割り当てられている。またアドレス２０００ｈ～３ＦＢＦｈのメモリ空間には別領域（使用領域外領域）が割り当てられている。別領域は、使用領域に格納することが定められていないプログラムやデータを格納する領域である。具体的には、アドレス２０００ｈ～３ＦＢＦｈのメモリ空間には、遊技の進行に影響を及ぼさない、遊技機用試験処理、セキュリティ関連処理、比率処理などのうち一部または全部の処理（以降では、単に遊技制御外処理という場合がある）を遂行するプログラムの命令コードおよびプログラムデータが格納されている。ここで、遊技機用試験処理は、回胴式遊技機用試験機の接続仕様書（第四版）に記載されている試験処理であり、セキュリティ関連処理は、第三者の不正防止や不具合発見を目的とした異常状態を特定する処理であり、比率処理は、役物比率などの比率を算出する処理である。なお、別領域に記憶容量の制限はなく、図２４の例では、使用領域、コメント領域、および、プログラム管理領域以外の記憶領域に、自由に割り当てることができる。

【０２４９】

またメインＲＡＭ１０ｃのアドレスＦ０００ｈ～Ｆ１ＦＦｈのメモリ空間には使用領域が割り当てられている。具体的には、アドレスＦ０００ｈ～Ｆ１３Ｆｈのメモリ空間には、上記遊技進行処理のワークエリアが割り当てられ、タイマ、カウンタ、フラグ等の変数管理に用いられる。アドレスＦ１Ｃ０ｈ～Ｆ１ＦＦｈのメモリ空間には、上記遊技進行処

理のスタック領域が割り当てられている。またメインＲＡＭ１０ｃのアドレスＦ２００ｈ～Ｆ３ＦＦｈのメモリ空間には別領域が割り当てられている。具体的には、アドレスＦ２１０ｈ～Ｆ２２Ｆｈのメモリ空間には、上記遊技制御外処理のワークエリアが割り当てられ、タイマ、カウンタ、フラグ等の変数管理に用いられる。アドレスＦ２３０ｈ～Ｆ２４６ｈのメモリ空間には、上記遊技制御外処理のスタック領域が割り当てられている。

【０２５０】

上記のようにメインＲＯＭ１０ｂにおいて使用領域の記憶容量は予め定められており、例えば、図２４に示したように、制御領域が４．５ｋｂｙｔｅに制限され、データ領域が３．０ｋｂｙｔｅに制限されている。したがって、遊技進行処理のみならず、遊技制御外処理のプログラムやデータまでも使用領域に配すると、その分、遊技進行処理を行うための記憶領域が制限されてしまう。ここで、遊技進行処理を実行するためのプログラム（使用プログラム）やデータは、必ず使用領域に格納しなければならないが、遊技進行処理以外の遊技の進行に影響を及ぼさない遊技制御外処理（遊技機用試験処理、セキュリティ関連処理、比率処理等）を実行するためのプログラム（別プログラム）やデータは使用領域および別領域のいずれにも格納することができる。

【０２５１】

そこで本実施の形態では、コンプリート機能に関する情報（電子化メダルの増加数）をサブＣＰＵ２０ａに送信する増加数送信処理を実行するためのプログラムを別領域に格納している。

【０２５２】

以下、図２５を参照しながら遊技制御外処理であるコンプリート機能関連処理について説明する。増加数送信処理はコンプリート機能関連処理において実行され、増加数送信処理を含むコンプリート機能関連処理は使用領域外の領域（別領域）で行われる。

【０２５３】

メインＣＰＵ１０ａ（制御部の一例）は、図８に示すステップＳ１５７のコンプリート機能関連処理では、図２５に示すように、電子化メダルの増加数のカウントを更新する増加数カウント更新処理を行う（ステップＳ２６０）。この処理では、各遊技での電子化メダルの差枚数によって更新し、電子化メダルの払出数（例えば、８枚の電子化メダルの払い出しがあった場合には「８」とし、いずれの役も入賞せずに払い出しがなかった場合には「０」とする）から遊技に使用された電子化メダルの投入数（例えば、３枚）を減算して当該遊技における差枚数の演算結果を求めて、この演算結果を加算することによって電子化メダルの増加数を累積してカウントする。

【０２５４】

続いて電子化メダルの増加数（差枚数）が上限数（例えば、１９０００枚）よりも所定枚数だけ少ない規定数（例えば、１８５００枚）を超えた場合に、試験用遊技中断信号（型式試験の際に用いられる信号であって遊技の中断を促すための信号）を出力する試験用遊技中断信号出力処理を行う（ステップＳ２６１）。なお型式試験では、試験用遊技中断信号の出力に基づいてＩＦ２基板で遊技の中断に関する処理が実行されるが、非試験中（遊技店などでの稼働中）は、ＩＦ２基板と未接続であることから、試験用遊技中断信号が出力されても遊技が中断されることはない（すなわち非試験中は、試験用遊技中断信号は必要ない）。このため本実施の形態では、試験用遊技中断信号を出力すると、設定値が変更されるまで出力を継続する。なお試験用遊技中断信号の出力終了条件として設定値の変更に加えて、電子化メダルの増加数（差枚数）が規定数（例えば、１８５００枚）未満となったことなどを設けてもよく、これらの終了条件のうち一部の条件のみを出力終了条件として設定してもよいし、全ての条件を出力終了条件として設定してもよい。

【０２５５】

そしてコンプリート機能に関する情報として電子化メダルの増加数をサブＣＰＵ２０ａに送信する増加数送信処理を行い（ステップＳ２６２）、使用領域内の処理へ復帰する。

【０２５６】

増加数送信処理では、ステップＳ２６０の増加数カウント更新処理でカウントされてい

る電子化メダルの累計の増加数を通知する増加数コマンドをサブＣＰＵ２０ａに送信する。増加数コマンドは５バイトで構成され、１バイト目（電文１）はコマンド種別を示し、２バイト目（電文２）はサブコマンド累積データを示し、３～４バイト目（電文３～電文４）は電子化メダルの累計の増加数を示し、５バイト目（電文５）は電文１～電文４の加算結果（チェックサム）を示している。

【０２５７】

ここでサブコマンド累積データは、不正なコマンドを監視するためのものであり、本実施の形態の増加数コマンドでは、電文２として送る情報がないため、サブコマンド累積データの内容を送信する。

【０２５８】

そして本実施の形態では、使用領域内で行う処理でサブＣＰＵ２０ａへコマンドを送信する際には、送信コマンドの電文２～電文４を加算した結果をメインＲＡＭ１０ｃの使用領域内に記憶されているサブコマンド累積データに加算し、次回コマンド送信時の電文２にサブコマンド累積データを加算する。メインＣＰＵ１０ａから送信されたコマンドを受信したサブＣＰＵ２０ａは、受信コマンドの電文２～電文４を加算した結果をサブＲＡＭ２０ｃの所定記憶領域に記憶されているサブコマンド累積データに加算し、当該サブコマンド累積データに基づいて不正なコマンドを監視する。

【０２５９】

ただし本実施の形態では、使用領域外で行う処理では使用領域内のデータを更新しないようにしているため、メインＣＰＵ１０ａは、増加数コマンドの送信時はサブコマンド累積データを更新しない（送信コマンドの電文２～電文４を加算した結果をサブコマンド累積データに加算しない）。同様にサブＣＰＵ２０ａは、増加数コマンドの受信時はサブコマンド累積データを維持する（受信コマンドの電文２～電文４を加算した結果をサブコマンド累積データに加算した後に同一加算データを減算する）。これによりメイン基板１０とサブ基板２０とでサブコマンド累積データを常に一致させることができる。

【０２６０】

このように本実施の形態では、コンプリート機能に関する情報として電子化メダルの増加数をサブＣＰＵ２０ａに送信する増加数送信処理を使用領域外の領域（別領域）で行う。従来では増加数送信処理を使用領域内で行っていたため、本実施の形態によれば、使用領域内のプログラム容量を削減することができる。また本実施の形態では、増加数送信処理を実行するためのプログラムを使用領域から別領域に移動させたため、別領域に移動させたプログラムの分だけ使用領域の記憶領域（容量）に余裕が生じ、その分、使用領域を遊技進行処理（使用プログラム）に割り当てることが可能となり、設計自由度を高めることができる。

【０２６１】

図２６は、本実施の形態の遊技機におけるメイン基板１０のＡＴ抽選処理を説明するフローチャートである。

【０２６２】

本実施の形態のＡＴ抽選では、ＡＴ抽選テーブルを選択する際に、共通の関数（以下、ＡＴ抽選関数という）を使用してテーブル検索を行うところ、関数を呼び出した際には戻りアドレスをスタック領域に必ず保存し、戻りアドレスは同一プログラム内で重複することはないため、戻りアドレスを判定値としてテーブル検索を行う。これにより呼び出し元毎に抽選テーブルを設定することができる。

【０２６３】

テーブル検索で使用するテーブル検索データは、戻りアドレス確認データ（第２アドレス情報の一例）および抽選テーブルのアドレス（第２アドレス情報、元アドレス情報、本来アドレス情報の一例）から構成され、テーブル検索では、複数種類の戻りアドレス確認データを対象とした検索を行い、判定値として設定した戻りアドレスと戻りアドレス確認データとが一致した場合に、続いて定義されている抽選テーブルのアドレスを取得し、当選の有無を判定する判定処理（抽選処理）を行う。

【０２６４】
そして本実施の形態では、メインＲＯＭ１０ｂのアドレス００００ｈ～１１ＦＦｈのメモリ空間（使用領域の制御領域）のうちアドレス００００ｈ～０ＦＦＦｈの範囲内にＡＴ抽選関数を呼び出した際の戻りアドレスを設定する。これにより最上位から４ビット分のアドレスを「０ｈ」（詳細には、「００００ｈ」の最上位「０」および「０ＦＦＦｈ」の最上位「０」）に共通化（固定）することができる。同様にメインＲＯＭ１０ｂのアドレス１２００ｈ～１ＤＦ３ｈのメモリ空間（使用領域のデータ領域）に抽選テーブルを格納する。これにより最上位から４ビット分のアドレスを「１ｈ」（詳細には、「１２００ｈ」の最上位「１」および「１ＤＦ３ｈ」の最上位「１」）に共通化（固定）することができる。そこで本実施の形態では、戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレスを示すデータとして共通部分を省略した省略アドレスデータ（第１アドレス情報、省略アドレス情報、簡易アドレス情報、仮アドレス情報の一例）を用意する。これにより本実施の形態では、テーブル検索データは、戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレスのそれぞれが２バイトの計４バイトで構成されるが、省略アドレスデータでは、戻りアドレス確認データの最上位からの４ビット分のデータおよび抽選テーブルのアドレスの最上位からの４ビット分のデータを省略するため、３バイトのデータとすることができる。

【０２６５】
以下、戻りアドレスが「０２２０ｈ」で抽選テーブルのアドレスが「１３ＢＤｈ」である場合を例に取り省略アドレスデータについて説明する。

【０２６６】
省略アドレスデータでは、戻りアドレス「０２２０ｈ」の下位１バイトのデータ「２０」を最上位の１バイトとし、抽選テーブルのアドレス「１３ＢＤｈ」の下位１バイトの下位４ビットのデータ「Ｄ」と戻りアドレス「０２２０ｈ」の上位１バイトの下位４ビットのデータ「２」とを合成したデータ「Ｄ２」を中位の１バイトとし、抽選テーブルのアドレス「１３ＢＤｈ」の上位１バイトの下位４ビットのデータ「３」と下位１バイトの上位４ビットのデータ「Ｂ」とを合成したデータ「３Ｂ」を最下位の１バイトとして構成する。このように構成した省略アドレスデータを抽選テーブルの種類分あらかじめ用意し、メインＲＯＭ１０ｂの使用領域のデータ領域に格納する。なお省略アドレスデータの構成はこれに限られるものではなく、任意に構成することができる。

【０２６７】
そしてテーブル検索を行う際には、省略アドレスデータを戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレスに変換（または復元）するアドレス変換処理を行い、判定値として設定した戻りアドレスと省略アドレスデータから変換した戻りアドレス確認データとに基づいて検索を行う。

【０２６８】
アドレス変換処理では、省略アドレスデータの最上位１バイトのデータ「２０」を戻りアドレスの下位１バイトのデータとし、省略アドレスデータの中位１バイトの下位４ビットのデータ「２」を戻りアドレスの上位１バイトの下位４ビットのデータとし、戻りアドレスの上位１バイトの上位４ビットのデータを予め定められた「０」として戻りアドレス「０２２０ｈ」に変換する。また省略アドレスデータの最下位１バイトの上位４ビットのデータ「３」を抽選テーブルのアドレスの上位１バイトの下位４ビットのデータとし、省略アドレスデータの最下位１バイトの下位４ビットのデータ「Ｂ」を抽選テーブルのアドレスの下位１バイトの上位４ビットのデータとし、省略アドレスデータの中位１バイトの上位４ビットのデータ「Ｄ」を抽選テーブルのアドレスの下位１バイトの下位４ビットのデータとし、抽選テーブルのアドレスの上位１バイトの上位４ビットのデータを予め定められた「１」として抽選テーブルのアドレス「１３ＢＤｈ」に変換する。

【０２６９】
以下、複数種類の抽選テーブルのうちから選択したＡＴ抽選テーブル（テーブルの一例）を参照してＡＴ抽選を行うＡＴ抽選処理（所定処理の一例）について図２６を参照しな

がら説明する。
【０２７０】
メインＣＰＵ１０ａ（制御部の一例）はまず、図２６に示すように、メインＲＯＭ１０ｂの使用領域のデータ領域に記憶されている省略アドレスデータを戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレスに変換するアドレス変換処理を行う（ステップＳ２７０）。アドレス変換処理では、上述の如く、３バイトの省略アドレスデータを戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレスからなる４バイトのデータに変換するが、テーブル検索データとして設けられた複数種類の省略アドレスデータの一部のみを変換してもよいし、全ての省略アドレスデータを変換するようにしてもよい。このようにアドレス変換処理では、３バイトの省略アドレスデータを省略アドレスデータよりもデータ量が大きくなる戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレスに変換する。
【０２７１】
次にＡＴ抽選関数の呼び出し元毎に設定されている戻りアドレスを判定値として設定し、判定値として設定した戻りアドレスと省略アドレスデータから変換した戻りアドレス確認データとに基づいて、ＡＴ抽選テーブルを選択するテーブル検索処理を、ＡＴ抽選関数を使用して行う（ステップＳ２７１）。
【０２７２】
本実施の形態では、ＡＴ抽選テーブルとして、低確率用ＡＴ抽選テーブル、通常確率用ＡＴ抽選テーブル、高確率用ＡＴ抽選テーブル、ＣＺ状態用ＡＴ抽選テーブル等が用意され、有利区間移行抽選で参照される抽選テーブルとして有利区間移行抽選テーブル等が用意され、ＣＺ抽選で参照されるＣＺ抽選テーブルとして、低確率用ＣＺ抽選テーブル、通常確率用ＣＺ抽選テーブル、高確率用ＣＺ抽選テーブル等が用意され、上乗せ抽選で参照される上乗せ抽選テーブルとして、低確率用上乗せ抽選テーブル、通常確率用上乗せ抽選テーブル、高確率用上乗せ抽選テーブル等が用意され、第２ＡＴ抽選で参照される第２ＡＴ抽選テーブルとして、低確率用第２ＡＴ抽選テーブル、通常確率用第２ＡＴ抽選テーブル、高確率用第２ＡＴ抽選テーブル等が用意され、強上乗せ抽選で参照される抽選テーブルとして強上乗せ抽選テーブル等が用意されており、これらの抽選テーブル（複数種類のテーブルの一例）がメインＲＯＭ１０ｂの使用領域のデータ領域に格納されている。そして本実施の形態のテーブル検索では、これらの抽選テーブルからいずれか１種類のテーブルを検索する。
【０２７３】
テーブル検索処理において、判定値として設定した戻りアドレスと戻りアドレス確認データとが一致した場合に、続いて定義されているＡＴ抽選テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスにアクセスしてＡＴ抽選テーブルを取得する（ステップＳ２７２）。
【０２７４】
次に乱数値を取得し（ステップＳ２７３）、取得した乱数値がＡＴ抽選テーブルにおいて当選に対応づけられているか否かを判定する判定処理を行う（ステップＳ２７４）。
【０２７５】
このように本実施の形態では、テーブル検索データ（ＡＴ抽選テーブルを選択するためのデータ）として、戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレスからなる４バイトのデータ（本来データ）よりも１バイト分データ量が小さい省略アドレスデータ（圧縮データ）を用意することによってＡＴ抽選テーブルを選択することができるため、テーブル検索データとして戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレスを用意する場合に比べてデータ量を削減することができる。
【０２７６】
また本実施の形態では、ＡＴ抽選テーブルのアドレスを省略アドレスデータとして用意することによってＡＴ抽選テーブルのアドレス設定を省略することができるため、プログラム容量を削減することができる。
【０２７７】
また本実施の形態では、抽選テーブルごとに４バイトのテーブル検索データ（戻りアド

レス確認データおよび抽選テーブルのアドレス）を３バイトの省略アドレスデータに１バイト分データ量を削減することができるため、抽選テーブルの種類が多くなるほどデータの削減量を大きくすることができ、より大きな効果を得ることができる。

【０２７８】

また本実施の形態では、ＡＴ抽選関数を呼び出した際の戻りアドレスおよび抽選テーブルのアドレスをそれぞれ最上位から４ビット分共通化（固定）するものに限られるものではなく、メインＲＯＭ１０ｂのアドレス００００ｈ～１１ＦＦｈのメモリ空間（使用領域の制御領域）のうちアドレス００００ｈ～００ＦＦｈの範囲内にＡＴ抽選関数を呼び出した際の戻りアドレスを設定することによって最上位から８ビット分のアドレスを「００ｈ」に共通化（固定）し、同様にメインＲＯＭ１０ｂのアドレス１２００ｈ～１２Ｆ３ｈのメモリ空間（使用領域のデータ領域）に抽選テーブルを格納することによって最上位から８ビット分のアドレスを「１２ｈ」に共通化（固定）するようにしてもよい。このようにすれば、省略アドレスデータでは、戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレスについてそれぞれ最上位からの８ビット分のデータを省略することができるため、抽選テーブルごとに４バイトのテーブル検索データ（戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレス）を２バイトの省略アドレスデータに２バイト分データ量を削減することができる。

【０２７９】

また本実施の形態の手法は、ＡＴ抽選に限られるものではなく、内部抽選（所定処理の一例）、ＣＺ抽選（所定処理の一例）、上乗せ抽選（所定処理の一例）、第２ＡＴ抽選（所定処理の一例）、および強上乗せ抽選（所定処理の一例）などにも適用することができ、特に本実施の形態の手法は、抽選テーブルの種類や抽選数が多い遊技仕様において有効な手法となる。また演出内容を決定する演出抽選を実行可能とした場合には、演出抽選にも適用することができる。

【０２８０】

また本実施の形態の手法は、ＡＴ抽選などの抽選処理に限られるものではなく、テーブルを参照して行う処理、例えば、入力アドレスと入力値が規定されたテーブルを参照してメインＲＡＭ１０ｃにデータを設定するデータ設定処理（所定処理の一例）などにも適用することができる。

【０２８１】

２．第２の実施形態

本実施の形態では、第１の実施形態と共通する構成および制御手法については詳細な説明を省略し、主要な相違点について説明する。以下、図２７～図３７を参照しながら本実施形態について説明する。図２７は、本実施の形態の遊技機における液晶ディスプレイＬＣＤを説明する図である。

【０２８２】

本実施形態の液晶ディスプレイＬＣＤは、第１リールＲ１～第３リールＲ３を備えるリールユニットの前方側に配置されている。液晶ディスプレイＬＣＤは、その表示面に所定の表示（表示物）を表示させることにより、演出を実行可能となっている。表示物（オブジェクト）とは、例えば、人物、動物、乗り物、建造物、自然物（例えば岩、木など）、文字、背景、模様、図柄、その他の液晶ディスプレイＬＣＤ上に表示されるもの（画像）のことをいう。図２７に示すように、液晶ディスプレイＬＣＤは、表示領域として、正面（前方）から見た場合に第１リールＲ１～第３リールＲ３と重畳しない表示領域であるリール外表示領域と、正面（前方）から見た場合に第１リールＲ１～第３リールＲ３と重畳する表示領域であるリール前表示領域と、を有している。リール前表示領域（透過領域）は、表示物を表示可能であるとともに、その後方側に配置されている第１リールＲ１～第３リールＲ３の視認が可能となっている。リール外表示領域は、リール前表示領域を囲むように形成されている。

【０２８３】

またサブＣＰＵ２０ａ（演出制御手段２１０）は、デモ演出として、デモ画像（演出画

像）を液晶ディスプレイＬＣＤ（の表示面）に表示させることが可能である。デモ画像は、例えば、遊技機で展開される話のストーリー説明やキャラクタの説明（紹介）等、その遊技機に関するムービー（動画）となっている。本実施形態では、デモ画像は約６０秒のムービーとなっていて、キャラクタの紹介を含む映像となっている。サブＣＰＵ２０ａは、例えば、デモ演出の前半における所定のタイミングで（デモ演出の開始時に）（デモ画像の表示前に）、メーカ名表示を所定時間にわたって表示させ、その表示の終了後、遊技機の機種名表示（機種タイトル）を所定時間にわたって表示させてもよい。また、サブＣＰＵ２０ａは、例えばデモ演出の後半における所定のタイミングで（デモ演出の最後に）（デモ画像の表示後に）、遊技の始め方や遊技の終わり方等の遊技機の操作（機能）に関する説明表示を所定時間にわたって表示させてもよい。一連（一回）のデモ演出が終了すると、デモ演出は再び最初から実行される（ループされる）ようになっている。

【０２８４】

サブＣＰＵ２０ａは、デモ演出の実行中に、デモ画像（ムービー）の表示が終了すると、図２８に示す、背景Ｂと、ロゴ表示Ｌ１と、補足説明表示Ｅと、のめり込み防止表示Ｎと、を所定時間（例えば約３秒）にわたって液晶ディスプレイＬＣＤ（画像表示手段）に表示させる。本実施形態では、ロゴ表示Ｌ１、補足説明表示Ｅ、およびのめり込み防止表示Ｎは、所定の状況（デモ演出の実行中）（デモ演出中であって、背景が白色となっている状況）において、同時に表示され得るようになっている。また、背景Ｂは、単色となっており、本実施形態では白色となっている。背景Ｂを白色とし、比較的シンプルな表示とすることで、ロゴ表示Ｌ１、補足説明表示Ｅおよびのめり込み防止表示Ｎが、より目立つ（強い印象を与える）ようになっている。なお、背景Ｂは、白以外の色であってもよい。

【０２８５】

また、本実施形態では、デモ画像（ムービー）の後に、図２８に示す、ロゴ表示Ｌ１、補足説明表示Ｅおよびのめり込み防止表示Ｎが表示されるものとしたが、これに限らず、デモ画像（ムービー）の前に、ロゴ表示Ｌ１、補足説明表示Ｅおよびのめり込み防止表示Ｎが所定時間（例えば約３秒）にわたって表示されるように構成されていてもよい。

【０２８６】

（のめり込み防止表示Ｎ）

のめり込み防止表示Ｎ（第３画像表示）は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の上方（直上）であって、画面の略中央部に表示される。のめり込み防止表示Ｎは、左右方向に長尺な（横長の）長方形状となっている。のめり込み防止表示Ｎは、遊技者に対する注意喚起表示の１つであって、遊技者が遊技にのめり込み過ぎてしまうことを防止するための表示であり、「のめり込みに注意しましょう。パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」という文字を含む表示となっている。のめり込み防止表示Ｎは、二段表記となっていて、上段は、赤く塗り潰された長方形状の領域に「のめり込みに注意しましょう。」という白抜き文字が表示され、下段は、赤枠の内側の白色領域に「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」という文字が赤文字で表示されている。なお、下段の文字サイズは、上段の文字サイズよりも大きくなっている。

【０２８７】

のめり込み防止表示Ｎは、赤色部分が占める割合が比較的大きいため、赤色であるということができる。のめり込み防止表示Ｎの上方に、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅが表示される。のめり込み防止表示Ｎの色（色彩）は、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅの色と異なっている。

【０２８８】

（ロゴ表示Ｌ１）

ロゴ表示Ｌ１（第１画像表示）は、遊技機がスマートパチスロ（登録商標）であることを示す（報知する）表示となっている。換言すると、ロゴ表示Ｌ１は、遊技機が、遊技上の利益が電子的に計数（付与）される仕様の遊技機（特定遊技機）であることを報知する表示となっている。さらに換言すると、ロゴ表示Ｌ１は、遊技媒体としての遊技メダル（物理的な（実物の）遊技メダル）を用いることなく遊技を行うことが可能な遊技機である

ことを示す表示となっている。
【０２８９】
ロゴ表示Ｌ１は、紫色部分と白色部分とを有しており、紫色部分の占める割合が比較的大きくなっている。このため、ロゴ表示Ｌ１は、紫色であるということができる。紫色部分についてＲＧＢ値は、Ｒ１４５、Ｇ７２、Ｂ１５１となっている。また、白色部分についてＲＧＢ値は、Ｒ２５５、Ｇ２５５、Ｂ２５５となっている。ロゴ表示Ｌ１は、スマスロ（登録商標）という文字を含む表示となっており、当該文字は白抜き文字（縁が紫色の白抜き文字）となっている。ロゴ表示Ｌ１は、液晶ディスプレイ１３の中央（左右方向中央）に表示される。
【０２９０】
（補足説明表示Ｅ）
補足説明表示Ｅ（第２画像表示）は、ロゴ表示Ｌ１の下方であって、のめり込み防止表示Ｎの上方に表示される。換言すると、補足説明表示Ｅは、ロゴ表示Ｌ１と、のめり込み防止表示Ｎの間に表示される。補足説明表示Ｅは、左右方向に長尺な（横長の）長方形状となっている。補足説明表示Ｅの左右方向の幅は、のめり込み防止表示Ｎの左右方向の幅と同一または略同一となっている。略同一とは、例えば差が約５ｍｍ以内であることをいう。換言すると、補足説明表示Ｅとのめり込み防止表示Ｎは、横幅が同じ（略同じ）となっている。補足説明表示Ｅとのめり込み防止表示Ｎの幅を揃えることで、統一感のある見た目を実現できる（見た目を美しくすることができる）。なお、補足説明表示Ｅは、一段表記となっていて、補足説明表示Ｅの上下方向の幅は、のめり込み防止表示Ｎの上下方向の幅よりも小さくなっている。
【０２９１】
補足説明表示Ｅは、例えば「計数（ＣＲＥＤＩＴ精算）忘れ及びカードの取り忘れや盗難にはご注意ください。」という文字を含む表示となっている。補足説明表示Ｅは、スマスロ（登録商標）に関する表示となっていて、遊技者に対する注意喚起表示の１つということができる。また、補足説明表示Ｅは、紫色となっている。具体的には、紫色の枠の内側の白色領域に、紫色の文字が表示されている。補足説明表示Ｅは、ロゴ表示Ｌ１と同じ色（配色）となっている。換言すると、補足説明表示Ｅとロゴ表示Ｌ１は、色（色合い）が同じようになっている（色合いを同じようにしている）。このように補足説明表示Ｅの色を、ロゴ表示Ｌ１の色と同じ色とすることで、一体感が生まれ、補足説明表示Ｅがロゴ表示Ｌ１（すなわちスマスロ（登録商標））に関する表示であることを、遊技者にとってわかりやすい（認識しやすい）ものとすることができる。
【０２９２】
ここで、ロゴ表示Ｌ１と補足説明表示Ｅとの距離（最短距離）を第１距離とし、ロゴ表示Ｌ１とのめり込み防止表示Ｎとの距離（最短距離）を第２距離とする。第１距離は、第２距離よりも小さくなっている。補足説明表示Ｅは、ロゴ表示Ｌ１により近い位置に設けられている。このため、補足説明表示Ｅがロゴ表示Ｌ１（すなわちスマスロ（登録商標））に関する表示であることを、遊技者にとってわかりやすい（認識しやすい）ものとすることができる。また、遊技者は、表示を上から順に読む傾向があることから、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅをのめり込み防止表示Ｎよりも上側に表示することで、スマスロ（登録商標）特有の注意事項を遊技者に認識されやすいようにすることができる。
【０２９３】
本実施形態では、補足説明表示Ｅにおける文字のフォントを、のめり込み防止表示Ｎにおける文字のフォントと、全く同一としていない。換言すると、補足説明表示Ｅの文字のフォントを、のめり込み防止表示Ｎの文字のフォントと異なるものとしている。フォントには、文字サイズ（垂直比率、水平比率）が含まれる。これにより、遊技者は、補足説明表示Ｅとのめり込み防止表示Ｎを、より区別して把握することができる。
【０２９４】
本実施形態では、デモ演出において、ロゴ表示Ｌ１と、補足説明表示Ｅと、のめり込み防止表示Ｎとは、同じタイミングで表示が開始され、同じタイミングで表示が終了するよ

うになっている。換言すると、ロゴ表示Ｌ１、補足説明表示Ｅおよびのめり込み防止表示Ｎの表示時間（表示期間）は、同じ長さとなっている（ずれがない）。

【０２９５】

ただし、のめり込み防止表示Ｎの表示タイミングと、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅの表示タイミングと、は、ずれていてもよい（異なるタイミングで表示されてもよい）。例えば、デモ演出中に、まず、白背景とともにのめり込み防止表示Ｎが所定時間（３秒）にわたって表示され、当該表示の終了後、白背景とともに、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅが所定時間（３秒）にわたって表示されるように構成されていてもよい。ただし、そのように表示タイミングにずれがあるように構成した場合（すなわち注意喚起表示の表示時間をより長くした場合）、相対的にデモ演出中におけるデモ画像（ムービー）の表示時間が減少してしまう。換言すると、遊技者の興味を惹き付け得るムービーの表示時間が減少してしまう。本実施形態では、のめり込み防止表示Ｎとともに（同時に）、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅが表示されるように構成している。このため、ムービーの表示時間の減少を抑制できるという効果を奏する。

【０２９６】

本実施形態では、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅは、デモ演出の実行中（待機状態中）にのみ表示されるようになっている。一方、のめり込み防止表示Ｎは、デモ演出の実行中以外の場面でも表示され得るようになっている。例えば、所定の演出状態としてのＡＴ状態の最後の遊技において、所定の契機で（最後のストップボタンの押下の開放が検知されたことを契機とし）、のめり込み防止表示Ｎが所定時間にわたって表示されるようになっている。この場合、例えば、のめり込み防止表示Ｎは画面の右上に表示される。また、この場合、デモ演出中とは異なり、背景は例えば、キャラクタや風景等を含んでいてもよく、単色（白色）となっていなくてもよい。また、のめり込み防止表示Ｎは、他の表示（例えば、一連のＡＴ演出状態での遊技価値の獲得枚数（リザルト）を示す表示）とともに表示されてもよい。

【０２９７】

なお、ＡＴ状態の最後の遊技において、前記所定の契機で、のめり込み防止表示Ｎとともに補足説明表示Ｅが表示されるように構成されていてもよい。この場合、遊技を終える可能性がある遊技者に対し、のめり込みに対する注意喚起と、計数忘れやカードの取り忘れに関する注意喚起と、を行うことができる。

【０２９８】

（変形例１）

補足説明表示Ｅは、図２９（ａ）に示すように、紫色の枠の内側に、「遊技メダルの取り忘れにご注意ください」という文字表示と、計数ボタンＢ８を模した画像と、が表示されるものであってもよい。当該文字表示は、縁が紫色の白抜き文字（ロゴ表示Ｌ１のスマスロ（登録商標）と同様の表記）となっている。そして、図２９（ｂ）に示すように、デモ演出中に、白背景とともにのめり込み防止表示Ｎが所定時間（３秒）にわたって表示され、当該表示の終了後、白背景とともに、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅが所定時間（３秒）にわたって表示されるように構成されていてもよい。

【０２９９】

換言すると、本例では、背景が白色となっている状況で、ロゴ表示Ｌ１（第１画像表示）および補足説明表示Ｅ（第２画像表示）は、のめり込み防止表示Ｎ（第３画像表示）と、異なる期間で表示されるようになっている。

【０３００】

そして、背景が白色となっていて前記第１画像表示および前記第２画像表示が表示されている状況では、前記第１画像表示および前記第２画像表示以外に、メニュー画面に移行可能である旨を示唆するための表示や、音量調整が可能である旨を示唆するための表示が表示されていてもよい。

【０３０１】

また、背景が白色となっていて前記第３画像表示が表示されている状況では、前記第３

画像表示以外に、メニュー画面に移行可能である旨を示す表示や、音量調整が可能である旨を示す表示が表示されていてもよい。

【０３０２】

また、本例におけるのめり込み防止表示Ｎは、青く塗り潰された長方形状の領域に白抜き文字で「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」と表示され、その下に「のめり込みに注意しましょう。」と青文字で表示されるものであってもよい。

【０３０３】

（変形例２）

補足説明表示Ｅは、図３０（ａ）に示すように、紫色で塗り潰された長方形状の領域に、文字表示（計数忘れ及びカードの取り忘れや盗難にはご注意ください。）が白抜き文字で表示されるものであってもよく、さらに、補足説明表示Ｅは、ロゴ表示Ｌ１と一体（連続）となっていてもよい。そして、図３０（ｂ）に示すように、デモ演出中に、白背景とともにのめり込み防止表示Ｎが所定時間（３秒）にわたって表示され、当該表示の終了後、白背景とともに、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅが所定時間（３秒）にわたって表示されるように構成されていてもよい。

【０３０４】

換言すると、本例では、背景が白色となっている状況で、ロゴ表示Ｌ１（第１画像表示）および補足説明表示Ｅ（第２画像表示）は、のめり込み防止表示Ｎ（第３画像表示）と、異なる期間で表示されるようになっている。

【０３０５】

そして、背景が白色となっていて前記第１画像表示および前記第２画像表示が表示されている状況では、前記第１画像表示および前記第２画像表示以外に表示されているものはない。

【０３０６】

また、背景が白色となっていて前記第３画像表示が表示されている状況では、前記第３画像表示以外に表示されているものはない。

【０３０７】

（変形例３）

また、図３１に示すように、デモ演出中に、白背景とともに、ロゴ表示Ｌ１、補足説明表示Ｅおよびのめり込み防止表示Ｎが、同じ表示期間の間、表示され、かつ、のめり込み防止表示Ｎよりも下方に、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅが、左右に並べて表示されるものであってもよい。本例では、ロゴ表示Ｌ１が左側に表示され、補足説明表示Ｅが右側に表示されている。この場合であっても、ロゴ表示Ｌ１と補足説明表示Ｅとの距離（第１距離）は、ロゴ表示Ｌ１とのめり込み防止表示Ｎとの距離（第２距離）よりも小さくなっている。

【０３０８】

本例では、背景が白色となっている状況で、ロゴ表示Ｌ１（第１画像表示）および補足説明表示Ｅ（第２画像表示）は、のめり込み防止表示Ｎ（第３画像表示）と、同じ期間で表示されている。

【０３０９】

そして、背景が白色となっていて前記第１画像表示、前記第２画像表示および前記第３画像表示が表示されている状況では、前記第１画像表示、前記第２画像表示および前記第３画像表示以外に、遊技の進行ゲーム数（実行された遊技回数）を示す表示があってもよい。

【０３１０】

また、本例では、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅの左右方向の幅（両者の幅の合計と）と、のめり込み防止表示Ｎの左右方向の幅と、が同一または略同一となっている。換言すると、ロゴ表示Ｌ１の左端とのめり込み防止表示Ｎの左端とが揃っていて、補足説明表示Ｅの右端とのめり込み防止表示Ｎの右端とが揃っている。また、補足説明表示Ｅの文字表示を２段表記とし、ロゴ表示Ｌ１の上下方向の幅と補足説明表示Ｅの上下方向の幅と

が同一または略同一となっている。さらに、のめり込み防止表示Ｎの上下方向の幅と、ロゴ表示Ｌ１（および補足説明表示Ｅ）の上下方向の幅とが同一または略同一となっている。このように構成することで、統一感のある表示を実現し、見た目を美しくすることができる。

【０３１１】

（パネルにおけるロゴ表示）

図３２は、下パネル９１を正面側から見た図である。本実施形態では、下パネル９１の右上に、ロゴ表示Ｌ２（第２ロゴ表示）が表示されている。ロゴ表示Ｌ２は、ロゴ表示Ｌ１（第１ロゴ表示）と同様の表示であり、ロゴ表示Ｌ１と相似形となっていて、ロゴ表示Ｌ１とサイズ（大きさ、倍率、縮尺）が異なっている。本実施形態では、ロゴ表示Ｌ２は、ロゴ表示Ｌ１よりも表示サイズが小さくなっている。なお、ロゴ表示Ｌ１とロゴ表示Ｌ２は、同じ大きさであってもよく、ロゴ表示Ｌ２がロゴ表示Ｌ１よりも大きくなっていてもよい。

【０３１２】

ロゴ表示Ｌ２は、ロゴ表示Ｌ１と同じ色（紫色）となっている。換言すると、ロゴ表示Ｌ２とロゴ表示Ｌ１は、色（色合い）が同じようになっている（色合いを同じようにしている）。詳細は後述するが、ロゴ表示Ｌ２は、シート（フィルム）に印刷されて形成されており、紫色部分のＣＭＹＫ値は、Ｃ５０％、Ｍ８０％、Ｙ０％、Ｋ０％となっていて、白色部分のＣＭＹＫ値は、Ｃ０％、Ｍ０％、Ｙ０％、Ｋ０％となっている。

【０３１３】

なお、本実施形態では、下パネル９１にロゴ表示Ｌ２が設けられているものとするが、これに限らず、例えば上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤの上方や側方（側面）にパネル（上パネルやサイドパネル）が設けられている場合に、当該パネルにロゴ表示Ｌ２が設けられていてもよい。

【０３１４】

液晶ディスプレイＬＣＤに表示されるロゴ表示Ｌ１は、デモ演出中に所定時間にわたって表示されるものであった。換言すると、常時表示されるものではなかった。これに対し、ロゴ表示Ｌ２は、常に表示されるもの（常時表示）となっている。遊技者は、遊技機の外観に常に現れているロゴ表示Ｌ２を見て、当該遊技機がスマスロ（登録商標）であることを認識できる。換言すると、ロゴ表示Ｌ２が設けられていることで、遊技場において、スマスロ（登録商標）をより容易に見つけることができる。なお、ロゴ表示Ｌ２をパネルロゴ表示と称し、ロゴ表示Ｌ１を液晶ロゴ表示と称してもよい。スマートパチスロ（すなわちスマスロ（登録商標））には、液晶のロゴ表示Ｌ１とパネルのロゴ表示Ｌ２の、少なくとも一方が表示されていればよい。

【０３１５】

液晶ディスプレイＬＣＤの表示面（画面）には、実行される演出等に応じて、様々な表示物が表示される。当該表示物には、キャラクタ、乗り物、背景（風景）、文字（数字、記号を含む）、模様等が含まれ、文字を含む表示には、例えば、上述のロゴ表示Ｌ１、補足説明表示Ｅ、のめり込み防止表示Ｎ等がある。上述のとおり、補足説明表示Ｅおよびのめり込み防止表示Ｎは、遊技者に対する注意喚起表示と言うことができる。

【０３１６】

液晶ディスプレイＬＣＤにおいて、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅは、上述のとおり紫色（同じ色）で表示されるため、補足説明表示Ｅがロゴ表示Ｌ１に関する表示であることを、遊技者は認識しやすい。また、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅは、のめり込み防止表示Ｎとは異なる色となっている。補足説明表示Ｅの色が、のめり込み防止表示Ｎの色と異なっているため、遊技者は、それぞれが異なる内容の注意喚起であることを、より認識しやすい。換言すると、遊技者は両者を区別して認識することができる。

【０３１７】

本実施形態では、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅは、少なくともデモ演出の実行中に液晶ディスプレイＬＣＤに表示される他の表示物とは異なる色となっている。換言する

と、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅの色（紫色）は、デモ演出中に表示される他の表示物では使用されていない色となっている。このため、デモ演出中にロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅを表示させた際に遊技者に与える印象を、より強いものとすることができる。換言すると、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅを、より目立たせることができる。

【０３１８】

ここで、文字を含む表示（文字表示）であって、遊技者に対して所定の指示を行う表示を「メッセージ表示」と称する。メッセージ表示としては、エラーの発生を報知するエラー表示（エラー系のメッセージ表示）がある。遊技機において所定のエラーが発生した場合、当該エラーの発生を報知するエラー表示が液晶ディスプレイＬＣＤに表示される。エラー表示は、例えば、エラーの種類を示す文字（エラーコード）とともに「係員をお呼びください。」という文字が、黒色の背景に白抜き文字（白文字）で表示される。換言すると、エラー表示は、白色となっている。

【０３１９】

また、メッセージ表示としては、回転中のリールの停止を指示するリール回転中警告表示がある。リール回転中の状態が所定時間（例えば６０秒）にわたって継続すると、リール回転中警告表示が液晶ディスプレイ１３に表示される。リール回転中警告表示は、例えば、「リールを停止して下さい。」という文字が、白色の枠の内側の紺色領域に白抜き文字（白文字）で表示される。換言すると、リール回転中警告表示は、白色となっている。

【０３２０】

また、メッセージ表示に、例えば、左押し推奨表示が含まれてもよい。左押し推奨表示は、左押しが推奨される期間（例えば通常の演出状態である非ＡＴ状態）が設定されている場合に、当該期間において変則押しで遊技が行われると表示される。左押し推奨表示は、例えば、白色の枠の内側の紺色領域に「左押し推奨です」という白抜き文字（白文字）が表示される。換言すると、左押し推奨表示は、白色となっている。

【０３２１】

なお、メッセージ表示に、入賞補助演出に係る表示（停止操作態様のナビ表示）が含まれてもよい。当該表示は、例えば、白色や黄色等となっている。

【０３２２】

本実施形態では、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅの色（紫色）は、いずれのメッセージ表示（ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅを除く他のメッセージ表示）の色とも異なっている。このようにロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅの色を、メッセージ表示（他のメッセージ表示）では使用されていない色とすることで、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅを表示させた際に、遊技者に対して強い印象を与えることができる。換言すると、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅを、より目立たせることができる。

【０３２３】

ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅの色（紫色）は、液晶ディスプレイ１３に表示される他のすべての文字表示の色と異なっていてもよい。ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅの色を、他のすべての文字表示で使用されていない色とすることで、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅを表示させた際に、遊技者に対して強い印象を与えることができる。換言すると、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅを、より目立たせることができる。また、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅの色（紫色）は、液晶ディスプレイ１３に表示される、他のすべての表示物の色と異なっていてもよい。

【０３２４】

本実施形態では、スマスロ（登録商標）であるスロットマシンにおいてデモ演出が実行され、ロゴ表示Ｌ１、補足説明表示Ｅ、のめり込み防止表示Ｎが表示される場合について説明した。ただし、遊技機はこれに限らず、後述するスマパチ（登録商標）であるパチンコ遊技機１０００（図３８）であってもよい。すなわち、パチンコ遊技機１０００において、本実施形態のように、所定の状況で、ロゴ表示Ｌ１、補足説明表示Ｅ、のめり込み防止表示Ｎが表示されるようになっていてもよい。その場合、ロゴ表示Ｌ１および補足説明表示Ｅは、色（色合い）が同じようになっていて（色合いを同じようにしていて）、両者

の色は青色となっている。当該青色部分のＲＧＢ値は、Ｒ３、Ｇ１１０、Ｂ１８３となっている。ロゴ表示Ｌ１は、スマパチ（登録商標）という文字を含む表示となっており、当該文字は白抜き文字（縁が青色の白抜き文字）となっている。なお、ロゴ表示Ｌ１の白色部分のＲＧＢ値は、Ｒ２５５、Ｇ２５５、Ｂ２５５となっている。

【０３２５】

本実施形態の遊技機は、

画像表示手段（例えば液晶ディスプレイＬＣＤ）と、

画像表示に関する制御行う演出制御手段（例えば演出制御手段１８０）と、を備え、

前記演出制御手段は、所定の状況で、第１画像表示と、第２画像表示と、第３画像表示と、を前記画像表示手段に表示させることが可能であり、

前記第１画像表示は、遊技機が、遊技上の利益が電子的に計数される仕様の特定遊技機であることを報知する表示（例えばロゴ表示Ｌ１）であり、

前記第２画像表示は、前記特定遊技機に関する注意喚起表示（例えば補足説明表示Ｅ）であり、

前記第３画像表示は、のめり込みに対する注意喚起表示（例えばのめり込み防止表示Ｎ）であり、

前記第１画像表示と前記第２画像表示は、色が同じようになっている。

【０３２６】

前記第１画像表示と前記第２画像表示は、色が同じようになっているため、前記第２画像表示が前記第１画像表示と関連する表示であること、すなわち、前記第２画像表示が、遊技上の利益が電子的に計数される仕様の特定遊技機に関する注意喚起表示であることを、遊技者にとってわかりやすいもの（認識されやすいもの）とすることができる。換言すると、遊技者は、一見して、前記第２画像表示が前記第１画像表示に関連する表示であることを把握できる。これにより、所定の表示（前記第１画像表示および前記第２画像表示）に関して、遊技者の理解のしやすさを向上させることができる。

【０３２７】

また、本実施形態の遊技機では、前記第１画像表示および前記第２画像表示の色は、前記第３画像表示の色と異なっている。このため、遊技者は、特定遊技機に関する表示（前記第１画像表示および前記第２画像表示）と、のめり込みに対する注意喚起表示（前記第３画像表示）と、が異なる表示であることを、より認識しやすい。換言すると、遊技者は、両者を区別して認識することができる。

【０３２８】

また、本実施形態の遊技機では、前記第１画像表示、前記第２画像表示および前記第３画像表示は、背景が白色となっている状況で、同じ期間の間、表示される。このため、前記第１画像表示、前記第２画像表示および前記第３画像表示をより目立たせ、遊技者に、より認識されやすいものとすることができる。また、各表示の表示期間を同じ期間とせずに異なる期間とした場合における、演出画像等の他の表示の表示期間が減少してしまうという問題が生じるのを防ぐことができる。

【０３２９】

また、本実施形態の遊技機では、前記第２画像表示は、前記第３画像表示よりも前記第１画像表示の近くに表示される。このため、前記２画像表示が前記第１画像表示と関連する表示であることを、さらに認識されやすいものとすることができる。

【０３３０】

次に、下パネル９１（パネルユニット）について説明する。

【０３３１】

図３３に示すように、下パネル９１は、前パネル１０２と、シート１１０（デザインシート）と、後パネル１０３と、を備えている。シート１１０は、前パネル１０２と、後パネル１０３と、に挟まれる（挟持される）ようになっている。下パネル９１は、枠体１２０に嵌められて（周辺部分を前方から枠体１２０に覆われて）、下部前面扉ＤＤに取り付けられる。枠体１２０は、有色の樹脂で形成されている。また、枠体１２０は、開口１２

１を有しており、開口１２１を介して下パネル９１が露出するようになっている。なお、図示を省略するが、下パネル９１の後方に、スピーカＳＰが配置されている。下パネル９１における、前方から見てスピーカＳＰと重なる位置には、複数の孔が設けられていてもよい。

【０３３２】

（シート１１０）

シート１１０は、透明な（透光性が高い）基材（フィルム）の裏面に、キャラクタ等の表示物が印刷されて形成された、シート状の部材（装飾部材）である。下パネル９１の後方には複数のＬＥＤ１３１（照明手段）（ＬＥＤ１３１が配置されたＬＥＤ基板）が配置されており、ＬＥＤ１３１からの光がシート１１０（下パネル９１）に照射されるようになっている。換言すると、シート１１０は発光（点灯）可能となっている。

【０３３３】

図３２は、下パネル９１を正面側から見た図であって、前パネル１０２の図示を省略している。シート１１０の右上部には、ロゴ表示Ｌ２（第１印刷表示）が印刷されている。下パネル９１（シート１１０）にロゴ表示Ｌ２が表示されていることで、遊技者は、遊技機がスマスロ（登録商標）であることを外観から認識（識別）できる。

【０３３４】

ロゴ表示Ｌ２は、紫色部分と白色部分とで構成されている。ロゴ表示Ｌ２における紫色部分は、Ｃ５０％、Ｍ８０％、Ｙ０％、Ｋ０％の配色の塗料が印刷されている。また、ロゴ表示Ｌ２おける白色部分は、Ｃ０％、Ｍ０％、Ｙ０％、Ｋ０％の配色の塗料が印刷されている。ロゴ表示Ｌ２では、紫色部分が占める割合が比較的大きく、ロゴ表示Ｌ２は、紫色であるということができる。なお、当該紫色は、ロゴ表示Ｌ２における白色ではない部分の色（特定色）ということもできる。

【０３３５】

図３２に示すように、ロゴ表示Ｌ２は、外周に沿って形成された（施された）白色の縁取り部Ｗ（白縁部Ｗ）を備えている。白縁部Ｗは、一定の幅となっており、例えば、約１．５ｍｍの幅となっている。なお、ロゴ表示Ｌ２は、上下方向の幅が例えば約４０ｍｍとなっていて、左右方向の幅が例えば約５０ｍｍとなっている。

【０３３６】

シート１１０において、ロゴ表示Ｌ２の大きさ（面積）は、後述する機種名表示１１１の大きさや、背景１１２の大きさよりも相対的に小さくなっている。換言すると、シート１１０では、機種名表示１１１や背景１１２（キャラクタＰ）が、ロゴ表示Ｌ２よりも大きく表示されている。この場合に、ロゴ表示Ｌ２の視認性低下を抑制する必要がある。

【０３３７】

シート１１０には、機種名表示１１１（第２印刷表示）が印刷されている。機種名表示１１１は、スロットマシンの機種名（「ＡＢＣ」とする）に関する表示であって、文字を含む表示となっている。機種名表示１１１は、ロゴ表示Ｌ２と異なる色となっている。換言すると、機種名表示１１１では、紫色（特定色）が使用されていない。また、機種名表示１１１は、ロゴ表示Ｌ２と重ならない位置に設けられている（重なる部分を有していない）。本実施形態では、機種名表示１１１は、シート１１０の左側（左上部）に印刷されている。換言すると、機種名表示１１１とロゴ表示Ｌ２は、所定の距離を離して配置されている。所定の距離を確保することで、両者を区別して認識することが、より容易となる。

【０３３８】

シート１１０には、背景１１２（第３印刷表示）が印刷されている。背景１１２は、例えば、キャラクタや風景等の表示物を含む。背景１１２は、例えば機種名表示１１１を主要題材とした背景となっている。本実施形態では、背景１１２は、キャラクタＰを含んでいる。背景１１２（キャラクタＰ）は、ロゴ表示Ｌ２と異なる色となっている。換言すると、背景１１２では、紫色（特定色）が使用されていない。本実施形態では、背景１１２（背景１１２の少なくとも一部）は、ロゴ表示Ｌ２と重なっていて（互いに重なる位置に

設けられていて）、ロゴ表示Ｌ２が背景１１２よりも手前側に視認されるようになっている。本実施形態では、キャラクタＰの髪の毛の部分とロゴ表示Ｌ２とが重なっている。なお、当該重なる部分を、キャラクタＰの顔部分ではなく、キャラクタＰの髪の毛の部分とすることで、キャラクタＰの顔部分がロゴ表示Ｌ２に覆われて、キャラクタＰの視認性が低下するのを抑制できる。

【０３３９】

図３４は、シート１１０の、ロゴ表示Ｌ２を含む部分の概略断面図である。シート１１０の透明な基材１１３（フィルム）の裏側（裏面）には、ロゴ表示Ｌ２およびキャラクタＰ（髪の毛の部分）が印刷されている。ロゴ表示Ｌ２の紫色部分は、まずＣ５０％が印刷され、その上にＭ８０％が印刷されている。なお、「上」とは、より裏側（後方側）を指す。シート１１０は、最も裏側（最も上側）に、白色の層が全体に印刷（裏打ち印刷）されるようになっている。ロゴ表示Ｌ２における白色部分（白縁部Ｗを含む）は、白色の裏打ち印刷により形成されている。なお、白色の層が全体に印刷されるとは、完全に全体を覆うように印刷されるものに限らず、白色が部分的に印刷されない箇所（例えば周縁部分）があってもよい。換言すると、白色の層が略全体に印刷されるものであればよい。

【０３４０】

シート１１０の透明な基材１１３の裏側には、キャラクタＰの髪の毛の部分を表す黒色部分が印刷されている。この黒色部分（背景１１２）は、ロゴ表示Ｌ２の範囲内には印刷されていない。換言すると、黒色部分（背景１１２）は、ロゴ表示Ｌ２の範囲内では印刷が除外されている。仮に、ロゴ表示Ｌ２の範囲内に背景１１２（キャラクタＰの髪の毛の部分）が印刷されていた場合、換言すると、ロゴ表示Ｌ２の裏（上）に背景１１２が印刷されていた場合、ＬＥＤ１３１からの光が照射された際に（発光した際に）、背景１１２の色が混ざってしまうことにより、ロゴ表示Ｌ２の視認性が低下してしまうという問題が生じる。本実施形態のように、ロゴ表示Ｌ２の範囲内では背景１１２の印刷を除外することで、そのような視認性低下の問題が生じるのを防止できる。

【０３４１】

図３２に戻る。背景１１２について、白縁部Ｗ（縁取り部）の外側であって、白縁部Ｗに隣接する部分には、白縁部Ｗと同色（白色）の部分（印刷部）が存在しないようになっている。同色の部分が存在しないことで、ロゴ表示Ｌ２の輪郭（境界）をより明確にし、はっきりさせることができる。また、白縁部Ｗ（白色部分）を設けることで、仮に、印刷のずれが生じた場合に、背景１１２（キャラクタＰの髪の毛の部分）が、白縁部Ｗと重なったとしても、ロゴ表示Ｌ２の紫色部分と重なるのを抑制できる。よって、ＬＥＤ１３１からの光が照射された際に、当該紫色部分の視認性が低下するのを抑制できる。

【０３４２】

図３４に示すように、シート１１０の裏面（背面）は、最も裏側に、白色の層が全体に印刷（裏打ち印刷）されるようになっている。また、ロゴ表示Ｌ２における白色部分（白縁部Ｗを含む）は、当該印刷により形成されている。例えば、ロゴ表示Ｌ２における白色部分が裏打ち印刷ではなく、部分的に白色を印刷する方法により形成されていた場合、当該印刷が施され、かつ、最後に裏打ち印刷が施されることとなる。換言すると、白色部分が二重に印刷されることとなる。本実施形態では、部分的な白色の印刷は省略し、裏打ち印刷によりロゴ表示Ｌ２における白色部分を形成している（裏打ち印刷を兼用している）。このため、印刷の工程を減らすことができ、シート１１０の生産効率の向上や、シート１１０の低コスト化を実現できる。

【０３４３】

また、裏打ち印刷により、ロゴ表示Ｌ２における紫色部分の裏側、背景１１２（キャラクタＰ）の裏側、機種名表示１１１の裏側などにも、白色の層（白色部分）が設けられている。当該白色を印刷することで、裏面（背面）側から光を照射した際に透けないようにすることができる。

【０３４４】

本実施形態では、下パネル９１のシート１１０にロゴ表示Ｌ２、機種名表示１１１およ

び背景１１２を設けた場合について説明したが、下パネル９１のシート１１０に限らず他のパネル（上パネルやサイドパネル）のシートに、ロゴ表示Ｌ２、機種名表示１１１および背景１１２が設けられていてもよい。

【０３４５】

（変形例）

図３５に示すように、シート１１０の右下部にロゴ表示Ｌ２が設けられ、かつ、ロゴ表示Ｌ２の周囲（例えば下方）に、補足説明表示Ｅが表示（印刷）されていてもよい。本例における補足説明表示Ｅは、紫色で塗り潰された長方形状の領域に「計数忘れ及びカードの取り忘れや盗難にはご注意ください。」という文字（白抜き文字）が表示されたものとなっている。補足説明表示Ｅは、紫色となっている。ロゴ表示Ｌ２と補足説明表示Ｅは、色（色合い）が同じようになっている（色合いを同じようにしている）。換言すると、補足説明表示Ｅは、シート１１０の右下部に設けられ、ロゴ表示Ｌ２と同じ色の印刷となっている。また、補足説明表示Ｅにおける白抜き文字は、ロゴ表示Ｌ２の縁取り部（白縁部）を含む白色の部分と同様に、シート１１０の全体に印刷された白色の層によって形成されている。

【０３４６】

なお、本例では、ロゴ表示Ｌ２の周囲および補足説明表示Ｅの周囲に、外周に沿って黒色の縁取り（黒縁部）が形成されている。黒縁部の幅は、例えば約３～５ｍｍ程度となっている。黒縁部を設けることで、背景１１２との境界をより明確なものとし、ロゴ表示Ｌ２および補足説明表示Ｅを目立たせることができる。また、印刷ずれが生じた場合であっても、背景１１２とロゴ表示Ｌ２（補足説明表示Ｅ）とが重なりにくく、ロゴ表示Ｌ２（補足説明表示Ｅ）の視認性が低下するのを防ぐことができる。本例において、ロゴ表示Ｌ２は、外周に沿って形成された（施された）白色の縁取り部（白縁部）を備え、白縁部に隣接する部分（外側）は黒縁部となっていて、白縁部と同色（白色）の部分が存在しないようになっている。

【０３４７】

また、ロゴ表示Ｌ２は、背景１１２のみならず、機種名表示１１１と重なるように表示されてもよい。この場合、機種名表示１１１よりも手前にロゴ表示Ｌ２が視認されるようになっている。また、ロゴ表示Ｌ２の範囲内に、背景１１１も機種名表示１１１も印刷されていないようになっている。

【０３４８】

本実施形態の遊技機は、

シート（例えばシート１１０）を備えるパネル（例えば下パネル９１）と、

前記パネルに光を照射可能な照明手段（例えばＬＥＤ１３１）と、を備え、

前記シートには、第１印刷表示（例えばロゴ表示Ｌ２）と、第２印刷表示（例えば機種名表示１１１）と、第３印刷表示（例えば背景１１２）と、が含まれ、

前記第１印刷表示は、遊技機が、遊技上の利益が電子的に計数される仕様の遊技機であることを報知する表示であり、

前記第２印刷表示は、遊技機の機種名に関する表示であり、

前記第３印刷表示は、背景であり、

前記第３印刷表示の手前に、前記第１印刷表示が視認されるようになっていて、

前記第１印刷表示の範囲内に、前記第３印刷表示が印刷されていない。

【０３４９】

仮に、前記第１印刷表示の範囲内に前記第３印刷表示が印刷されている場合、前記シートに前記照明手段からの光が照射された際に、前記第３印刷表示が妨げとなって（前記第３印刷表示の色が混ざって）、前記第１印刷表示の視認性が低下するという問題が生じ得る。本実施形態では、前記第１印刷表示の範囲内に、前記第３印刷表示が印刷されていない。このため、光が照射された際に前記第１印刷表示（所定の表示）の視認性が低下する、という問題が生じるのを防ぐことができる。

【０３５０】

また、本実施形態の遊技機では、前記第１印刷表示は、外周に沿って形成された縁取り部を備え、前記縁取り部の外側であって、前記縁取り部と隣接する部分には、前記縁取り部と同色の部分が存在していない。このため、前記第１印刷表示の輪郭（境界）をより明確にし、はっきりさせ、前記第１印刷表示を目立たせることができる。また、前記縁取り部を設けることで、印刷ずれが生じた場合に、前記第３印刷表示（背景）と、前記第１印刷表示における前記縁取り部よりも内側の部分と、が重なるのを抑制できる。これにより、光が照射された際における前記第１印刷表示の視認性が低下するのを防ぐことができる。

【０３５１】

また、本実施形態の遊技機では、前記第１印刷表示は、白色の部分を備え、前記白色の部分が、前記シートの全体に印刷された白色の層によって形成されている。仮に、前記第１印刷表示における前記白色の部分が、前記白色の層ではなく、部分的な白色の印刷により形成されている場合、当該印刷と、前記白色の層の印刷とが２重で施されることとなる。本実施形態では、当該印刷は施されず、前記白色の部分が、前記白色の層で形成されている。このため、印刷の工程を減らし、シートの生産効率を向上させることができ、シートの低コスト化を実現することができる。

【０３５２】

上述のとおり、下パネル９１にロゴ表示Ｌ２が設けられているため、遊技者は、遊技機がスマスロ（登録商標）であることを外観から認識（識別）できる。下パネル９１には、ロゴ表示Ｌ２の他に、機種名表示１１１や背景１１２が設けられていることから、ロゴ表示Ｌ２が目立たなくなるのを抑制する必要がある。換言すると、ロゴ表示Ｌ２が、より目立つようにする必要がある。以下、ロゴ表示Ｌ２という場合、ロゴ表示Ｌ２が、図３５で示した補足説明表示Ｅ（下パネル９１の補足説明表示Ｅ）を含むものであってもよい。なお、図３５で説明した黒縁部は、当該ロゴ表示Ｌ２に含まれないものとする。

【０３５３】

図３２を用いて説明する。ここで、ロゴ表示Ｌ２における紫色（白色ではない部分の色）を特定色とする。機種名表示１１１では、ロゴ表示Ｌ２に係る特定色（紫色）は使用されていない。換言すると、ロゴ表示Ｌ２は、機種名表示１１１では用いられていない色（配色）で印刷されている。ロゴ表示Ｌ２と機種名表示１１１は、ともに文字を含んでいるが、ロゴ表示Ｌ２を紫色とすることで、機種名表示１１１と区別させ、より目立たせることができる。これにより、ロゴ表示Ｌ２を、遊技者に認識されやすいものとすることができる。

【０３５４】

また、背景１１２では、ロゴ表示Ｌ２に係る特定色（紫色）は使用されていない。換言すると、ロゴ表示Ｌ２は、背景１１２では用いられていない色で印刷されている。ロゴ表示Ｌ２は、背景１１２の手前に視認されるもの（背景１１２と重なっているもの）であるが、ロゴ表示Ｌ２を紫色とすることで、背景１１２と区別させ、より目立たせることができる。これにより、ロゴ表示Ｌ２を、遊技者に認識されやすいものとすることができる。

【０３５５】

シート１１０において、ロゴ表示Ｌ２、機種名表示１１１、背景１１２以外のその他の表示が設けられていてもよい。本実施形態では、ロゴ表示Ｌ２を含む（ロゴ表示Ｌ２が設けられている）１つのシート１１０（下パネル９１）の全体において、ロゴ表示Ｌ２以外の部分で、ロゴ表示Ｌ２に係る特定色（紫色）は使用されていない。換言すると、当該特定色は、ロゴ表示Ｌ２でのみ使用されている。つまり、ロゴ表示Ｌ２は、その他の表示（機種名表示１１１や背景１１２）では用いられていない配色で印刷されている。このため、ロゴ表示Ｌ２を、その他の表示（機種名表示１１１や背景１１２）と区別させ、より目立たせることができる（紛れてしまうのを抑制できる）。これにより、ロゴ表示Ｌ２を、遊技者に認識されやすいもの（遊技者を惹き付けやすいもの）とすることができる。

【０３５６】

スロットマシンでは、下パネル９１の他に、上パネルやサイドパネルが設けられていて

もよい。その場合、上パネルやサイドパネルもシートを備えている。当該特定色（紫色）は、遊技機に設けられているすべてのシートにおいて使用されておらず、ロゴ表示Ｌ２を含むシートにおいて、ロゴ表示Ｌ２でのみ使用されている色であってもよい。このように構成することで、ロゴ表示Ｌ２を、より目立つものとし、遊技者に認識されやすいものとすることができる。

【０３５７】

また、スロットマシンは、外観を構成する樹脂製の意匠部材等を備えている。当該特定色（紫色）は、当該スロットマシンの外観の全体において使用されておらず、ロゴ表示Ｌ２でのみ使用されている色であってもよい。

【０３５８】

図３６に示すように、スロットマシンの傍ら（右側）（右隣）には専用ユニット５０が配置されている。上述のとおり、遊技者は、専用ユニット５０に対して、貸出ボタンＢ１０による貸出操作や。返却ボタンＢ１１によるカード返却操作等を行うことができる。ロゴ表示Ｌ２をシート１１０における右側（右端側）に設けて、ロゴ表示Ｌ２の位置を専用ユニット５０に近い位置とすることで、ロゴ表示Ｌ２が専用ユニット５０と関連性を有するものであることを示すことができる。

【０３５９】

また、スロットマシンは、計数ボタンＢ８（計数操作手段）を備えており、遊技者は、メダル保持部に保持されている電子化メダルを専用ユニット５０に返却する（クレジットを計数する）際に計数ボタンＢ８を操作（押下）する。スロットマシンを前方（正面）から見た場合に、ロゴ表示Ｌ２は、計数ボタンＢ８の鉛直方向（鉛直下方側、真下側、前方から見た場合の下方側）に設けられている。ロゴ表示Ｌ２をシート１１０における右側（右端側）に設け、かつ、ロゴ表示Ｌ２の位置を計数ボタン２１２の下方の位置とすることで、ロゴ表示Ｌ２が計数ボタン２１２と関連性を有するものであることを示すことができる。また、ロゴ表示Ｌ２と、計数ボタン２１２と、専用ユニット５０と、が関連性を有するものであることを示すことができる。

【０３６０】

また、スロットマシンは、計数される遊技価値数を表示可能な遊技メダル数表示装置７０（遊技価値（数）表示手段）を備えている。遊技メダル数表示装置７０は、計数ボタンＢ８の近傍に設けられており、遊技メダル数を表示可能な表示器となっている。ここで、計数ボタンＢ８と遊技メダル数表示装置７０とを備える構成を、計数ボタンユニット２１３（計数手段）とすると、ロゴ表示Ｌ２は、計数ボタンユニット２１３の鉛直方向（鉛直下方、鉛直方向における下方側）に設けられている。ロゴ表示Ｌ２と計数ボタンユニット２１３は、前方（手前）から見た場合に、鉛直方向に沿う仮想直線上に位置する位置関係となっている。

【０３６１】

前パネル１０２（図３３）は、透明な（透光性を有する）樹脂で板状に形成されている。前パネル１０２は、シート１１０の前面（表面）を覆い、シート１１０を保護している。また、後パネル１０３（図３３）は、透明な（透光性を有する）樹脂で板状に形成されている。後パネル１０３は、シート１１０の後面（裏面）を覆い、シート１１０を保護している。また、後パネル１０３の裏側（後方側）には、複数のＬＥＤ１３１が配置された基板（ＬＥＤ基板、バックライト基板）が設けられている。

【０３６２】

図３７に示すように、前パネル１０２における前面には、シボ部１０２ａ（シボ加工部）が設けられている。シボ部１０２ａは、前パネル１０２の外周（外縁）に沿って、前パネル１０２の縁部分（周縁部）に帯状に設けられている。シボ部１０２ａは、外縁から内側に向かう所定距離ｄの範囲に設けられており、当該所定距離ｄは、例えば、約５ｍｍとなっている。換言すると、シボ部１０２ａの幅は、約５ｍｍとなっている。なお、シボは、金型に細かい凹凸を設けることにより形成されているが、これに限らず、エッチングによる化学処理やサンドブラスト等により形成されてもよい。また、シボ部１０２ａは、前

パネル１０２の裏面側（背面側）に設けられているものであってもよい。
【０３６３】
前方から枠体１２０（図３３）の開口１２１を介して下パネル９１を見た場合に、開口１２１の内側に、帯状のシボ部１０２ａ（約５ｍｍ）がはみ出る（現れる）ようになっている。シボ部１０２ａの内縁と開口１２１は、相似形となっていて、シボ部１０２ａの内縁の方が開口１２１よりも小さく（内側に）形成されている。
【０３６４】
前パネル１０２の厚さは、約３ｍｍとなっている。開口１２１から内側にシボ部１０２ａがはみ出す距離（約５ｍｍ）は、前パネル１０２の厚さ（約３ｍｍ）よりも大きくなっている。このため、遊技者が前パネル１０２を介して、スロットマシン１０の内部を覗こうとした場合であっても、スロットマシン１０の内部（内部機器）や、シート１１０の外縁（端部）を視認できないようになっている。換言すると、遊技者がシボ部１０２ａに対して、所定の角度（約４５°～６０°）で覗き込んだ場合であっても、スロットマシン１０の内部や、シート１１０の外縁が視認できないようになっている。
【０３６５】
前パネル１０２のシボ部１０２ａは、シート１１０（図３２）の外縁部分と対向している（重なるようになっている）。図３７に示すように、シート１１０のロゴ表示Ｌ２は、前方から見て、前パネル１０２のシボ部１０２ａと重ならない位置に設けられている。ロゴ表示Ｌ２の縁と、シボ部１０２ａ（の内縁）との距離（最短距離）は、例えば、約５ｍｍとなっている。このため、ロゴ表示Ｌ２がシボ部１０２ａに覆われて（隠れて、埋もれて）、ロゴ表示Ｌ２の視認性が低下するのを抑制できる。
【０３６６】
また、前パネル１０２にシボ部１０２ａを設けることで、針金等の部材を挿入しにくいものとし、不正対策性能を向上させることができる。
【０３６７】
本実施形態の遊技機は、
シート（例えばシート１１０）を備えるパネル（例えば下パネル９１）と、
前記パネルに光を照射可能な照明手段（例えばＬＥＤ１３１）と、を備え、
前記シートには、第１印刷表示（例えばロゴ表示Ｌ２）と、第２印刷表示（例えば機種名表示１１１）と、第３印刷表示（例えば背景１１２）と、が含まれ、
前記第１印刷表示は、遊技機が、遊技上の利益が電子的に計数される仕様の遊技機であることを報知する表示であり、
前記第２印刷表示は、遊技機の機種名に関する表示であり、
前記第３印刷表示は、背景であり、
前記第１印刷表示における白色ではない部分の色を特定色とすると、
前記第２印刷表示では、前記特定色が使用されていない。
【０３６８】
前記第２印刷表示（機種名表示）では、前記第１印刷表示に係る前記特定色が使用されていない。このため、前記シートにおいて、前記第１印刷表示（遊技上の利益が電子的に計数される仕様の遊技機であることを報知する表示）を、より目立たせることができる。これにより、前記第１印刷表示（所定の表示）を、遊技者に、より認識されやすいものとすることができる。
【０３６９】
また、本実施形態の遊技機は、
シート（例えばシート１１０）を備えるパネル（例えば下パネル９１）と、
前記パネルに光を照射可能な照明手段（例えばＬＥＤ１３１）と、を備え、
前記シートには、第１印刷表示（例えばロゴ表示Ｌ２）と、第２印刷表示（例えば機種名表示１１１）と、第３印刷表示（例えば背景１１２）と、が含まれ、
前記第１印刷表示は、遊技機が、遊技上の利益が電子的に計数される仕様の遊技機であることを報知する表示であり、

前記第２印刷表示は、遊技機の機種名に関する表示であり、
前記第３印刷表示は、背景であり、
前記第３印刷表示の手前に、前記第１印刷表示が視認されるようになっていて、
前記第１印刷表示における白色ではない部分の色を特定色とすると、
前記第３印刷表示では、前記特定色が使用されていない。

【０３７０】

前記第３印刷表示（背景）の手前に前記第１印刷表示が視認されるようになっているが、前記第３印刷表示（背景）では、前記第１印刷表示に係る前記特定色が使用されていない。このため、前記シートにおいて、前記第１印刷表示（遊技上の利益が電子的に計数される仕様の遊技機であることを報知する表示）を、より目立たせることができる。これにより、前記第１印刷表示（所定の表示）を、遊技者に、より認識されやすいものとすることができる。

【０３７１】

また、本実施形態の遊技機は、計数する際に操作される計数操作手段（例えば計数ボタンＢ８）と、計数される遊技価値数を表示する遊技価値表示手段（例えば遊技メダル数表示装置７０）と、を有する計数手段（例えば計数ボタンユニット２１３）を備え、前記第１印刷表示は、遊技機の傍らに配置される所定の専用ユニット（例えば専用ユニット５０）側に設けられており、かつ前記第１印刷表示は、前記計数手段の鉛直方向に設けられている。このため、前記第１印刷表示（遊技上の利益が電子的に計数される仕様の遊技機であることを報知する表示）と、前記計数手段（計数ボタンユニット２１３）と、が互いに関連性を有していることを、遊技者に認識されやすいようにすることができる。

【０３７２】

また、本実施形態の遊技機は、前記シートの前側に配置される前パネル（例えば前パネル１０２）を備え、前記前パネルは、周縁部に形成されたシボ部（例えばシボ部１０２ａ）を備え、前方から見た場合に、前記第１印刷表示が、前記シボ部と重ならない位置に設けられている。このため、前記第１印刷表示（遊技上の利益が電子的に付与される仕様の遊技機であることを報知する表示）が前記シボ部に覆われ、前記第１印刷表示の視認性が低下するのを抑制できる。

【０３７３】

以上、本実施形態では、スマスロ（登録商標）であるスロットマシンを例にとり説明したが、本発明は、スマパチ（登録商標）であるパチンコ遊技機にも適用可能である。図３８に示すパチンコ遊技機１０００は、スマートパチンコ（登録商標）である。パチンコ機１０００では、電子的情報としての遊技価値が用いられ、遊技価値が消費されたり、遊技価値が付与されたりすることによって遊技が行われる。パチンコ遊技機１０００は、遊技媒体としての遊技球（物理的な遊技球）を内部で循環させることで、遊技球に直接触らずに電子情報としての遊技価値を用い、遊技価値が消費されたり、遊技価値が付与されたりすることによって遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機となっている。

【０３７４】

図３８に示すようにパチンコ遊技機１０００は、上パネル（上部パネル）５００を備えている。上パネル５００は、上述の下パネル９１と同様に構成されており、シート５１０（図３９）を備えている。また、シート５１０は、上述のシート１１０と同様に形成されており、背面側から光が照射されるようになっている。シート５１０は、第１の表示（ロゴ表示Ｌ３）と、第２の表示（機種名表示１１１）と、第３の表示（背景１１２）と、を含んでいる。

【０３７５】

シート５１０において、第１の表示（ロゴ表示Ｌ３）と、第２の表示（機種名表示１１１）と、第３の表示（背景１１２）と、の関係は、上述のシート１１０における、第１の表示（ロゴ表示Ｌ１）と、第２の表示（機種名表示１１１）と、第３の表示（背景１１２）と、の関係と同様に構成されている。ただし、ロゴ表示Ｌ３がシート５１０における左側に設けられ、機種名表示１１１がシート５１０における右側に設けられている点が相違

する。図３８に示すようにパチンコ遊技機１０００の左側（傍ら）には、遊技者が貸出操作やカード返却操作等を行うカードユニット（専用ユニット２０１）が配置されている。ロゴ表示Ｌ３は、専用ユニット２０１側に設けられている。このため、ロゴ表示Ｌ３と専用ユニット２０１とが関連性を有するものであることを示すことができる。

【０３７６】

ロゴ表示Ｌ３（図３９）は、遊技機がスマートパチンコ（登録商標）であることを示す（報知する）表示となっている。換言すると、ロゴ表示Ｌ３は、遊技機が、遊技上の利益が電子的に計数（付与）される仕様の遊技機（特定遊技機）であることを報知する表示となっている。ロゴ表示Ｌ３は青色となっている。ロゴ表示Ｌ３は、青色部分と白色部分とを有しており、青色部分の占める割合が比較的大きく、ロゴ表示Ｌ３は、青色であるということができる。なお、当該青色は、ロゴ表示Ｌ３における白色ではない部分の色（特定色）ということもできる。

【０３７７】

青色部分のＣＭＹＫ値は、Ｃ８５％、Ｍ５０％、Ｙ０％、Ｋ０％となっている。また、白色部分のＣＭＹＫ値は、Ｃ０％、Ｍ０％、Ｙ０％、Ｋ０％となっている。ロゴ表示Ｌ３はスマパチ（登録商標）という文字を含む表示となっており、当該文字は白抜き文字（縁が青色の白抜き文字）となっている。

【０３７８】

また、図３９に示すように、ロゴ表示Ｌ３は、外周に沿って形成された（施された）白色の縁取り部Ｗ（白縁部Ｗ）を備えている。白縁部Ｗは、一定の幅となっており、例えば、約１．５ｍｍの幅となっている。なお、ロゴ表示Ｌ３は、上下方向の幅が例えば約４２ｍｍとなっていて、左右方向の幅が例えば約４６ｍｍとなっている。

【０３７９】

図３８において、符号Ｘで示した部分には、図示を省略しているが、パチンコ遊技機１０００における計数ボタンユニット（計数手段）が設けられている。計数手段は、計数操作手段（計数ボタン）と遊技価値（数）表示装置（遊技メダル数表示装置）とを備えている。ロゴ表示Ｌ３は、計数ボタンユニットの鉛直方向（鉛直上方、鉛直方向における上方側）に設けられている。ロゴ表示Ｌ３と計数ボタンユニットは、前方（手前）から見た場合に、鉛直方向に沿う仮想直線上に位置する位置関係となっている。

【０３８０】

なお、図３５で示した例と同様に、ロゴ表示Ｌ３の下方に、補足説明表示Ｅが設けられていてもよい。また、単にロゴ表示Ｌ３という場合に、当該補足説明表示Ｅを含むもの（当該補足説明表示Ｅと一体となったもの）であってもよい。

【０３８１】

本発明は、上述した実施の形態に限定されず、その要旨を逸脱しない範囲で、任意の構成要素の変形、もしくは任意の構成要素の省略等が可能である。例えば、スロットマシン１０の遊技制御形態および構成等は前述した実施の形態のそれに限定されない。

【０３８２】

３．変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせて採用することができる。

【０３８３】

上記実施形態では、遊技メダル数クリア信号の出力開始タイミングと特定クリア報知の開始タイミングを同期させる場合を例に取り説明したが、同期させなくてもよく、遊技メダル数クリア信号の出力開始タイミングが特定クリア報知の開始よりも先であってもよいし後であってもよい。

【０３８４】

また上記実施形態では、遊技メダル数クリア信号の出力終了タイミングと特定クリア報知の終了タイミングを同期させる場合を例に取り説明したが、同期させなくてもよく、遊

技メダル数クリア信号の出力終了タイミングが特定クリア報知の終了よりも先であってもよいし後であってもよい。

【０３８５】

また上記実施形態では、遊技メダル数クリア信号の出力と特定クリア報知を同一時間実行する場合を例に取り説明したが、遊技メダル数クリア信号の出力時間よりも長い時間または短い時間、特定クリア報知を実行するようにしてもよい。

【０３８６】

また上記実施形態では、遊技メダル数クリア信号の出力および特定クリア報知について所定時間（例えば、５ｓｅｃ）が経過したら終了する場合を例に取り説明したが、所定時間（例えば、５ｓｅｃ）が経過する前にエラー状態に移行した場合には、エラーの解除後、再度最初から計時を開始するようにしてもよい。

【０３８７】

また上記実施形態では、状態表示装置８０のドット表示部ＤＰを点灯させることによって特定クリア報知を実行する場合を例に取り説明したが、特定クリア報知では、所定の音声（例えば、「クレジットをクリアしました」などの音声）をスピーカＳＰから出力するようにしてもよい。

【０３８８】

また上記実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、遊技メダル数をクリアしてから遊技メダル数クリア信号の出力と特定クリア報知を実行する場合を例に取り説明したが、遊技メダル数クリア信号の出力または特定クリア報知を開始してから遊技メダル数をクリアしてもよい。

【０３８９】

また上記実施形態では、特定クリア報知に用いる状態表示装置８０をメダル数制御基板３０上に設けた場合を例に取り説明したが、状態表示装置８０を筐体内の他の場所に設けてもよく、リールユニット３１０の上方や下方に設けてもよいし、上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤの裏面に設けてもよい。

【０３９０】

また上記実施形態では、状態表示装置８０を用いて特定クリア報知を実行する場合を例に取り説明したが、メダル数制御基板３０が制御するデバイスであれば状態表示装置８０に限られるものではなく、例えば、遊技メダル数表示装置７０を用いて特定クリア報知を実行するようにしてもよい。

【０３９１】

また上記実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、専用ユニット５０との通信を開始する前に通信許可処理を行う場合を例に取り説明したが、通信許可処理は実行しなくてもよく、通信許可フラグを設けなくてもよい。この例では、図１４に示すステップＳ１９５の処理を設けなくてもよい。すなわちメインＣＰＵ１０ａとの通信が確立したことを開始条件として、遊技メダル数クリア条件を満たしかつ開始条件を満たすと、遊技メダル数クリア信号を専用ユニット５０に送信し、特定クリア報知をメダル数制御基板３０の状態表示装置８０に実行させるようにしてもよい。

【０３９２】

また上記実施形態では、設定変更許可スイッチ２６２、設定変更スイッチ２６４を電源ユニットに設けた場合を例に取り説明したが、メイン基板１０に設けてもよい。

【０３９３】

また上記実施形態では、メダルＣＰＵ３０ａは、図１１に示すように、メインＣＰＵ１０ａから送信された起動時コマンドを正常受信するとメインＣＰＵ１０ａとの通信が確立したと判断する場合を例に取り説明したが、受信した起動時コマンドが正常であることを要件とせず、メインＣＰＵ１０ａから送信された起動時コマンドを受信したことをもってメインＣＰＵ１０ａとの通信が確立したと判断するようにしてもよい。この例では、メダルＣＰＵ３０ａは、起動時コマンドのパリティビットが正常であるか否かを判定しなくてもよい。

【０３９４】
同様に、メインＣＰＵ１０ａは、図１１に示す返信コマンドの待ち状態において、メダルＣＰＵ３０ａから送信された返信コマンドを正常受信すると設定変更処理、状態復帰処理、またはコールドスタート処理に移行する場合を例に取り説明したが、受信した返信コマンドが正常であることを要件とせず、メダルＣＰＵ３０ａから送信された返信コマンドを受信すると次の処理に移行するようにしてもよい。この例では、メインＣＰＵ１０ａは、返信コマンドのパリティビットが正常であるか否かを判定しなくてもよい。
【０３９５】
また上記実施形態では、メインＣＰＵ１０ａは、電源投入時に、起動時コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信した後に設定変更処理、状態復帰処理、またはコールドスタート処理に移行させる場合を例に取り説明したが、設定変更処理、状態復帰処理、またはコールドスタート処理に移行させた後に起動時コマンドをメダルＣＰＵ３０ａに送信するようにしてもよい。
【０３９６】
また上記実施形態では、特定画像４５０の表示中に左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄによる音量変更操作が行われると、音量変更処理を行い、特定画像４５０の表示を継続しつつ変更後の現在の音量で操作音を出力する場合を例に取り説明したが、音量を変更せずに操作音を出力するようにしてもよい。
【０３９７】
また上記実施形態では、特定画像４５０の表示中に上ボタンＢ７Ａまたは下ボタンＢ７Ｂによる光量変更操作が行われると、光量変更処理を行い、特定画像４５０の表示を継続しつつ操作音を現在の音量で出力する場合を例に取り説明したが、光量を変更せずに操作音を出力するようにしてもよい。
【０３９８】
また上記実施形態では、メインＣＰＵ１０ａは、メダル数ＶＬ未接続信号のＯＮ状態が所定時間（例えば、１５４．９６ｍｓｅｃ）以上継続した場合に、内部状態をエラー状態として遊技の進行を制限する場合を例に取り説明したが、内部状態をエラー状態に設定することなく遊技の進行を制限するようにしてもよい。すなわちメインＣＰＵ１０ａが検出可能なエラーとして貸出装置接続エラーを設定しなくてもよい。またメインＣＰＵ１０ａは、エラー状態に設定した場合には、エラー種別を示す識別記号（エラーコード）を遊技情報表示部ＤＳに表示させ、サブＣＰＵ２０ａは、エラー種別を示す識別記号を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させるようにしてもよいが、メインＣＰＵ１０ａが検出可能なエラーとして貸出装置接続エラーを設定していない場合には、貸出装置接続エラーが発生した場合に貸出装置接続エラーを示す識別記号を表示せずに特定エラー報知を実行するようにしてもよい。
【０３９９】
また上記実施形態では、計数通知を送信する周期（例えば、３００ｍｓｅｃ）と、遊技メダル数表示装置７０の表示を更新する周期（タイマ割込みによる所定の表示周期：例えば、１ｍｓｅｃ）は独立して管理されているため、電子化メダルの計数処理のタイミングと、遊技メダル数表示装置７０の表示更新タイミングとの時間関係によっては、遊技メダル数表示装置７０における遊技メダル数の表示内容が実際の遊技メダル数と異なる状況が生じ得る場合を例に取り説明したが、計数ボタンＢ８の長押し操作が行われている間は、実際の遊技メダル数に関わらずに、遊技メダル数表示装置７０における遊技メダル数の表示として所定のカウントダウン演出表示を行うようにしてもよい。例えば、計数ボタンＢ８の長押し操作が行われている間は、遊技メダル数表示装置７０の５桁の表示部のうち一の位の数字を表示する第１表示部５１０と十の位の数字を表示する第２表示部５２０において「０」～「９」の数字を高速で循環させるカウントダウン表示を行い、百、千、万のそれぞれの位の数字を表示する第３表示部５３０～第５表示部５５０では、実際の遊技メダル数に基づいて数字を更新するようにしてもよい。計数ボタンＢ８の長押し操作により１５０枚の電子化メダルを専用ユニット５０に転送する場合を例に挙げて説明すると、図

４０（Ａ）に示すように、例えば、２５０枚の電子化メダルを保持している状態で計数ボタンＢ８の長押し操作が行われたとすると、図４０（Ｂ）に示すように、第３表示部５３０の表示「２」を維持しつつ、第１表示部５１０および第２表示部５２０においてカウントダウン表示が開始され、５０枚の電子化メダルが専用ユニット５０に転送されると、図４０（Ｃ）に示すように、遊技メダル数は２００枚であることから第３表示部５３０の表示は「２」に維持され、さらに５０枚（合計１００枚）の電子化メダルが専用ユニット５０に転送されると、図４０（Ｄ）に示すように、遊技メダル数は１５０枚となることから第３表示部５３０の表示が「２」→「１」に更新され、さらに５０枚（合計１５０枚）の電子化メダルが専用ユニット５０に転送され、計数ボタンＢ８の長押し操作が終了したとすると、図４０（Ｅ）に示すように、遊技メダル数は１００枚となることから「１００」の数字が表示される。このようにしても遊技メダル数表示装置７０の表示更新を不要に待つことなく計数処理を速やかに行うことができる。

【０４００】

また上記実施形態では、特定画像４５０の表示中に左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄに対する操作が行われると、音量変更処理を行い、特定画像４５０の表示を継続しつつ操作音を現在の音量で出力する場合を例に取り説明したが、貸出装置接続エラーとは異なる所定のエラー中（例えば、ドア開放エラー）では、左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄによる音量変更操作を無効とし、左ボタンＢ７Ｃまたは右ボタンＢ７Ｄに対する操作が行われても音量変更処理を実行せず操作音を出力しないようにしてもよいし、音量変更処理を実行しないが操作音は出力するようにしてもよい。同様に貸出装置接続エラーとは異なる所定のエラー中（例えば、ドア開放エラー）では、上ボタンＢ７Ａまたは下ボタンＢ７Ｂによる光量変更操作を無効とし、上ボタンＢ７Ａまたは下ボタンＢ７Ｂに対する操作が行われても光量変更処理を実行せず操作音を出力しないようにしてもよいし、光量変更処理を実行しないが操作音は出力するようにしてもよい。この例では、メインＣＰＵ１０ａは、専用ユニット５０との未接続状態において内部状態をエラー状態に設定しなくてもよい。

【０４０１】

また複数種類のエラーのうち音量変更操作や光量変更操作を無効とするエラーと音量変更操作や光量変更操作を有効とするエラーとが存在するようにしてもよい。

【０４０２】

また上記実施形態では、所定状況下で所定時間（例えば、６０秒）にわたって遊技が継続して行われなかった場合にデモ演出に移行させる場合を例に取り説明したが、精算ボタンＢ４に対する操作が行われた場合にもデモ演出（デモ画面）に移行させるようにしてもよいし、精算ボタンＢ４に対する操作に伴う精算処理が終了した場合にデモ演出（デモ画面）に移行させるようにしてもよい。

【０４０３】

また上記実施形態では、遊技機の電源が投入されている間は監視タイマーを常に作動させる場合を例に取り説明したが、監視タイマーによる計時を中断させるまたは監視タイマーを停止させる場合があってもよい。例えば、上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤが開かれたことをドアセンサが検出した場合に監視タイマーによる計時を中断し、開放状態の上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤが閉じられたことをドアセンサが検出した場合に、中断した監視タイマーによる計時を再開するようにしてもよい。すなわち上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤの開放に伴うドア開放エラー中（エラー状態中）は監視タイマーによる計時を一旦停止するようにしてもよい。このようにすれば、上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤの開放中にデモ演出が開始されることを防ぐことができる。ここで、上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤの開放中にデモ演出が開始されると上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤの開閉の前後で異なる演出が実行されることとなり違和感を与えるおそれがあるが、本変形例によれば、上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤの開閉の前後で異なる演出が実行されることによる違和感を与えないようにすることができる。

【０４０４】

また例えば、１回の遊技に関する処理が全て終了したことを契機として監視タイマーを作動させ、電子化メダルが投入状態に設定されたことを契機として監視タイマーを停止させるようにしてもよい。このようにすれば、電子化メダルが投入状態に設定されてない遊技状況においてデモ演出に移行させ、電子化メダルが投入状態に設定されている遊技状況ではデモ演出に移行させないようにすることができる。

【０４０５】

また例えば、メニュー画面に移行させるために遊技演出（遊技画面）またはデモ演出（デモ画面）の実行中にメニューボタンＢ６に対する操作が行われると、監視タイマーの計測値を初期値「０」に初期化（リセット）して監視タイマーによる計時を一旦停止し、遊技演出に復帰させるためにメニュー表示中にメニューボタンＢ６に対する操作が行われると、初期化（リセット）された監視タイマーによる計時を再開する（やり直す）ようにしてもよい。

【０４０６】

また上記実施形態では、メイン基板１０からの信号が入力される毎に監視タイマーによる計時をリセットする場合を例に取り説明したが、上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤが開放された場合または開放状態の上部前面扉ＵＤまたは下部前面扉ＤＤが閉じられた場合には監視タイマーによる計時をリセットしないようにしてもよい。

【０４０７】

また上記実施形態では、いずれかのリールが回転している状況で監視タイマーが所定時間（例えば、６０秒）を計時した場合に、デモ演出に替えてリール停止警告演出を実行させるようにしてもよい。この場合には、リール停止警告演出の実行とともに、スピーカＳＰの音量を消音に制御したり、スピーカＳＰの音量を低下させる制御を行うようにしてもよい。

【０４０８】

また上記実施形態では、設定確認モードでは遊技を行うことはできない場合を例に取り説明したが、設定確認モードでは、ベットボタンＢ０による電子化メダルの投入（ベット）、精算ボタンＢ４による電子化メダルの精算、計数ボタンＢ８による電子化メダルの計数などを実行可能としてもよい。

【０４０９】

また上記実施形態では、電子化メダルの投入受付中に設定確認モードに移行可能である場合を例に取り説明したが、精算処理の実行中に設定確認条件を満たすと設定確認モードに移行可能としてもよいし、精算処理の実行中は設定確認モードに移行させないようにしてもよい。

【０４１０】

また上記実施形態では、メインＣＰＵ１０ａは、コンプリート作動条件が成立した場合に内部状態をエラー状態として遊技の進行を制限する場合を例に取り説明したが、内部状態をエラー状態に設定することなく遊技の進行を制限するようにしてもよい。すなわちコンプリート機能の作動をメインＣＰＵ１０ａが検出可能なエラーとして設定しなくてもよい。またメインＣＰＵ１０ａは、エラー状態に設定した場合には、エラー種別を示す識別記号（エラーコード）を遊技情報表示部ＤＳに表示させ、サブＣＰＵ２０ａは、エラー種別を示す識別記号を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させるが、メインＣＰＵ１０ａが検出可能なエラーとしてコンプリートエラーを設定していない場合には、コンプリート作動条件が成立した場合にエラーコードを遊技情報表示部ＤＳに表示せずに、サブＣＰＵ２０ａがエラー報知を実行するようにしてもよい。

【０４１１】

また上記実施形態では、コンプリート機能による遊技進行の制限中に設定確認条件を満たすと設定確認モードに移行させる場合を例に取り説明したが、コンプリート機能による遊技進行の制限中は、設定確認モードに移行させないようにしてもよい。

【０４１２】

また上記実施形態では、ドア開放エラー監視処理において設定確認モードへの移行を管

理する場合を例に取り説明したが、ドア開放エラー監視処理では、貸出装置接続エラーやメダル数制御エラーの監視も行い、コンプリート機能による遊技進行の制限中にこれらのエラーを検出可能としてもよい。

【０４１３】

また上記実施形態では、戻りアドレス確認データおよび抽選テーブルのアドレスを示すデータとして共通部分を省略した省略アドレスデータを用意した場合を例に取り説明したが、省略アドレスデータでは、戻りアドレス確認データの最上位からの４ビット分のデータおよび抽選テーブルのアドレスの最上位からの４ビット分のデータのうちいずれか一方のみを省略するようにしてもよい。

【０４１４】

また上記実施形態では、図２６に示すＡＴ抽選処理においてＡＴ抽選テーブルを取得してから乱数値を取得する場合を例に取り説明したが、乱数値を取得してからアドレス変換処理（ステップＳ２７０）およびテーブル検索処理（ステップＳ２７１）を行い、ＡＴ抽選テーブルを取得するようにしてもよい。またＡＴ抽選で用いる乱数値として、内部抽選用の乱数値を用いるようにしてもよいし、内部抽選用の乱数値とは別に取得するＡＴ抽選用の乱数値を用いるようにしてもよい。

【０４１５】

また上記実施形態では、ＡＴ抽選の抽選モードとして、低確率モード、通常モード、および高確率モードを設定可能とした場合を例に取り説明したが、ＡＴ抽選の抽選モードを決定するモード移行抽選を行い、モード移行抽選によってＡＴ抽選の抽選モードを変動させるようにしてもよい。この場合にもモード移行抽選について上記実施形態の手法を適用することができ、データ量を削減することができる。

【０４１６】

また上記実施形態では、上乗せ抽選の抽選モードとして、低確率モード、通常モード、および高確率モードを設定可能とした場合を例に取り説明したが、上乗せ抽選の抽選モードを決定するモード移行抽選を行い、モード移行抽選によって上乗せ抽選の抽選モードを変動させるようにしてもよい。この場合にもモード移行抽選について上記実施形態の手法を適用することができ、データ量を削減することができる。

【０４１７】

また上記実施形態では、メイン基板１０とサブ基板２０とメダル数制御基板３０とが、遊技を進行するための機能部を分担するように配した場合を例に取り説明したが、メイン基板１０の一部の機能部をサブ基板２０やメダル数制御基板３０に配しても、サブ基板２０の一部の機能部をメイン基板１０やメダル数制御基板３０に配してもよく、メダル数制御基板３０の一部の機能部をメイン基板１０やサブ基板２０に配してもよく、また全ての機能部を１の制御基板に纏めて配してもよい。またメダル数制御基板３０の機能部の全てをメイン基板１０に配し、メダル数制御基板３０を設けなくてもよい。

【０４１８】

また上記実施形態の発明は、スマートパチスロに限られるものではなく、実物のメダル（遊技価値）を用いて遊技を行うスロットマシン、遊技球（パチンコ玉）を用いて遊技を行う遊技機（弾球遊技機、スマートパチンコ（登録商標））などにも適用することができる。スマートパチンコでは、遊技の進行を制御するメイン基板（第１制御部）と、演出を制御するサブ基板と、メイン基板と通信可能であって遊技球の貸し出しを行う専用ユニット（特定ユニット）と通信可能な枠制御基板（第２制御部）とを設け、枠制御基板が遊技球数を管理するようにすることができる。またメイン基板は、電源投入時の設定変更スイッチの状態に応じて、遊技モード（遊技可能状態）で起動する場合と設定変更モード（遊技不能状態）で起動する場合とを切り替える。そして枠制御基板は、所定のクリア条件を満たした場合に、管理している遊技球数を０個にクリアし、メイン基板との通信が確立したことを開始条件とし、クリア条件および開始条件を満たすと、遊技球数をクリアしたことを報知する特定報知を枠制御基板上に設けた状態表示装置に実行させるようにしてもよく、特に専用ユニットとの接続状況に関わらずに特定報知を実行するようにしてもよいし

、メイン基板が設定値の変更中（遊技不能状態）であっても特定報知を実行するようにしてもよい。また枠制御基板は、クリア条件および開始条件を満たすと、遊技球数クリア信号（遊技球数が０個にクリアされたことを示す信号：特定信号）を専用ユニットに送信するようにしてもよく、特にメイン基板が設定値の変更中（遊技不能状態）であっても遊技球数クリア信号を専用ユニットに送信するようにしてもよい。

【０４１９】

また上記第１の実施形態の発明と上記第２の実施形態の発明と上記各種変形例とは、適宜組み合わせて採用することができる。

【符号の説明】

【０４２０】

（第１の実施形態）

ＢＸ　収納箱、ＵＤ　上部前面扉、ＤＤ　下部前面扉、ＤＷ　表示窓、
Ｌ１　有効ライン、ＤＳ　遊技情報表示部、ＬＣＤ　液晶ディスプレイ、
ＡＬ　台枠ランプ、Ｒ１　第１リール、Ｒ２　第２リール、Ｒ３　第３リール、
ＳＬ　スタートレバー、Ｂ０　ベットボタン、Ｂ１～Ｂ３　ストップボタン、
Ｂ４　精算ボタン、Ｂ５　演出ボタン、Ｂ６　メニューボタン、Ｂ７十字キー、
Ｂ７Ａ　上ボタン、Ｂ７Ｂ　下ボタン、Ｂ７Ｃ　左ボタン、Ｂ７Ｄ　右ボタン、
Ｂ８　計数ボタン、Ｂ１０　貸出ボタン、Ｂ１１　返却ボタン、Ｂ１２　遊技ボタン、
Ｂ１３　遊技メダル数クリアボタン、Ｂ１４　エラー解除ボタン、ＤＰ　ドット表示部、
１０　メイン基板、
１０ａ　メインＣＰＵ、１０ｂ　メインＲＯＭ、１０ｃ　メインＲＡＭ、
２０　サブ基板、２０ａ　サブＣＰＵ、２０ｂ　サブＲＯＭ、２０ｃ　サブＲＡＭ、
３０　メダル数制御基板、３０ａ　メダルＣＰＵ、３０ｂ　メダルＲＯＭ、
３０ｃ　メダルＲＡＭ、４０　遊技球等貸出装置接続端子板、５０　専用ユニット、
６０　専用ユニット制御基板、６１　現金挿入部、６２　カード挿入部、
６３　貸出スイッチ、６４　返却スイッチ、６５　遊技スイッチ、６６　度数表示装置、
６７　獲得メダル数表示装置、７０　遊技メダル数表示装置、８０　状態表示装置、
８２　第１コネクタ、８４　第２コネクタ、９１　下パネル、
１００　メイン起動処理手段、
１０５　投入受付手段、１１０　乱数発生手段、１２０　内部抽選手段、
１３０　リール制御手段、１４０　入賞判定手段、１５０　払出制御手段、
１６０　リプレイ処理手段、１７０　遊技状態制御手段、１８０　演出状態制御手段、
１９０　通信制御手段、１９５　設定確認手段、
２００　サブ起動処理手段、２１０　演出制御手段、
２２０　ベットスイッチ、２３０　スタートスイッチ、２４０　ストップスイッチ、
２５０　精算スイッチ、２５５　計数ボタンスイッチ、
２５６　遊技メダル数クリアスイッチ、２５７　エラー解除スイッチ、
２６２　設定変更許可スイッチ、２６４　設定変更スイッチ、
２７０　演出ボタンスイッチ、２８０　メニューボタンスイッチ、
２９０Ａ　上ボタンスイッチ、２９０Ｂ　下ボタンスイッチ、
２９０Ｃ　左ボタンスイッチ、２９０Ｄ　右ボタンスイッチ、
３１０　リールユニット、３３０　表示装置、３４０　音響装置、
３５０　基板ケース、３５２　ケース本体、３５４　ケース蓋体、３５６　連結ピン、
３５８　本体側連結部、３６０　蓋体側連結部、
４００　メニュー画面、４１０　音量設定画面、４２０　音量バー画像、
４３０　光量設定画面、４４０　光量バー画像、４５０　特定画像
５１０　第１表示部、５２０　第２表示部、５３０　第３表示部、５４０　第４表示部、
５５０　第５表示部、

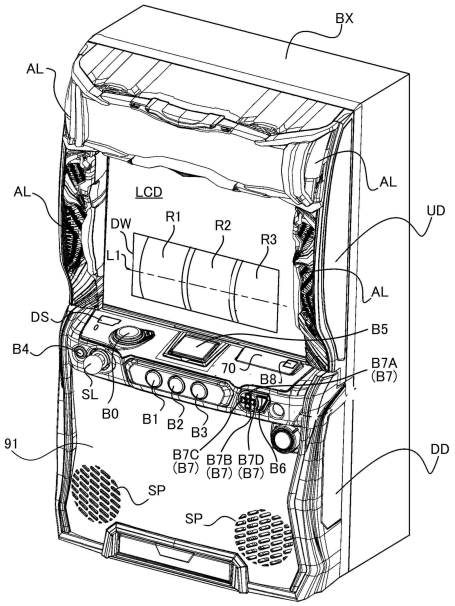
（第２の実施形態）

Ｂ　背景、Ｌ１　ロゴ表示、Ｅ　補足説明表示、Ｎ　のめり込み防止表示、

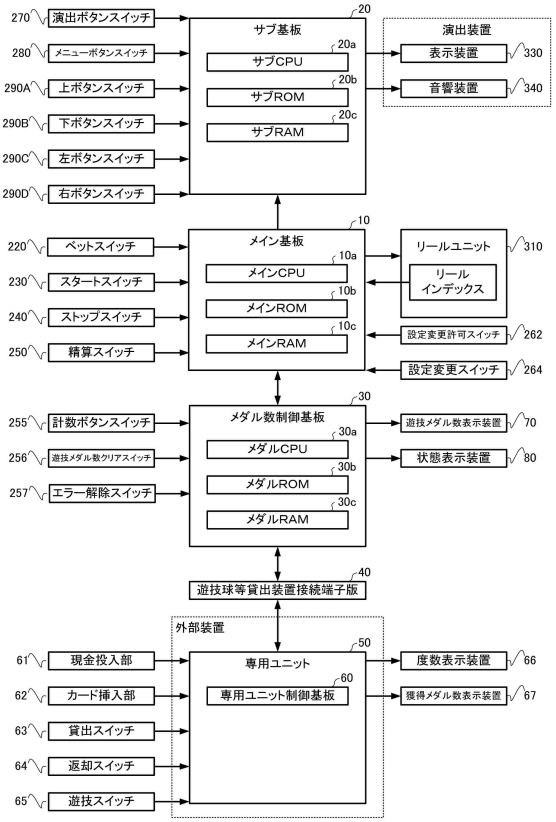
９１　下パネル、１０２　前パネル、１０２ａ　シボ部、１０３　後パネル、
１１０　シート、１１１　機種名表示、１１２　背景、１２０　枠体、１２１　開口、
１３１　ＬＥＤ、
Ｌ２　ロゴ表示、Ｗ　縁取り部（白縁部）、Ｐ　キャラクタ、Ｌ３　ロゴ表示、
２０１　専用ユニット、５００　上パネル、５１０　シート、１０００　パチンコ遊技機

【図面】

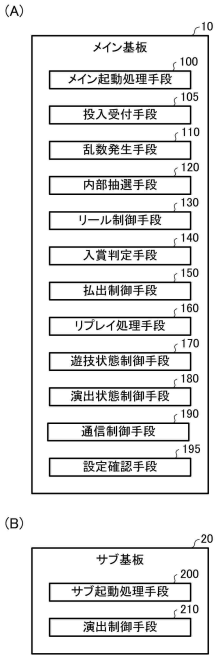
【図１】



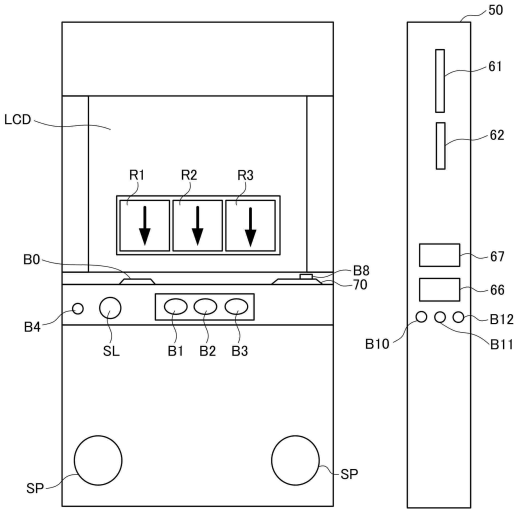
【図２】



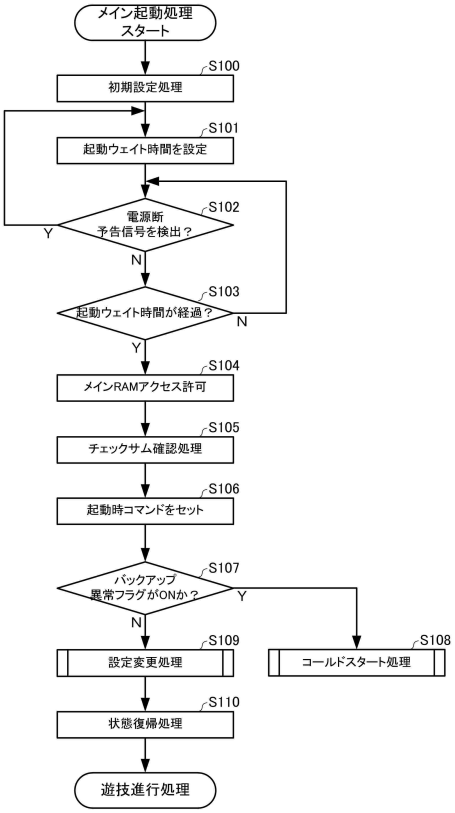
【図３】


(A)
10
メイン基板
100
メイン起動処理手段
105
投入受付手段
110
乱数発生手段
120
内部抽選手段
130
リール制御手段
140
入賞判定手段
150
払出制御手段
160
リプレイ処理手段
170
遊技状態制御手段
180
演出状態制御手段
190
通信制御手段
195
設定確認手段
(B)
20
サブ基板
200
サブ起動処理手段
210
演出制御手段

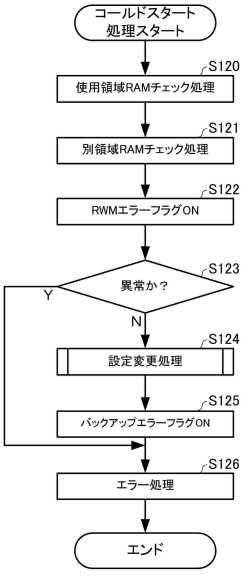
【図４】


50
61
62
LCD
R1
R2
R3
B0
B8
70
67
66
B12
B4
SL
B1
B2
B3
B10
B11
SP
SP

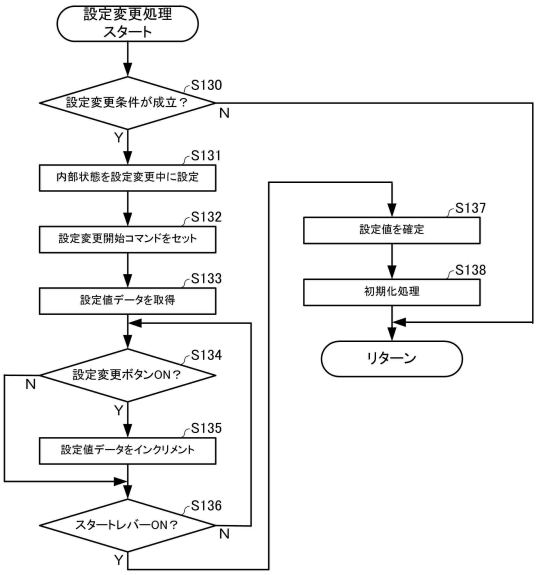
【図５】


メイン起動処理
スタート
S100
初期設定処理
S101
起動ウェイト時間を設定
S102
電源断
予告信号を検出？
Y
N
S103
起動ウェイト時間が経過？
N
Y
S104
メインRAMアクセス許可
S105
チェックサム確認処理
S106
起動時コマンドをセット
S107
バックアップ
異常フラグがONか？
Y
N
S109
設定変更処理
S108
コールドスタート処理
S110
状態復帰処理
遊技進行処理

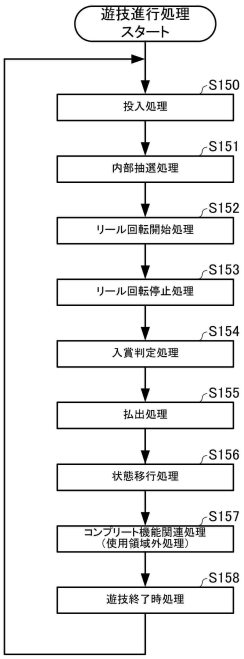
【図６】


コールドスタート
処理スタート
S120
使用領域RAMチェック処理
S121
別領域RAMチェック処理
S122
RWMエラーフラグON
S123
異常か？
Y
N
S124
設定変更処理
S125
バックアップエラーフラグON
S126
エラー処理
エンド

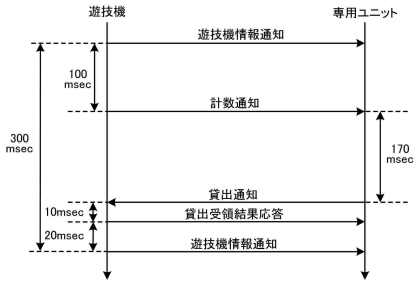
【図７】



【図８】



【図９】

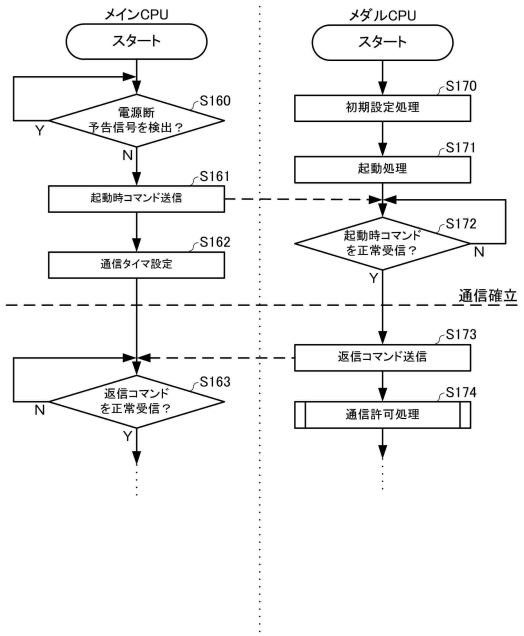


【図１０】

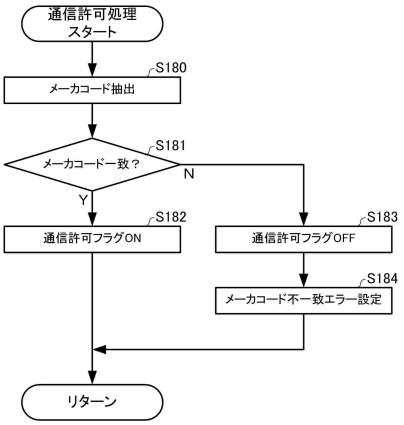
遊技機情報通知

優先順位	遊技機情報	通知タイミング
1	ホールコン・不正監視情報 （主制御状態の更新あり） （遊技情報あり）	遊技機起動完了から 300msec周期で通知
2	遊技機設置情報	遊技機起動完了から 60sec経過後、60sec周期で 通知
3	遊技機性能情報	遊技機起動完了から 180sec経過後、180sec周期 で通知
4	ホールコン・不正監視情報 （主制御状態の更新なし） （遊技情報なし）	遊技機起動完了から 300msec周期で通知

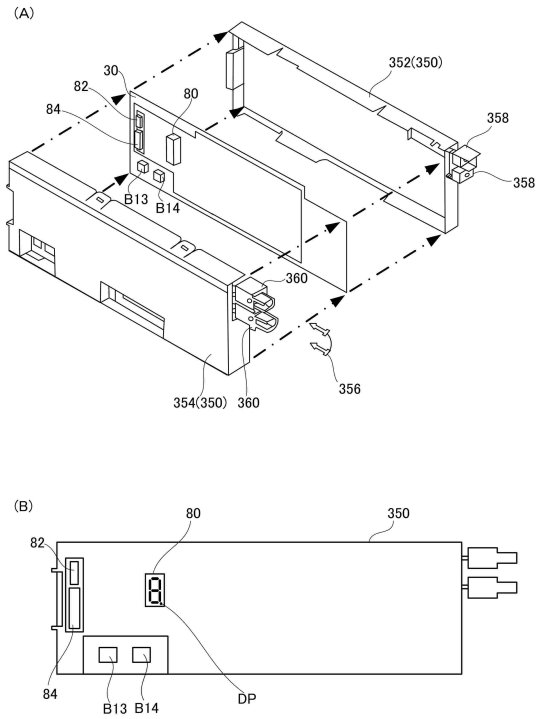
【図１１】



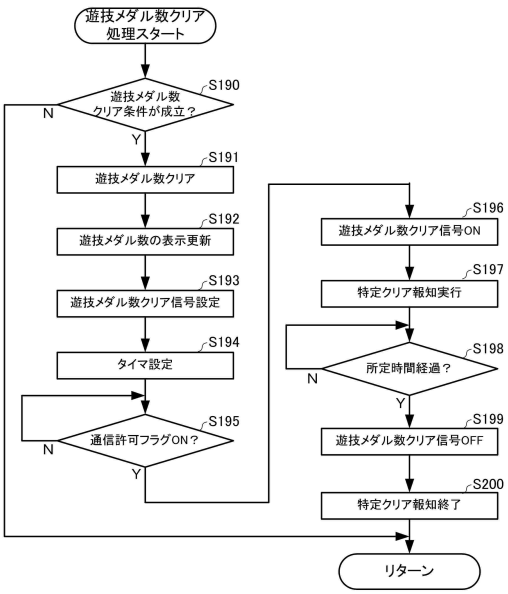
【図１２】



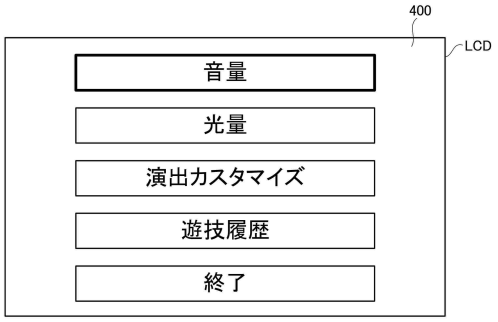
【図１３】



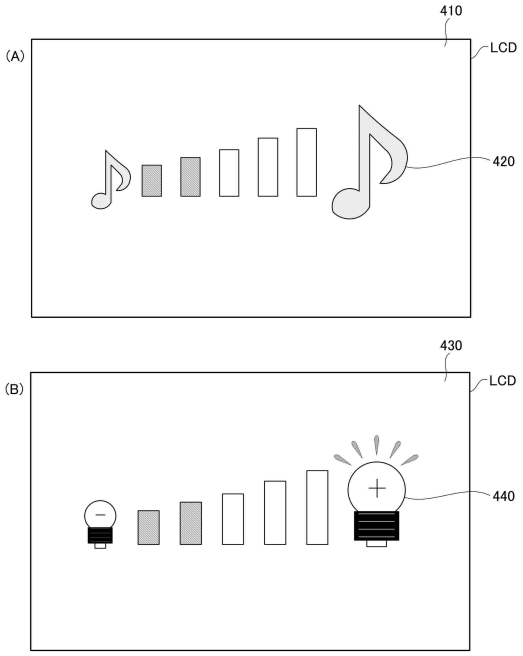
【図１４】



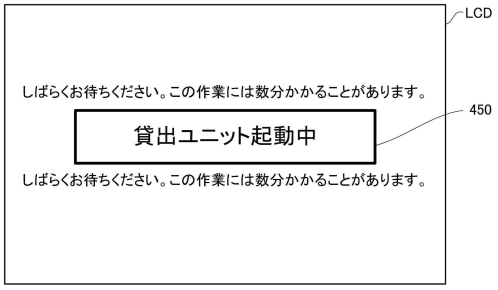
【図１５】



【図１６】



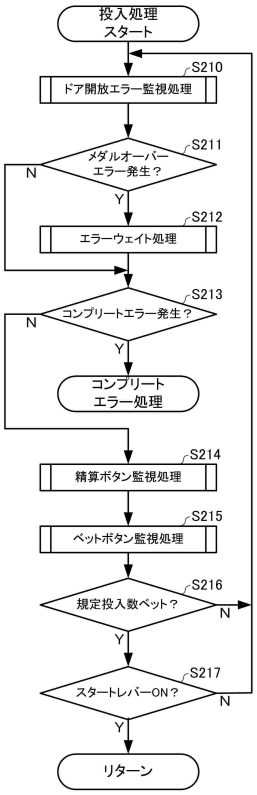
【図１７】



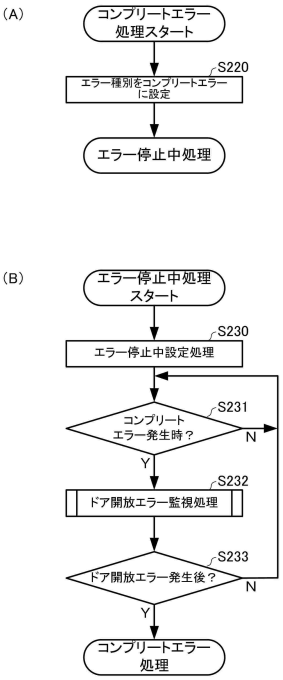
【図１８】

エラーの種類	エラーコード	エラーの検出条件
バックアップエラー	E7	電源投入時において、メインRAMのバックアップ異常を検出した場合
ドア開放エラー	E8	ドアセンサのON状態が47．68msec以上継続した場合
RWMエラー	EA	コールドスタート時において、値を正常に読み書きすることができないRWMを検出した場合
設定値エラー	EC	内部抽選時において、設定値が許容範囲外（設定1～設定6以外）の場合
メダルオーバーエラー	EH	遊技メダル数が16369以上の場合
貸出装置接続エラー	EL	メダル数VL未接続信号のON状態が154．96msec以上継続した場合
メダル数制御エラー	EP	メダルCPUへコマンド送信後、返信コマンドの受信が107．28msec以上なかった場合
コンプリートエラー	EY	電源投入時から、遊技の結果が得られたときの遊技メダルが最も減少したときを基準として、遊技メダルの増加数が19000枚以上となった場合

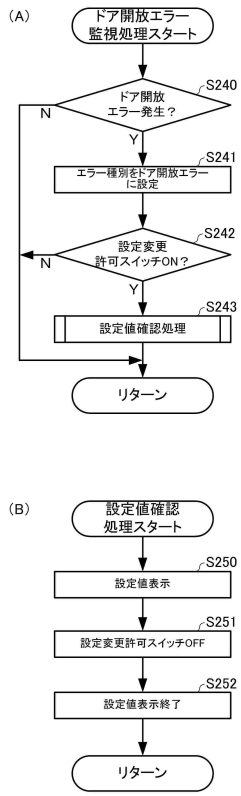
【図１９】



【図２０】



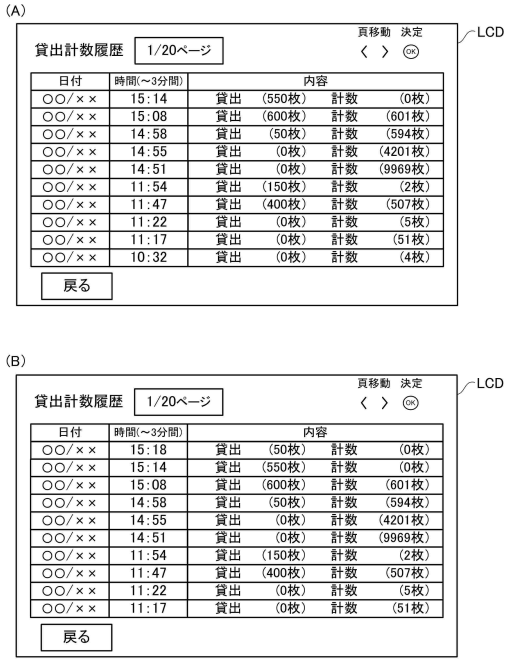
【図２１】



【図２２】



【図２３】

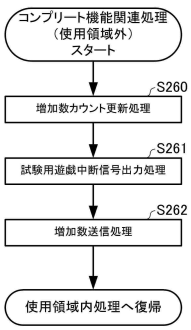


【図２４】

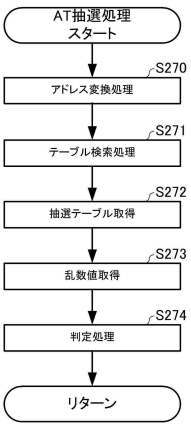
メモリマップ

アドレス	メモリ種別	用途		
0000h～11FFh	メインROM	使用領域	プログラムの命令コード	4．5kbyte
1200h～1DF3h			プログラムデータ	3．0kbyte
1DF4h～1DFFh		未使用		
1E00h～1FFFh		コメント領域		
2000h～3FBFh		別領域	プログラムの命令コード プログラムデータ	
3FC0h～3FFFh		プログラム管理領域		
4000h～EFFFh	未割当			
F000h～F13Fh	メインRAM	使用領域	ワークエリア	
F140h～F1BFh			未使用	
F1C0h～F1FFh			スタック領域	
F200h～F20Fh		別領域	未使用	
F210h～F22Fh			ワークエリア	
F230h～F246h			スタック領域	
F247h～F3FFh			未使用	
F400h～FDFFh	未割当			
FE00h～FFFFh	入出力部			

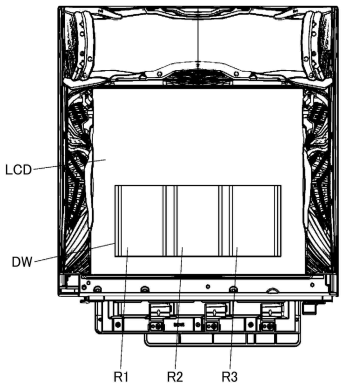
【図２５】



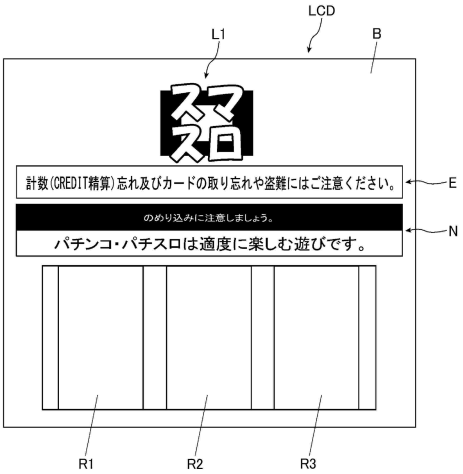
【図２６】



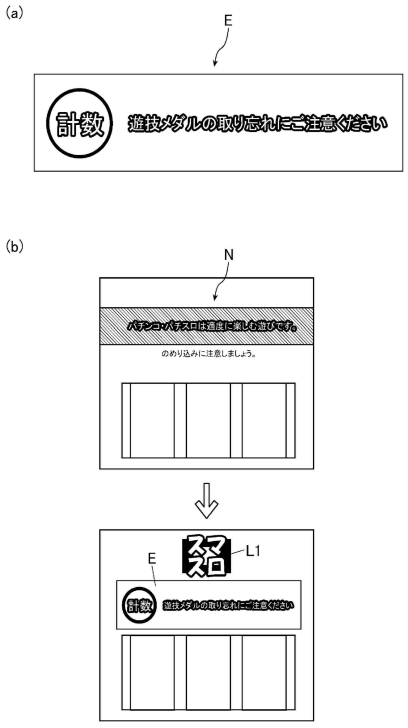
【図２７】



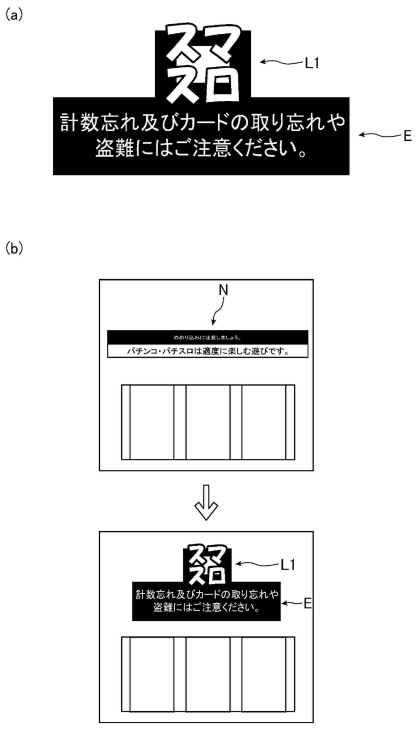
【図２８】



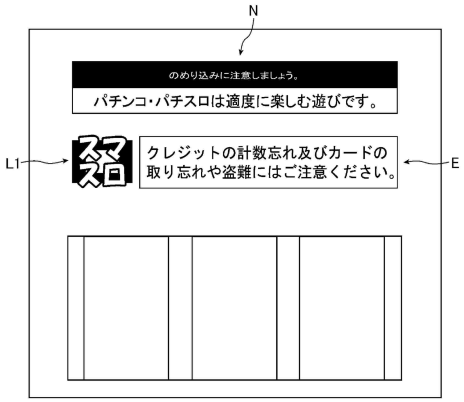
【図２９】



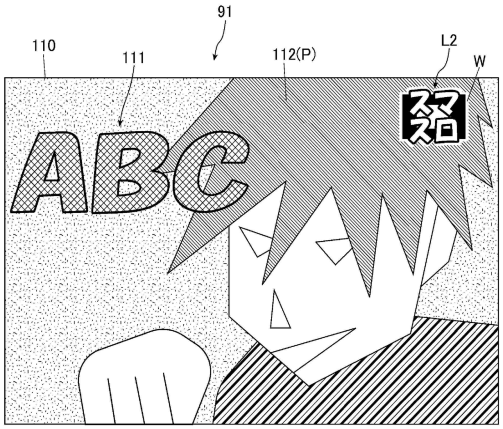
【図３０】



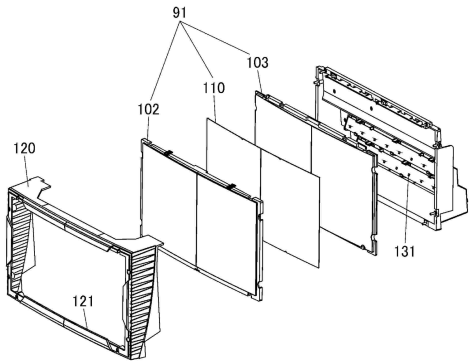
【図３１】



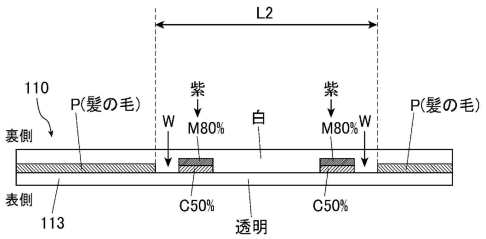
【図３２】



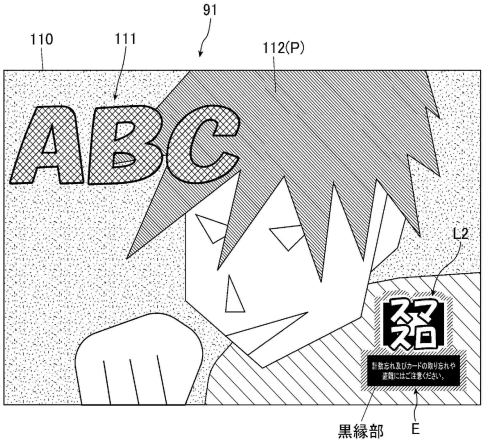
【図３３】



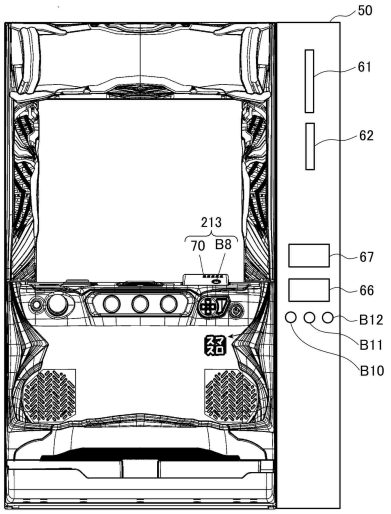
【図３４】



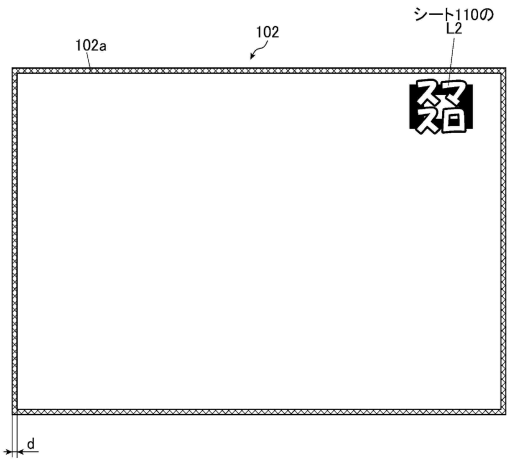
【図３５】



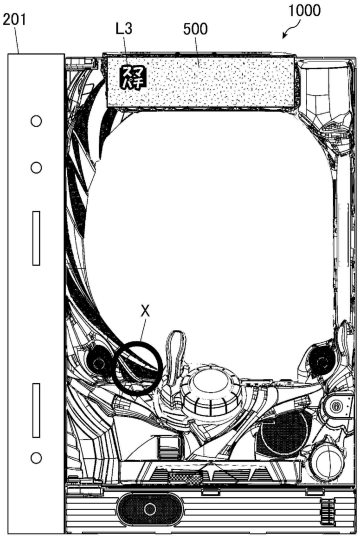
【図３６】



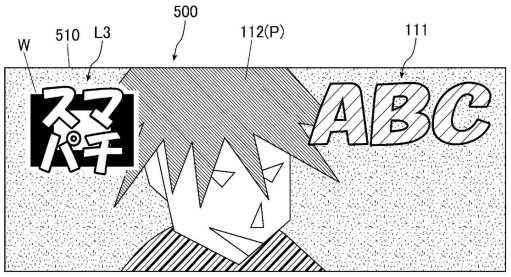
【図３７】



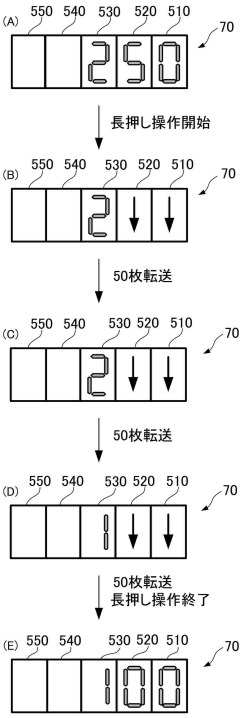
【図３８】



【図３９】


W
510
L3
500
112(P)
111
スマパチ
ABC

【図４０】


(A)
550 540 530 520 510
70
250
長押し操作開始
(B)
550 540 530 520 510
70
2
50枚転送
(C)
550 540 530 520 510
70
2
50枚転送
(D)
550 540 530 520 510
70
1
50枚転送
長押し操作終了
(E)
550 540 530 520 510
70
100

フロントページの続き

株式会社平和内

Ｆターム（参考） 2C182 BA07 BA21 DA23
2C518 CA03