

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7096493号

(P7096493)

(45)発行日 令和4年7月6日(2022.7.6)

(24)登録日 令和4年6月28日(2022.6.28)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 6 9 9

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

A 6 3 F 5/04 6 9 1 A

請求項の数 1 (全421頁)

(21)出願番号 特願2018-200218(P2018-200218)

(22)出願日 平成30年10月24日(2018.10.24)

(65)公開番号 特開2020-65706(P2020-65706A)

(43)公開日 令和2年4月30日(2020.4.30)

審査請求日 令和3年8月27日(2021.8.27)

早期審査対象出願

(73)特許権者 390031783

サミー株式会社

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友

不動産大崎ガーデンタワー

(74)代理人 100105315

弁理士 伊藤 温

(72)発明者 佐藤 基

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友

不動産大崎ガーデンタワー サミー株式

会社内

審査官 佐藤 洋允

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ルールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチと

を備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

遊技機の外部に対してホールコン・不正監視情報を第1の周期ごとに出力可能に構成されており、遊技機の外部に対して遊技機設置情報を第2の周期ごとに出力可能に構成されており、遊技機の外部に対して遊技機性能情報を第3の周期ごとに出力可能に構成されており、ホールコン・不正監視情報には、総得点数の情報を含んでおり、遊技機設置情報には、主制御チップのID番号の情報を含んでおり、遊技機性能情報には、電源がオンとなったからの総投入点数の情報を含んでおり、第1の周期と第2の周期が重複した第1のタイミングでは遊技機設置情報を出力し、第1のタイミングから第1の周期が経過した第2のタイミングでホールコン・不正監視情報を出力する場合があるよう構成され、第1の周期と第2の周期と第3の周期とが重複した第3のタイミングでは遊技機設置情報を出力し、第3のタイミングから第1の周期が経過した第4のタイミングで遊技機性能情報を出力する場合があるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として1ゲームが開始されて、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「777」等の入賞役）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも小役等の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、回胴式遊技機においては、遊技の興趣性を高めるための演出用の画像等が、リールの回転動作及び停止動作とシンクロした形で、液晶等のディスプレイ上にて表示される場合があり、回胴停止装置等を操作した際に、回胴上に表示された図柄とディスプレイ上に表示された演出用の画像等とを見比べながら、遊技の結果を予測して楽しむよう構成されているものが多い。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-018215

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

遊技機外に適切な情報を送信可能な遊技機が求められており、遊技機外に適切な情報を送信するための制御処理を構築することが求められていた。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチと

を備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

遊技機の外部に対してホールコン・不正監視情報を第1の周期ごとに出力可能に構成されており、

遊技機の外部に対して遊技機設置情報を第2の周期ごとに出力可能に構成されており、

遊技機の外部に対して遊技機性能情報を第3の周期ごとに出力可能に構成されており、

ホールコン・不正監視情報には、総得点数の情報を含んでおり、

遊技機設置情報には、主制御チップのID番号の情報を含んでおり、

遊技機性能情報には、電源がオンとなつてからの総投入点数の情報を含んでおり、

第1の周期と第2の周期が重複した第1のタイミングでは遊技機設置情報を出力し、第1のタイミングから第1の周期が経過した第2のタイミングでホールコン・不正監視情報を出力する場合があるよう構成され、

第1の周期と第2の周期と第3の周期とが重複した第3のタイミングでは遊技機設置情報を出力し、第3のタイミングから第1の周期が経過した第4のタイミングで遊技機性能情報を出力する場合があるように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

<付記>

10

20

30

40

50

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチと、

計数スイッチと、

総得点表示装置とを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

遊技機の外部に対して精算に関する情報を含む情報を出力可能に構成されており、

精算に関する情報を含む情報を出力した後においては、所定期間が経過するまでに貸出に関する情報を受信可能に構成されており、

貸出に関する情報は、出力した精算に関する情報を含む情報が正常か否かを判断可能な情報と、通番と、貸出数に関する情報とを含んでいる

ことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

本態様に係る遊技機によれば、遊技機外に適切な情報を送信可能であり、且つ遊技機外に適切な情報を送信するための制御処理を構築すること可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

【図2】図2は、本実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。

【図3】図3は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。

【図4】図4は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。

【図5】図5は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

【図6】図6は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。

【図7】図7は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧1である。

【図8】図8は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧2である。

【図9】図9は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧3である。

【図10】図10は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図11】図11は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。

【図12】図12は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

【図13】図13は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図14】図14は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図15】図15は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図16】図16は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。

【図17】図17は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。

【図18】図18は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。

【図19】図19は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 20】図 20 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

【図 21】図 21 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 22】図 22 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 23】図 23 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 24】図 24 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

10

【図 25】図 25 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 26】図 26 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

【図 27】図 27 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図である。

【図 29】図 29 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態開始制御処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

20

【図 31】図 31 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図 32】図 32 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 33】図 33 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

【図 34】図 34 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

【図 35】図 35 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、リールの回転動作に関するイメージ図である。

30

【図 36】図 36 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 37】図 37 は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。

【図 38】図 38 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

【図 39】図 39 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

【図 40】図 40 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

【図 41】図 41 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での 1 コマンド処理のフローチャートである。

40

【図 42】図 42 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図 43】図 43 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。

【図 44】図 44 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。

【図 45】図 45 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での A T 中演出決定処理のフローチャートである。

【図 46】図 46 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での復活可

50

否演出決定処理のフローチャートである。

【図 4 7】図 4 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図 4 8】図 4 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時 A T 中処理のフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。

【図 5 0】図 5 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。

【図 5 1】図 5 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のフローチャートである。

10

【図 5 2】図 5 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 1 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 5 3】図 5 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 2 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 5 4】図 5 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図 5 5】図 5 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 5 6】図 5 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのメニュー画面表示制御処理のフローチャートである。

20

【図 5 7】図 5 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での待機画面表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、待機画面移行イメージ図である。

【図 5 9】図 5 9 は、本例に係る遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。

【図 6 0】図 6 0 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 6 1】図 6 1 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

30

【図 6 2】図 6 2 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 6 3】図 6 3 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 6 4】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

【図 6 5】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す側断面図である

【図 6 6】ホッパの内部の構造を示す斜視図である。

【図 6 7】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

【図 6 8】メダル補助タンク H S と満杯検知電極 D E との配置を示す斜視図である。

【図 6 9】満杯検知電極とビス B S の大きさ及び位置を示す概略図である。

40

【図 7 0】リール帯の構成を示す図である。

【図 7 1】リール帯の構成を示す図である。

【図 7 2】図 7 2 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 7 3】図 7 3 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。

【図 7 4】図 7 4 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 7 5】図 7 5 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。

50

【図 7 6】図 7 6 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 開始演出実行イメージ図である。

【図 7 7】図 7 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ランプユニット点灯構成イメージである。

【図 7 8】図 7 8 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、状況別報知態様の一例である。

【図 7 9】図 7 9 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、払出に関する構成の一例である。

【図 8 0】図 8 0 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 1 である。

10

【図 8 1】図 8 1 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 2 である。

【図 8 2】図 8 2 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 3 である。

【図 8 3】図 8 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 4 である。

【図 8 4】図 8 4 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 1 である。

【図 8 5】図 8 5 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 2 である。

20

【図 8 6】図 8 6 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 3 である。

【図 8 7】図 8 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 4 である。

【図 8 8】図 8 8 (a) は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第 1 の態様を示すタイミングチャートであり、図 8 8 (b) は、遊技機の給電と電源断とのタイミングの第 2 の態様を示すタイミングチャートである。

【図 8 9】図 8 9 (a) は、第 1 の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図 8 9 (b) は、第 2 の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

30

【図 9 0】図 9 0 は、クレジット数が加算される処理と、遊技メダルが払い出される処理と、遊技媒体付与音が出力される処理を示すタイミングチャートである。

【図 9 1】図 9 1 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す正面図である。

【図 9 2】図 9 2 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

【図 9 3】図 9 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 9 4】図 9 4 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトが無い場合における 1 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 9 5】図 9 5 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトが無い場合における 2 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

40

【図 9 6】図 9 6 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトがある場合における 1 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 9 7】図 9 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトがある場合における 2 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 9 8】図 9 8 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトがある場合における 3 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 9 9】図 9 9 は、本例に係る回胴式遊技機の斜視図である。

【図 1 0 0】図 1 0 0 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトが無い場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

50

【図101】図101は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態でのウエイトがある場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図102】図102は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態でのウエイトが無い場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図103】図103は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態でのウエイトがある場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図104】図104は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態での押し順ベル役当選時における1つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図105】図105は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態での押し順ベル役当選時における2つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

10

【図106】図106は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態での押し順ベル役当選時における3つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図107】図107は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態での押し順再遊技役当選時における1つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図108】図108は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態での押し順再遊技役当選時における2つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図109】図109は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態でのリール停止制御と押し順ナビの表示態様の变化のイメージ図である。

【図110】図110は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第1投入センサと第2投入センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

20

【図111】図111は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での遊技進行制御処理のフローチャートである。

【図112】図112は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのメダル投入エラー処理のフローチャートである。

【図113】図113は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での第1投入センサ及び第2投入センサの遊技メダルの検知とクレジット加算処理の関係を示す図である。

【図114】図114は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのシュートセンサによるエラー検出のイメージ図である。

30

【図115】図115は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第1投入センサ及び第2投入センサとシュートセンサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

【図116】図116は、第4実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の正面図である。

【図117】図117は、第4実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の側面図である。

【図118】図118は、第4実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材を流下する遊技メダルの軌跡図である。

【図119】図119は、第4実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル受入口へ払い出される遊技メダルの軌跡図である。

40

【図120】図120は、第5実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホップモータ駆動時における第1払出センサと第2払出センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

【図121】図121は、第5実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホップモータ駆動開始からホップモータ駆動停止までのディスクの回転態様のイメージ図である。

【図122】図122は、第6実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した1つ目のパターン図である。

50

【図 1 2 3】図 1 2 3 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した 2 つ目のパターン図である。

【図 1 2 4】図 1 2 4 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ウェイト期間中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示したパターン図である。

【図 1 2 5】図 1 2 5 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパからのメダル払出処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した 1 つ目のパターン図である。

10

【図 1 2 6】図 1 2 6 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパからのメダル払出処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した 2 つ目のパターン図である。

【図 1 2 7】図 1 2 7 は、本例に適用可能な置数に関する表である。

【図 1 2 8】図 1 2 8 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースの正面図である。

【図 1 2 9】図 1 2 9 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースに收容された主制御基板の正面図である。

20

【図 1 3 0】図 1 3 0 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースの斜視図、および側面図である。

【図 1 3 1】図 1 3 1 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースが有するゲート部の構造パターン図である。

【図 1 3 2】図 1 3 2 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な遊技メダル投入時におけるメダルセレクト内部のイメージ図である。

【図 1 3 3】図 1 3 3 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係を示す作用図の一例である。

【図 1 3 4】図 1 3 4 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係を示す作用図の一例である。

30

【図 1 3 5】図 1 3 5 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な遊技メダル投入時におけるシュート本体の内部のイメージ図である。

【図 1 3 6】図 1 3 6 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。

【図 1 3 7】図 1 3 7 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。

【図 1 3 8】図 1 3 8 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。

【図 1 3 9】図 1 3 9 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係を示す作用図の一例である。

40

【図 1 4 0】図 1 4 0 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセンサオフの後に 4 相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。

【図 1 4 1】図 1 4 1 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセンサオフの前に 4 相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。

【図 1 4 2】図 1 4 2 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセンサオフの前に 4 相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。

50

【図143】図143は、第10実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置の表示例である。

【図144】図144は、第10実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。

【図145】図145は、第10実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図146】図146は、第10実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な第2ROM・RAM領域における比率計算処理のフローチャートである。

【図147】図147は、第10実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な第2ROM・RAM領域における比率表示処理のフローチャートである。

10

【図148】図148は、第10実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側での遊技進行制御処理（3枚目）（変1）のフローチャートである。

【図149】図149は、第10実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側でのタイマ割り込み時処理（変2）のフローチャートである。

【図150】図150は、第10実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置のテスト表示例である。

【図151】図151は、第10実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置のテスト表示例である。

【図152】図152は、第11実施形態に係る回胴式遊技機における打ち止め・自動精算に係る構成である。

20

【図153】図153は、第11実施形態に係る回胴式遊技機における各モード移行イメージ図である。

【図154】図154は、第11実施形態に係る回胴式遊技機におけるモード内項目選択イメージ図である。

【図155】図155は、第11実施形態に係る回胴式遊技機における報知有り時イメージ図である。

【図156】図156は、第12実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置の表示例である。

【図157】図157は、第13実施形態に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る機能ブロック図である。

30

【図158】図158は、第13実施形態に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る接続ケーブル通信内容の一例である。

【図159】図159は、第13実施形態に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る遊技機情報通知コマンドの一例である。

【図160】図160は、第13実施形態に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る計数通知コマンドの一例である。

【図161】図161は、第13実施形態に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る貸出通知コマンドの一例である。

【図162】図162は、第13実施形態に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る貸出受領結果応答コマンドの一例である。

40

【図163】図163は、第13実施形態に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る遊技機情報通知コマンドに関するフローである。

【図164】図164は、第13実施形態に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る貸出通知コマンドに関するフローである。

【図165】図165は、第13実施形態に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る貸出通知コマンドに関するフローである。

【図166】図166は、第13実施形態に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る貸出通知コマンドに関するフローである。

【図167】図167は、第13実施形態に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る計数通知コマンドに関するフローである。

50

【図168】図168は、第13実施形態からの変更例に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る遊技機情報（HC・不正監視情報をセットした場合）の一例である。

【図169】図169は、第13実施形態からの変更例に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る計数通知コマンドと貸出通知コマンドに関するフロー1である。

【図170】図170は、第13実施形態からの変更例に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る計数通知コマンドと貸出通知コマンドに関するフロー2である。

【図171】図171は、第13実施形態からの変更例に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る計数通知コマンドと貸出通知コマンドに関するフロー3である。

【図172】図172は、第13実施形態からの変更例に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る遊技機とSC基板との通信が遮断された場合に関するフローである。

10

【図173】図173は、第13実施形態からの変更例に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る精算中に通信異常が発生した場合に関するフローである。

【図174】図174は、第13実施形態からの変更例に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る貸出中に通信異常が発生した場合に関するフローである。

【図175】図175は、第13実施形態からの変更例に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る通し番号更新処理に関するフローである。

【図176】図176は、第13実施形態からの変更例に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る遊技機情報通知制御処理に関するフローである。

【図177】図177は、第13実施形態からの変更例に係るメダルレスの回胴式遊技機に係る遊技機情報通知制御処理に関するフローである。

20

【0008】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじであり、抽せんとも称することがある）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、CPUを含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「CPU」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（CISC、RISC、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられた電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「ROM」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「1」、導通しない素子構成であれば「0」となる）。RAMとは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電氣的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、蓄電されていれば「1」、蓄電されていなければ「0」となる。尚、RAM内で保持されているデータの一部又はすべてに対して、電断時にはバックアップ電源が供給されるよう構成されていることが一般的である）。「遊技状態」とは、例えば、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当たり遊技であり、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（RT状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るAT（アシストタイム）中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART（アシストリプレイタイム）状態、等が挙げられる。また、通常遊技状態においても、RT状態、AT中状態、ART中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選状態と称している）が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない{更に、これらの遊技状態や機能（例えば、AT中状態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等）は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない}。

30

40

50

また、本例においては、ＡＴに関する状態とＲＴ状態とを個別に記載し、ＲＴ状態が「ＲＴ１」且つＡＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、ＲＴ状態とＡＴに関する状態とを纏めてＡＲＴに関する状態としてＡＲＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選（内部注抽せんと称することがある）により当選した条件装置の種類（又は、条件装置番号）である。「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能なＡＴに関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、ＡＴに関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。

「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、ＡＴ残りゲーム数もしくはＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が１以上（「０」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、ＡＴに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乘せ特化状態」と称している。また、「特定条件」とは、ＡＴカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、１ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。

「第１種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し１２回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものであり、ＲＢ（レギュラーボーナス）と称することがある。「第１種特別役物連続作動装置」とは、第１種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、ＢＢ（ビッグボーナス）や第１種ＢＢと称することがある。「第２種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、ＣＢ（チャレンジボーナス）と称することがある。「第２種特別役物連続作動装置」とは、第２種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、ＭＢ（ミドルボーナス）や第２種ＢＢと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、ＳＢ（シングルボーナス）と称することがある。「オールＪＡＣＩＮタイプ」とは、第１種ＢＢ役が入賞した場合にＪＡＣＩＮしたものとみなし、第１種ＢＢの実行中においては常にＲＢ中とする構成である。また、「ＪＡＣＩＮ抽選タイプ」とは、第１種ＢＢの実行時に非ＲＢ中とＲＢ中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールＣＢタイプ」とは、第２種ＢＢの実行時に常にＣＢ中となる構成である。「ＣＢ移行抽選タイプ」とは、第２種ＢＢの実行時に非ＣＢ中とＣＢ中とを繰り返し実行する構成である。

【０００９】

尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関する各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきで

10

20

30

40

50

ある。

【0010】

(本実施形態)

ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係る回胴式遊技機Pの特徴(概略)を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【0011】

まず、図1(一部の構成については図2)を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機Pの前面側の基本構造を説明する。回胴式遊技機Pは、主に前扉(フロントドアとも称す)と、裏箱(キャビネット、基体とも称す)と裏箱内に設置されたリールユニット、ホップ装置、電源供給ユニットE、主制御基板M(CPUMCを含む主制御チップCが搭載されている基板)、副制御基板S(CPUSCを含む副制御チップSCが搭載されている基板)で構成される。以下、これらを順に説明する。

【0012】

<前扉DU>

前扉DUは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓D160、投入数表示灯D210、スタートランプD180、再遊技ランプD290、投入可能ランプD300、特別遊技状態表示装置D250、クレジット数表示装置D200、払出数表示装置(押し順表示装置)D270(押し順表示装置D270と称することもある)、ATカウンタ値表示装置D280、有利区間表示器YH等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数(ベット数)の入力を可能にするための機構として、メダル投入口D170、ベットボタンD220、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンD60が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバーD50、停止ボタンD40が取り付けられている。なお、本実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバーD50、停止ボタンD40、メダル投入口D170、ベットボタンD220、精算ボタンD60、サブ入力ボタンSB、十字キーSB2等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

【0013】

<遊技状態を視認可能にするための機構>

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓D160は、前扉DUの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓D160を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯D210は、3つのLEDによって構成されており、現在ベット(一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること)されているメダル数と同数のLEDが点灯するよう構成されている。具体的には、投入数表示灯D210は、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213の3つのLED(ランプ)によって構成されており、ベットされている遊技メダルが1枚である場合には1ベットランプD211:点灯、2ベットランプD212:消灯、3ベットランプD213:消灯となり、ベットされている遊技メダルが2枚である場合には1ベットランプD211:点灯、2ベットランプD212:点灯、3ベットランプD213:消灯となり、ベットされている遊技メダルが3枚である場合には1ベットランプD211:点灯、2ベットランプD212:点灯、3ベットランプD213:点灯となる(再遊技が停止表示した次ゲームにおいてはその限りではなく、詳細は後述する)。また、スタートランプD180は、LEDによって構成されており、スタートレバーD50の操作が有効(操作を受け付けている)である場合に点灯し、スタートレバーD50の操作が無効(操作を受け付けていない)である場合に消灯するよう構成されている。また、再遊技ランプD290は、LEDによって構成されており、再遊技が停止表示したことを契機として点灯し、再遊技が停止表示した次の遊技が終了したことによって消灯するよう構成されている。また、投入可能ランプD300は、メダル投入口D170への遊技メダルの投入が有効である、又

は、ベットボタンD 2 2 0の操作が有効である場合に点灯（点滅としてもよい）し、遊技メダルの投入が無効である、又は、ベットボタンD 2 2 0の操作が無効である場合に消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置D 2 5 0は、7セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置D 2 5 0を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置S 4 0（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置D 2 0 0は、7セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0は、7セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置（いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のRT状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である）が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との2つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が2つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ATカウンタ値表示装置D 2 8 0は、ATに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置D 2 7 0（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なATに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ATカウンタ値表示装置D 2 8 0を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、AT中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置S 4 0にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なATに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0は、払出数表示装置と押し順表示装置との2つの装置に分けるよう構成してもよい。

【0014】

また、有利区間表示器Y Hは、LEDによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（RT状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るAT（アシストタイム）中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART（アシストリプレイタイム）状態、等を探り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」及び「有利区間」という3つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がAT中状態やART状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がAT中状態やART状態であると、有利区間表示器Y Hが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制

10

20

30

40

50

御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器 Y H の点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1500ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存する A T に関する状態も強制的に終了させられる（A T 中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高い A T 中状態や A R T 状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1500ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ 1 回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、7 枚、3 枚、1 枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い 7 枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により 7 枚、又は 1 枚が獲得可能な押し順役と、押し順により 3 枚が獲得可能な押し順役があれば、3 枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「B B、R B、M B、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（40G1セットのループ抽選に非当選（A T）、固定32G経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間1500G」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：R T 状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ 1 回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、本実施形態では、押し順役を構成する小役として 11 枚役に対応する小役と 1 枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ 1 回の実行」とは、11 枚のメダルが獲得可能（11 枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【0015】

<遊技媒体の入力を可能にするための機構>

次に、遊技媒体の入力を可能にするための機構の要部について説明する。メダル投入口 D 170 は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機内部へと誘導される。また、遊技機内部にはメダルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサ D 10s と、第 1 投入センサ D 20s と、第 2 投入センサ D 30s と、が設けられており、遊技機内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、投入されたメダルをベットされたメダルとして検出し得るよう構成されている。また、ベットボタン D 220 は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。また、精算ボタン D 60 は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び／又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタン D 60 の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口 D 240 に払い出されるよう構成されている。

【0016】

<リールユニットを操作するための機構>

次に、スタートレバー D 50 は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によってリールの動作を開始可能に構成されている。また、停止ボタン D 40 は、遊技者によって操作可能な左停止ボタン D 41、中停止ボタン D 42、右停止ボタン D 43 を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールの動作を順次停止可能に構成されている。

【0017】

＜前扉ＤＵに設けられたその他の機構＞

次に前扉ＤＵに設けられたその他の機構の要部について図２の前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉ＤＵには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプＤ２６（不図示）、信号中継用の扉基板Ｄ、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクトＤＳ、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルＤ１３０及び下パネルＤ１４０、等が設けられている。演出表示装置Ｓ４０は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉ＤＵの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットＤ１５０及びＬＥＤランプユニットＳ１０は、回胴式遊技機Ｐの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルＤ１４０を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットＤ１５０が設けられ、上パネルＤ１３０を挟んで右側及び左側の各々にＬＥＤランプユニットＳ１０が設けられている（装飾ランプユニットＤ１５０とＬＥＤランプユニットＳ１０とを総称して、ランプユニットと称することがある）。また、前扉ＤＵの背面におけるリール窓Ｄ１６０の下方には、扉基板Ｄが取り付けられており、この扉基板Ｄには、前述した停止ボタンＤ４０や、スタートレバーＤ５０、精算ボタンＤ６０等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Ｍに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口Ｄ１７０に対応し、前扉ＤＵの背面における扉基板Ｄの付近には、詳細後述するメダルセレクトＤＳが設けられており、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパーＨ４０に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿Ｄ２３０に返却する機能を有している。更に、扉基板Ｄの下方の左右にスピーカＳ２０が夫々１つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルＤ１３０の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓Ｄ１９０に取り付けられているサブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ２とは、後述するメニュー画面における操作や副制御基板Ｓ側でのボタン連打演出（サブ入力ボタンＳＢを連打操作することによって、ボーナスに当選しているか否かに関する演出を実行する）やミニゲーム（例えば、「ＡＴ中状態」への突入の成否の演出）等の進行等に用いる部材である。なお、回胴式遊技機Ｐの前扉ＤＵには、放出口Ｄ２４０から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受け取るメダル受け皿Ｄ２３０、前扉ＤＵの開閉状態を検出可能な扉スイッチＤ８０が設けられている。また、前扉ＤＵには鍵穴Ｄ２６０が設けられており、鍵穴Ｄ２６０の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴Ｄ２６０に差し込む（加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る）ことで、前扉ＤＵを開放し得るよう構成されている。更に、本実施形態においては、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込む（加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る）ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。また、ベットボタンＤ２２０の内部にはベットボタンランプＳ５０が設けられており、ベットボタンランプＳ５０は、副制御基板Ｓにて制御されるＬＥＤで構成されており、ベットボタンランプＳ５０が点灯（又は点滅）することにより、ベットボタンＤ２２０の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。また、停止ボタンＤ４０の内部には停止ボタンランプＳ６０が設けられており（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の３つの停止ボタンに夫々設けられている）、停止ボタンランプＳ６０は、副制御基板Ｓにて制御されるＬＥＤで構成されており、停止ボタンランプＳ６０の点灯（又は点滅）の有無及び／又は点灯色により、停止ボタンＤ４０の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。尚、有効である停止ボタンＤ４０に対応した点灯色にて点灯するのは有効である停止ボタンＤ４０に対応した停止ボタンランプＳ６０のみとなるよう構成されているため、例えば、左停止ボタンＤ４１が無効、中停止ボタンＤ４２が有効、右停止ボタンＤ４３が有効である場合には、左停止ボタンＤ４１に対応した停止ボタンランプＳ６０が消灯、中停止ボタンＤ４２に対応した停止ボタンランプＳ６０が点灯、右停止ボタンＤ４３に対応した停止ボタンランプＳ６０が点灯のように、

10

20

30

40

50

3つの停止ボタンランプS60の点灯態様が夫々相違し得るよう構成されている。また、停止ボタンランプS60の点灯色や点灯態様を相違させることにより（点灯・点滅のように相違させたり、低速点滅・高速点滅のように相違させてもよい）、押し順ナビが実行されるゲームにて、現在停止操作すべき停止ボタンを遊技者が判別し易くなるよう構成してもよく、例えば、すべてのリールが回転中であり、「左→中→右」の押し順が正解（最大の払出枚数）となる押し順ベルに当選している場合に、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプと右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させ、その後、遊技者が左停止ボタンを操作して左リールを停止させた場合には、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを消灯させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させるよう構成してもよい。

10

【0018】

次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について説明する。裏箱の略中央には、リール窓D160を介してその一部が視認可能となるようにリールユニットが取付られている。リールユニットは、リールM50とリールM50の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールM50は、左リールM51、中リールM52、右リールM53を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、リール部の外周上（リール帯M0上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーD50及び停止ボタンD40における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の内部にはLED（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、LEDが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。また、リールM50の上方には、各リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）を駆動するための後述する回胴基板Kが格納されている。

20

【0019】

また、リールM50の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Mが格納され、リールM50の左方には、図1に示した演出表示装置S40、LEDランプユニットS10、スピーカS20等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Sが格納されている。なお、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンM30が接続されている。図2において、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30については何れも不図示としているが、主制御基板Mの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉DUを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

30

【0020】

リールM50の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパH40や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置Hが設けられており、回胴式遊技機P全体に電源を供給するための電源基板Eが格納されている。メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルは、コインシュータD90を通して、放出口D240から払い出されるようになっている。また、電源基板E（電源供給ユニットEとも称することがある）の前面には、回胴式遊技機Pの電源を投入するための電源スイッチE10も設けられている。なお、メダル払出装置Hの詳細については後述する。

40

【0021】

<メダルセレクトダS>

次に、メダルセレクトダSについて、図3を交えつつ詳細に説明する。図3は、回胴式遊技機P内部における、メダル投入口D170に投入された遊技メダルの経路（セレクトダ）を示した斜視図である。メダルセレクトダSは、扉基板Dの付近にメダル投入口D170から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサD10sが設けられており、投入受付センサD10sの下方には、遊技メダルを放出口D240に導くためのコインシュー

50

タD90などが設けられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカD100により放出口D240に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーD50を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサD10sによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパH40内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータD90を通過して、放出口D240に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーD50が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータD90を通過して、放出口D240に返却される。また、投入受付センサD10sの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Mに供給されるようになっている。

【0022】

次に、メダル投入に係るセンサについて詳述する。メダル投入口D170に投入された遊技メダルは、まず投入受付センサD10sを通過する。投入受付センサD10sは機械式のダブルセンサになっており、遊技メダルが通過することによって、2つの突起した機構が押下されることによりオンとなり遊技メダルが正常に通路を通過することができることとなる。また、このような構成により、遊技メダルではない異物（規格を満足していない異物であり、例えば、遊技メダルよりも径が小さいもの）が投入された場合には、2つの突起した機構が押下されない。このようなメダルは、起立した状態をメダルが維持できないため、通路を通過できず（メダルが倒れこむ）、前述したようにコインシュータD90を通過して放出口D240に払い戻されることとなる。そのほかにも、投入受付センサD10sは、オンとなっている時間が所定時間以上連続した場合等にも、エラーであると判定し得る（その結果、ブロッカD100がオフとなり得る）よう構成されている。

【0023】

遊技メダルがブロッカD100を正常に通過した場合に、通過直後に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過することとなる。この投入センサ（第1投入センサD20s及び第2投入センサD30s）は2つのセンサで構成されており（遊技メダルの規格上の直径よりも小さい間隔で隣接配置されており）、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。

【0024】

<メダル払出装置H>

次に、図4のメダル払出装置Hの正面図及び上面図を用いてメダル払出装置Hを詳細に説明する。メダル払出装置Hは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンが操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータH80が駆動することにより、ディスク回転軸H50aを中心にディスクH50が回転する。回転によりメダル払出装置H内の遊技メダルは放出付勢手段H70を変位させて遊技メダル出口H60から放出口D240に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20s）は2つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口H60を正常に通過する際には、放出付勢手段H70の変位により、第1払出センサH10s

=オフ・第2払出センサH20s=オフの状態から、第1払出センサH10s=オフ・第2払出センサH20s=オフ→第1払出センサH10s=オン・第2払出センサH20s=オフ→第1払出センサH10s=オン・第2払出センサH20s=オン→第1払出センサH10s=オフ・第2払出センサH20s=オン→第1払出センサH10s=オフ・第2払出センサH20s=オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。

【0025】

次に、図5は、本実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。本実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（1ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が3枚、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53下段」の1ラインとなっている。尚、最大払出枚数は11枚、最小払出枚数は1枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっており、例えば、再遊技役とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで4コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、21コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横3ライン、斜め2ラインの5ラインに変更、左リールM51下段、中リールM52中段、右リールM53上段の1ラインに変更）しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように制御（枚数優先制御）しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から4コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

【0026】

次に、図6は、本実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「blank」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカA」、「スイカB」、「チェリー」の10種類となっている。ここで、「blank」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「blank」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカB・リプレイA・blank」で再遊技02となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【0027】

次に、図7～図9は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧1～3である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、いずれかの図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている）。また、本実施形態においては、第1種BB役（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にBB役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、1種BB-A（RB-Aを連続作動させ、264枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1種BB-B（RB-Bを連続作動させ、13

10

20

30

40

50

2枚を超える払出で終了)となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、1種BB-C(RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了)となる「白セブン・白セブン・白セブン」との3つの図柄組み合わせを有している。尚、本実施形態においては、第1種BB役が入賞し、BBが実行された(役物が作動した)場合には、当該BB実行中においては、BB中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役(小役、再遊技役)を抽選するよう構成されている(1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールJACINタイプと呼ぶことがある)。尚、第1種BB役の形式に関しては、これには限定されず、1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、RT状態が「RT1」である場合に14番～16番に対応する再遊技04となる図柄組み合わせが停止表示されると、RT0に移行するよう構成されている(RT状態の詳細については後述する)。尚、「RT1」よりも「RT0」の方が遊技者に不利なRT状態であるため、「RT1」から「RT0」に移行することを転落すると称することがある。また、17番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、18番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる(詳細は後述することとする)。また、後述する「入賞-A1」～「入賞-A6」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、21番～27番に対応する「入賞01」～「入賞03」となる図柄組み合わせが停止表示され、11枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、39番～56番に対応する「入賞08」～「入賞11」となる図柄組み合わせが停止表示され、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「-」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、23番に対応する「ベル・-・ベル」は左リールM51及び右リールM53の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールM52の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても11枚の遊技メダルが獲得できる。

【0028】

次に、図10は、本実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。本実施形態においては、再遊技役は再遊技-A～再遊技-D3(当選番号1～6)まで設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、本実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から3番目の列である「条件装置(名称)」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技-A」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」の3種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置(名称)」を単に条件装置と称することがある。また、「再遊技01」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「1種BB-A」等の停止表示されることによりBBが開始することとなる条件装置をBB役と称することがある。また、当選番号21～23及び25～27に当選した場合には、BB役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43を操作するとBB役に対応する図柄が停止表示せず小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない(引き込めない)位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD

10

20

30

40

50

4 3 を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずに B B 役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号 2 1 の条件装置である「1 種 B B - B + 入賞 - C」に当選した場合には、「入賞 1 2」又は「入賞 1 3」であるチェリーと、「1 種 B B - B」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リール M 5 1 → 中リール M 5 2 → 右リール M 5 3 の順番にリールを停止させる場合において、(1) 第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 0 ~ 4 番 (図 6 のリール配列を参照) が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「入賞 1 2」に対応する図柄番号 4 番が停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止位置に拘らず、「入賞 1 2」が停止表示される。(2) 第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 5 ~ 1 2 番が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「入賞 1 3」に対応する図柄番号 6 番、1 1 番、又は 1 6 番が停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止位置に拘らず、「入賞 1 3」が停止表示される。(3 - 1) 第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 1 3 ~ 1 9 番が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 7 番又は 1 9 番が停止する。(3 - 2) 第 2 停止にて中リール M 5 2 の中段に図柄番号 1 4 ~ 1 8 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 8 番が停止し、その後、第 3 停止にて右リール M 5 3 の下段に図柄番号 1 3 ~ 1 7 番が位置している操作タイミングにて右停止ボタン D 4 3 を操作した場合には、右リール M 5 3 の下段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 7 番が停止し、B B 役が停止表示されることとなる。(3 - 3) 第 2 停止にて中リール M 5 2 の中段に図柄番号 1 9 ~ 1 3 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 8 番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【0 0 2 9】

次に、「役割」の項目には、「条件装置 (名称)」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号 1 に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であり、当選番号 2 に対応する「逆押し白 7 揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し (右リール M 5 3 → 中リール M 5 2 → 左リール M 5 1 の順にリールを停止させること) にて、右リール M 5 3 の図柄番号 1 8 ~ 2 番の範囲、中リール M 5 2 の図柄番号 9 ~ 1 3 番の範囲、左リール M 5 1 の図柄番号 5 ~ 1 0 番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、右リール M 5 3、中リール M 5 2 及び左リール M 5 1 の下段に「白セブン」が停止表示され、遊技者から見ると白セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技 - B に当選し、A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいて、逆押しで「白セブン」を狙うよう指示する演出 (詳細は後述する) を実行することにより、A T 上乗せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。当選番号 3 に対応する「順押し黒 7 揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、順押し (左リール M 5 1 → 中リール M 5 2 → 右リール M 5 3 の順にリールを停止させること) にて、左リール M 5 1 の図柄番号 1 3 ~ 1 9 番の範囲、中リール M 5 2 の図柄番号 1 4 ~ 1 8 番の範囲、右リール M 5 3 の図柄番号 1 3 ~ 1 7 番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の下段に「黒セブン」が停止表示され、遊技者から見ると黒セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技 - C に当選し、A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいて、順押しで「黒セブン」を狙うよう指示する演出 (詳細は後述する) を実行することにより、A T 上乗せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

【0030】

また、当選番号4に対応する「RT維持RP1** (3択)」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51とした場合には、RT状態が移行しない再遊技01、再遊技02又は再遊技03が停止表示され、第1停止リールを中リールM52又は右リールM53とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。また、当選番号5に対応する「RT維持RP*1* (3択)」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを中リールM52とした場合には、RT状態が移行しない再遊技03が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は右リールM53とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。また、当選番号6に対応する「RT維持RP**1 (3択)」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない再遊技01又は再遊技03が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は中リールM52とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。

10

【0031】

また、当選番号7～12に対応する、「押し順ベル123」～「押し順ベル321」は、リール停止順を6択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールM51：1、中リールM52：2、右リールM53：3」となっており「123」の場合「左リールM51→中リールM52→右リールM53」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞A-1」（当選番号7）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる「入賞01」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル123」の「123」等はその当選番号における最大獲得枚数を獲得可能な押し順（リール停止順）を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと1枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「AT中状態」等のATに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置D270にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のATに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、ATに関する状態については後述する。

20

30

【0032】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04～入賞07のいずれが停止しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における60番の入賞14は各リール中段にスイカAが3つ揃いすることとなる。また、当選番号16に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における66番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、斜め右下がりにスイカが3つ揃いすることとなる。また、当選番号17に対応する、「BB中弱レア小役（斜めベル揃い）」は、有効ライン上にベルが3つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号18に対応する、「BB中強レア小役（V字ベル揃い）」は、左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53上段にベルが停止表示され得る条件

40

50

装置であり、詳細は後述するが、ＢＢ中に当選することによってＡＴ上乘せ抽選が実行される条件装置である。

【００３３】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、０～３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。本実施形態においては、ボーナス（ＢＢ役）が含まれない当選番号はボーナス当選情報を０とし、ボーナス（ＢＢ役）が含まれる当選番号として、１種ＢＢ－Ａが含まれる当選番号（１９）のボーナス当選情報を１、１種ＢＢ－Ｂが含まれる当選番号（２０～２３）のボーナス当選情報を２、１種ＢＢ－Ｃが含まれる当選番号（２４～２７）のボーナス当選情報を３としている。ボーナス当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっていずれのＢＢ成立の有無やいずれのＢＢ役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

10

【００３４】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、０～１８までの数値が当選番号毎に振り分けられている。本実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号０とボーナスに対応する当選番号１９・２０・２４）は入賞・再遊技当選情報を０とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して１～１８入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

【００３５】

次に、「演出グループ番号」の項目には、０～１１までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信することによって、副制御基板Ｓ側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。尚、演出グループ番号の詳細については後述する。

20

【００３６】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、０～１３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Ｍが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号をＡＴに関する抽選（例えば、ＡＴ抽選、ＡＴ上乘せ抽選）を実行する際に使用することにより、ＡＴに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してもＡＴ抽選及びＡＴ上乘せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が０でない条件装置が当選した場合には、ＡＴ抽選又はＡＴ上乘せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選した場合にも、ＡＴ抽選又はＡＴ上乘せ抽選が実行され得よう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してＡＴ抽選又はＡＴ上乘せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成することが好適である。

30

【００３７】

次に、図１１は、本実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（ＢＢ、ＢＢ役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を图示している。

40

【００３８】

まず、ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」、「ＲＴ１」及び「ＲＴ２」における抽選確率について詳述する。本実施形態においては、ＲＴ状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得よう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「ＲＴ１」の場合においてその他のＲＴ状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」（いわゆる転落再遊技役であり、「ＲＴ１」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「ＲＴ０」に移行することとなる）は「

50

「R T 1」にて主に当選し、「R T 0」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「R T 2」においては、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」が出現し得ることとなるが、「再遊技04」が停止表示されてもR T状態は移行しない。尚、「R T 1」において「再遊技04」が停止表示された場合には、「R T 0」に移行した、即ち、R T状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置S 40に「残念」と表示）を実行し、「R T 0」において「再遊技04」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、B Bに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技04」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技04」以外の再遊技役（例えば、R T状態が移行しない「再遊技01」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないA Tに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非A T遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るA Tに関する状態（例えば、「A T中状態」であり、A T遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「R T 1」に滞在することがある。このとき、「R T 1」から「R T 0」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非A T遊技状態のときにはR T状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーD 50の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非A T遊技状態においては「R T 0」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、A T遊技状態のときにはR T状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、R T状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、R T状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンD 40の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号2又は3にて停止表示し得る「再遊技05」（A T状態にて停止表示された場合にA T上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「R T 1」で出現し、その他のR T状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うR T状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、本実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D 270及び演出表示装置S 40にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、本実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカA、スイカB、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号21～23及び当選番号25～27がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【0039】

また、「R T 2」である状況においては、B Bに当選しており、且つ、B Bが未作動である状況であるため、当選番号20及び24のB B役（小役とは重複していない単独のB B役であり、単独B B役、単独B Bと称することがある）に当選した場合には、B B役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「R T 2」であり、且つ、1種B B - Aに当選している（持ち越している）状況下、当選番号24の「1種B B - C」に当選した場合には、当該当選番号24に係る1種B B - Cは無効となる。即ち、当選番号0の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種B B - Aは当選している状態が継続される。また、「R T 2」である状況においては、B Bに当選しており、且つ、B Bが未作動である状況であるため、当選番号21～23及び当選番号25～27の小役とB B役とが重複している条件装置に当選した場合には、B B役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「R T 2」であり、且つ、1種B B - Aに当選している（持ち越している）状況下、当選番号21の「1種B B - B + 入賞 - C」に当選した場合には、当該当選番号21に係

10

20

30

40

50

る1種BB-Bは無効となり、入賞-Cのみが有効となる。即ち、当選番号14の「入賞-C」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種BB-Aは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号4～6の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスがRT移行リプレイ(RT状態が移行し得る再遊技役)を含む条件装置とも重複するようにすることで、RT移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、RT移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、RT移行リプレイが停止表示されてもRT状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はRT状態が移行(リプレイ確率が相対的に低いRT状態に移行)しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない(頻繁にリプレイに当選する)こと等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興味を高めることが可能となる。

【0040】

次に、BB作動時である「1種BB-A, B, C」における抽選確率について詳述する。本実施形態においては、BB作動中においては、当選番号13の「共通ベル」と当選番号17の「BB中弱レア小役(斜めベル揃い)」と当選番号18の「BB中強レア小役(V字ベル揃い)」との3つの小役が当選し得るよう構成されており、「AT中状態」にて当選したBBの作動中において「BB中弱レア小役(斜めベル揃い)」又は「BB中強レア小役(V字ベル揃い)」に当選した場合にはAT上乘せ抽選が実行されるよう構成されている(詳細は後述することとする)。

【0041】

また、同図上段においては、設定値が1である場合の小役出現率を例示しており、共通ベル(当選番号13)においては、RT状態に拘らず出現率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの出現率は設定値(本例では、6段階)によって相違するよう構成されている。具体的には、設定1における置数が3204、設定2における置数が3404、設定3における置数が3604、設定4における置数が3904、設定5における置数が4204、設定6における置数が4504、となっており、設定値が高くなる程出現率が高くなるよう構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技者が共通ベルの出現回数(当選回数)を計測しながら遊技を進行した場合、共通ベルに頻繁に当選することにより、遊技している遊技機に係る設定値が相対的に高い設定値であることに期待を抱きながら遊技を進行することができる。また、設定値が高くなるほど1遊技当たりにおける期待値が高くなり、設定値が高くなるほど出玉率が高くなるように構成されている。なお、共通ベルの出現率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するAT抽選、AT上乘せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないため、ATに関する状態の移行抽選(ATに関する抽選とも称する。)には影響を及ぼさないよう構成されている。

【0042】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「AT中状態」等の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の1遊技あたりの平均払出数(入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する)と、1遊技あたりのメダル増減期待値(3枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、1より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、1より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる)とを図示している。尚、1遊技あたりの平均払出数は、「再遊技役の置数の総和(当選番号1～6についての置数の総和)×再遊技役における払出枚数(3枚)+小役(11枚役)の置数(小役出現率)の総和(当選番号7～16についての置数の総和)×小役(11枚役)における払出枚数(11枚)／すべての置数の総和(65536)」のようにして算出す

ることができる。また、1遊技あたりのメダル増減期待値は、「1遊技あたりの平均払出数／1遊技あたりのメダル投入枚数（3枚）」のようにして算出することができる。尚、1ゲームあたりのメダル投入数（1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数）は3枚となっており、1遊技あたりの平均払出数が3より大きい場合に1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなるよう構成されている。同図に示されるように、本実施形態においては、「RT1」が1遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合（最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す）、「RT1」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「RT0」及び「RT2」においては、不図示であるが、押し順ナビが発生していない状況下においては、1遊技あたりのメダル増減期待値は1より小さい値となっており、メダルが減少していくこととなる。尚、本実施形態においては、「RT0」又は「RT2」においても押し順ナビあり時においては1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなっているが、これには限定されず、「RT0」又は「RT2」における押し順ナビあり時の1遊技あたりのメダル増減期待値が1より小さくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数（3枚）が自動ベットされるが、本実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル3枚の払出しと仮定して算出している。尚、1遊技を1ゲームと称することがある。

【0043】

また、各RT状態における、1遊技あたりの平均払出数は、RT状態が「RT0」の場合には3.511291504であり、RT状態が「RT1」の場合には4.737915039であり、RT状態が「RT2」の場合には3.67137146となっている。また、各RT状態における、1遊技あたりのメダル増減期待値は、RT状態が「RT0」の場合には1.170430501であり、RT状態が「RT1」の場合には1.579305013でありRT状態が「RT2」の場合には1.223790487となっており、押し順ナビあり時においては、RT状態が「RT1」の場合が遊技者にとって最も有利なRT状態となっている。尚、当該数値は設定1である場合の値となっている。尚、上記小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、BBが内部成立中となる「RT2」における1遊技あたりのメダル増減期待値（押し順ナビあり時のメダル増減期待値）が1未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合（BBが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合（BBが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「RT2」においてハズレとなる確率を、「RT2」において当選する全ての小役（入賞-A1～入賞-I）の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定めることが好ましい（再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなってしまうため、再遊技役の当選確率が高くなり過ぎないように設計することが好ましい）。尚、本例の「RT2」においては、すべての小役を合算した当選確率は18784／65536であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、12501／65536であり、ハズレとなる確率は、34251／65536となっており（図11参照）、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【0044】

また、図11に示すように、本実施形態においては、1種BB-Aの出現率は、設定1～設定6の全てについて同一の置数である40が割り当てられている。また、1種BB-Cの出現率は、設定1～設定6の全てについて同一の置数である160が割り当てられている。これに対して、1種BB-Bの出現率は、設定1に対して160が割り当てられ、設

10

20

30

40

50

定2に対して180が割り当てられ、設定3に対して200が割り当てられ、設定4に対して220が割り当てられ、設定5に対して240が割り当てられ、設定6に対して270が割り当てられている。即ち、1種BB-Bの出現率は、設定値によって割り当てられている置数が異なっている。このように、1種BB-A及び1種BB-Cは、設定差のないBB（1種BB-A、1種BB-Cを設定差なしBB、設定差なしボーナスと称することがある）として機能し、1種BB-Bは、設定差のあるBB（1種BB-Bを設定差ありBB、設定差ありボーナスと称することがある）として機能する。また、1種BB-A、1種BB-Bと1種BB-CのいずれもRT状態に拘らず（「RT0」と「RT1」とで）出現率は一律である。尚、1種BB-A及び1種BB-C（合算）の出現率は設定値に拘らず同一であるが、1種BB-B（合算）の出現率は設定値によって相違する。尚、1種BB-Bの出現率として合算した出現率は設定値が相違しても同一であるが、当選番号毎の出現率が設定値によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも1種BB-Bを設定差ありBBと称してもよい。

10

【0045】

次に、図12のブロック図を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機Pの電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板IN、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Eから主制御基板を介さずに中継基板INや扉基板Dに電源を供給しても良い。

20

【0046】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、CPU C100（CPUMCとも称することがある）、内蔵ROM C110、内蔵RAM C120等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している（例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている）。

30

【0047】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップSCが搭載されており、副制御チップSCには、CPU SC100や、ROM、RAM等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種LEDランプS10（ベットボタンランプS50や停止ボタンランプS60が含まれている）、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライト（バックランプとも称する）S30等が接続されている。ここで回胴バックライトS30とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライトS30等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。尚、本例に係る回胴式遊技機においては、左リールの上段、中段、下段、中リールの上段、中段、下段、右リールの上段、中段、下段、の9個の範囲を遊技者が個別に識別できるよう、回胴バックライトS30として複数のLEDが設けられている。一例としては、左リールの上段に対応するLEDが点灯し、その他のLEDがすべて消灯す

40

50

ることによって、遊技者は左リール上段が点灯していると識別することができる。また、本例に係る回胴式遊技機は、所定の図柄組み合わせが停止表示した際に、回胴バックライトS30の点灯態様を変化させることによって当該所定の図柄組み合わせが停止表示した旨を遊技者に示唆するバックランプ演出（バックライト演出と称することがある）を実行可能に構成されている。

【0048】

扉基板Dには、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、回転しているリールM50を停止するための停止ボタンD40、リールM50の回転を開始するためのスタートレバーD50、貯留されている遊技メダル（クレジット）や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタンD60、遊技の状態を表示する各種の表示パネルD70 {不図示であるが、前述した、投入数表示灯D210、スタートランプD180、再遊技ランプD290、投入可能ランプD300、特別遊技状態表示装置D250、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、クレジット数表示装置D200、有利区間表示器YH、等の表示装置の集合体}、前扉の開閉判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチD80、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル（又は、その他の異物）を放出口D240に払い戻すためのブロックD100等が接続されている。また、この扉基板Dは、前述した主制御基板Mとデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉DUに設けられたスタートレバーD50や、停止ボタンD40、精算ボタンD60等を実行すると、扉基板Dを介して、操作に係る信号が主制御基板Mに供給されるようになっている。また、投入受付センサD10sが遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板Dを介して主制御基板Mに供給される。

【0049】

また、回胴基板Kには、リールM50を回転させるための回胴モータK10と、リールM50の回転位置を検出するための回胴センサK20等が接続されている。回胴基板Kは、当該回胴センサK20によって、リールM50の回転位置を検出しながら回胴モータK10を駆動することにより、リールM50を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、本実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータK10には、所謂ステップモータ（ステッピングモータと称することがある）が使用されている。尚、ステップモータは、リールM50が1回転するステップ数として、480ステップが設定されている。また、各リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）には略均一の大きさで所定数（例えば、20個）の図柄が設定されており、1図柄分に相当するステップ数としては、24ステップ（ $= 480 / 20$ ）が設定されている。尚、ステップ数、リール1周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

【0050】

また、メダル払出装置Hは、中継基板INを介して、主制御基板Mに接続されており、主制御基板Mからの制御信号に基づいて、所定枚数（例えば、10枚）の遊技メダルを払い出す動作を行う。尚、メダル払出装置Hにはメダルが正常に払い出されたか否かの判定や払い出された遊技メダルの数の計測を実行する第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sと、ディスクH50を回転させるためのホッパモータH80と、が接続されている。

【0051】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板E（電源スイッチE10により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図12では、電源基板Eから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Mおよび副制御基板Sには、電源基板Eから電力が直接供給されており、各種基板（扉基板D、回胴基板K、中継基板IN）には、主制御基板Mを介して電力が供給されている。電源基板Eには所定量（例えば、100V）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

【0052】

また、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンM30、が接続されている。また、主制御基板Mは、リールM50（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回転や停止を制御するリール制御手段と、遊技者にとって有利なATに関する状態である「AT中状態」に移行するためのAT移行抽選を実行するAT抽選手段と、「AT中状態」に滞在可能なゲーム数であるAT残りゲーム数（又は、ATカウンタM60のカウンタ値）を増加させるAT上乘せ抽選を実行するAT上乘せ抽選手段と、を有している。

【0053】

次に、図13～36は、本実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

【0054】

尚、フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。

【0055】

まず、図13は、回胴式遊技機Pの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板MのCPU100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ1000で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、主制御基板MのCPU100は、タイマ割り込みの初期設定を実行する（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPU100は、主制御チップCの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1008で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAMC120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ1014で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20がオフであるか否かを判定する。

【0056】

ステップ1014でYesの場合、ステップ1016で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1016でYesの場合、ステップ1020で、主制御基板MのCPU100は、決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPU100は、電源断時の処理（ステップ1902）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ1036で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内を参照し、RAM領域内の設定値に係るデータは正常範囲

10

20

30

40

50

内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1036でYesの場合、ステップ1038で、主制御基板MのCPU100は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1040で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1002にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1042で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

【0057】

また、ステップ1016でNoの場合、ステップ1024で、主制御基板MのCPU100は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

10

【0058】

また、ステップ1036でNoの場合、ステップ1046で、主制御基板MのCPU100は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D270に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【0059】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPU100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。RAMの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もRAMの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4桁の7セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→6000ゲームあたりの連続役物比率→6000ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に5秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「RBが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「RB、CB、又はSBが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ1028でNoの場合、ステップ1032で、主制御基板MのCPU100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1030又はステップ1032にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPU100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

20

30

40

【0060】

尚、不図示ではあるが、主制御基板Mが搭載する一時記憶領域（RAM領域等）の初期値（処理開始時の値）は、特別遊技が実行される値とならないよう構成することが好適である（プログラムの処理開始直後に、ノイズや不正行為により、特別遊技の実行判定を行う処理を実行してしまった場合に特別遊技が誤って実行されることを防止するため）。また、不図示ではあるが、主制御基板MのRAM領域内に当選乱数等の乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該乱数に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成すること

50

が好適である（同じ1バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。

【0061】

次に、図14は、図13におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPU100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106及びステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPU100は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（例えば、払出数表示装置D270）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「88」）を表示し、設定表示LED（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はRAM内で保持している設定値（設定値データ）に1を加算した数値となっている）し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【0062】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのCPU100は、設定／リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPU100は、現在の設定値（設定値データ）に1を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が5を超過した場合には、設定値（設定値データ）は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのCPU100は、スタートレバーD50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でNoの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ1118の処理をループする。他方、ステップ1118でYesの場合、ステップ1120で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去し、ステップ1200の遊技進行制御処理に移行する。尚、不図示であるが、ステップ1120の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードを終了することを示すコ

10

20

30

40

50

マンドを送信するための処理を実行している。

【0063】

次に、図15は、図13におけるステップ1300の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPU100は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPU100は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、主制御基板MのCPU100は、出力ポート（本例では、0～6であり、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPU100は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPU100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPU100は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【0064】

次に、図16は、図14におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報）をクリアするためのデータ（RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるRT状態（例えば、「RT0」等）をセットする（図27のステップ1704で決定したRT状態をセットする）。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図27のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする（図21のステップ1420、ステップ1429、図22のステップ1435、ステップ1439、ステップ1443、図23のステップ1444-3、ステップ1444-4で決定したATに関する状態をセットする）。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、図21のステップ1416、ステップ1428、図22のステップ1438、図23のステップ1444-1にて実行してもよい。また、ATに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ120

10

20

30

40

50

8で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図31のステップ3510、ステップ3516、ステップ3520で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPUC100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクHS（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクHSの内部に侵入可能な2つの満杯検知電極DE（詳細は後述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

【0065】

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED（例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクHSに設けられた2つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUC100は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ1220の処理）に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロッカD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロッカD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態（例えば、「RT1」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にブルーブルーや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【0066】

次に、図17は、図16におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制御基板MのCPUC100は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPUC100は、設定表示LED（不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい）に設定値を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの

10

20

30

40

50

終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPU100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する）。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する）。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、主制御基板MのCPU100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのCPU100は、クレジットが上限数（本例では、50）、且つ、ベット数が最大数（本例では、3）であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

【0067】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのCPU100は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、主制御基板MのCPU100は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、主制御基板MのCPU100は、ホップ駆動フラグ（RAM領域内のフラグであり、ホップモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのCPU100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【0068】

他方、ステップ1236でNoの場合、ステップ1241で、主制御基板MのCPU100は、ホップ駆動後（ステップ1234の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。具体的には、ホップ駆動信号をホップモータH80に送信している（ホップモータH80が回転している）のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ1241でYesの場合、ステップ1242で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1244で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ1245で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1245でYesの場合、ステップ1246で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1247に移行する。他

方、ステップ1245でN oの場合、ステップ1244に移行する。

【0069】

次に、ステップ1247で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1247でY e sの場合、ステップ1248で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ1233に移行する。尚、ステップ1241又はステップ1247でN oの場合には、ステップ1236に移行する。

10

【0070】

他方、ステップ1232又はステップ1233でN oの場合、ステップ1251で、主制御基板MのCPUC100は、スタートレバーD50が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバーD50の操作があったか否かを判定する。ステップ1251でY e sの場合、ステップ1253で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の設定値は正常範囲内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1253でY e sの場合、ステップ1254で、主制御基板MのCPUC100は、乱数の取得、ブロックD100をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ3600の処理）に移行する。他方、ステップ1253でN oの場合、ステップ1256で、主制御基板MのCPUC100は、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ1251でN oの場合には、ステップ1220に移行する。

20

【0071】

次に、図18は、図16におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。まず、ステップ3600で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ1259で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT上乘せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、本例においては、AT上乘せ抽選を実行可能なATに関する状態は、「AT中状態」、「上乘せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB状態」となっており、「有利BB内部中遊技」においては、ATカウンタ値が0より大きい状態となり得るがAT上乘せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利BB内部中遊技」において、遊技者が取えてBBの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後BBが終了したタイミングでAT上乘せ抽選に当選した旨、又は、ATゲーム数が上乘せされた後のAT残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。

30

【0072】

ステップ1259でY e sの場合、ステップ1500で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、ゲーム数上乘せ実行処理を実行し、ステップ1400に移行する。他方、ステップ1259でN oの場合にもステップ1400に移行する。このゲーム数上乘せ実行処理は、ATに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異なる（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。

40

【0073】

ここで、本例におけるATに関する状態を列挙し詳述する（図30のAT状態遷移図でも示されている）。（1）「低確率状態」とは、ATに当選していない（「AT中状態」に

50

移行する権利を獲得していない) 状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。(2)「通常BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選した、且つ、BB役が入賞していない、且つ、AT抽選に当選していない状態である。(3)「通常BB状態」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、AT抽選に当選していない状況にて、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。(4)「高確率状態」とは、AT抽選に当選していない(「AT中状態」に移行する権利を獲得していない) 状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもATに当選し易い状態である。尚、後述するように、新たに「高確率状態」に移行した場合には高確保障ゲーム数が経過するまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている(5)「AT中状態」とは、AT(押し順ナビ)を行い、且つ、AT残りゲーム数(ATカウンタ値)の減算を行う状態である。尚、ATカウンタ値が0となっても、後述する継続抽選に当選した場合には、ATカウンタに所定値がセットされ、「AT中状態」が継続する(6)「特化前兆状態」とは、「AT中状態」よりもATゲーム数が相対的に上乘せされ易い状態である「上乘せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。(7)「上乘せ特化状態」とは、「AT中状態」よりもATゲーム数が相対的に上乘せされ易い状態である。(8)「有利BB内部中遊技」とは、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役が入賞していない状態である。(9)「待機BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役によってAT抽選に当選しており、且つ、BB役が入賞していない状態である。(10)「有利BB状態」とは、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」においてBB役に当選しBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役によってAT抽選に当選しており、且つ、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。(12)「復活可否演出用状態」とは、ATカウンタ値が0となり、かつ、後述する継続抽選に非当選となった場合に移行するATに関する状態であり。「復活可否演出用状態」においては、後述する復活抽選が実行され、復活抽選に当選した場合には「AT中状態」に移行(ATカウンタに所定値がセットされる)し、復活抽選に非当選となった場合には「低確率状態」に移行することとなる。

【0074】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ1261-1に移行する。次に、ステップ1261-1で、主制御基板MのCPUC100は、引き込みポイント作成要求(回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される)があったか否かを判定する。ステップ1261-1でYesの場合、ステップ1262で、主制御基板MのCPUC100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261-1でNoの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「BB内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった(例えば、入賞-A1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった)場合(不正解の押し順にてリールを停止させた場合)にも、リールの停止制御によって11枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのCPUC100は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのCPUC100は、いずれかの停止ボタン(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)の操作があったか否かを判定する。ステップ1264でYesの場合、ステップ1265で、

10

20

30

40

50

主制御基板MのCPUC100は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応）の停止位置を決定する。他方、ステップ1264でNoの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で、主制御基板MのCPUC100は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1267で、主制御基板MのCPUC100は、すべてのリール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）が停止したか否かを判定する。ステップ1267でYesの場合、ステップ1268で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1269で、主制御基板MのCPUC100は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。尚、ステップ1269における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作態様で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった（内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった）場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダルの払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ1269でYesの場合にはステップ1274に移行する。他方、ステップ1269でNoの場合、ステップ1270で、主制御基板MのCPUC100は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でNoの場合、ステップ1261-1に移行する。

【0075】

次に、ステップ1274で、主制御基板MのCPUC100は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ1275で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する（入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、50）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される）。ステップ1275でYesの場合、ステップ1276で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグ（ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1277で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1277でYesの場合にはステップ1286に移行する。

【0076】

他方、ステップ1277でNoの場合、ステップ1279で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動後（ステップ1276の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。ステップ1279でYesの場合、ステップ1280で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1281で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラー表示を7セグLEDで実行する。次に、ステップ1282で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1282でYesの場合、ステップ1283で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1286に移行する。他方、ステップ1282でNoの場合、ステップ1281に移行する。

【0077】

次に、ステップ1286で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又

10

20

30

40

50

は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する)。ステップ1286でYesの場合、ステップ1288で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ1290に移行する。尚、ステップ1279又はステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行する。次に、ステップ1290で、主制御基板MのCPUC100は、当該入賞(ステップ1275でYesとなった入賞)に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ1290でYesの場合にはステップ3400に移行する。尚、ステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行し、ステップ1275でNoの場合には、ステップ3400に移行し、ステップ1290でNoの場合には、ステップ1276に移行する。

10

【0078】

次に、ステップ3400で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、残りゲーム数管理処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、RT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1750で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT状態開始制御処理を実行する。次に、ステップ3500で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、遊技区間移行制御処理を実行する。次に、ステップ1293で、主制御基板MのCPUC100は、遊技終了処理(例えば、ベット数のクリア、遊技状態の移行処理等)を実行し、次の処理(ステップ1202の処理)に移行する。

【0079】

20

次に、図19は、本実施形態における、図18のステップ3600のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブル(当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル)をセットし、ステップ3604に移行する。次に、ステップ3604で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ3606で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号2は、当選番号4~12の9個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号4~6の連続する3個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号7~12の連続する6個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は3となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4~6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7~12を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608

30

40

【0080】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPUC100は、設定値データを取得する。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPUC100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選に当選したか否か(取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か)を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定(抽選)を実行せずに、次の処理(ステップ1259の処理)に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ36

50

16で、主制御基板MのCPUC100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPUC100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【0081】

次に、図20は、本実施形態における、図18のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乗せ役（「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技-B、再遊技-C、入賞-Dとなっている）に関する出玉グループ番号（本例では、1、3）であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合にはステップ1514に移行する。また、ステップ1502でNoの場合、換言すると、ATに関する状態が有利BB状態であった場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はBB中上乗せ役（「有利BB状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞-H、入賞-I）に関する出玉グループ番号（本例では、5、6）であるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合には、ステップ1514に移行し、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1518に移行する。また、ステップ1504でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る且つ「AT中状態」においては残りATゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、再遊技-A、再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、2、13）であるか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1514に移行する。尚、ステップ1506又はステップ1508でNoの場合にはステップ1518に移行する。

【0082】

次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPUC100は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいてAT上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かで判定する）。尚、AT上乗せゲーム数を決定することを、AT上乗せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ1516で、主制御基板MのCPUC100は、当該決定したAT上乗せゲーム数をATカウンタM60のカウンタ値に加算し、当該加算後のATカウンタ値をATカウンタM60にセットする。次に、ステップ1517で、主制御基板MのCPUC100は、当該決定したAT上乗せゲーム数に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、副制御基板Sは当該コマンドを受信することにより、ATゲーム数上乗せが実行されたか否かと上乗せゲーム数が何ゲームであることを認識することができる）をセットし、ステップ1518に移行する。尚、ボーナスが含まれる当選番号（当選番号19～27）に係る出玉グループ番号である、出玉グループ番号7～11の場合にもATに関する抽選（AT抽選、AT上乗せ抽選）が実行され得る。

【0083】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、本実施形態においては、押し順ナビが実行されるATに関する状態の一部（本例で

10

20

30

40

50

は、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB状態」)にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、AT上乗せゲーム数は「0」～「300」が抽選によって決定され、当該決定された値がATカウンタM60のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合にはAT残りゲーム数は増加しないこととなる(「0」が決定された場合には、AT上乗せ抽選に非当選と称することがある)。

【0084】

また、当選時上乗せ役に当選した場合のAT上乗せゲーム数の平均値(期待値)は、図示されるような値となっており、具体的な算出方法としては、当選役がスイカAである場合には、 $\{置数(600) \times AT上乗せゲーム数(0) + 置数(100) \times AT上乗せゲーム数(10) + 置数(300) \times AT上乗せゲーム数(30) + 置数(24) \times AT上乗せゲーム数(100)\} / 置数の総数(1024) = 12.1$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。

10

【0085】

次に、当選役が再遊技-B又は再遊技-Cである場合には、 $\{置数(500) \times AT上乗せゲーム数(0) + 置数(200) \times AT上乗せゲーム数(50) + 置数(300) \times AT上乗せゲーム数(100) + 置数(24) \times AT上乗せゲーム数(300)\} / 置数の総数(1024) = 46.1$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0086】

次に、当選役が再遊技-A又は再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6である場合には、 $\{置数(300) \times AT上乗せゲーム数(10) + 置数(600) \times AT上乗せゲーム数(30) + 置数(124) \times AT上乗せゲーム数(50)\} / 置数の総数(1024) = 26.61$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技-A又は再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6である場合にATゲーム数が上乗せされるのはATに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。

20

【0087】

次に、当選役がBB中弱レア役である場合には、 $\{置数(800) \times AT上乗せゲーム数(0) + 置数(100) \times AT上乗せゲーム数(10) + 置数(100) \times AT上乗せゲーム数(30) + 置数(24) \times AT上乗せゲーム数(100)\} / 置数の総数(1024) = 6.3$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。

30

【0088】

次に、当選役がBB中強レア役である場合には、 $\{置数(300) \times AT上乗せゲーム数(0) + 置数(300) \times AT上乗せゲーム数(30) + 置数(400) \times AT上乗せゲーム数(50) + 置数(24) \times AT上乗せゲーム数(300)\} / 置数の総数(1024) = 35.4$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0089】

尚、本実施形態においては、AT上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってAT上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはAT上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてAT上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号7と当選番号8とでAT上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が7であるか8であるかを判断する処理を実行しなければならないが、本実施形態のように、出玉グループ番号に基づいてAT上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号7と当選番号8とでAT上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が2であるかを判断するのみで当選番号7と当選番号8とのいずれのAT上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

40

【0090】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る当選番号(又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい)は再遊技-B(逆押しで停止させることによって無効ラインに白

50

セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白7リプレイ)に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ1518でYesの場合、ステップ1520で、主制御基板MのCPU C100は、再遊技-BによるATゲーム数上乘せがあったか否か、換言すると、再遊技-Bに当選したことによるAT上乘せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1520でYesの場合、ステップ1522で、主制御基板MのCPU C100は、逆押し指示コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し(「右→中→左」)にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる)をセットし、ステップ1526に移行する。他方、ステップ1520でNoの場合、ステップ1524で、主制御基板MのCPU C100は、逆押し回避コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し(「右→中→左」)以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる)をセットし、ステップ1526に移行する。尚、ステップ1518でNoの場合にも、ステップ1526に移行する。次に、ステップ1526で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る当選番号(又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい)は再遊技-C(順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒7リプレイ)であるか否かを判定する。ステップ1526でYesの場合、ステップ1528で、主制御基板MのCPU C100は、再遊技-CによるATゲーム数上乘せがあったか否か、換言すると、再遊技-Cに当選したことによるAT上乘せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1528でYesの場合、ステップ1530で、主制御基板MのCPU C100は、順押し指示コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、順押し(「左→中→右」)にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる)をセットし、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。他方、ステップ1528でNoの場合、ステップ1532で、主制御基板MのCPU C100は、順押し回避コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、順押し(「左→中→右」)以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる)をセットし、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、ステップ1526でNoの場合にも、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、AT上乘せ抽選に当選した場合に、AT上乘せ抽選に当選した旨及びAT上乘せゲーム数に係るコマンド(例えば、ステップ1517の処理に係るAT上乘せゲーム数に係るコマンド)を副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数上乘せがあるゲーム)にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件(例えば、特定の再遊技役(例えば、再遊技-B又はC)に当選した)を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数の上乘せがあるゲーム)では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件(例えば、所定ゲーム数後(同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム)を充足したゲームにてATゲーム数上乘せ演出(演出表示装置S40にて表示されるAT残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+30G」と表示)を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S40においても、AT残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているAT残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数の上乘せがあるゲーム)で、逆押しを指示する演出を実

10

20

30

40

50

行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてA Tゲーム数上乘せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技 - Bの当選確率が低い（0 %も含む）ため、7 揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板S側が特別な演出を実行しているときに挙げられる。尚、主制御基板M側にてA T上乘せ抽選に当選し、A T残りゲーム数の上乘せがあったことを副制御基板S側が判断する情報としては、（1）A T残りゲーム数に関する情報をA T上乘せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報と今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T上乘せ抽選で当選したA T上乘せゲーム数を把握する、（2）主制御基板M側のA T上乘せ抽選の結果として得られたA T上乘せゲーム数に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。また、A T上乘せ抽選に当選しなかった場合には、A T上乘せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（A Tゲーム数上乘せがなかったゲーム）にて中押し（第1停止として中停止ボタンを操作することであり、7 揃いを回避する押し順）を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板M側にてA T上乘せ抽選が実行されたが、A T残りゲーム数の上乘せがなかったことを副制御基板S側が判断する情報としては、（1）A T残りゲーム数に関する情報をA T上乘せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報と今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T上乘せ抽選で当選したA T上乘せゲーム数を把握する（前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報から今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報を減算した値が1である場合にA T上乘せ抽選に当選しなかったと判断する）、（2）主制御基板M側のA T上乘せ抽選の結果としてA T上乘せゲーム数が0ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。

【0091】

次に、図21は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、A T状態移行制御処理のフローチャート（1枚目）である。まず、ステップ1402で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在のA Tに関する状態は、A T抽選を実行可能なA Tに関する状態であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、A T抽選を実行可能なA Tに関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にてB Bに当選することにより「有利B B内部中遊技」に移行し、その後B B役が入賞することにより、「有利B B状態」に移行し、実行されたB Bが終了することにより、「A T中状態」に移行すると共に、A TカウンタにA Tゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にてB Bに当選しても、「通常B B内部中遊技」に移行して、その後「A T中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にてB Bに当選した場合にB B役を契機としてA T抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にてB Bに当選した場合にB B役を契機としてA T抽選に当選した場合には、「有利B B内部中遊技」に移行し、その後B Bを揃えることで「有利B B状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてB Bに当選し、且つ、B Bを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ1402でY e sの場合、ステップ1404で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る条件装置はA T抽選役（本例では、設定差なしB B役である第1種B B - A又は第1種B B - C）であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、設定差なしB B単独の当選番号（当選番号19、24）と設定差なしB Bと小役が重複している当選番号（当選番号、25、26、27）とのいずれもがA T抽選役となっている。ステップ1404でY e sの場合、ステップ1406で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「

有利ＢＢ内部中遊技」に決定し、ステップ１４１０に移行する。また、ステップ１４０２又はステップ１４０４でＮｏの場合にも、ステップ１４１０に移行する。尚、本実施形態においてはＡＴに関する状態が相違した場合にＡＴ抽選に係るＡＴ当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、ＡＴに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもＡＴ抽選に係るＡＴ当選率は同一となっている（「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【００９２】

次に、ステップ１４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ１４１０でＹｅｓの場合、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４１２でＹｅｓの場合、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、 $1/2$ であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４１８でＹｅｓの場合、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ１４３０に移行する。

【００９３】

また、ステップ１４１２でＮｏの場合、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４２４でＹｅｓの場合、ステップ１４２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値が１（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから１０ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ１４２６でＹｅｓの場合、ステップ１４２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ＡＴに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが１回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、１５００ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが１回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にＢＢ役が当選し、ＢＢを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを１回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていてもよい。ステップ１４２８でＹｅｓの場合、ステップ１４２９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ１４３０に移行する。ここで、低確率移行条件は、押し順ナビが１回実行されたことで充足する。尚、押し順役（リール停止順によって入賞する役が相違し、遊技者の利益率が相違する当選番号）として、最大払出枚数が８枚の役と最大払出枚数が１１枚の役とを設けた場合には、最大払出枚数が多い最大払出枚数が１１枚の役の押し順ナビが１回実行されたことを低確率移行条件としてもよい。尚、ステップ１４１０、ステップ１４１４、ステップ１４１８、ステップ１４２４、ステップ１４２６又はステップ１４２８でＮｏの場合にもステップ１４３０に移行する。このように、本実施形態においては、新たに「高確率状態」に移行した場合には、高確保障カウンタＫＨｃに高確保障ゲームである１０ゲームをセットし、当該カウンタ値が０となるまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから１０ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該１０ゲーム経過後から毎ゲームで所定

10

20

30

40

50

の確率（例えば、 $1/20$ ）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、A T抽選役（低確A T抽選役、高確A T抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【0094】

次に、図22は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、A T状態移行制御処理のフローチャート（2枚目）である。まず、ステップ1430で、主制御基板MのCPUC100は、現在のA Tに関する状態は「A T中状態」であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPUC100は、A TカウンタM60のカウンタ値は所定値（本例では、4）以上であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、A Tに関する状態が「A T中状態」である場合において、A Tカウンタ値が4以上である、換言するとA T残りゲーム数が4ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の $1/2$ の確率で「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、A Tに関する状態が「A T中状態」である場合において、A Tカウンタ値が3以下である、換言するとA T残りゲーム数が3ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乘せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、A Tカウンタ値が3以下である場合であっても、スイカBに当選して「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、A Tカウンタ値が3以下である状況にてスイカBに当選して「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、A Tカウンタ値が所定値（例えば、1又は0）となったときに「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乘せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「A T中状態」から「上乘せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1431でYesの場合、ステップ1432で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合、ステップ1433で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、 $1/2$ ）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1434で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1434でYesの場合、ステップ1435で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。他方、ステップ1431でNoの場合、ステップ1436で、主制御基板MのCPUC100は、A TカウンタM60のカウンタ値が1（A Tカウンタ値が1の場合はA T最終ゲームとなる）であるか否かを判定する。ステップ1436でYesの場合、ステップ1437で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、 $2/3$ ）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ1438で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1438でYesの場合、ステップ1439で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「A T中状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する（A T状態移行可能条件を充足するためA TカウンタにA T初期ゲーム数（本例では、50）がセットされることになる）。他方、ステップ1438でNoの場合、ステップ1443で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。尚、ステップ1430、ステップ1432、ステップ1434又はステップ1436でNoの場合にも、ステップ1444-1に移行する。このように、本実施形態においては、A T最終

10

20

30

40

50

ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度ATカウンタM60に初期値である50ゲームがセットされる。即ち、ATゲーム数上乘せを考慮しない場合、1セットあたり50ゲームのATが2/3でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはAT最終ゲームには限定されず、例えば、ATの最初のゲーム（新たに「AT中状態」となった最初のゲームやATカウンタM60に初期値がセットされてから最初のゲーム）に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「AT中状態」にてすでに次のセット（継続抽選の当選に係るAT）が実行されるか否か（ATが継続するか否か）が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでAT中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、ATカウンタM60のカウント値が1以上の状況（ATの実行途中）にてBGMを変更（歌が流れる、等）したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【0095】

次に、図23は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート（3枚目）である。まず、ステップ1444-1で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は復活可否演出用状態であるか否かを判定する。ステップ1444-1でYesの場合、ステップ1444-2で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する条件装置は復活役（「復活可否演出用状態」にて当選することにより次のゲームにて「AT中状態」に移行可能となる役、換言すると、ATを引き戻せる役）であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては復活役は、スイカA、スイカB、チェリー、ボーナス役（設定差なしBB役のみであり、設定差ありBB役は含まない）のいずれかが含まれている役となっており、当該ゲームに関する条件装置が復活役となった場合を、復活抽選に当選すると称している。ステップ1444-2でYesの場合、ステップ1444-3で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、ステップ14445に移行する。ここで、AT状態移行可能条件を充足するためATカウンタにAT初期ゲーム数（本例では、50）がセットされることとなる。他方、ステップ1444-2でNoの場合、ステップ1444-4で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1445に移行する。尚、ステップ1444-1でNoの場合にも、ステップ1445に移行する。このように、本実施形態においては、AT最終ゲームとなり、かつ、継続抽選に非当選となった場合においても「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選することができれば、次のゲームから「AT中状態」に移行するよう構成されている。尚、「復活可否演出用状態」は「有利区間」となっているが、「AT中状態」におけるATに関する抽選（AT上乘せ抽選、継続抽選、等）は実行されず、復活抽選を実行可能に構成されており、「AT中状態」と「復活可否演出用状態」とではATに関する抽選の実行態様が相違している。

【0096】

次に、ステップ1445で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1445でYesの場合、ステップ1446で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図30にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である10ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ1446でYesの場合、ステップ1447で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を決定し、ステップ1448に移行する（例えば、図30にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乘せ特化状態」に決定）。尚、ステップ1445又はステップ1446でNoの場合にも、ステップ1448に移行する。次に、ステップ1448で、主制御基板MのCPU100は、高確保障カウンタ値コマンド（本例では、サブ側へのコマンドであり、現在の高確保障カウンタ値、換言すると、高確率状態が保障されている残りのゲーム数に係るコマンド）をセットし、ステップ1

10

20

30

40

50

449-1に移行する。次に、ステップ1449-1で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態は「有利BB内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ1449-1でYesの場合、ステップ1449-2で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理(ステップ1450の処理)に移行する。尚、ステップ1499-1でNoの場合にも、次の処理(ステップ1450の処理)に移行する。

【0097】

尚、本実施形態においては、抽選状態によってAT当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてBB役(設定差なしBB役)に当選した場合にはAT移行抽選に当選しない(その後「AT中状態」に移行しない)一方、「高確率状態」にてBB役(設定差なしBB役)に当選した場合にはAT移行抽選に当選する(その後「AT中状態」に移行する)よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置AをAT抽選役とし、「有利区間」であるATに関する状態として「高確率状態A」と「高確率状態B」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態A」にて条件装置Aに当選した場合には1/10でAT移行抽選に当選し、「高確率状態B」にて条件装置Aに当選した場合には1/2でAT移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、AT移行抽選に当選した場合には、ATに関する状態として「AT中状態」へ移行するまでの準備状態である「AT準備状態」に移行し、その後所定の終了条件(例えば、「AT準備状態」に移行してから10ゲーム経過)を充足した場合に「AT中状態」に移行するよう構成してもよい。

【0098】

次に、図24は、本実施形態における、図18のステップ1450のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1451で、主制御基板MのCPUC100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ1451でYesの場合、ステップ1452で、主制御基板MのCPUC100は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド(副制御基板S側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド)をセットする。次に、ステップ1454で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役(押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞-A1等)であるか否かを判定する。ステップ1454でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号(押し順番号とも称す)を決定し、指示番号を記憶するためのRAMアドレス(押し順ナビを表示するためRAMアドレスとは異なるアドレス)に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる(詳細は後述する)。また、副制御基板Sは当該指示番号を受信することにより演出表示装置S40上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定(不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる)されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号(例えば、AX)を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ1460で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行する(主制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図34を参照)。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、ステップ1472に移行する(副制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図34を参照)。尚、本例では、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、本実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置D270にて「=1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「=1」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲー

10

20

30

40

50

ムにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【0099】

また、ステップ1451又はステップ1454でNoの場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理（入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理）を実行してから副制御基板S側に送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、本実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってRT状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を1つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を演出グループ4とする等）として、演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、0～18）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を1つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報19（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板MにおけるATに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板S側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板S側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【0100】

次に、ステップ1470で、主制御基板MのCPU100は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する。次に、ステップ1472で、主制御基板MのCPU100は、ボーナス当選情報（ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる）に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「AT中状態」の場合には、(1)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(2)ベル（1枚役・11枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、本実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板S側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基

10

20

30

40

50

板S側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成されている。

【0101】

尚、遊技区間が「有利区間」でない場合等においては、主制御基板Mで決定された入賞・再遊技当選情報を副制御基板Sに送信する際にマスク処理を実行して演出グループ番号を決定し、当該演出グループ番号を副制御基板Sに送信するよう構成している。尚、演出グループ番号とは入賞・再遊技当選情報を、同様の役割となる当選役（例えば、転落再遊技役が含まれる再遊技役、押し順ベル、等）に係る入賞・再遊技当選情報をグループ化して、番号を振り分けたものである。当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理 { 入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理 } を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報に係る情報が認識され、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまう事態を防止している。

【0102】

次に、図25は、本実施形態における、図18のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1秒）を計測するタイマである。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4.1秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPU100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットし、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。換言すると、ステップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。

【0103】

次に、図26は、本実施形態における、図18のステップ3400のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、主制御基板MのCPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの1つであり、ATに関する状態が「AT中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ3402でYesの場合、ステップ3404で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である1500が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を1減算する。

【0104】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ

3410で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタ値を1減算する。次に、ステップ3412で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3412でYesの場合、ステップ3414で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値を1減算し、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。尚、ステップ3402、ステップ3408又はステップ3412でNoの場合にも、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、「有利BB状態」、「有利BB内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ATカウンタ値が残存している（1以上残っている）状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ATに関する状態が「AT中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ATカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるATカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S40に表示される残りATゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ATカウンタ値が「30」で、演出表示装置S40に表示されている残りAT残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ATカウンタ値は「30」を維持、又は当該遊技に係るAT上乗せ抽選により得られた値「 α 」を加算した値である「 $30 + \alpha$ 」を記憶するが、スタートレバード50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、又はAT上乗せ抽選により得られた値「 α 」を加算した値である「 $29 + \alpha$ 」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「 α 」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「 α 」を報知しても良い）。そして、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数は、「有利BB内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでAT残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置S40等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置S40に表示されるATの残りゲーム数は「30」又はAT上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「30」以上の値を表示するように制御することができる。尚、ATカウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置S40に表示されている残りATゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ATカウンタ値が「1」で、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つAT上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、AT上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ATゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置S40に表示されているATゲーム数は「0」となる。また、AT残りゲーム数が少ない場合には、AT残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（0%も含む）設定するように構成しても良い。

【0105】

次に、図27は、本実施形態における、図18のステップ1700のサブルーチンに係る、RT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基

10

20

30

40

50

板MのCPUC100は、当該ゲームにてRT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、RT状態移行可能条件は、RAMクリアの実行（RAMの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技04の停止表示）、BBの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPUC100は、当該充足したRT状態移行可能条件に基づきRT状態移行可否及び次ゲーム以降のRT状態を決定し（図28のRT状態遷移図を参照）、次の処理(ステップ1750の処理)に移行する。尚、ステップ1702でNoの場合にも次の処理(ステップ1750の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にRT状態移行制御処理を実行しているが、「RT1」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。RT状態を移行する（RT番号をRAMに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

10

【0106】

次に、図28は、本実施形態における、RT状態遷移図である。本実施形態においては、「RT0」～「RT2」及び「1種BB-A, B, C」の4つのRT状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってRT状態が移行することとなる。RT状態の具体的な移行例としては、RT状態が「RT1」である場合に、RAM初期化が実行される、又は、再遊技04が停止表示された場合に「RT0」に移行する。再遊技04が停止表示とは、具体的には、RT状態が「RT1」である状況にて「再遊技-D1」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技01～03が停止表示し、RT状態として「RT1」が維持される。一方、RT状態が「RT1」である状況にて「再遊技-D1」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技04が停止表示し、RT状態は「RT1」から「RT0」に移行する。

20

【0107】

また、RT状態が「RT0」又は「RT1」の場合に、BB役に当選し、当該当選したゲームにてBB役を入賞させない（1種BB-A, B, Cに係る条件装置が作動する）とRT状態が「RT2」に移行する。また、「RT2」にてBB役を入賞させる（1種BB-A, B, Cが作動する）と「1種BB-A, B, C」に移行する。また、「1種BB-A, B, C」にてBBが終了（1種BB-A, B, Cの作動が終了）すると「RT1」に移行する。尚、ATに関する状態が「低確率状態」である場合にBBに当選し、BBが終了した場合には、RT状態は遊技者にとって高利益な「RT1」に移行することとなるが、ATに関する状態は押し順ナビが発生しない状態であるため、「再遊技-D1～D3」に当選した際に不正解の押し順（第1停止が左ボタン、中ボタン、右ボタンの3択であり、3択のうち1つが正解の押し順であり再遊技04以外の再遊技が停止表示され、3択のうち2つが不正解の押し順であり再遊技04が停止表示される）にてリールを停止させることにより再遊技04が停止表示してしまい、「RT1」から「RT0」に移行することとなる。また、ATに関する状態が「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合にBBに当選し、BBが終了した場合には、RT状態は遊技者にとって高利益な「RT1」に移行することとなると共に、ATに関する状態は押し順ナビが発生する状態であり、「再遊技-D1～D3」に当選した際にも、再遊技04が停止表示しない正解の押し順をナビしてくれるため、「RT1」を維持することができることとなる。

30

40

【0108】

次に、図29は、本実施形態における、図18のステップ1750のサブルーチンに係る、AT状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにてAT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、AT状態移行可能条件とは、例えば、（1）「高確率状態」にて当選した設定差なしBBが終了した場合、（2）継続抽選に当選した場合、（3）復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、主制御基板MのCPUC100は、新たに「AT前兆状態」に移行したことを契機として、AT初期ゲ

50

ーム数(本例では、50であり、「AT中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をATカウンタM60にセットし、ステップ1756に移行する。尚、ステップ1752でNoの場合にも、ステップ1756に移行する。次にステップ1756で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在のATに関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ1756でYesの場合、ステップ1758で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次のゲームのATに関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ1758でYesの場合、ステップ1760で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、高確保障ゲーム数(本例では、10)を高確保障カウンタにセットし、次の処理(ステップ3500の処理)に移行する。尚、ステップ1756又はステップ1758でNoの場合にも、次の処理(ステップ3500の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてBBに当選し「有利BB内部中遊技」に移行した後、BBを入賞させることにより「有利BB状態」に移行し、当該「有利BB状態」にてATゲーム数が上乘せされた場合には、BBが終了し「有利BB状態」から「AT中状態」に移行した時点で、ATカウンタにセットされる初期値は50を超過していることとなる。具体的には、「有利BB状態」でATゲーム数が30ゲーム上乘せされた後、「AT中状態」に移行した場合には、ATカウンタに80(初期値50+上乘せ30)がセットされることになる。このとき、「有利BB状態」において30ゲーム上乘せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「AT中状態」の開始時に、AT初期ゲーム数として80ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利BB状態」において30ゲーム上乘せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「AT中状態」の開始時に初期値である50ゲームを遊技者に提示した後、AT中(例えば、「AT中状態」の開始直後や、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が少ない状態)に30ゲーム上乘せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利BB状態」でATゲーム数上乘せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乘せが行われたのか、を明確に把握することができないため、AT中(押し順ナビが発生し得る状態)にて原因不明で突如発生する上乘せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ1754にてAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成しているが、AT初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ1400のAT状態移行制御処理を実行するタイミングにAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成してもよい。また、ATカウンタM60にセットされたゲーム数(AT初期ゲーム数)は、BBが終了した後の遊技(ATに関する状態が「AT中状態」)になったときから減算されるよう構成されている(BB中には減算開始しない)。また、ATカウンタM60のカウンタ値は主制御基板MのRAMの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【0109】

次に、図30は、本実施形態における、AT状態遷移図である。本実施形態においては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「復活可否演出用状態」の10個のATに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってATに関する状態が移行することとなる。例えば、「AT中状態」にてスイカBに当選し、1/2で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから10ゲームが経過(消化)した場合には「上乘せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」の3つのATに関する状態が「通常区間」に設定され、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「復活可否演出用状態」の7つのATに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる7つのATに関する状態を遷移(移行)していても、「通常区間」に設定せずに1500ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「AT中状態」、「特

10

20

30

40

50

化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技 0 4 が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。

【0110】

尚、前述したように、「AT中状態」である場合に、ATカウンタ M 6 0 のカウンタ値が 0 であり且つ継続抽選非当選の場合には、「復活可否演出用状態」となる。「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選した場合には、再び「AT中状態」に戻ることができる。一方、「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選しなかった場合には、「低確率状態」に移行し、「有利区間」から「通常区間」になる。

【0111】

「高確率状態」にて設定差なし BB（1 種 BB - A 又は 1 種 BB - C）に当選し、設定差なし BB が作動し、「有利 BB 状態」が終了したときには、「AT中状態」に移行する。また、「AT中状態」に設定差なし BB（1 種 BB - A 又は 1 種 BB - C）に当選し、設定差なし BB が作動し、「有利 BB 状態」が終了したときにも、「AT中状態」に移行する。尚、「復活可否演出用状態」にて設定差なし BB（1 種 BB - A 又は 1 種 BB - C）に当選し、設定差なし BB が作動し、「有利 BB 状態」が終了したときにも「AT中状態」に移行する（復活抽選に当選するため）。尚、「復活可否演出用状態」にて設定差あり BB（1 種 BB - B）に当選し、設定差あり BB が作動し、「有利 BB 状態」が終了したときには、設定差あり BB が単独の BB 役に係る当選番号（当選番号 2 0）であった場合には BB 終了後に「低確率状態」となり（設定差あり BB 役を契機として復活抽選に当選しないため）、設定差あり BB がレア役と重複している当選番号（当選番号 2 1～2 3）であった場合には BB 終了後に「AT中状態」となる（レア役を契機として復活抽選に当選するため）。

【0112】

また、「有利区間」で且つ「高確率状態」である場合に設定差あり BB（1 種 BB - B）に当選し、設定差あり BB が作動し、「有利 BB 状態」が終了したときには、「高確率状態」に移行する。

【0113】

また、「有利 BB 状態」の終了後に移行する AT に関する状態は、AT 中（「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」）にて当選した BB 終了後（設定差あり BB と設定差なし BB とのいずれも）には「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」のうち BB 当選時の AT に関する状態に移行し、非 AT 中（「高確率状態」）にて当選した設定差なし BB 終了後には、「AT中状態」に移行する。また、非 AT 中（「高確率状態」）にて当選した設定差あり BB 終了後には、「高確率状態」に移行する。

【0114】

尚、AT に関する状態は本実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによって AT 抽選が実行され、当該 AT 抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、1 6～3 2 ゲーム経過後に「AT中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによって AT 抽選が実行され、当該 AT 抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、1 6～3 2 ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、遊技区間として「有利区間」とも「通常区間」とも異なる「待機区間」を設けてもよく、例えば、「チェリー」に当選することによって AT 抽選が実行される遊技性とした場合に、BB とチェリーが重複した「BB + チェリー」に当選し、AT 抽選に当選した場合には、「BB + チェリー」の「BB」が入賞するまでの BB 内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にて BB に当選、且つ、AT 抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にて BB に当選、且つ、AT 抽選に当選している場合とで、BB の図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器 YH が消灯しているため、AT 抽選に当選しているか否かを遊技者に対して煽ることができる。また、「上乗せ特化状態」において BB が当選した場合には、当該 B

B終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該BB中は「上乗せ特化状態」において当選したBBとして「AT中状態」にて当選したBBとは異なるAT上乗せ抽選を実行する（例えば、「AT中状態」にて当選したBBよりもAT上乗せ抽選に当選し易い、ATゲーム数上乗せ1回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてBBが当選した場合には、当該BB終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該BB中は「上乗せ特化状態」において当選したBBと同様にAT上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【0115】

次に、図31は、本実施形態における、図18のステップ3500のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の2つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ3508で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ3508でYesの場合、ステップ3510で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のATに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ3528に移行する。他方、ステップ3508でNoの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ3514で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ3514でYesの場合、ステップ3515で、主制御基板MのCPU100は、ATに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ATカウンタ値が0となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも0となる）。他方、ステップ3514でNoの場合、ステップ3518で、主制御基板MのCPU100は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ATカウンタ値が0となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ3518でNoの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ3515に移行する。このように、本実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ATに関連する情報（AT継続ゲーム数、AT残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするATに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のRAMクリアによっては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3515の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のRAMクリアによって、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技

10

20

30

40

50

履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【0116】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となったために「有利区間」が終了した場合には、(1)現在のATに関する状態が「高確率状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」となる、(2)現在のATに関する状態が「有利BB内部中遊技」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB内部中遊技」となる、(3)現在のATに関する状態が「有利BB状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB状態」となる、(4)現在のATに関する状態が「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」又は「復活可否演出用状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」となるよう構成されている(ATに関連する情報がクリアされるため)。

【0117】

次に、ステップ3516で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定する。次に、ステップ3517で、主制御基板MのCPUC100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3528に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは本実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するように構成していれば良い。他方、ステップ3518でYesの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3528に移行する。

【0118】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した(「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した)か否かを判定する。ステップ3528でYesの場合、ステップ3530で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値(本例では、1500)となっている。次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間表示器YHを点灯し、次の処理(ステップ1293の処理)に移行する。尚、ステップ3528でNoの場合にも、次の処理(ステップ1293の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ3534のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム(「通常区間」のゲーム)におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで(新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで)の期間にて適宜設定してもよい。

【0119】

次に、図32は、本実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間(本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される)を周期として定期的に実行されるよう構成されている。

【0120】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み開始時の処理(

例えば、CPU C100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPU C100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPU C100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPU C100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPU C100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。

【0121】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPU C100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ6100で、主制御基板MのCPU C100は、全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPU C100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きいと判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPU C100は、ATカウンタ値表示装置D280にてAT残りゲーム数（ATゲーム数）を表示し、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合にもステップ1614に移行する。尚、主制御基板Mで制御されるATカウンタ値表示装置D280を備えていない場合には、ステップ1612及びステップ1613の処理は不要である。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPU C100は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロッカD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPU C100は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPU C100は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPU C100は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ1618が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が

10

20

30

40

50

変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【0122】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPU100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ATに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、AT残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部端子信号（回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPU100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1602の処理）に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0123】

次に、図33は、本実施形態における、図32のステップ6100のサブルーチンに係る

10

20

30

40

50

、回胴駆動制御処理のフローチャートである。尚、本処理においては、1つのリールについての処理を例示しているが、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに対応する処理を実行することを補足しておく。まず、ステップ6102で、主制御基板MのCPUMCは、リール回転開始待機状態開始タイミング（例えば、図25のステップ1564の処理の実行後のタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6102でYesの場合、ステップ6104で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ6106に移行する。他方、ステップ6102でNoの場合にもステップ6106に移行する。

【0124】

次に、ステップ6106で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速状態開始タイミング（リール回転開始待機状態が終了し、リールの加速処理を実行開始するタイミングであり、例えば、図18のステップ1260の処理の実行タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6106でYesの場合、ステップ6108で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ6110で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速処理を実行し、ステップ6112に移行する。尚、リールが停止している場合には、本処理によってリールの回転が開始することとなる。他方、ステップ6106でNoの場合にも、ステップ6112に移行する。

【0125】

次に、ステップ6112で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール加速状態であるか否かを判定する。ステップ6112でYesの場合、ステップ6114で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速状態の終了タイミング（例えば、後述する図35におけるリール加速状態における「割り込み実行回数」分の割り込み処理をすべて実行したタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6114でYesの場合、ステップ6116で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール定速状態に更新する。次に、ステップ6118で、主制御基板MのCPUMCは、リール定速維持処理を実行し、ステップ6120に移行する。尚、ステップ6112又はステップ6114でNoの場合にも、ステップ6120に移行する。

【0126】

次に、ステップ6120で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール定速状態であるか否かを判定する。ステップ6120でYesの場合、ステップ6122で、主制御基板MのCPUMCは、リール定速状態となってから（ステップ6116の処理を実行してから）、リールセンサがリール（本サブルーチンの処理に対応するリール）に設けられたインデックスを検出したか否かを判定する。ここで、不図示であるが、各リールには、1個（2個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リールの例えば周側面に凸状に設けられており、リールが所定位置を通過したか否かや、1回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサにより検知される。リールセンサの信号は、主制御基板Mに電氣的に接続されている。そして、リールセンサがインデックスを検出する（切る）と、その入力信号が主制御基板Mに入力され、そのリールが所定位置を通過したことが検知されるよう構成されている。ステップ6122でYesの場合、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ6130の処理に移行する。他方、ステップ6122でNoの場合、ステップ6124で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態がリール定速状態となってから所定時間（例えば、割り込み処理を400回実行する時間値）が経過したか否かを判定する。ステップ6124でNoの場合には、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ6130の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出することでリール回転速度が正常に定速になっているかを判定可能に構成されている。尚、前記所定時間は、本例では割り込み処理400回を実行する時間値となっており（割り込み処理400回で400ステップ回転できるよう構成されている）、リール回転速度が定速である場合にリールが1回転（1周）する時間（例えば、リール1回転分は336ステップで

10

20

30

40

50

あり、割り込み処理を336回実行する時間値)よりも長時間となっている。このように構成することにより、リール駆動状態が定速状態となったタイミングにおけるインデックスとリールセンサとの距離(リールが回転してインデックスがリールセンサに検出されるまでの距離)がどれだけ離れていても、リール回転速度が定速であった場合には、リール駆動状態がリール定速状態となってから前記所定時間以内(割り込み処理を400回実行する時間値)にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

【0127】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ6124でYesの場合、ステップ6126で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ6128で、主制御基板MのCPUMCは、リール再加速処理を実行し、ステップ6130の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間(例えば、割り込み処理を400回実行する時間値)以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理(ステッピングモータの励磁状態はリール加速処理と同様となっている)を実行するよう構成されている。尚、ステップ6120でNoの場合にも、ステップ6130の処理に移行することとなる。尚、リール再加速処理は前述したリール加速処理と同一の処理としなくともよく、リール再加速処理とリール加速処理とで、ステッピングモータの励磁する相の組み合わせや励磁する相の組み合わせ毎の割り込み処理の実行回数を相違させてもよい。

【0128】

次に、図34は、本実施形態における、図32のステップ6200のサブルーチンに係る、リール回転停止処理のフローチャートである。まず、ステップ6106で、主制御基板MのCPUMCは、リール減速待機状態開始タイミング(リール定速状態が終了するタイミングであり、例えば、停止ボタンが操作されることによってリール減速待機状態開始タイミングとなったと判定する)に到達したか否かを判定する。ステップ6130でYesの場合、ステップ6132で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール減速待機状態に更新し、ステップ6134に移行する。他方、ステップ6130でNoの場合にも、ステップ6134に移行する。

【0129】

次に、ステップ6134で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態は、リール減速待機状態であるか否かを判定する。ステップ6136でYesの場合、主制御基板MのCPUMCは、リール減速待機状態終了タイミング(リール減速処理を実行開始するタイミング)に到達したか否かを判定する。ステップ6136でYesの場合、ステップ6138で、主制御基板MのCPUMCは、リールの減速(リール減速処理)を開始する。次に、ステップ6140で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール減速状態に更新し、ステップ6142の処理に移行する。尚、ステップ6134又はステップ6136でNoの場合にも、ステップ6142の処理に移行する。

【0130】

次に、ステップ6142で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール減速状態であるか否かを判定する。ステップ6142でYesの場合、ステップ6144で、主制御基板MのCPUMCは、リール減速状態終了タイミング(リール減速処理を実行終了するタイミング)に到達したか否かを判定する。ステップ6144でYesの場合、ステップ6146で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール停止状態に更新し、次の処理(ステップ1612の処理)に移行する。尚、ステップ6142又はステップ6144でNoの場合にも、次の処理(ステップ1612の処理)に移行する。

【0131】

次に、図35を用いて、本例に係る回胴式遊技機のリールM50の回転動作について詳述する。本例に係る回胴式遊技機は、スタートレバーD50が操作されたことに基づいてステッピングモータの回転を開始し、リールの回転速度が定速に達すると、以下、定速を維

10

20

30

40

50

持する（リール駆動状態がリール定速状態となるとリール定速維持処理を実行するが、実際に回転速度が定速に達していない場合もある）。そして、いずれかの停止ボタンが操作されると、操作された停止ボタンに対応するリール（ステッピングモータ）について停止制御を行う。ここで、ステッピングモータは、 $\Phi 0$ 、 $\Phi 1$ 、 $\Phi 2$ 、 $\Phi 3$ という4つの相を有する4相ステッピングモータ（4相ステッピングモータでなくとも問題ない）であり、励磁する相を切り替え、ステッピングモータを1-2相励磁することで回転制御を行う。すなわち、駆動パルスデータ（励磁する相の組み合わせ）を循環的に変化させていくことで、ステッピングモータを正方向に回転させることができる。同図においては、 $\Phi 0 \sim \Phi 3$ のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に示している（詳細は後述する）。

10

【0132】

また、同図上段の「リール回転速度イメージ」に示すように、ステッピングモータが回転開始してから停止するまでの駆動状態を6つに分け、各駆動状態に応じた駆動パターンに従って、ステッピングモータを駆動制御している。ここで駆動状態には、「リール停止状態」、「リール回転開始待機状態」、「リール加速状態」、「リール定速状態」、「リール減速待機状態」、「リール減速状態」がある。尚、「リール回転速度イメージ」においては、縦軸はリール回転速度であり上方向に速度が速くなってゆき、横軸は時間であり時間が右方向に時間が経過してゆくよう図示している。また、同図に示す一例は、リールの回転不良が発生しなかった場合を例示しており、リールを手で押さえる、脱調が発生する等の要因でリール回転不良が発生した場合はこの限りではない（リール回転不良が発生した場合については後述することとする）。

20

【0133】

「リール停止状態」は、リールが停止している状態を示すものであり、「リール停止状態」になっているときは、リールは静止した状態になっており、ステッピングモータの4相すべての相が励磁されていない状態になっている。

【0134】

次に、「リール停止状態」である状況にて、図中（1）のタイミングで、スタートレバーD50が操作されたことに基づいて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」に更新される。ここで、「リール回転開始待機状態」は、スタートレバーD50が操作されてからステッピングモータの加速処理（リール加速処理）を開始するまで待機している状態を示すものである。この待機期間は、リール駆動状態が「リール停止状態」から「リール加速状態」へ移行するまでの期間になっている。例えば、前回の遊技でリールの駆動状態が「リール加速状態」になった時点からの時間を計時し、最小遊技時間（約4.1秒）経過前に今回の遊技に係るスタートレバーD50が操作された場合は、「リール回転開始待機状態」となる。

30

【0135】

次に、図中（2）のタイミングで、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新される。ここで、「リール加速状態」は、リールが静止している状態から定速に到達するためにリールを加速している状態である。本例では、タイマ割り込み処理を220回（ $100 + 60 + 30 + 15 + 8 + 4 + 2 + 1 = 220$ ）であり、同図左下段のリール加速状態における割り込み実行回数を参照）実行すると加速状態が終了する（リール駆動状態を「リール定速状態」に更新する）よう構成されている。次に、図中（3）のタイミング、換言すると、「リール加速状態」があと1回のタイマ割り込み処理の実行により終了するタイミングで、リール回転速度が定速に到達する。尚、本タイミングでは、リール駆動状態は「リール加速状態」のままとなっている。次に、図中（4）のタイミングにて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新されてから、タイマ割り込み処理が220回実行されたことにより、リール駆動状態が「リール定速状態」に更新される。このように、本例においては、リール回転速度が定速に到達した後に、タイマ割り込み処理1回分はリール駆動状態が「リール加速状態」のままになる、換言すると、「リール加速状態」における最終の励磁する相の組み合

40

50

わせである「 $\phi 3$ 、 $\phi 0$ 」では割り込み処理を1回のみ実行するよう構成されており、励磁する相の組み合わせ毎に割り込み処理を1回実行する「リール定速状態」と同様の励磁状態様となっている（リールの回転異常が発生しなかった場合）。このように構成することによって、リール回転速度が定速に到達するまでの加速処理を安定して実行することができる。

【0136】

ここで、同図下段は「ステップモータ励磁イメージ」である。同図においては、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージと、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージとを例示する。まず、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図左下段を参照して詳述する。尚、「励磁する相」は励磁する相の組み合わせであり、「割り込み実行回数」は、その励磁する相の組み合わせで励磁することとなる割り込み処理を実行する回数を示している。本例においては、リール加速処理を実行する際には、ステップモータ（ステッピングモータ）をタイマ割り込み処理220回分励磁するよう構成されており、（KA）「 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を100回→（KB）「 $\phi 0$ 、 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を60回→（KC）「 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を30回→（KD）「 $\phi 1$ 、 $\phi 2$ 」にて割り込み処理を15回→（KE）「 $\phi 2$ 」にて割り込み処理を8回→（KF）「 $\phi 2$ 、 $\phi 3$ 」にて割り込み処理を4回→（KG）「 $\phi 3$ 」にて割り込み処理を2回→（KH）「 $\phi 3$ 、 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を1回、のように割り込み処理を実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている（割り込み処理の実行回数はあくまで一例であり変更しても問題ない）。このように、本例においては、リール加速処理の実行時においては、1の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数を徐々に減少させていくよう構成されている。

【0137】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図右下段を参照して詳述する。本例においては、リール定速状態である場合（リール定速維持処理を実行する際）には、（TA）「 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を1回→（TB）「 $\phi 0$ 、 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を1回→（TC）「 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を1回→（TD）「 $\phi 1$ 、 $\phi 2$ 」にて割り込み処理を1回→（TE）「 $\phi 2$ 」にて割り込み処理を1回→（TF）「 $\phi 2$ 、 $\phi 3$ 」にて割り込み処理を1回→（TG）「 $\phi 3$ 」にて割り込み処理を1回→（TH）「 $\phi 3$ 、 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を1回→（TA）「 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を1回→（TB）「 $\phi 0$ 、 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を1回→・・・、のように（TA）～（TG）を割り込み処理1回ずつ繰り返して実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている。このように、本例においては、リール定速維持処理の実行時においては、1の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数がすべて1回となるよう構成されている。

【0138】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である状況にて、図中（5）のタイミングで、いずれかのリールに対応した停止ボタンが操作され、リール駆動状態が「リール減速待機状態」に更新される。ここで、「リール定速状態」は、リールの回転速度が定速になっている状態（励磁する相の組み合わせを1回の割り込み処理毎に切り替えている状態）であり、「リール減速待機状態」は、遊技者によって停止ボタンが操作されてから、停止制御を開始するまでの状態（リール減速待機状態においては、すべりコマ数に対応したリールのすべりが発生している）を示すものである。この駆動状態の期間は、停止ボタンの操作タイミングに基づいて定まる。

【0139】

次に、図中（6）のタイミングで、リール駆動状態が「リール減速待機状態」から「リール減速状態」に更新され、リールの減速が開始される。リール駆動状態が「リール減速待機状態」から「リール減速状態」に更新されると、リールの回転を停止すべくステッピングモータの特定の相を所定時間励磁し続けることとなり、一例としては、4相全てを励磁

する4相励磁を行う。そして、所定時間励磁を行うと、図中(7)のタイミングにて、リール駆動状態が「リール減速状態」から「リール停止状態」に更新され、リールが停止することとなる。

【0140】

上述したように、本例に係る回胴遊技機は、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間(例えば、割り込み処理を400回実行する時間値)以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理(ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている)を実行するよう構成されているため、リール駆動状態がリール加速状態である場合、換言すると、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定していない。また、リールの加速が正常に行われたか、換言すると、リールが定速になっているか(リール回転不良が発生していないか)は、ステップ6124の処理(リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過後に判定される)で判定することとなるが、ステップ6124の処理で、リールセンサがインデックスを検出しなかったことからリールが定速になっていない(リール回転不良が発生している)と判定した場合には、リール再加速処理を実行する、即ち、再度リール加速処理を初めから実行するよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定しないよう構成することにより、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合においても、その後、リール回転不良が解消し、リール加速処理を実行終了するまでの残りのリール加速処理によって、リールの回転速度を定速に到達させることができた場合には、リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過するまでにリールセンサがインデックスを検出することにより、再加速処理を実行せずにリール定速維持処理を実行することとなり、リール再加速処理の実行によって、遊技者が遊技を進行できない(停止ボタンを操作できない)事態を発生し難くすることができる。また、リール加速処理の実行中において、リールの加速が正常に実行されたか否かを判定する処理を実行しないよう構成することにより、リールの回転に関する処理に要するデータ量を少なくすることができる。尚、このように構成されていることから、本例に係る回胴式遊技機がリール加速処理を実行している途中にてリール回転不良が発生した場合には、以下のように作用することとなる。

【0141】

<作用1>

リールの回転が開始→リール駆動状態をリール加速状態に更新→リール加速処理を実行→リール加速処理の実行終了→リール駆動状態をリール定速状態に更新→リール定速維持処理を実行→リール定速維持処理の実行中にリール回転不良が発生→リール回転不良を検知→リール再加速処理を実行

上記のように作用し得るよう構成されている。

尚、リール回転不良とは、リール窓D160等のリール近傍に設けられた部材によってリールの回転が阻害される(リール窓D160にリールが擦れる等)、脱調が発生する等によって、リールの加速が正常に実行されなかった場合を称している。このように、リール定速維持処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にもリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。

【0142】

<作用2>

リールの回転が開始→リール駆動状態をリール加速状態に更新→リール加速処理を実行→リール加速処理の実行途中にリール回転不良が発生→リール加速処理を継続して実行→リール加速処理の実行終了→リール駆動状態をリール定速状態に更新→リール定速維持処理を実行→リール回転不良を検知→リール再加速処理を実行

上記のように作用し得るよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にも、その後リール回転不良を検知した場合にリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる

。また、上記のように、リール加速処理の実行途中にて回胴回転不良が発生した場合にも、リール加速処理を継続して実行し、回胴回転不良が発生していない場合と同様の割り込み回数分リール加速処理を実行した場合にリール加速処理の実行を終了することとなる。このように構成することにより、リール加速処理の実行開始直後にリール回転不良が発生した場合等にリール再加速処理を実行せずにリールの回転速度が定速に到達し易いよう構成することができる。

【0143】

<作用3>

リールの回転が開始→リール駆動状態をリール加速状態に更新→リール加速処理を実行→リール加速処理の実行途中に電源断処理を実行→電源断から復帰→リール加速処理を継続して実行（未処理のリール加速処理を実行）→リール加速処理の実行途中にリール回転不良が発生→リール加速処理を継続して実行（未処理のリール加速処理を実行）→リール加速処理の実行終了→リール駆動状態をリール定速状態に更新→リール定速維持処理を実行→リール回転不良を検知→リール再加速処理を実行

上記のように作用し得るよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中に電源断処理を実行した場合にも、電源復帰後に継続してリール加速処理を実行し、その後リール駆動状態をリール定速状態に更新した後から所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出できなかった場合にリール再加速処理を実行することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。また、リール加速処理の実行中に電源断処理を実行した場合に、電源復帰後に継続してリール加速処理を実行し、その後リール駆動状態をリール定速状態に更新した後から所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出した場合にはリール再加速処理を実行しないよう構成されており、そのように構成することにより、リール再加速処理によって遊技者が遊技を進行できない（停止ボタンを操作できない）事態が発生し難くすることができる。なお、電源断処理を電源断時処理と称することがある。

【0144】

<<最終停止ボタン操作後の作用>>

本例に係る回胴式遊技機は、最終停止ボタン（第3停止ボタン）の操作後に最終のリール（最後まで回転しているリールであり、第3リールとも称する）が停止し、入賞役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には遊技メダル の 払 出 が 実行され得るよう構成されているが、遊技メダル の 払 出 に関する作用として、以下のように構成してもよい。

【0145】

<作用1>

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断が発生→第3リールが停止表示位置まで移動（回転）→電源断を検出→電源断時処理を実行→電源復帰→リールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→遊技メダル の 払 出 に関する処理を実行

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、前述した共通ベル等の、当選した場合には停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞させることができる小役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に遊技場の停電などにより電源断が発生した場合にも、第3リールの停止予定位置に拘らず（すべりコマ数が最大であった場合にも）、電源断を検出する前に当該停止予定位置までの移動（回転）が完了するよう構成することができる。また、電源復帰後に入賞役を構成する図柄組み合わせ（例えば、共通ベル）が停止表示されている場合には、正常に遊技メダル の 払 出 を 実行 することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。

【0146】

<作用2>

10

20

30

40

50

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってベル役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出に関する処理を実行

10

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、リール回転不良が発生するタイミングは上記の例には限定されず、第2リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間にリール回転不良が発生し、結果として第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である（以下に例示するリール回転不良に関する作用にも適用可能である）。尚、上記作用2においては、入賞役に当選したゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、同様の作用となるよう構成してもよい）。

20

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しており、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→遊技メダルの払出に関する処理を実行

30

尚、前述又は後述する作用における入賞役としては、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞可能な入賞役（例えば、共通ベル）としてもよいし、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングによって入賞する場合と入賞しない場合とがある入賞役（例えば、スイカA、スイカB、チェリー）としてもよい。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、リール回転不良が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第1停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第2停止に対応するリール

40

50

ルがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。

【0147】

<作用3>

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の安定供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってベル役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出に関する処理を実行

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、及び電源復帰するタイミングは、上記のタイミングには限定されず、第2リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間に、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、及び電源復帰するタイミングが存在していればよく、電源断の発生によって第3停止ボタンに対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である（以下に例示する電源断を含む作用についても同様である）。このように構成することで、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直前（又は直後）に電源断が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示できなかった場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、電源復帰後に遊技メダルの払出（遊技メダルの払出には、ホッパの駆動による放出口からの払出のみではなく、クレジット数表示装置の表示（クレジット数）が増加することも含まれることとする）を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミングを電源断が発生するタイミングと称することがある。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、電源断が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第1停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第2停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。なお、本例における、「遊技機への電力の供給が停止」、「遊技機への電力の安定供給が停止」とは、遊技機に供給される

10

20

30

40

50

電力が0であるということではなく、電源断の発生などにより、遊技機へ供給される電力が、遊技機稼働時に供給される電力未滿となった場合、遊技機への電力の供給が遮断された場合などであってもよい。

【0148】

＜作用4＞

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出が実行されない

10

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用4はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

20

30

【0149】

＜作用5＞

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→遊技メダルの払出が実行

40

50

されない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果ハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができる。尚、上記作用5はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

【0150】

<作用6>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていてもボーナスが開始しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができる。尚、上記作用6はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用6においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、

適用可能である)。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない

のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲーム又はボーナス内部中にて、リール回転不良が発生していなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行される

のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類(ボーナス役の種類)によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよい、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

【0151】

<作用7>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない→遊技者から見てリールにボーナス役(例えば、BB役)に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定(停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合)→電源復帰→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール(左リール、中リール、右リール)に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルのボーナスを開始しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用6はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役

に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用6においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない

10

のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲーム又はボーナス内部中にて、リール電源断が発生していなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行される

20

のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

【0152】

30

<作用8>

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、又はボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB役）に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、又はボーナス役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状

50

況でリール回転不良によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【0153】

<作用9>

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、又はボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB役）に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→電源復帰→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、又はボーナス役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況で電源断によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【0154】

<作用10>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応

する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しないこととなる。また、作用10において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、RT状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のRT状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用10はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、リール回転不良が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

10

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しないような作用となる。

20

尚、自動ベットとは、再遊技役に当選したゲームにてベットしていた規定数（例えば、3枚）の遊技メダルが、再遊技役が停止表示したことにより、ベットボタン（マックスベットボタン）の操作やメダル投入口からの遊技メダルの投入がなくとも自動でベットされることとなっている。

30

一方、再遊技役に当選したゲームにてリール回転不良が発生しなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプD290は点灯を継続する）

40

のような作用を例示することができる。

【0155】

<作用11>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リール

50

ルが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しないこととなる。また、作用１０において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のＲＴ状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用１１はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、電源断が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない

のような作用となる。一方、再遊技役に当選したゲームにて電源断が発生しなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプＤ２９０は点灯を継続する）

のような作用を例示することができる。

【０１５６】

<作用 1 2>

再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯する

10

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用 1 2 において、現在の R T 状態にて停止表示した場合に R T 状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、R T 状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

20

【0 1 5 7】

<作用 1 3>

再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯する

30

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断で

40

50

きなくとも、自動ベットの実行有無や再遊技ランプD290の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用13において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、RT状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【0158】

<作用14>

RT状態が移行する役（RT移行役と称することがある）に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てRT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→RT状態が移行する

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、RT移行役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにRT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてRT移行役に当選しており、且つRT移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、RT移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、RT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくともRT状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができ、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。尚、RT移行役とは、所定のRT状態にて図柄組み合わせが停止表示することにより、当該所定のRT状態とは異なるRT状態に移行する役であり、滞在しているRT状態によってRT移行役となるか否かが相違し得ることとなる。即ち、RT状態Aでは所定役AはRT移行役であるが、RT状態Bでは所定役AはRT移行役とならない場合があってもよいし、RT状態Aでは所定役AはRT移行役であるが、RT状態Bでは所定役Aに当選しない場合があってもよい。

【0159】

<作用15>

RT状態が移行する役（RT移行役と称することがある）に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てRT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→RT状態が移行する（電源復帰後にRT状態が移行してもよいし、電源復帰前にRT状態が移行してもよい）

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、RT移行役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにRT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてRT移行役に当選しており、且つRT移行役に対応す

る図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくてもＲＴ状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【０１６０】

<作用１６>

ＲＴ状態が移行する役（ＲＴ移行役と称することがある）に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ＲＴ状態が移行しない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、ＡＴ中状態にて遊技者にとって不利なＲＴ状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良によりＲＴ状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【０１６１】

<作用１７>

ＲＴ状態が移行する役（ＲＴ移行役と称することがある）に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ＲＴ状態が移行しない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、ＡＴ中状態にて遊技者にとって不利なＲＴ状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良によりＲＴ状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技

10

20

30

40

50

状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【0162】

<作用18>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音出力されない
また、

10

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからテンパイ音出力される

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

20

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音出力される

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音出力されない

30

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止に停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止に停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。

40

【0163】

50

<作用 19>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音出力されない

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→電源復帰→スピーカからテンパイ音出力される

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音出力される

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音出力されない

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では

10

20

30

40

50

第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。

【0164】

<作用20>

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない

10

また、

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される

20

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される

30

また、

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。

40

50

また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。

10

【0165】

<作用21>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力されない

20

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力される

30

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない

40

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音を出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄

50

組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した）場合としてもよい。

10

【0166】

<作用22>

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない

20

また、

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される

30

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される

40

また、

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移

50

動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからボーナス確定テンパイ音出力されない

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。

また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した）場合としてもよい。

【0167】

<作用23>

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯しない

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リール

の停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。

【0168】

<作用24>

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯しない

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→

第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。

【0169】

<作用25>

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第3停止ボタンの

停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

【0170】

<作用26>

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

【0171】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるリール加速処理に関する構成から、

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の実行期間 = A

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の実行期間 = B

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の実行期間 = C

とした場合、

$A = B + C$

となるよう構成されている。

また、

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の割り込み処理実行回数 = D

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまで

のリール加速処理の割り込み処理実行回数 = E

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の割り込み処理実行回数 = F

とした場合、

$$D = E + F$$

となるよう構成されている。

【0172】

次に、図36は、図35におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPU100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPU100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【0173】

次に、図37は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「A5」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「A1」）の押し順表示装置D270、有利区間表示器YH、及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置D270は、7セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置D270にて2桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置D270の表示を2桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置D270における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置D270には、「=1」のように左側の桁には「=」を表示するよう構成することにより、押し順表示装置D270の表示が2桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置D270の表示として左側が「=」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置D270の右下部に備えられた、有利区間表示器YHにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「AT中状態」）の残りゲーム数を示す「残り40ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「A3」）の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器YHが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り25ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示されている。尚、押し順あり役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル）と押し順あり再遊技役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置）の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置D270の表示方式は7セグメントに限定されるものではなく、例えば、LED表示器を用いて、指示番

10

20

30

40

50

号に対応する点灯パターンに従い、複数のLEDを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置D200の右下部に、有利区間表示器YHを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器YHを点灯させるタイミングは、精算ボタンD60の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置D200を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンD60が操作される。即ち、精算ボタンD60が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0174】

また、有利区間表示器YHにおける遊技区間の報知態様は、本例には限定されず、2つの7セグメント両方の右下に有利区間表示器YHと同様の区間表示器を備える（区間表示器を2つ備える）構成としてもよく、そのように構成した場合には、左側の区間表示器が点灯した場合には、現在の遊技区間が「通常区間」である旨を報知し、他方、右側の区間表示器が点灯した場合には、現在の遊技区間が「有利区間」である旨を報知するよう構成してもよい。更に、区間表示器の点灯時における色彩や点灯態様によって、「通常区間」と「有利区間」を区別する（例えば、「通常区間」においては「緑」、「有利区間」においては「赤」としたり、「通常区間」においては点灯、「有利区間」においては「点滅」とする）よう構成してもよい。更には、「有利区間」における「AT中BB内部中遊技」、「AT中BB状態」、「AT前兆状態」、「AT中状態」等によって、区間表示器の表示態様を変更するよう構成してもよい。更に、現在の遊技区間が「待機区間」であることを、「通常区間」及び、「有利区間」と区別して認識できるよう構成してもよい。但し、「通常区間」と「有利区間」の区別については使用する区間表示器を異ならせる等、区別し易い態様とし、遊技者が現在の遊技区間が「有利区間」であるか否かを認識し易くすることが好ましい。

【0175】

また、「有利区間」の残りゲーム数を示す演出表示装置S40上の表示については、例えば、「AT前兆状態」や「AT準備中」においては、当該「有利区間」の残りゲーム数を表示しない構成（遊技者にとって相対的に低利益な状態において、「有利区間」の残りゲーム数が減算されていくという、遊技者にとっての不利益を報知しない）としてもよい。但し、このように構成した場合であっても、区間表示器は点灯させ、遊技者に「有利区間」中である旨を報知することが好適である。同時に、区間表示器は、主制御基板M側が制御するよう構成すると共に、当該表示が、遊技者にとって視認容易な位置に区間表示器を設置するよう構成することが好ましい。

【0176】

次に、図38～図57を参照して、副制御基板S側で実行される制御処理を説明する。

【0177】

<サブ側プログラム開始処理>

はじめに、図38は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。

【0178】

まず、ステップ2002で、副制御基板SのCPUSCは、割り込みを禁止する。次に、ステップ2004で、副制御基板SのCPUSCは、CPUやRAMの初期化、チェックサムの算出等の各種の初期化処理を実行する。

【0179】

次に、ステップ2008で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入時に算出したチェックサム値と、電源断時に算出して記憶しているチェックサム値とが一致するか否かを判断する。ステップ2008でYesの場合、換言すると、ステップ2008の判断処理で、双方のチェックサム値が一致すると判別した場合には、ステップ2010で、副制御基板SのCPUSCは、後述する1コマンド処理の実行中に電源断が発生した状態から復帰し

た状態であるか否か、すなわち、完全復帰した状態であるか否かを判断する。

【0180】

ステップ2010でYesの場合、換言すると、完全復帰であると判別した場合には、ステップ2012で、副制御基板SのCPUSCは、割り込みを許可し、電源断が発生したときに実行をしていた1コマンド処理に処理を戻す。

【0181】

一方、ステップ2008でNoの場合、換言すると、前述したステップ2008の判断処理で、双方のチェックサム値が一致しないと判別した場合には、ステップ2014で、副制御基板SのCPUSCは、RAMクリアを実行する。尚、ステップ2014の処理を実行した後、又は、ステップ2010でNoの場合には、処理をサブメインループ処理に移行させる。

10

【0182】

＜サブメインループ処理＞

次に、図39は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図38に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

【0183】

まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマをクリアする。次に、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマの作動を開始する。次に、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、割り込みを許可する。次に、ステップ2108で、副制御基板SのCPUSCは、コマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板Mから送信された各種のコマンドを受信する処理である。

20

【0184】

次に、ステップ2250で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、1コマンド処理を実行する。この1コマンド処理は、主制御手段100からの制御コマンドに基づいて実行される処理である。具体的な処理は後述する。ステップ2110で、副制御基板SのCPUSCは、所定時間、例えば16msが経過したか否かを判断し、経過していないと判別したときには、ステップ2108に処理を戻す。一方、所定時間が経過していると判別したときには、ステップ2102に処理を戻す。なお、所定時間は、16msに限られず、処理に応じて適宜に変更することができる。

30

【0185】

＜サブ側電源断処理＞

次に、図40は、副制御基板S側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Sが電源断を検知したことにより開始される処理である。

【0186】

まず、ステップ2202で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマを停止する。ステップ2204で、副制御基板SのCPUSCは、サブ側プログラム開始処理の実行中であるか否かを判定する。ステップ2204でYesの場合にはステップ2210に移行する。他方、ステップ2204でNoの場合、ステップ2206で、副制御基板SのCPUSCは、チェックサムを算出する。次に、ステップ2208で、副制御基板SのCPUSCは、各種データ（チェックサムの算出結果や、実行していたプログラムの番地等）を退避させ、ステップ2210に移行する。

40

【0187】

次に、ステップ2210で、副制御基板SのCPUSCは、500msが経過したか否かを判定する。ここで、500msが経過していると判別したときには、電源断処理を終了する。他方、ステップ2210でNoの場合、ステップ2212で、副制御基板SのCPUSCは、電源が復帰したか否かを判定する。ステップ2212でYesの場合、ステップ2214で、副制御基板SのCPUSCは、瞬断発生回数を更新する。次に、ステップ

50

2216で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマの作動を開始し、電源断時に実行していた処理に戻す。尚、ステップ2212の判断処理で、電源が復帰していないと判別した場合には、前述したステップ2210に処理を戻す。

【0188】

<1コマンド処理>

次に、図41は、図39のステップ2250の処理で呼び出されて実行される1コマンド処理を示すサブルーチンである。

【0189】

次に、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判定する。ステップ2252でNoの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングであると判別したときには、ステップ3000で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時演出関連決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時処理を実行し、ステップ7100に移行する。

10

【0190】

次に、ステップ2252でYesの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2254で、第1リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2254でNoの場合、換言すると、第1リール停止受付タイミングである場合には、ステップ2500で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第1回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ7100に移行する。

20

【0191】

次に、ステップ2254でYesの場合、換言すると、第1リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2258で、副制御基板SのCPUSCは、第2リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2258でNoの場合、換言すると、第2リール停止受付タイミングである場合には、ステップ2550で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第2回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ7100に移行する。

【0192】

次に、ステップ2258でYesの場合、換言すると、第2リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2262で、副制御基板SのCPUSCは、第3リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2262でNoの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングである場合には、ステップ3200で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第3回胴停止時演出関連決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第3回胴停止受付時処理を実行し、ステップ7100に移行する。

30

【0193】

次に、ステップ2262でYesの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2266で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄の停止タイミングであるか否かを判定する。ステップ2266でYesの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングである場合には、ステップ2268で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、ステップ7100に移行する。他方、ステップ2266でNoの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、直ちに、ステップ7100に移行する。

40

【0194】

次に、ステップ7100で、副制御基板SのCPUSCは、後述するメニュー画面表示制御処理を実行する。次にステップ7200で、副制御基板SのCPUSCは、後述する待機画面表示制御処理を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。

【0195】

次に、図42は、図41のステップ3000の処理で呼び出されて実行されるスタートレ

50

バー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3002で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3002でYesの場合、ステップ3004で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ3050で、副制御基板SのCPUSCは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチンと呼び出して実行し、ステップ3006に移行する。次に、ステップ3006で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されることが決定されているか否かを判定する。ステップ3006でYesの場合、ステップ3008で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図44参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ3006でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3002でNoの場合、ステップ3010で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3010でYesの場合、ステップ3012で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図44参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3010でNoの場合、ステップ3014で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3014でYesの場合、ステップ3100で、副制御基板SのCPUSCは、後述するAT中演出決定処理のサブルーチンと呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3014でNoの場合、ステップ3016で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ3016でYesの場合、ステップ3150で、副制御基板SのCPUSCは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチンと呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3016でNoの場合、ステップ3018で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置S40にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

【0196】

次に、図43は、図42のステップ3050の処理で呼び出されて実行されるバトル演出実行可否決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3052で、副制御基板SのCPUSCは、高確保障ゲーム数は4以上であるか否かを判定する。ステップ3052でYesの場合、ステップ3054で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置はBB役であるか否かを判定する。ステップ3054でYesの場合、ステップ3056で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（本例では、 $1/2$ ）で当選するバトル演出実行可否抽選（バトル演出（勝利）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3058で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ3056で実行したバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3058でYesの場合、ステップ3060で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出（勝利）に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。他方、ステップ3058でNoの場合、ステップ3062で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。ここで、バトル演出とは、複数ゲームに亘って実行される連続演出であり、バトル演

10

20

30

40

50

出に勝利する、即ち、バトル演出（勝利）が実行されることにより、B B役に当選した且つA T抽選に当選したことが確定的となるよう構成されている。尚、バトル演出に関する構成はこれには限定されず、A T抽選には当選していなくともB B役に当選している場合（B B終了後には「低確率状態」又は「高確率状態」に移行する）にバトル演出（勝利）を実行し得るよう構成してもよい。

【0197】

また、ステップ3054でN oの場合、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置はレア役であるか否かを判定する。ここで、本例においては、レア役は、入賞-C（チェリー）、入賞-D（スイカA）及び入賞-E（スイカB）となっており、B B役と重複して当選し得る役となっている。即ち、遊技者はレア役が停止表示されることにより、B B役と同時当選していることに期待感を抱くこととなるステップ3064でY e sの場合、ステップ3066で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（本例では、1 / 3であり、ステップ3056における所定確率よりも低い確率となっている）で当選するガセバトル演出実行可否抽選（バトル演出（敗北）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3068で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ3066で実行したガセバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3068でY e sの場合、ステップ3070で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出（敗北）に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。また、ステップ3052、ステップ3064又はステップ3068でN oの場合、ステップ3072で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。ここで、バトル演出（敗北）は「通常区間」であっても実行し得るよう構成してもよい。

【0198】

このように、高確保障ゲーム数が所定数以上である場合、例えば4以上である場合に、複数ゲームに亘ってバトル演出のような連続演出を実行し得る一方、高確保障ゲーム数が所定数未満である場合、例えば、4未満である場合に、バトル演出のような連続演出を実行しないよう構成されているため、連続演出の実行途中であるにもかかわらず、「低確率状態」への移行（「通常区間」が設定されること）によって有利区間表示器Y Hが消灯することを防止でき、バトル演出が終了するまでの有利区間表示器Y Hの点灯を確保できる場合にのみバトル演出を実行することにより、遊技者のB B当選への期待感を損なうことなく、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0199】

また、レア役に当選しているときには、バトル演出（敗北）などの連続演出を実行し得るよう構成されているので、バトル演出の実行頻度を担保でき常に期待感を持って遊技を進行することができる。

【0200】

次に、図44は、滞在ステージ決定テーブルの一例である。尚、図44に示す滞在ステージ決定テーブルは、一部のみを抜粋したものである。図44に示す滞在ステージ決定テーブルは、当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が4以上であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が3以下であるときに使用するテーブルとの3種類からなる。

【0201】

当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、次ゲームのA Tに関する状態と、当該ゲームの滞在ステージと、対応する置数との関係が規定されている。「低確率状態」である場合には、現在の滞在ステージとして、砂漠ステージと街ステージとの2種類の演出ステージからなり、移行するステージとしては、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの4種類の演出ステージからなる。次ゲームのA Tに関する状態として、「低確率状態」、「通常B B内部中遊技」と、「高確率状態」との3つの状態がある。

【0202】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～979が割り当てられている。また、現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として980～999が割り当てられている。

【0203】

さらに、現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～19が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として20～999が割り当てられている。

10

【0204】

また、現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～249が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として250～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として500～749が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として750～999が割り当てられている。

20

【0205】

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～249が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として250～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として500～749が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として750～999が割り当てられている。

30

【0206】

当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が4以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、当該ゲームの滞在ステージと、置数との関係が規定されている。現在の滞在ステージ及び移行するステージとして、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの4種類の演出ステージからなる。

【0207】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～879が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として880～929が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として930～959が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として960～999が割り当てられている。

40

【0208】

現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～879が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として880～929が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから会議

50

室ステージに移行する場合の置数として930～959が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として960～999が割り当てられている。

【0209】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～49が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として50～99が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として100～949が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として950～999が割り当てられている。

10

【0210】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～49が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として50～99が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として100～199が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージが維持される場合の置数として200～999が割り当てられている。

【0211】

当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が3以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、次ゲームのATに関する状態と、当該ゲームの滞在ステージと、置数との関係が規定されている。現在の滞在ステージ及び移行するステージとして、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの4種類の演出ステージからなる。次ゲームのATに関する状態として、「高確率状態」、「有利BB内部中遊技」と、「低確率状態」との3つの状態がある。

20

【0212】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～979が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として980～999が割り当てられている。

30

【0213】

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～19が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として20～999が割り当てられている。

【0214】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～29が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として30～59が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として60～999が割り当てられている。

40

【0215】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の

50

置数として0～29が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として30～59が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として60～99が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージが維持される場合の置数として100～999が割り当てられている。

【0216】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として500～999が割り当てられている。

10

【0217】

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として500～999が割り当てられている。

20

【0218】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として500～999が割り当てられている。

【0219】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで低確率状態に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として500～999が割り当てられている。

30

【0220】

このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージ又は街ステージの2つのステージが選択され得る（図42のステップ3012）。一方、「高確率状態」であるときには、砂漠ステージ、街ステージ、会議室ステージ、洞窟ステージの4つのステージが選択され得る（図42のステップ3008）。換言すると、「有利区間」である場合には4つの滞在ステージが選択され得る一方、「通常区間」においては2つの滞在ステージが選択され得るよう構成されており、「通常区間」において選択され得る2の滞在ステージは、「有利区間」においても選択され得る。このように構成することで、AT抽選の当選に期待が持てない「通常区間」においても、「有利区間」における滞在ステージとなり得る滞在ステージを選択することにより、「通常区間」においても飽きることなく遊技機を進行することができる。また、「高確率状態」から「低確率状態」に移行する場合、即ち、「有利区間」から「通常区間」となる場合に、「有利区間」の段階で、「通常区間」で選択される演出ステージを選択しておくことで、「有利区間」から「通常区間」に移行することを遊技者に判別しにくくし、期待感を保って遊技を継続させることができる。

40

【0221】

尚、「通常区間」で選択される演出ステージの一部が、「有利区間」で選択される演出ステージと重複する（「通常区間」において選択され得るが「有利区間」では選択されない演出ステージを有する）ようにしてもよい。

50

【0222】

また、高確保障ゲーム数が4以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルと、高確保障ゲーム数が3以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルとを相違させ、高確保障ゲーム数が少なくなった（3ゲーム以下になった）場合には、現在の滞在ステージよりも「有利区間」である期待度の高い滞在ステージへの移行（例えば、砂漠ステージ→会議室ステージ）をしないよう構成することにより、より期待度の高い滞在ステージに移行したにもかかわらず、少ないゲーム数にて「通常区間」になってしまい遊技者を落胆させることを防止することができる。尚、滞在ステージは「有利区間」である期待度が低い（「有利区間」にて選択され難い）ものから「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順になっている。

10

【0223】

尚、滞在ステージの構成は本例のものには限定されず、滞在ステージによって示唆され得るものを、「有利区間」である期待度とAT抽選に当選している期待度とBBに当選している期待度を示唆し得るよう構成してもよい。一例としては、BB役やレア役に当選したゲームにて滞在ステージが移行し得るよう構成し（BB役によってAT抽選に当選した場合と単独レア役に当選してAT抽選が実行されていない場合とを含む）、移行した滞在ステージによってAT抽選に当選している期待度が相違するよう構成し、期待度が低い順に「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順に構成してもよいし、移行した滞在ステージによってBB役に当選している期待度が相違するよう構成し、期待度が低い順に「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順に構成してもよい（例えば、会議室ステージに移行した場合には、BB内部当選中又はAT抽選に当選していることが確定的となる、等）。

20

【0224】

次に、図45は、図42のステップ3100の処理で呼び出されて実行されるAT中演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3102で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数は3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ3102でYesの場合、ステップ3104で、副制御基板SのCPUSCは、AT最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ3104でYesの場合、ステップ3106で、副制御基板SのCPUSCは、継続抽選に当選しているか否かを判定する。ステップ3106でYesの場合、ステップ3108で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT継続煽り演出（成功）（ATが継続してATカウンタM60に初期値がセットされる、換言すると、次ゲームのATに関する状態が「AT中状態」となることを報知する演出）又はAT継続煽り演出（失敗）（ATが継続してATカウンタM60に初期値がセットされることが確定的とならず、次ゲームのATに関する状態が「AT中状態」又は「復活可否演出用状態」となることを報知する演出）に決定し、ステップ3126に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、AT継続煽り演出（成功）対AT継続煽り演出（失敗）は、4対1の割合で決定する。即ち、本実施形態においては、継続抽選に当選している場合においても、AT継続煽り演出（失敗）が実行される場合があり、そのような場合には、次のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出（成功）が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている（実際は継続抽選に当選しており、主制御基板M側の制御としてはAT継続煽り演出（成功）が実行された場合と同様）。このように構成することにより、「復活可否演出用状態」において復活抽選に当選することは稀であるが{1ゲームで2320/65536（設定1の場合）の抽選に当選}、継続演出に当選した場合にも復活演出（成功）を実行し得るよう構成することにより、復活演出が実行された場合に復活演出（成功）が実行される割合を高めることができ、遊技者は復活演出に期待感を高めることができる。

30

40

【0225】

また、ステップ3106でNoの場合、ステップ3110で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT継続煽り演出（失敗）に決定し、ステップ3126に移行する。また、ステップ3104でNoの場合、ステップ3112で、副制御基板SのC

50

P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T終盤演出に決定し、ステップ3 1 2 6に移行する。また、ステップ3 1 0 2でN oの場合、ステップ3 1 1 4で、副制御基板SのC P U S Cは、A T継続煽り演出（失敗）が実行された次ゲームであるか否かを判定する。ステップ3 1 1 4でY e sの場合、ステップ3 1 1 6で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（「復活可否演出用状態」にて実行される復活演出（成功）と同様の演出態様であり、本処理では「A T中状態」が継続していた旨に係る演出）に決定し、ステップ3 1 2 6に移行する。他方、ステップ3 1 1 4でN oの場合にも、ステップ3 1 2 6に移行する。

【0 2 2 6】

次に、ステップ3 1 2 6で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームにてA Tゲーム数上乘せがあったか否かを判定する。ステップ3 1 2 6でY e sの場合、ステップ3 0 2 8で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を上乘せ演出（A T残りゲーム数が上乘せされた旨を報知する演出であり、例えば、「+ 5 0 G E T」等）に決定し、次の処理（ステップ2 3 0 0の処理）に移行する。他方、ステップ3 1 2 6でN oの場合、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T中演出（「A T中状態」等のA T中に実行される演出）に決定し、次の処理（ステップ2 3 0 0の処理）に移行する。

【0 2 2 7】

次に、図4 6は、図4 2のステップ3 1 5 0の処理で呼び出されて実行される復活可否演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3 1 5 2で、副制御基板SのC P U S Cは、復活抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3 1 5 2でY e sの場合、ステップ3 1 5 4で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（前述した、ステップ3 1 1 6にて実行される演出と同様の演出態様であり、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選した旨を報知する演出であり、次ゲームにて「A T中状態」に移行し、A TカウンタM 6 0に初期値がセットされることとなる）に決定し、次の処理（ステップ2 3 0 0の処理）に移行する。他方、ステップ3 1 5 2でN oの場合、ステップ3 1 5 6で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出（失敗）（「復活可否演出用状態」にて復活抽選に非当選であった旨を報知する演出であり、次ゲームにて「低確率状態」に移行することとなる）に決定し、次の処理（ステップ2 3 0 0の処理）に移行する。

【0 2 2 8】

尚、前述したように、「復活可否演出用状態」も有利区間となっている、即ち、「有利区間」であるA T最終ゲーム（「A T中状態」の最終ゲーム）にて継続抽選に当選しなかった場合にも、次ゲームである「復活可否演出用状態」においても「有利区間」を延長するよう構成されているため、遊技者は有利区間表示器Y Hが点灯しているか否かを確認しただけでは、復活演出が成功するか否かを判別することが困難となり、復活演出の結果に注目することとなる。また、前述したように「A T中状態」と「復活可否演出用状態」とではA Tに関する抽選の実行態様が相違している。即ち、復活演出（成功）が実行される継続抽選に当選した次ゲームと、復活演出（成功）が実行される復活抽選に当選したゲームと、ではA Tに関する抽選の実行態様が相違することとなる。

【0 2 2 9】

尚、本実施形態においては、A T中状態が終了した次のゲームにて1ゲームの「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選を実行するよう構成することで、復活演出（成功）の実行ゲームと復活演出（失敗）の実行ゲームとのいずれも「有利区間」とする、即ち、有利区間表示器Y Hを点灯するよう構成することで、演出の結果を確認せずともA Tが終了するか否かを判別できてしまうことを防止したが、このような構成としては、以下のように構成してもよい。

（1）復活抽選を実行する1ゲームにおいてもA Tに関する状態を「A T中状態」とし、復活抽選を実行する1ゲームにおいては復活フラグをオンにし、復活抽選を実行するゲーム以前のゲームにおいては復活フラグをオフにすることにより、A Tに関する異なる抽選態様とする。

(2) 復活抽選を実行しないよう構成し、主制御基板M側の制御ではあくまで継続抽選に当選するか否かで「AT中状態」が終了するか否かが決定するよう構成し、かつ、継続抽選の実行タイミングをAT最終ゲームよりも前のゲーム(AT最終ゲームの1ゲーム前、実行中のセットの最初のゲーム、等)とする。そのように構成し、AT最終ゲームにて副制御基板S側の演出として復活演出(成功)と復活演出(失敗)とが実行され得る。演出の一例としては、「AT最終ゲームの前ゲーム: AT継続煽り演出(成功)→AT最終ゲーム: 次セットのATが開始される旨の演出」、「AT最終ゲームの前ゲーム: AT継続煽り演出(次ゲームに継続)→AT最終ゲーム: AT継続煽り演出(成功)」、「AT最終ゲームの前ゲーム: AT継続煽り演出(失敗)→AT最終ゲーム: 復活演出(成功)」、「AT最終ゲームの前ゲーム: AT継続煽り演出(失敗)→AT最終ゲーム: 復活演出(失敗)」、等が実行するよう構成してもよい。即ち、主制御基板M側では継続抽選に当選するか否かによって「AT中状態」が継続する(次セットが実行される)か否かを決定しており、副制御基板S側の演出にてAT継続煽り演出や復活演出を実行するよう構成してもよい。

10

(3) 復活演出(成功)が実行されるゲームにて、所定のタイミングまで復活演出(失敗)と同様の演出態様にて演出を実行し、当該所定のタイミングから復活演出(成功)である旨を報知する、即ち、当該所定のタイミングにて遊技者にATが継続する旨を報知するよう構成してもよい。そのように構成した場合における、前記所定のタイミングとしては、(1) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係るベットボタン操作タイミング(遊技メダル投入タイミング)であり、継続抽選に当選している場合に実行可能となる、

20

(2) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係るスタートレバー操作タイミングであり、スタートレバー操作タイミングとなった場合には復活演出(敗北)と同様の演出態様となる演出は実行されない、

(3) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第1停止となる停止ボタンを押下したタイミング(第1停止オンとなったタイミング)、

(4) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第1停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング(第1停止オン→オフとなったタイミング)、

(5) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第2停止となる停止ボタンを押下したタイミング(第2停止オンとなったタイミング)、

(6) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第2停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング(第2停止オン→オフとなったタイミング)、

30

(7) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第3停止となる停止ボタンを押下したタイミング(第3停止オンとなったタイミング)、

(8) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第3停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング(第3停止オン→オフとなったタイミング)、等としてもよいし、

(9) 復活演出(成功)が実行されるゲームの次ゲームに係るベットボタン操作タイミング(遊技メダル投入タイミング)、

(10) 復活演出(成功)が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミング、

40

等としてもよい。また、上記の(1)～(10)のような様々なタイミングのうちいずれのタイミングとするかを抽選によって決定するよう構成した場合には、第1停止となる停止ボタンを押下したタイミング以降において、継続抽選と復活抽選とのいずれにも当選していない場合にも有利区間表示器YHが継続して点灯しているため、遊技者は、第3停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング、又は、復活演出が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミングまで、ATが継続することに期待感を抱きながら遊技をすることができる。

【0230】

<スタートレバー操作時処理>

次に、図47は、図41のステップ2300の処理で呼び出されて実行されるスタートレ

50

バー操作時処理を示すサブルーチンである。

【0231】

次に、ステップ2302で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT中状態であるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態がAT中状態である場合には、ステップ2350で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時AT中処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0232】

次に、ステップ2302でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態がAT中状態でない場合には、ステップ2304で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0233】

次に、ステップ2304でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ2306で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ2306でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ2450で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時上乗せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0234】

次に、ステップ2306でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ2307で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ2307でYesの場合、換言すると、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」である場合には、ステップ2700で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバー操作時有利BB内部中処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0235】

ステップ2307でNoの場合、換言すると、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」でない場合には、ステップ2308で、副制御基板SのCPUSCは、RT状態は、「RT1」であるか否かを判定する。ステップ2308でYesの場合、換言すれば、RT状態は、「RT1」である場合には、ステップ2310で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態は、押し順ナビなし（押し順ナビが発生しないATに関する状態であり、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」等となっている）であるか否かを判定する。ステップ2310でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が押し順ナビなしである場合には、ステップ2312で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。尚、前述したように、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板S側が受信したことにより、押し順ナビに関する演出を実行し得る構成ではなく、AT上乗せ抽選に当選した場合に、主制御基板M側がAT上乗せ抽選に当選した旨及びAT上乗せゲーム数に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。

【0236】

ステップ2312でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、本実施形態においては、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「R

10

20

30

40

50

「T 1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技 0 4 が停止表示される前に）、逆押し白 7 揃いリプレイ又は順押し黒 7 揃いリプレイに当選した場合には、A T ゲーム数上乘せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「R T 1」且つ「A T 中状態」である状況からゲーム数が経過して A T カウンタ値が 0 となることにより「R T 1」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに当選したゲームにおいては押し順ナビが発生可能であるが、押し順再遊技に当選したゲームにおいては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【0 2 3 7】

副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 0 8 で N o の場合、ステップ 2 3 1 0 で N o の場合、ステップ 2 3 1 2 で N o の場合には、ステップ 2 3 1 6 で、A T に関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【0 2 3 8】

<スタートレバー操作時 A T 中処理>

次に、図 4 8 は、図 4 7 のステップ 2 3 5 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時 A T 中処理を示すサブルーチンである。

【0 2 3 9】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 5 2 で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ 2 3 5 4 で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ 2 3 5 6 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る A T に関する状態においては、主制御基板 M が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない A T に関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板 M は、押し順ナビが実行され得る A T に関する状態であっても押し順ナビが実行されない A T に関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

【0 2 4 0】

次に、ステップ 2 3 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A 1 ~ 入賞 - A 6 のいずれかとなっている。

【0 2 4 1】

ステップ 2 3 5 8 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ 2 3 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A 1 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→中→右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

【0 2 4 2】

次に、ステップ2358でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ2362で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技-D1～D3のいずれかとなっている。

【0243】

ステップ2362でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2364で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、数字の1のみが、押し順ナビ表示として表示される。

10

【0244】

ステップ2362でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2366で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドと称している。ステップ2366でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2368で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

20

【0245】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2366でNoの場合、前述したステップ2360、2364又は2368の処理を実行した後、ステップ2370で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示する。

【0246】

次に、ステップ2372で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数が3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ2372でYesの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が3ゲーム以下である場合には、ステップS2374で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様B（後述する表示態様Aよりも目立たない表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

30

【0247】

次に、ステップ2376で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2376で、Yesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2378で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

【0248】

ステップ2376で、Noの場合、又はステップ2378の処理を実行した場合には、ステップ2380で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2380で、Yesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2382で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

40

【0249】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2380で、Noの場合、又はステップ2382の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0250】

ステップ2372でNoの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が4ゲーム以上である場合には、ステップS2384で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様A（前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

50

ここで、4ゲーム以上である場合には、表示態様Aで表示し、3ゲーム以下である場合には、表示態様Bで表示する。

【0251】

次に、ステップ2386で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2386で、Yesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2388で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

【0252】

ステップ2386で、Noの場合、又はステップ2388の処理実行した場合には、ステップ2390で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2390で、Yesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2392で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

【0253】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、又はステップ2392の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え!」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え!」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」（押し順ナビが実行され得るATに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え!」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく）AT上乗せゲーム数を報知する、即ち、AT上乗せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【0254】

＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞

次に、図49は、図47のステップ2400の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【0255】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2402で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2404で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2406で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順

10

20

30

40

50

ナビが実行されないA Tに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るA Tに関する状態であっても押し順ナビが実行されないA Tに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【0256】

次に、ステップ2408で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A1～入賞 - A6のいずれかとなっている。

【0257】

ステップ2408でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2410で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A2に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→右→中」に対応する押し順を示唆する数字を星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【0258】

次に、ステップ2408でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2412で、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - D1～D3のいずれかとなっている。

【0259】

ステップ2412でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2414で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させる情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、演出表示装置S40における停止すべきリールに対応する停止ボタンD40に近い位置に押し順の情報が表示される。

【0260】

次に、ステップ2412でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2416で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ2416でYesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2418で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

【0261】

次に、ステップ2416でNoの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2420で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを

10

20

30

40

50

受信したか否かを判断する。ステップ2420でYesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2422で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

【0262】

次に、ステップ2420でNoの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2424で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判断する。ここで、順押し回避コマンドと、逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドを称している。ステップ2424でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2426で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

10

【0263】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2410、2414、2418、2422、2426の処理を実行した場合、又は、ステップ2424でNoの場合には、ステップ2428で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップS2430で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0264】

<スタートレバー操作時上乗せ特化処理>

20

次に、図50は、図47のステップ2450の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【0265】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2452で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2454で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2456で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

30

【0266】

次に、ステップ2458で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞-A1～入賞-A6、入賞-Bのいずれかとなっている。

【0267】

ステップ2458でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2460で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができ

40

50

る。

【0268】

次に、前述したステップ2458でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2462で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技-D1～D3のいずれかとなっている。

【0269】

ステップ2462でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2464で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【0270】

次に、前述したステップ2462でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2466で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2466でYesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2468で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【0271】

次に、前述したステップ2466でNoの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2470で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2470でYesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2472で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンD43、中停止ボタンD42及び左停止ボタンD41であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【0272】

次に、前述したステップ2470でNoの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2474で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2474でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2476で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ2476の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタン

D 4 3 であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

【0273】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2460、2464、2468、2472、2476の処理を実行した場合、又は2474でNoの場合には、ステップ2480で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2482で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0274】

＜スタートレバー操作時有利BB内部中処理＞

次に、図51は、図47のステップ2700の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時有利BB内部中処理を示すサブルーチンである。

10

【0275】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2702で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2704で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2706で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

20

【0276】

次に、ステップ2708で、副制御基板SのCPUSCは、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5ゲーム）が経過していないか否かを判定する。ステップ2708でYesの場合、換言すれば、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5ゲーム）が経過していない場合には、ステップ2710で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞-A1～入賞-A6、入賞-Bのいずれかとなっている。

30

【0277】

ステップ2710でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2712で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

40

【0278】

次に、前述したステップ2710でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2714で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技-D1～D3のいずれかとなっている。

【0279】

ステップ2714でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技で

50

ある場合には、ステップ2716で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

10

【0280】

次に、前述したステップ2714でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2718で、副制御基板SのCPUSCは、7リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して7リプレイコマンドと称する。ステップ2718でYesの場合、換言すれば、7リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ2720で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

20

【0281】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2712、2716、2720の処理を実行した場合、又はステップ2718でNoの場合には、ステップ2722で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップS2724で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0282】

ステップ2708でNoの場合、換言すれば、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5ゲーム）が経過した場合には、ステップ2726で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にて、BBに当選していることを報知し（この処理では、押し順ナビは表示しない）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

30

【0283】

<第1回胴停止受付時処理>

次に、図52は、図41のステップ2500の処理で呼び出されて実行される第1回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0284】

次に、ステップ2502で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、換言すれば、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ2504で、副制御基板SのCPUSCは、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

40

【0285】

次に、ステップ2504でYesの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ2506で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示における第1停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0286】

次に、ステップ2504でNoの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、順押しナビ又は逆押しナビに係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ここで、7リプレイとは、順押し黒7揃いリプレイと逆押し白7揃いリプレイとの総称である。

50

ステップ2508で、Yesの場合には、ステップ2510で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0287】

ステップ2508でNoの場合、換言すれば、7リプレイに係る押し順ナビの表示中でない場合には、ステップ2512で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示を全て消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0288】

＜第2回胴停止受付時処理＞

次に、図53は、図41のステップ2550の処理で呼び出されて実行される第2回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0289】

次に、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ2552でYesの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ2554で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2556で、副制御基板SのCPUSCは、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【0290】

次に、ステップ2556でYesの場合、換言すると、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ2558で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示における第2停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0291】

次に、ステップ2556でNoの場合、換言すると、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2560で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0292】

次に、ステップ2552でNoの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、又は、ステップ2554でNoの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合には、直ちに、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0293】

＜第3回胴停止時演出関連決定処理＞

次に、図54は、図41のステップ3200の処理で呼び出されて実行される第3回胴停止時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。

【0294】

次に、ステップ3202で、副制御基板SのCPUSCは、BB役が入賞したか否かを判定する。ステップ3202でYesの場合、換言すると、BB役が入賞した場合には、ステップ3204で、副制御基板SのCPUSCは、非AT中（「低確率状態」又は「高確率状態」）に当選したBB役であるか否かを判定する。ステップ3204でYesの場合、換言すると、非AT中に当選したBB役である場合、ステップ3206で、副制御基板SのCPUSCは、非AT中BB開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのATに関する状態及びBB役に基づき、BB開始演出（BB役を入賞させると実行される演出）を決定して実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。

【0295】

次に、ステップ3204でNoの場合、換言すると、AT中（「AT中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化準備状態」又は「復活可否演出用状態」）に当選したBB役である場合、ステップ3208で、副制御基板SのCPUSCは、AT中BB開始演出決定テーブ

10

20

30

40

50

ルを参照し、当該ゲームのA Tに関する状態及びB B役に基づき、B B開始演出を決定して実行し、次の処理（ステップ2 6 0 0の処理）に移行させる。

【0 2 9 6】

次に、ステップ3 2 0 2でN oの場合、換言すると、B B役が入賞しない場合、ステップ3 2 1 0で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームにて実行された演出に基づき演出を決定して実行し、次の処理（ステップ2 6 0 0の処理）に移行させる。

【0 2 9 7】

図5 4の下左に示す非A T中B B開始演出決定テーブルは、非A T状態におけるB Bの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。非A T中B B開始演出決定テーブルは、B B役の種類とA Tに関する状態とB B開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。B B役の種類は、設定差ありB B（1種B B - B）と、設定差なしB B（1種B B - A及び1種B B - C）との2種類である。A Tに関する状態は、「通常B B内部中遊技」と、「有利B B内部中遊技」との2種類である。B B開始演出は、通常演出と高期待度演出とプレミアム演出との3種類である。尚、非A T中にて当選したB Bにおける、B B開始演出の種類によって、B B終了後に「A T中状態」に移行する期待度が相違するよう構成されており、期待度の低いものから「通常演出→高期待度演出→プレミアム演出」の順になっている。

【0 2 9 8】

B B役が設定差ありB B（1種B B - B）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が通常B B内部中遊技である場合に、B B開始演出が通常演出となる確率は、 $179/256$ である。B B役が設定差ありB B（1種B B - B）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「通常B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77/256$ である。B B役が設定差ありB B（1種B B - B）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「通常B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出がプレミアム演出となる確率は、 $0/256$ である。

【0 2 9 9】

B B役が設定差ありB B（1種B B - B）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「有利B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出が通常演出となる確率は、 $179/256$ である。B B役が設定差ありB B（1種B B - B）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「有利B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77/256$ である。B B役が設定差ありB B（1種B B - B）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「有利B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出がプレミアム演出となる確率は、 $0/256$ である。

【0 3 0 0】

B B役が設定差なしB B（1種B B - A及び1種B B - C）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「通常B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出が通常演出となる確率は、 $179/256$ である。B B役が設定差なしB B（1種B B - A及び1種B B - C）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「通常B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77/256$ である。B B役が設定差なしB B（1種B B - A及び1種B B - C）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「通常B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出がプレミアム演出となる確率は、 $0/256$ である。

【0 3 0 1】

B B役が設定差なしB B（1種B B - A及び1種B B - C）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「有利B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出が通常演出となる確率は、 $67/256$ である。B B役が設定差なしB B（1種B B - A及び1種B B - C）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「有利B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出が高期待度演出となる確率は、 $157/256$ である。B B役が設定差なしB B（1種B B - A及び1種B B - C）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「有利B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出がプレミアム演出となる確率は、 $32/256$ である。

【0 3 0 2】

10

20

30

40

50

「通常区間」であるときには、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｃ）に当選した場合でも、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）に当選した場合でも、プレミア演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。

【０３０３】

有利区間であっても、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）に当選した場合には、プレミア演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。

【０３０４】

「有利区間」であり、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｃ）に当選した場合には、プレミア演出が選択される可能性がある。このように構成したことにより、プレミア演出が選択されることで、設定差なしＢＢに当選したことで、設定差なしＢＢが終了した後に「ＡＴ中状態」に移行することが確定していることを遊技者に示すことができる。また、「有利区間」であり、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｃ）に当選した場合には、通常演出よりも高期待度演出が選択される可能性が高くなる（通常演出が選択される可能性が低くなる）ように定められている。このようにすることで、遊技者は、ＢＢ開始演出を確認することによって、ＢＢ終了後にＡＴが開始されるのか否かを推測することができ、ＡＴの当選に期待感を抱くことができる。尚、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）に係るＢＢ開始演出の振分と、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差なしＢＢ（１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｃ）に係るＢＢ開始演出の振分とは同一の振分となっている。尚、これには限定されず、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）に係るＢＢ開始演出の振分と、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差なしＢＢ（１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｃ）に係るＢＢ開始演出の振分とを相違させてもよく、そのように構成することにより、設定差ありＢＢに関するＢＢ開始演出であるか設定差なしＢＢに関するＢＢ開始演出であるかによって振分が相違するよう構成することができる。

【０３０５】

図５４の下右に示すＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、ＡＴ中におけるＢＢの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルも、ＢＢ役の種類とＡＴに関する状態とＢＢ開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。ＢＢ役の種類は、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）と、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｃ）との２種類である。ＡＴに関する状態は、「有利ＢＢ内部中遊技」との１種類である。ＢＢ開始演出は、上乗せ可能演出と上乗せ不可演出との２種類である。上乗せ可能演出はＢＢの実行中にＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることを示唆する演出であり、上乗せ不可演出はＢＢの実行中にＡＴ上乗せ抽選が実行されないことを示唆する演出である。ＡＴ中に当選したＢＢについては、ＡＴ抽選に当選するか否かという要素がなく、ＢＢの種類によってはＡＴ上乗せ抽選が実行されるか否かが相違し得ることとなる。また、ＡＴ中においては、ＡＴ上乗せ抽選が実行されない設定差ありＢＢにおいても、遊技メダルが獲得できることとＢＢ終了後には遊技者に有利なＡＴ中となることにより、実行されるＢＢがＡＴ上乗せ抽選が実行されるか否かを明確に報知するよう構成されている。以下、具体例を詳述する。

【０３０６】

ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が上乗せ可能演出となる確率は、 $0/256$ であり、上乗せ可能演出が実行されることはない。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、 $256/256$ であり、必ず上乗せ不可演出が実行される。ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｃ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が上乗せ可能演出となる確率は、 $256/256$ であり、必ず上乗せ可能演出が実行される

10

20

30

40

50

。ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｃ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、 $0/256$ であり、上乗せ不可演出が実行されることはない。

【０３０７】

<第３回胴停止受付時処理>

次に、図５５は、図４１のステップ２６００の処理で呼び出されて実行される第３回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【０３０８】

次に、ステップ２６０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ２６０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ２６０４でＹｅｓの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ２６０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【０３０９】

次に、ステップ２６０６でＹｅｓの場合、換言すると、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ２６０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順成功演出として演出表示装置Ｓ４０にて「ＧＥＴ！」を表示する。他方、ステップ２６０６でＮｏの場合、換言すると、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２６１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順成功演出の「ＧＥＴ！」を表示しない。

【０３１０】

前述したステップ２６０２でＮｏの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、ステップ２６０４でＮｏの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合、又は、ステップ２６０８若しくは２６１０の処理を実行した場合には、ステップ２６１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側からＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（ステップ１５１７にてセットしたコマンド）を受信したか否かを判定する。尚、前述したように、主制御基板ＭがＡＴ残りゲーム数を示すコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓは前回受信したＡＴ残りゲーム数を示すコマンドとの差分を算出することによりＡＴゲーム数の上乗せが実行されたか否か及びＡＴ上乗せゲーム数を判断し、ＡＴ上乗せゲーム数を表示可能に構成してもよい。

【０３１１】

次に、ステップ２６１２でＹｅｓの場合、換言すると、メイン側からＡＴゲーム数に係るコマンドを受信した場合には、ステップ２６１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にてＡＴ上乗せゲーム数を表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。他方、ステップ２６１２でＮｏの場合、換言すると、メイン側からＡＴゲーム数に係るコマンドを受信していない場合には、ステップ２６１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にてＡＴ上乗せゲーム数を表示せずに、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。また、ＡＴ上乗せゲーム数の報知方法として、（１）上乗せゲーム数の全てを当該遊技で報知する、（２）上乗せゲーム数の一部を当該遊技で報知し、残りの遊技数を当該遊技以降の遊技で報知する、（３）当該遊技では上乗せゲーム数を報知せず、当該遊技以降の遊技（例えば、７リプレイ当選時や、共通ベル当選時（本来上乗せされない役の当選時）や、複数遊技（連続演出）を実行した後や、演出表示装置Ｓ４０の残り遊技数が「０」となった遊技、又は「０」となった遊技の次遊技のベットボタンＤ２２０操作、スタートレバーＤ５０の操作）で報知したりすることができる。

【０３１２】

なお、「上乗せ特化状態」にて共通ベルに当選した場合には、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、ＡＴ上乗せゲーム数に関する表示をしない（共通ベルではＡＴ上乗せ抽選をしていない）。

【0313】

以上のように構成することにより、本実施形態に係る回胴式遊技機によれば、「有利区間」において有利区間表示器YHが点灯するよう構成した遊技機において、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成することができる。また、「復活可否演出用状態」を設けることにより、継続演出に当選し、その後復活演出（成功）が実行される場合においては、当該復活演出（成功）が実行されるゲームのATに関する状態は「AT中状態」であるため有利区間表示器YHが点灯しており、一方、継続演出に非当選となり、その後復活演出（失敗）が実行される場合においても、当該復活演出（失敗）が実行されるゲームのATに関する状態を「復活可否演出用状態」とし、当該ATに関する状態を「有利区間」とすることにより、有利区間表示器YHは点灯することとなる。このように構成することにより、復活演出を実行するゲームにて有利区間表示器YHを視認することにより、復活演出が成功するのか失敗するのかを認識し難いよう構成することができることとなり、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成された遊技機において、興趣性の高い遊技機を担保することができる。

10

【0314】

尚、本例においては「高確率状態」にてBB役に当選した場合にAT抽選に当選し得るよう構成し、当該BB終了後には「AT中状態」に移行し得るよう構成したが、ATに関する構成は本例のものには限定されず、例えば、チェリー等のレア役にてAT抽選に当選し得る（BB役でなくとも当選し得る）よう構成し、AT抽選に当選した場合にはATに関する状態として「AT前兆状態」に移行し、「AT前兆状態」にて所定ゲーム数（例えば、10ゲーム）遊技をすることで「AT中状態」に移行するよう構成してもよい。

20

【0315】

次に、図56は、本実施形態における、図41のステップ7100のサブルーチンに係る、メニュー画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ7102で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40上にてメニュー画面が非表示であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面とは、サブ入力ボタンSBを押下する等して演出表示装置SGに表示され得る画面であり、複数の項目から遊技者が選択して各種設定や遊技機に関する情報を確認することができる画面となっている。尚、項目の選択及び決定方法の一例としては、十字キーSB2（上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタンの4つのボタンを有している）を操作して所望する項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンSBを操作することにより、現在選択されている（カーソルが当たっている）項目を決定し、当該項目に対応した画面が表示されることとなる。尚、本例では、項目を選択する画面と選択した項目を決定して表示される項目に対応する画面とのいずれもメニュー画面であるとしている。また、メニュー画面の表示態様は複数有していてもよく、例えば、遊技状態によってメニュー画面にて選択できる項目を相違させたり、背景画像のデザインを相違させたりしてもよく、換言すると、それらの相違点があったとしてもすべてメニュー画面と称することとしている。

30

【0316】

<メニュー画面で選択できる項目>

メニュー画面にて選択可能な項目の一例を以下に列挙する。

40

（1）音量調整：遊技機から出力する音量を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、音量調整に対応する画面を表示させてから、十字キーSB2の右ボタンを操作すると出力音量が大きくなり、十字キーSB2の左ボタンを操作すると出力音量が小さくなるよう構成してもよい。

（2）光量調整：LEDランプS10（停止ボタンランプS60、ベットボタンランプS50）等の副制御基板Sにて制御する各種ランプの光量（輝度）を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、光量調整に対応する画面を表示させてから、十字キーSB2の上ボタンを操作すると光量（輝度）が強く（明るく）なり、十字キーSB2の下ボタンを操作すると光量（輝度）が弱く（暗く）なるよう構成してもよい。

（3）キャラクタカスタマイズ：遊技中に登場するキャラクタ（主人公キャラ、押し順ナ

50

ビの声、対戦キャラ、演出表示装置 S 4 0 に常時表示される遊技進行をサポートするキャラ、等)を選択・変更できるように構成してもよく、キャラクタカスタマイズに対応する画面を表示させた後、十字キー S B 2 で選択したいキャラクタにカーソルを合わせ、サブ入力ボタン S B を操作することで決定する。

(4) リール配列表: リール配列表に対応する画面にリール配列を表示可能に構成してもよい。

(5) 配当表: 配当表に対応する画面に配当表(停止表示することで再遊技や入賞役を構成する図柄組み合わせの一覧表)を表示可能に構成してもよい。尚、配当表を複数画面に分割して表示する場合には、例えば、十字キー S B 2 の左ボタンと右ボタンとで配当表の画面を切り替えられるよう構成してもよい。

【0317】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 7 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー画面表示可能状態であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面表示可能状態とは、サブ入力ボタン S B の操作等、メニュー画面を表示し得る操作(時間経過で表示し得るよう構成してもよい)を実行した場合にメニュー画面が表示される状態であり、具体例としては、以下のように構成してもよい。

(1) 遊技終了タイミング(第3停止ボタンをオン→オフとしたタイミング、表示判定タイミング、入賞に基づく払出完了タイミング、遊技終了処理として副制御基板 S 側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミング、遊技終了に係るコマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミング等)から、遊技を進行しない(新たにベット操作がない、新たに再遊技の停止表示に基づく自動ベット動作がない、新たにスタートレバーの操作がない、新たにリールの回転開始がない、等)まま、所定時間(例えば、5 秒)が経過した場合にメニュー画面表示可能状態としてもよい(それまではサブ入力ボタン S B を操作してもメニュー画面が表示されない)。尚、ベット操作とは、ベットボタン D 2 2 0 を操作してベットした場合と、メダル投入口 D 1 7 0 に遊技メダルを投入してベットした場合のいずれをも含んでいる(再遊技の停止表示に基づく自動ベットもベット操作に含めてもよい)。

(2-1) 遊技の実行中(遊技メダルがベットされている、リール回転開始までのウェイト期間中、リール回転中)にメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。

(2-2) 遊技の実行中(遊技メダルがベットされている等)にメニュー画面表示可能状態とするよう構成してもよい。

(3) 所定の演出実行中(ボーナスに当選しているか否かを報知する演出実行中、複数ゲームに亘って実行する連続演出実行中、A T ゲーム数上乘せ抽選に当選しているかを報知する演出、等)は、メニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。

(4) 再遊技役の停止表示中にてメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。尚、メニュー画面表示可能状態であることを遊技者に認識し易くするために、メニュー画面表示可能状態である場合には、サブ入力ボタン S B (サブ入力ボタン S B の内部に設けられた L E D)を点滅表示するよう構成してもよい。

【0318】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 7 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の操作があったか否かを判定する。尚、本例においてはメニュー画面を表示する操作をサブ入力ボタン S B の操作としているが、メニュー画面を表示する操作を変更しても、メニュー画面を表示する操作を複数有するよう構成してもよい。ステップ 7 1 0 6 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にメニュー画面を表示する。次に、ステップ 7 1 0 9 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ(遊技終了タイミングから後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマ)を停止して当該タイマ値をゼロクリアする。次に、ステップ 7 1 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ計時中フラグ(待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ)をオフにする。次に、ステップ 7 1 1 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タイマ(メニュー画面から後

10

20

30

40

50

述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、メニュー画面が表示開始されたタイミングで初期値がセットされる）に所定時間B（本例では、300秒であり、後述する所定時間Aよりも長時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ7112で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマ計時中フラグ（メニュー待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。

【0319】

また、ステップ7114で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー画面終了条件を充足した否かを判定する。メニュー画面終了条件とは、メニュー画面の表示を終了する、換言すると、演出表示装置S40にて表示する画面（画像）をメニュー画面から他の画面（画像）に切り替える条件であり、充足する具体例としては、以下のように構成してもよい。

（1）新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転開始した場合に充足するよう構成してもよい。

（2）メニュー画面が表示され続けている状況下、メニュー画面の表示開始から所定時間（本例では、所定時間Bである300秒）が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

（3）メニュー画面の所定の項目を選択及び決定し、当該所定の項目に対応する画面にて所定の操作を実行することで充足するよう構成してもよく、例えば、音量調整の項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンSBを操作することによって、音量調整に対応した画面が表示され、十字キーSB2を操作して所望の音量に調整した後に、再度サブ入力ボタンSBを操作することで、選択中の大きさに音量が設定されると共に、メニュー画面の表示が終了し、メニュー画面が表示される前の画面（通常画面と称することがある）が表示される。

【0320】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ7114でYesの場合、ステップ7116で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にメニュー画面表示前に表示されていた画像を表示する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、サブ入力ボタンSBが操作されたことによりメニュー画面が表示された場合には、メニュー画面の表示が終了すると、再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。次に、ステップ7118で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7120で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。

【0321】

また、ステップ7114でNoの場合、ステップ7122で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSB又は十字キーSB2の操作があったか否かを判定する。ステップ7122でYesの場合、ステップ7124で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマに所定時間B（本例では、300秒）を再セットし、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。尚、ステップ7104、ステップ7106又はステップ7122でNoの場合にも、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、メニュー画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンSB又は十字キーSB2の操作があった場合には、メニュー待機タイマに所定時間B（本例では、300秒）を再セットする、換言すると、待機画面が表示されるまでの時間の計測を初めからやり直すよう構成されている。尚、本例では、待機画面の表示に関するタイマとして、待機タイマとメニュー待機タイマとの2つのタイマを使用するよう構成したが、これには限定されず、待機画面の表示に関するタイマを1つのみ使用するよう構成してもよい。具体的には、待機画面の表示に関するタイマとして待機タイマのみを使用し、上述した待機タイマにセットする所定時間A（180秒）とメニュー待機タイマにセットする所定時間B（300秒）とを待機タイマにセットするよう構成してもよい。具体例としては、第3停止ボタンがオン→オフとなって待機タイマに所定時間A（180秒）がセットされ、その後、待機タイマのタイマ値が100秒の状況下、サブ入力ボタンSBが操作されてメニ

10

20

30

40

50

ユー画面が表示開始されると、待機タイマに所定時間 B（300 秒が）セットされるよう構成してもよい。

【0322】

次に、図 57 は、本実施形態における、図 41 のステップ 7200 のサブルーチンに係る、待機画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7202 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機画面は非表示であるか否かを判定する。ここで、待機画面とは、所定時間遊技が実行されていない（遊技が進行していない）と判定した場合に演出表示装置 SG に表示され得る画面であり、遊技機にて実行される演出のストーリーに関する動画像が繰り返し再生されたり、「節電中」との表示が表示されたり、遊技機製造メーカーに関するロゴマークが表示されたりする。尚、本例においては、前述したメニュー画面を表示させる条件として遊技者による操作を必要としている一方、待機画面を表示させる条件としては遊技者による操作を必要としないよう構成されている。

【0323】

ステップ 7202 で Yes の場合、ステップ 7204 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマ計時中フラグ（後述する待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ 7204 で Yes の場合、ステップ 7206 で、副制御基板 S の CPU SC は、遊技終了タイミングに到達したか否かを判定する。尚、本処理においては、第 3 停止ボタンがオン→オフとなったタイミングを遊技終了タイミングとしている。ステップ 7206 で Yes の場合、ステップ 7208 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマ（遊技終了時から待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、遊技終了したタイミングで初期値がセットされる）に所定時間 A（本例では、180 秒であり、前述した所定時間 B よりも短時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ 7210 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマ計時中フラグをオンにし、ステップ 7212 に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ 7208 及びステップ 7210 の処理を実行する条件として、遊技終了タイミングに到達したことを条件としたが、これに加え、メニュー画面にてサブ入力ボタン SB を操作することにより、メニュー画面の表示前に表示されていた画像を表示した（メニュー画面の表示が終了した）ことを条件としてもよい。

【0324】

次に、ステップ 7212 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマのタイマ値が 0 となったか否かを判定する。ステップ 7212 で Yes の場合、ステップ 7214 で、副制御基板 S の CPU SC は、演出表示装置 S40 に待機画面を表示し、ステップ 7216 に移行する。次に、ステップ 7216 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ 7218 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ 7220 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ 7222 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマ計時中フラグをオフにし、ステップ 7224 に移行する。尚、ステップ 7206 で No の場合にもステップ 7224 に移行する。

【0325】

次に、ステップ 7224 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマ計時中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7224 で Yes の場合、ステップ 7226 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマのタイマ値が 0 となったか否かを判定する。ステップ 7226 で Yes の場合、ステップ 7228 で、副制御基板 S の CPU SC は、演出表示装置 S40 に待機画面を表示する。次に、ステップ 7230 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ 7232 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ 7234 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ 7236 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2110 の処理）に移行する。尚、ステップ 7224 又はステップ 7226 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2110 の処

理)に移行する。

【0326】

また、ステップ7204でNoの場合、換言すると、待機タイマ計時中フラグがオンである場合、ステップ7238で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、待機タイマ計時終了条件とは、待機タイマの計時を終了し、待機タイマのタイマ値をゼロクリアすることとなる条件であり、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機タイマ計時終了条件となっている。ステップ7238でYesの場合には、ステップ7212に移行し、他方、ステップ7238でNoの場合には、ステップ7216に移行する。

10

【0327】

また、ステップ7202でNoの場合、ステップ7240で、副制御基板SのCPUSCは、待機画面終了条件を充足したか否かを判定する。ここで、待機画面終了条件とは、待機画面の表示を終了する条件であり、本例においては、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機画面終了条件となっている。尚、待機画面からメニュー画面に移行(メニュー画面を表示)可能に構成してもよく、例えば、待機画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンSBを操作することによってメニュー画面が表示され得るよう構成してもよい。次に、ステップ7242で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40に待機画面の表示前に表示されていた画像を表示し、次の処理(ステップ2110の処理)に移行する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、所定時間A遊技を進行しなかったことにより待機画面が表示された場合に、ベット操作を実行することによって再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。

20

【0328】

次に、図58は、本実施形態に係る待機画面移行イメージ図である。まず(a)の場合、メニュー画面表示可能状態にてサブ入力ボタンSBの操作があったことによりメニュー画面が表示される。その後、メニュー画面が表示されている状況下、サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がないまま5分(所定時間Bであり300秒)経過し、待機画面が表示される。次に、(b)の場合、ゲームが実行され、遊技者がリールを停止させてゆき、第3停止ボタンの停止操作をすることですべてのリールが停止し、遊技者が第3停止ボタンを離れたタイミングから3分(所定時間Aであり180秒)経過し、その間サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がなかったため、待機画面が表示される。このように、本例では、メニュー画面が表示されてから所定時間B経過した場合と、遊技を終了してから(第3停止ボタンがオン→オフとなってから)所定時間A経過した場合とで待機画面を表示し得るよう構成されており、所定時間Aよりも所定時間Bの方が長時間となっている。

30

【0329】

<<本例に適用可能なメニュー画面と待機画面の構成>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なメニュー画面と待機画面に関する構成を、本実施形態の構成も含めて以下に詳述する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、1又は複数を適宜組み合わせ問題ないことを補足しておく。

40

【0330】

<待機タイマの計時開始タイミング>

待機画面を表示するまでの時間を計測する待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、(1)最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから計時を開始する、(2)表示判定の実行タイミングから計時を開始する、(3)入賞に基づく払出完了タイミングから計時を開始する、(4)遊技終了処理として副制御基板S側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミングから計時を開始する、(5)遊技終了に係る

50

コマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間 A（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180 秒）をセットしてもよい。

【0331】

<メニュー待機タイマの計時開始タイミング>

メニュー画面を表示するまでの時間を計測するメニュー待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、サブ入力ボタン S B を操作してメニュー画面を表示させたタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間 B（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300 秒）をセットしてもよい。尚、メニュー待機タイマにセットする所定時間 B は、前述した待機タイマにセットする所定時間 A（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180 秒）よりも長時間となっている。

【0332】

<サブ入力ボタンに関する構成>

メニュー待機タイマが計時している状況にて、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよく、例えば、メニュー画面の表示中にサブ入力ボタン S B 又は十字キー S B 2 を操作することによりメニュー待機タイマに初期値である所定時間 B（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300 秒）をセットするよう構成してもよい。一例としては、メニュー画面が表示開始されたことにより、メニュー待機タイマに300 秒をセットして計時を開始し、100 秒後にメニュー待機タイマのタイマ値が200 秒である状況下、十字キー S B 2 を操作したことにより、メニュー待機タイマに300 秒が再セットされるよう構成してもよい。また、サブ入力ボタン S B を操作することによりメニュー画面を表示開始し得るよう構成し、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタン S B や十字キー S B 2 を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）に十字キー S B を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよいし、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタン S B や十字キー S B 2 を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）にサブ入力ボタン S B 又は十字キー S B を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよい。

【0333】

<停止ボタンに関する構成>

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行していない状況にて停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン及び右停止ボタン）を操作しても、待機タイマに初期値を再セットしないよう構成してもよい。一例としては、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、待機タイマに180 秒がセットされてタイマの計時を開始し、その後、ベット操作を実行していない、且つ待機タイマのタイマ値が100 秒である状況にて、停止ボタンを操作しても待機タイマのタイマ値を新たに再セットせず、タイマ値は100 秒のままとなっているよう構成してもよい。

【0334】

<ベット操作に関する構成>

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行した場合（ベットボタン D 2 2 0 を操作してベットした場合、又はメダル投入口 D 1 7 0 に遊技メダルを投入してベットした場合）には、待機タイマの計時を停止し、タイマ値をゼロクリアする。即ち、待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行し、その他の操作を実行しないままであった場合には、

時間経過によって待機画面が表示されることがないように構成してもよい。尚、そのように構成した場合に、ベット操作からの時間経過によって待機画面が表示されることはないが、当該ベット操作から特定時間（例えば、100秒）経過した場合に出力中のサウンドの音量を0にする又は小さくするよう構成してもよい。このように構成することにより、残りの遊技メダルが規定数（例えば、3枚）未満となり（例えば、1枚）、残りの1枚の遊技メダルをベット（例えば、ベットボタンを操作）した状態で遊技を終了した場合や、遊技者がクレジットに規定数未満の遊技メダルを残存させて遊技を終了した（ベットはされていない）状態で、遊技場の店員が遊技機を清掃する際にベットボタンを操作してしまいベットされた場合等においても、意図しない音量でサウンドが出力されなくなる。また、最終停止操作として第3停止ボタンをオンにした後オフにし、その後ベット操作が実行されなかった場合にも、当該第3停止ボタンのオフのタイミング（リールが停止したタイミングとしてもよい）から前記特定時間（100秒）や前記所定時間A（180秒）経過した場合に、出力中のサウンドの音量を0にする又は小さくするよう構成してもよい。

10

【0335】

<待機画面の表示条件>

待機画面の表示に関するデクリメントタイマ（本例では、待機タイマ、メニュー待機タイマ）のタイマ値が「1→0」になったことを条件にして待機画面を表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベット操作が実行された場合やタイマ計測になんらかの異常が発生した場合に、タイマ値が「20→0」のように「1」を経由しないで「0」に到達した場合（ゼロクリアされた場合）にも、待機画面が表示されることはなく、意図しない待機画面の表示を防止することができる（その後、タイマ値が再セットされ、「1→0」になった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい）。待機画面を表示するためのフラグを設けて、当該フラグがオンになった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

20

【0336】

<精算ボタンに関する構成>

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後クレジットが1以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、当該精算ボタンの操作タイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過後又はクレジットの精算が終了したタイミング（最後の遊技メダルが放出口D240に返却されるタイミング）にて待機画面を表示するよう構成してもよい。

30

【0337】

<設定キースイッチに関する構成>

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ→オンとしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ→オンとし、その後前扉を閉鎖したタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

40

【0338】

また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ→オンとした場合においては、その後、設定キースイッチをオン→オフとしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ→オンとした場合においては、その後、設

50

定キースイッチをオン→オフとした後に前扉を閉鎖したタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。なお、本例における「停止ボタンをオンにする」とは、停止ボタンの操作が有効である状況にて停止ボタンの操作を受け付けることである。

【0339】

＜所定のエラー発生時に関する構成＞

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、主制御基板 M 側に関する所定のエラー（例えば、遊技メダルがメダルセレクト D S 内に滞留した場合に発生するエラー）が発生し、当該所定のエラーを解除したタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

10

【0340】

＜前扉に関する構成＞

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、開放状態を維持している場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、その後、前扉を閉鎖した場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。

【0341】

20

＜A T 中に関する構成 1＞

非 A T 中（例えば、A T に関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合には待機画面を表示し得る一方、A T 中（例えば、A T に関する状態が「A T 中状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合には待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、同様に、連続演出の実行中、ボーナスの実行中、A R T 中においても、最終停止操作の終了後から所定時間 A 経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、A T 中（例えば、A T に関する状態が「A T 中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されたゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合には待機画面を表示しない一方、A T 中（例えば、A T に関する状態が「A T 中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されなかったゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成してもよい。

30

【0342】

＜A T 中に関する構成 2＞

40

A T 中（例えば、A T に関する状態が「A T 中状態」）である状況にて、サブ入力ボタン操作等によりメニュー画面を表示させた場合、（1）所定時間 B（例えば、300 秒）経過することにより待機画面を表示可能、（2）所定時間 B（例えば、300 秒）経過することにより A T 中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰する、となるよう構成してもよい。

【0343】

＜A T 中に関する構成 3＞

非 A T 中（例えば、A T に関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、60 秒）経過した場合には待機画

50

面を表示し得るよう構成し、非AT中（例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間B（例えば、60秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間C（例えば、180秒）経過した場合にはAT中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰するよう構成してもよい。即ち、時間値を比較した場合、「所定時間A＝所定時間B＜所定時間C」となるように構成してもよい。尚、所定時間Aと所定時間Bとの時間値を同一としなくてもよく、所定時間Cが最も長時間となっていればよい。

【0344】

＜その他の構成1＞

待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入することによってメニュー画面を表示し得るよう構成してもよい。尚、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面は、（1）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と同一の画面、（2）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面から所定の操作を実行する（所定の項目を選択して決定する）ことで表示される画面、（3）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と異なる画面、のように構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入してもメニュー画面が表示され続ける一方、サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入すると、メニュー画面の表示前に表示されていた画面に復帰するよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中にベットボタンを操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示されるよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である3枚以上の状況にてベットボタン（例えば、1回の操作によって3枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である3枚未満である状況にてベットボタン（例えば、1回の操作によって3枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面が表示されるよう構成してもよい。

【0345】

＜その他の構成2＞

待機画面の表示態様を複数有しており、所定条件（例えば、メニュー画面にてパスワードを入力することにより、前回までの遊技履歴を引き継いで遊技していることを所定条件としてもよい）を充足していない場合にはストーリー紹介を行う動画像が待機画面として表示されるが、所定条件を充足している場合にはキャラクタ紹介を行う動画像が待機画面として表示されるよう構成してもよい。また、前記所定条件を充足していない場合と前記所定条件を充足している場合とのいずれにおいても、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とが待機画面として表示され得るが、前記所定条件を充足しているか否かによって、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とのいずれを表示するかの頻度が相違するよう構成してもよい。

【0346】

＜その他の変更例＞

尚、本例においては、入賞することによって第1BBが実行される第1BB役と、入賞することによって遊技者にとって第1BBよりも低利益な第2BBが実行される第2BB役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第1BB役と第2BB役とが重複当選し得る

10

20

30

40

50

よう構成してもよい（「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」の役を設ける）。そのように構成し、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合、高利益な第１ＢＢの実行に対応する図柄組合せ（第１ＢＢ役）を停止表示可能とし、第１ＢＢの実行が終了した後に、第２ＢＢに対応する図柄組合せ（第２ＢＢ役）を停止表示可能としてもよい（第１ＢＢの実行中においても第２ＢＢに当選していることを持ち越す）。尚、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、高利益な第１ＢＢを先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫っている状況にて、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、低利益な第２ＢＢが先に実行され、当該第２ＢＢの実行中に遊技場の閉店時間となってしまう、高利益な第１ＢＢを実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。

【０３４７】

第１ＢＢの作動が終了した後は、即時、第２ＢＢの当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第１ＢＢの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第１ＢＢの終了後に第２ＢＢが当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第２ＢＢが当選していることが確定的となってしまうため、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後も、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第１ＢＢ終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後に、再度第１ＢＢに当選した時であっても、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第２ＢＢの当選をガセ報知した後、第１ＢＢの当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第１ＢＢ当選中！！」等のように表示）。更に、ＡＴ中に重複当選し、第１ＢＢの作動が終了した後に、第２ＢＢを潜伏させている時は、演出表示装置Ｓ４０では、ＡＴ準備中等を経てＡＴに復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第１ＢＢと第２ＢＢとが重複当選した場合、第１ＢＢの作動開始から第２ＢＢの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置Ｓ４０等にて表示するよう構成してもよい。

【０３４８】

尚、本例においては、

（１）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、第１ＢＢを優先して停止制御する。

（２）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、小役Ｂを優先して停止制御する。

即ち、ＢＢ役よりも優先して停止制御する小役と、ＢＢ役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。

（３）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、小役Ａが入賞したとき、又は、小役Ａに対応する図柄組合せのうち一部の図柄（例えば、第１停止時、第２停止時）が停止した場合には小役Ａに対応する報知（小役Ａが入賞できるような報知）を行う。

即ち、本来であれば小役Ａよりも優先して停止制御する第１ＢＢ役を報知するものを、第１停止や第２停止の結果（第１停止や第２停止の実行後の停止態様）によって、第３停止をどの位置で停止させるかに拘らず第１ＢＢ役が入賞不可能である場合（小役Ａは入賞可能である）には、小役Ａに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Ａが入賞した場合には小役Ａに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置Ｓ４０等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

（４）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、全リール回転中に小役Ｂに対応する報知を行う。

【0349】

また、主制御基板Mにて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（7セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置S40では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレーリプレーリプレーの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。

【0350】

尚、本例においては、副制御基板S側から出力が可能な（入力できない）イヤホンジャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。

（1）遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。

（2）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される（例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される）。

（3）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

【0351】

また、AT中状態やBB実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、遊技機から演出音出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャックを使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に記憶しておくよう構成してもよい。イヤホンが抜かれた場合であっても、すぐにはイヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しない構成としてもよい。例えば、10分間無操作であった時は、いずれの音量もクリア（初期値に）することとしてもよい。但し、イヤホンが挿されたままである時は、イヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しなくても良い。イヤホンジャックは、遊技の邪魔にならない箇所に設けられることが好ましい（例えば、イヤホンジャックにイヤホンを挿入している場合に、スタートレバーを操作しようとしてイヤホンコードが遊技者の腕に絡まないような箇所）。

【0352】

尚、本例においては、

（1）BB実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のBB終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のBB終了後とで、再遊技役の当選確率の変動できるよう構成してもよい。

（2）再遊技役の当選確率が相対的に高いRT状態（例えば、RT1）が終了した場合に移行するRT状態を複数有していてもよい。例えば、「RT1」終了後に「RT0」に移行するよう構成してもよいし「RT3」（新たに設けたRT状態）に移行するよう構成してもよい。

（3）所定の役が入賞した場合にRT状態移行する。即ちRT状態の移行を入賞との1対1対応とせず、条件装置や入賞に拘らず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率でRT移行抽選を実行する）。

（4）0枚のRT移行目の搭載、0枚役の重複当選、0枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても1枚以上の役が入賞しない役である0枚役を設け、当該0枚役の入賞によりRT状態が移行し得る、0枚役と7枚役との重複当選や0枚役Aと0枚役Bとの重複当選を可能に構成してもよい。尚、0枚役の重複当選時は、押し順により、RT移行する0枚役とRT移行しない0枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。0枚役とBB役とを重複当選させ、0枚役を優先させて入賞させることも可能である。

【0353】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が6択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の6択）であり、押し順再遊技の押し順が3択（第1停止が左、中、右の3択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置D270における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、6択の押し順ナビ表示と3択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、6択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝1」、「左→右→中」の場合には「＝2」、「中→左→右」の場合には「＝3」、「中→右→左」の場合には「＝4」、「右→左→中」の場合には「＝5」、「右→中→左」の場合には「＝6」のように表示し、3択に係る押し順表示として、第1停止が左の場合には「＝7」、第1停止が中の場合には「＝8」、第1停止が右の場合には「＝9」、のように表示するよう構成してもよい。

10

【0354】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

（1）「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数であるAT消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、AT残りゲーム数が0となったことにより「AT中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度AT抽選に当選し「AT中状態」に移行した場合には、前回のAT消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、1500ゲーム）連続したことにより「AT中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度AT抽選に当選し「AT中状態」に移行した場合には、前回のAT消化ゲーム数を引き継がず、あらたに0ゲームからAT消化ゲーム数をカウントする。

20

（2）リールが回転を開始してから所定時間（例えば、30秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置S40にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、（2-1）演出表示装置S40における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、（2-2）リールを停止することを促す表示が表示されない。

（3）押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置D270における表示及び／又は演出表示装置S40における表示）が再表示される。

30

（4）或るATに関する状態と別のATに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得るATに関する状態である或るATに関する状態と、押し順ナビが発生し得るATに関する状態である別のATに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。

（5）最も再遊技の当選確率が高いRT状態（本例では「RT1」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が1/2以上となっている。このように構成することにより、AT中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。

40

以上のように構成してもよい。

【0355】

ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。

【0356】

《通常区間》

- （1）押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示されない。
- （2）押し順ナビが演出表示装置S40にて表示されない。
- （3）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板M側から副制御基板S側に送信しない。
- （4）BBの内部当選中とBBの実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能で

50

ある。

【0357】

＜待機区間＞

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示されない。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置S40にて表示されない。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板M側から副制御基板S側に送信しない。
- (4) 「有利区間」への移行抽選が実行されない。
- (5) 「待機状態」にてBBが入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。

【0358】

＜有利区間＞

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示され得る。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置S40にて表示され得る。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板M側から副制御基板S側に送信され得る。
- (4) 「有利区間」の性能を変更する（例えば、ATに関する状態として「高確率状態」から「AT中状態」に移行する）抽選や、ATゲーム数上乘せ抽選等が実行され得る。
- (5) 「有利区間」中においては、有利区間表示器YHが常時点灯している。
- (6) 有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となった場合には、「有利区間」にてBB又は押し順ナビが1回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数（本例では、1500）継続した場合には「有利区間」にてBB及び押し順ナビが1回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。
- (7) 有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される（例えば、BB実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく）。

【0359】

ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。

- (1) 役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。
- (2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。
- (3) ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。
- (4) 設定値によって「有利区間」の性能が相違しない（例えば、強チェリーが成立した場合において、設定1では「高確率状態」に移行し、設定6では「AT中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない）。
- (5) 「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる（「通常区間」にて成立したBB役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる）。

【0360】

ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。

- (1) 設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない（全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい）。
- (2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (3) BBが内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (4) BB実行中において、当該実行されているBBの契機となったBB役の抽選確率が

10

20

30

40

50

設定値によって相違する場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

（５）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。ＡＴゲーム数上乘せ抽選等も実行され得る。

【０３６１】

また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

【０３６２】

<<ポイント１>>

（１）「有利区間」であるが「高確率状態」よりもＡＴ抽選に当選し難いＡＴに関する状態として「ガセ高確率状態」を有するよう構成する。

（２）連続演出は、少なくとも、所定Ｇ数以上の連続した遊技回数で構成する。

（３）ＡＴ抽選に１００％で当選しない通常役とＡＴ抽選に１００％で当選する特殊役とを有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つＡＴ抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中でであってもＡＴ抽選に当選している旨を報知する演出を実行する（連続演出を差し替える）。

（４）高確保障ゲーム数の残りゲームが多い程、期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い連続演出を選択する確率が高く、高確保障ゲーム数の残りゲームが少ない程、期待度が低い連続演出を選択する確率が高い。

（５）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が少ない程期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い１ゲーム完結の演出を選択する確率が高い。

（６）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、ハズレとなる連続演出は実行されないが、当たりとなる連続演出（ボーナス当選、ＡＴ抽選当選）は実行され得る。換言すると、高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、１ゲーム完結の演出はハズレの場合も当たりの場合も実行され得るが、連続演出は当たりの場合のみ実行され得る。

（７）有利区間の天井Ｇ数（１５００ゲーム）まで所定値（４ゲーム）以下である場合、連続演出は実行されない。

（８）有利区間の天井Ｇ数まで所定値以下である場合と所定値より多い場合とで演出の選択傾向が相違する（連続演出の発生頻度、所定の演出の大当たり期待度等）。

（９）「通常区間」におけるハズレの連続演出（例えば、敗北する演出）の途中で「有利区間」に新たに移行した場合、

（９－１）連続演出を書き換える（「有利区間」移行ゲームにてステージチェンジ演出「振り向くとキャラがいてステチェン示唆セリフ」等）。連続演出（敗北）の途中にて演出が書き換えられる割合は、連続演出（勝利）の途中にて演出が書き換えられる割合よりも高い。

（９－２）連続演出を最後まで実行した後に滞在ステージを変更する。連続演出の実行中に「有利区間」に移行した場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合と、連続演出を実行していない場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合とが相違する。

【０３６３】

<<ポイント２>>

（１）「通常区間」にて設定され得る滞在ステージ（ステージＡ群とする）を遊技者が選択可能に構成する。例えば、サブ入力ボタンの操作によって選択可能とする。

（２）滞在ステージＡ群の１：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームでのスタートレバーＯＮ時に先告知、

滞在ステージＡ群の２：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームの終了時（又は次ゲームベット時（再遊技停止表示時はスタートレバー操作時））に後告知。

（３）「有利区間」且つ滞在ステージＡ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区

10

20

30

40

50

間」となった場合には、滞在ステージA群から滞在ステージを選択する。「有利区間」且つ演出A群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージを維持する。

(4) 有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群のときのAT期待度と、有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群以外のときのAT期待度が相違する。例えば、AT期待度の低いものから「有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群以外」

(5) 「通常区間」から「有利区間」となったゲームでの演出(1G完結の演出と連続演出を含む)を契機として滞在ステージの移行(滞在ステージA群→滞在ステージB群)が発生する割合と、「有利区間」から「通常区間」となったゲームでの演出を契機として滞在ステージの移行が発生する割合とが相違する。

10

【0364】

<<ポイント3>>

(1) 「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が多い程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高く、「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が少ない程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高い。

(2) 「有利区間」の残り保障ゲームが所定値以下(4ゲーム以下)である場合、残り保障ゲーム数が少ない程、滞在ステージが移行する演出を選択する確率が低い。

20

(3) 期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在していない状況で期待度の高い演出が選択された場合は、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在している状況で期待度の高い演出が選択された場合よりも期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い。

【0365】

<<ポイント4>>

(1) 「復活可否演出用状態」にてBBに当選した場合には、

(1-1) BB中にAT上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

(1-2) BB終了後に「AT中状態」に移行してもよいし、移行しないようにしてもよい。

30

(1-3) BB中にAT上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

(1-4) BB終了後に「AT中状態」に移行した場合には、AT残りゲーム数を「復活可否演出用状態」における1ゲーム分減算してもよいし、減算しなくともよい。

(2) 「復活可否演出用状態」にてAT上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。AT上乗せ抽選を実行した場合、

(3) 「復活可否演出用状態」にて逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には回避ナビが発生し、復活演出(成功)を実行した後のタイミングにて上乗せゲーム数を報知する。

(4) 「復活可否演出用状態」にて「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が消灯する一方、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選しなかった場合の次ゲームで「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が点灯し得る。

40

(5) 「復活可否演出用状態」では有利区間ではあるがAT上乗せ抽選が行われない仕様の場合、

(5-1) 「復活可否演出用状態」にてAT上乗せ抽選を実行し得る役(例えば、スイカA)に当選してもATゲーム数は上乗せされないが、復活演出(成功)を実行する1G(「AT中状態」)で上乗せし得る役(例えば、スイカA)に当選した場合ATゲーム数は上乗せされ得る。

(6) AT終盤の演出として「バトル演出3G+復活演出(失敗)1G」を実行する予定

50

の場合において、復活演出実行ゲームにてボーナスに当選して復活演出（成功）が実行された場合のボーナス中においてはＡＴゲーム数上乘せが発生しないが、バトル演出実行ゲーム（３Ｇのいずれか）にてボーナスに当選して復活演出（成功）が実行された場合のボーナス中においてはＡＴゲーム数上乘せが発生し得る。また、ボーナス中の演出傾向が相違していてもよい。

【０３６６】

<<ポイント５>>

（１）「有利区間」であるＡＴに関する状態として遊技状態Ａと遊技状態Ｂとを有する場合、

（１－１）ＡＴ上乘せ抽選の当選期待度は「遊技状態Ａ＞有利状態Ｂ」となる（遊技状態Ａの方が遊技状態Ｂよりも相対的にＡＴゲーム数が上乘せされ易い又はＡＴ上乘せゲーム数が多い）。

10

（１－２）遊技状態Ａで役Ｘに当選したときに上乘せ可能な上乘せ数と、遊技状態Ａで役Ｙに当選したときの上乗せ可能な上乘せ数は異なる。

（１－３）遊技状態Ｂで役Ｘに当選したときに上乘せ可能な上乘せ数と、遊技状態Ｂで役Ｙに当選したときに上乘せ可能な上乘せ数は同じ。

【０３６７】

<<ポイント６>>

（１）転落回避示唆表示の表示態様を、スタートレバー操作時（Ａ）と、第１停止後～第２停止する前（Ｂ）と、第２停止後～第３停止する前（Ｃ）とで相違させる。

20

（１－１）転落回避示唆表示の表示態様は遊技者にとって目立たないものから「Ａ＜Ｂ＜Ｃ」の順になっている。

（２）「ＡＴ中状態」且つ「ＲＴ１」の状態からＡＴが終了した「低確率状態」且つ「ＲＴ１」となった場合において、押し順役に当選した場合に、押し順表示装置にて押し順ナビを表示するが、演出表示装置においては押し順ナビを表示しない（「？？？」と表示する）。

（３）転落回避示唆表示が表示されるゲームにて第３停止にて入賞１８（転落役）が入賞した場合には、第２停止後の表示態様と同一の表示態様にて表示を維持する。

（４）電源断から復帰した場合であり演出表示装置の表示に係る初期処理が完了していない状況にてスタートレバーを操作した場合には、演出表示装置の表示に係る初期処理の完了よりも前のタイミングにてスピーカからの音声（例えば、「左だっ！」）にて押し順ナビを実行する。

30

（５）「上乘せ特化状態」等の遊技者にとって高利益なＡＴに関する状態であっても、転落役に当選した場合には、転落回避示唆演出が優先して表示される。

（６）「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。

（７）転落役が押し順役（押し順によって停止表示するか否かが決定する）であるよう構成した場合において、転落役ではない押し順役（押し順ベル等）に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない（もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない）。

40

【０３６８】

<<ポイント７>>

（１）設定差ありＢＢに係るＢＢ終了後に「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」に移行するよう構成した場合（本実施形態からの変更例１と同様）。

（１－１）「ＲＴ３」にて高確率で当選する役に当選することによりＡＴ上乘せ抽選に当選する（１００％当選してもよいし、所定確率で当選してもよい）。

（１－２）ＢＢ役の種類によってＢＢ終了後に移行するＲＴ状態を相違させ、いずれかのＲＴ状態にて出現し易い役に応じてＡＴ上乘せ抽選の実行態様（上乘せ抽選を実行する役、上乘せ抽選当選確率、ＡＴ上乘せゲーム数）を相違させる。

50

(1 - 3) ボーナスA→RT1→昇格リプレイA→RT3 (リプレイ確率高)、ボーナスB→RT2→昇格リプレイB→RT3、となるように構成し、昇格リプレイAと昇格リプレイBとで上乗せの当選率もしくは平均上乗せゲーム数が相違する。

(1 - 4) ボーナスA→RT1、ボーナスB→RT2とし、且つ、昇格リプレイAと昇格リプレイBとを有している場合、RT1とRT2とで昇格リプレイAと昇格リプレイBとの当選確率が相違する。

(1 - 5) ボーナスA→RT1、ボーナスB→RT2とし、夫々昇格リプレイと転落リプレイが当選し得るよう構成し、RT1とRT2で昇格リプレイと転落リプレイの当選確率が相違する。

(1 - 6) 設定差ありBB終了後に専用のRT状態に移行し(「RT3」且つ「AT準備状態」)、その後昇格リプレイを契機として「上乗せ特化状態」に移行する。

【0369】

<<ポイント8>>

(1) 1種BB-B1と1種BB-B2とを有しており、1種BB-B1終了後には「RT3」に移行し、1種BB-B2終了後には「RT4」に移行する場合。

(1 - 1) 「RT3」と「RT4」とではAT上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、AT上乗せゲーム数)が相違する。

(1 - 2) 1種BB-B1に係るBB開始演出と1種BB-B2に係るBB開始演出とでは、演出傾向が異なる(期待度の高いBB開始演出の選択率が異なる)。

(2) 「AT準備状態」且つ「RT3」にて再遊技06よりも先に再遊技04が停止表示した場合に「RT4」に移行し、宝箱紛失演出を実行しない。「RT4」においては「RT3」に昇格する再遊技役が当選する。また、「RT4」から「RT3」となった場合には、その後再遊技-E1~E3に当選しても宝箱開放上乗せ演出を実行しない。

(3) BB役を複数種類有しており、BB役を入賞させても遊技者からはどのBB役が入賞したかを見た目上判別し難いよう構成し、且つ、BBの種類によってBB終了後のRT状態を相違させ、昇格再遊技役に当選した際のAT上乗せ抽選の実行態様がRT状態によって相違する。そのように構成した場合には、BB中に実行される宝箱獲得演出の選択傾向をBBの種類によって相違させる(金の宝箱を獲得、銀の宝箱を獲得、銅の宝箱を獲得、等の置数振分が相違する)。

【0370】

<<ポイント9>>

(1) AT中に当選した設定差ありBBに係るBB開始演出とAT中に当選した設定差なしBBに係る開始演出で同一の演出態様となる割合と、非AT中に当選した設定差ありBBに係るBB開始演出と非AT中に当選した設定差なしBBに係る開始演出で同一の演出態様となる割合とが相違する。

【0371】

<<ポイント10>>

(1) 「有利区間」で設定差ありBBに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率よりも、「通常区間」で設定差なしBBに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率の方が高い。

(2) 非AT中に当選したBBでは、設定差に応じて異なるBB開始演出を選択するが、AT中に当選したBBでは、設定差に拘らず同じBB開始演出を選択する。

(3) AT中に当選した設定差ありBBとAT中に当選した設定差なしBBとでBB開始演出が同一の演出態様となる割合と、非AT中に当選した設定差ありBBと非AT中に当選した設定差なしBBとでBB開始演出が同一の演出態様となる割合が相違する。

【0372】

<<ポイント11>>

(1) 「設定差なし役(設定値によって当選率が相違しない役)+BB」当選時は、「設定差なし役」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器点灯+演出B」を選択する確率よりも、「設定差あり役(設定値によって当選率が相違する役)」の当選時に実行可能な、

10

20

30

40

50

「有利区間表示器消灯＋演出A」を選択する確率の方が高い {「レア役＋BB時」は、高確率状態への移行を煽る演出（例えば、高確率状態にて滞在し得る滞在ステージに移行する演出）よりも、BBの当選を煽る演出（例えば、バトル演出）の方が実行されやすい}。

（２）所定役（例えば、チェリー）に当選した場合に100%で高確率状態に移行するよう構成し、高確保障ゲーム数の振分を「50%→3G、40%→20G、10%→50G」のように振り分けて、3Gが選択された場合にはバトル敗北、その他の場合にはバトル勝利とする。また、バトル勝利した相手によって高確ゲーム数の長さ（20ゲームであるか50ゲームであるか）の期待度が異なる。また、上記の例の場合、高確20G目で継続可否を煽る演出（20ゲームであるか50ゲームであるかを煽る演出であり成功すると50ゲームであることが確定的となる）を実行する。

【0373】

<<ポイント12>>

（１）「通常区間」において実行され得る所定のフリーズ演出を有しており、当該フリーズ演出は設定値によって発生確率が相違する。

（１－１）「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。

（１－２）「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。

（１－３）所定のフリーズ演出は設定差ありBB当選ゲームにて実行され得る。

（１－４）所定のフリーズ演出は設定差ありBB入賞ゲームにて実行され得る。

（１－５）所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。

【0374】

<<<本例に適用可能な構成>>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する1の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【0375】

<<メモリマップの構成>>

まず、図59を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板MのRAM（第1RAMと称することがある）におけるメモリマップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、（１）「設定値データ」：設定の段階を管理する番号に係るデータのための領域、（２）「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域、（３）「RAMチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にRAMに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値（例えば「0」）を算出させる為の情報を格納するための領域、（４）「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、（５）「スタックポインター時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、（６）「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、（７）「退避データ1～退避データ8」：CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合には、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス（「7FF8H」に近いアドレス）には遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」から少なくとも1アドレス空けたアド

10

20

30

40

50

レスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、

(5)「スタックポインター時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(4)「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板S側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、(3)「RAMチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(2)「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、(1)「設定値データ」は遊技の結果に影響を及ぼす設定値に関するデータであるため、例えば、低い設定値に変更されてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。さらにまた、例えば、高い設定値に変更されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。以上の通り、(1)「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における(1)～(7)では、(1)「設定値データ」が最も上位のデータ(上位アドレスに記憶されるデータ)となっている。換言すると、(1)「設定値データ」と(7)「退避データ1～退避データ8」との間のアドレスには、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインター時保存バッファ」、(6)「未使用領域」、が格納されている。このように構成することにより、遊技機に不具合が発生して、スタックポインタからRAMに退避されるデータ数が設計を超えてしまった場合においても、遊技に使用していないRAMを備えていることにより遊技機に異常状態が発生し難いよう構成することができる。尚、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインター時保存バッファ」、(6)「未使用領域」の5つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「(3)→(2)→(4)→(5)→(6)」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「(6)→(5)→(3)→(2)→(4)」の順に格納してもよい。また、(6)「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。尚、上記(2)～(5)のRAM領域に格納されているデータは、RAM領域に格納されているデータが変更されてしまった場合においても、遊技メダルを投入不可能とならない(遊技メダルを投入不可能となるエラーが発生しない)データとなっている。

【0376】

尚、図59に示す「設定値データ」を格納するための領域、換言すると、図59における(1)の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

(A)総得点データ：実態的な遊技メダルを使用しない封入式の回胴式遊技機において投入可能な遊技メダルの総数と同様の役割を担う遊技価値数に関するデータを格納するための領域(総得点データを図59における(1)の領域に記憶する場合には、図59における(1)の領域として2バイトを有するよう構成してもよい)

(B)最小遊技時間：1回の最小遊技時間をカウントする(割り込み処理ごとにカウンタ値を減算していく)ためのデータ(1回の最小遊技時間は4.1秒)

(C)BB作動時の獲得枚数カウンタ：BBが終了することとなる条件(払出枚数)を充足したか否かを判定するためのカウンタ(遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく)

(D)MB作動時の獲得枚数カウンタ：MBが終了することとなる条件(払出枚数)を充足したか否かを判定するためのカウンタ(遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく)

尚、上記(A)～(D)と「設定値データ」とを複数格納し得る(異なるアドレスに格納する)よう構成してもよいし、いずれか1つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図59における(2)～(7)の領域よりも上位のアドレスに格納(格納するための領域を設ける)するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対し

て不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも（６）の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

【０３７７】

<<再遊技停止表示時に関する作用>>

次に、図６０を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。

【０３７８】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技に係る図柄組合せが停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作（再遊技が停止表示すると遊技メダルの投入やベットボタンの操作がなくともベットされる）として、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作として、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、３ベットランプＤ２１３の点灯タイミングと略同時に、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が点灯する（投入可能ランプＤ３００は点滅するよう構成してもよい）。

【０３７９】

ここで、同図における作用の特徴点について、以下に詳述する。

【０３８０】

<構成１>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプＤ１８０と３ベットランプＤ２１３とは略同時タイミングで点灯するよう構成されている。投入可能ランプＤ３００をスタートランプＤ１８０よりも後に点灯させると、遊技者が遊技メダルを投入したい場合において、スタートランプＤ１８０が先に点灯したことを視認することで遊技メダルの投入ができないと認識してしまう場合があり、他方、スタートランプＤ１８０を投入可能ランプＤ３００よりも後に点灯させると、遊技をスタートできないと認識してしまう場合がある。そこで、上記のように投入可能ランプＤ３００とスタートランプＤ１８０とを略同時に点灯させることにより、遊技者の遊技メダル投入やスタートレバーＤ５０の操作に関する判断を円滑にすることができ、誤った遊技メダルの投入やスタートレバーＤ５０の操作を防ぐことができる。

【０３８１】

<構成２>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、１ベットランプＤ２１１は常に点灯している。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３８２】

<構成３>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、スタートランプＤ１

10

20

30

40

50

80の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、スタートランプD180を点灯させて再遊技当選によるスタートレバーD50の操作が可能になったことを遊技者に告知することで、遊技者は遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【0383】

<構成4>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、投入可能ランプD300の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、投入可能ランプD300を点灯させて遊技メダルの投入が可能であることを告知することで遊技状況の把握を円滑にすることができる。

10

【0384】

<構成5>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、3ベットランプD213の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0385】

<構成6>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、2ベットランプD212の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

20

【0386】

<構成7>

再遊技が停止表示した次ゲームに係る2ベットランプD212と3ベットランプD213の点灯は、2ベットランプD212が点灯した後に3ベットランプD213が点灯する（2ベットランプD212と3ベットランプD213とは略同時に点灯しない）。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなり、遊技の進行を円滑にすることができる。

30

【0387】

<構成8>

再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212と3ベットランプD213の消灯タイミングは略同時となっている。複数のランプ（2ベットランプD212と3ベットランプD213）が点灯していると遊技状態の把握が困難になるため、2ベットランプD212と3ベットランプD213を略同時に消灯させることで、遊技者が遊技状態を素早く把握できるようになる。

【0388】

<構成9>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

40

【0389】

<構成10>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングは、再遊技が

50

停止表示した後の3ベットランプD213の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0390】

<構成11>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプD180と3ベットランプD213との点灯タイミングは略同時となっている。このように構成することにより、遊技者にスタートレバーD50の操作が有効であることをいち早く告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

10

【0391】

<<その他の作用1>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図60の構成とは異なる作用を、その他の作用1として以下に詳述する。

【0392】

<構成12>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、2ベットランプD212及び3ベットランプD213は常に点灯しているよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者にとって、再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

20

【0393】

<構成13>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ(2ベットランプD212)を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦2ベットランプD212を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプD290を再遊技が停止表示した次ゲームに係る2ベットランプD212の点灯タイミング(投入可能ランプD300の点灯タイミングとしてもよい)よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

30

【0394】

<構成14>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の3ベットランプD213の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ(3ベットランプD213)を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦2ベットランプD212を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプD290を再遊技が停止表示した次ゲームに係る3ベットランプD213の点灯タイミング(投入可能ランプD300の点灯タイミングとしてもよい)よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

40

【0395】

<構成15>

あるゲームにて再遊技に当選し、当該あるゲームの次ゲームにおいても再遊技に当選した場合には、当該あるゲームに係る再遊技が停止表示したことに基づいて再遊技ランプD290が点灯してから、当該あるゲームの次々ゲームの遊技終了まで再遊技ランプD290が点灯し続けるよう構成してもよい。このように、再遊技ランプD290を継続して点灯させることで、遊技者にいち早く再遊技の当選を告知でき、遊技の進行を円滑にすることができる。

50

【0396】

<構成16>

第3停止操作（又は、再遊技に係る図柄組合せが停止表示）を契機として、再遊技ランプD290、3ベットランプD213、2ベットランプD212、1ベットランプD211、スタートランプD180、投入可能ランプD300、等の各種ランプの制御を実行してもよい。このように構成することで、遊技の進行タイミングに応じたランプによる告知を実行することができ、遊技者が遊技の進行状況を把握することが容易となる。

【0397】

<構成17>

再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300との点灯タイミングが略同時となるよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

10

【0398】

<構成18>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できる。

20

【0399】

<構成19>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211と再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できると共に、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

【0400】

<<その他の作用2>>

ここで更に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図60の構成とは異なる作用を、図61～図63を用いてその他の作用2として以下に詳述する。

30

【0401】

<再遊技停止表示時に関する作用図2>

次に、図61を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能な作用を詳述する。

【0402】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技に係る図柄組合せが停止表示するのと略同時に、再遊技ランプD290が点灯し、略同時のタイミングにて2ベットランプD212と3ベットランプD213とが消灯する。その後、図中（2）のタイミングにて、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（3）のタイミングにて、3ベットランプD213が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211は点灯したままとなっている。

40

【0403】

50

<再遊技停止表示時に関する作用図 3>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技に係る図柄組合せが停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とは点灯したままとなっている。

10

【0404】

<再遊技停止表示時に関する作用図 4>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技に係る図柄組合せが停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯するのと略同時にスタートランプD180及び投入可能ランプD300が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になる。尚、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とは点灯したままとなっている。

20

【0405】

<再遊技停止表示時に関する作用図 5>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技に係る図柄組合せが停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、1ベットランプD211と2ベットランプD212と再遊技ランプD290とが略同時に点灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、3ベットランプD213とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。

30

【0406】

<再遊技停止表示時に関する作用図 6>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技に係る図柄組合せが停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯するのと略同時に、2ベットランプD212と3ベットランプD213とが消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、3ベットランプD213が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211は点灯したままとなっている。

40

50

【0407】

＜再遊技停止表示時に関する作用図7＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技に係る図柄組合せが停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とは点灯したままとなっている。

10

【0408】

＜再遊技停止表示時に関する作用図8＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技に係る図柄組合せが停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、再遊技ランプD290と1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。

20

【0409】

＜再遊技停止表示時に関する作用図9＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技に係る図柄組合せが停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、3ベットランプD213が点灯する。その後、図中（7）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211は点灯したままとなっている。

30

【0410】

＜再遊技停止表示時に関する作用図10＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技に係る図柄組合せが停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とは点灯したままとなっている。

40

50

【0411】

尚、図61～図63に例示した構成のうち、上述した構成1～構成19と同様の構成となっているものに関しては、上述した構成1～構成19同様の効果を創出することができる。

【0412】

尚、上述した、再遊技に係る図柄組合せの停止表示タイミング、停止ボタンの操作タイミング、再遊技ランプD290の点灯・消灯タイミング、3ベットランプD213の点灯・消灯タイミング、2ベットランプD212の点灯・消灯タイミング、1ベットランプD211の点灯・消灯タイミング、スタートランプD180の点灯タイミング、投入可能ランプD300の点灯タイミングに関する構成は、いずれの構成（タイミング）を組み合わせても問題ないことを補足しておく。

10

【0413】

尚、上記においては、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示したが、これには限定されず、再遊技の停止表示中においては、遊技メダルを投入不可能に構成してもよい（上述したすべての構成に適用可能である）。そのように構成した場合には、再遊技が停止表示している期間は投入可能ランプD300が消灯したままとなる。

【0414】

また、上述した略同時とは、遊技者が視認した際に見た目上同時であると認識できればよく、例えば、割り込み処理を10回実行する期間以内に実行される処理（点灯・消灯タイミング）であれば、略同時であるとしても問題ない。

20

【0415】

<<ベットボタンランプに関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機におけるベットボタンランプS50に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【0416】

主制御基板Mの処理によってベットボタンD220を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Mは副制御基板S側にベットボタンランプS50を点灯させるためのコマンドを送信し（主制御基板Mは副制御基板S側にベットボタンD220が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい）、その後、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信したベットボタンランプS50を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、ベットボタンランプS50を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベットボタンランプS50は副制御基板S側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板M側の遊技の状況に応じてベットボタンD220が有効である状況にて確実にベットボタンランプS50を点灯させることができ、遊技者がベットボタンランプS50の点灯を視認してベット（ベットボタンD220）が有効であるかを判断しても、主制御基板M側の遊技の状況との齟齬が生じないよう構成することができる。

30

【0417】

<<停止ボタンランプに関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機における停止ボタンランプS60に関する構成として、以下のように構成してもよい。

40

【0418】

主制御基板Mの処理によって停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43のいずれか）を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Mは副制御基板S側に停止ボタンランプS60（前記有効にする処理が実行された停止ボタンに対応する停止ボタンランプS60）を点灯させるためのコマンドを送信し（主制御基板Mは副制御基板S側に停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43のいずれか）が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい）、その後、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信した停止ボタンランプS60を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、停止ボタンランプS60を

50

点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、停止ボタンランプ S 6 0 は副制御基板 S 側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板 M 側の遊技の状況に応じて停止ボタンランプ S 6 0 が有効である状況にて確実に停止ボタンランプ S 6 0 を点灯させることができ、遊技者が停止ボタンランプ S 6 0 の点灯を視認して停止ボタン D 4 0（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 のいずれか）が有効であるかを判断しても、主制御基板 M 側の遊技の状況と齟齬が生じないよう構成することができる。

【0419】

<<本例に適用可能なリールユニット R U に関する構成>>

図 6 4 及び図 6 5 に示すように、本例に係る回胴式遊技機は、リール M 5 0（M 5 1、M 5 2 及び M 5 3）の各々を、リールユニット R U を介して回転可能に備える。尚、図 6 4 は、リールユニット R U 及びホッパ H 4 0 の配置を示す正面図である。図 6 5 は、リールユニット R U 及びホッパ H 4 0 の配置を示す断面図である。本例に係る回胴式遊技機のリールユニット R U は、3 つのリール M 5 1、M 5 2 及び M 5 3 の全てを回転可能に収納する一体型ユニットとなっている。リールユニット R U は、略半円筒状の形状を有し、開口部 R U 1 0 が形成されている。3 つのリール M 5 1、M 5 2 及び M 5 3 の図柄が開口部 R U 1 0 を介して視認できるように、3 つのリール M 5 1、M 5 2 及び M 5 3 は、リールユニット R U に設けられている。尚、詳細は後述することとなるが、3 つのリールは夫々、リール枠 M W にリール帯 M O が取り付けられることにより形成されている。

【0420】

図 6 5 に示すように、リールユニット R U は、開口部 R U 1 0 を挟んで天部 R U 2 0 及び底部 R U 3 0 を有する。リールユニット R U の底部 R U 3 0 を、後述する台座部 B U の上面に載せることで、リールユニット R U を台座部 B U に設けることができる。

【0421】

<貫通孔 R U 4 0>

図 6 4 及び図 6 5 に示すように、リールユニット R U の底部 R U 3 0 の前側端部には、複数の、例えば、3 つの貫通孔 R U 4 0 が前側端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。3 つの貫通孔 R U 4 0 は、例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 に対応するように形成されている。

【0422】

<<台座部 B U>>

台座部 B U は、金属板などで構成され、略板状の形状を有する。台座部 B U の端部は、裏箱の左側側面、右側側面、背面などにビスなど（図示せず）で取り付けられ、台座部 B U は、裏箱に固定されている。台座部 B U は、水平方向に延在するように裏箱に取り付けられる。前述したように、台座部 B U には、リールユニット R U が載置される。

【0423】

<ネジ穴 B U 1 0>

台座部 B U の前面端部には、複数の、例えば、3 つのネジ穴 B U 1 0 が前面端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。前述したリールユニット R U の底部 R U 3 0 に形成されている複数の貫通孔 R U 4 0 は、台座部 B U の複数のネジ穴 B U 1 0 の各々に対応するように形成されている。3 つのネジ穴 B U 1 0 は、例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 に対応するように形成されている。

【0424】

なお、貫通孔 R U 4 0 及びネジ穴 B U 1 0 の数や位置は、互いに対応し水平方向に沿って配置されていればよく、安定してリールユニット R U を台座部 B U に載置できればよい。また、台座部 B U のネジ穴 B U 1 0（及びビス B S）によって、リールユニット R U のみを台座部 B U に取り付けよう構成してもよいし、台座部 B U のネジ穴 B U 1 0（及びビス B S）によって、リールユニット R U と 1 つのリール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、又は右リール M 5 3）との双方を台座部 B U に取り付けよう構成してもよい。

【0425】

<<リールユニットR Uの固定方法>>

図6 4及び図6 5に示すように、リールユニットR Uを台座部B Uに載置するとともに、リールユニットR Uの貫通孔R U 4 0の各々が、対応する台座部B Uのネジ穴B U 1 0と連通するように、リールユニットR Uを位置づけ、リールユニットR Uの貫通孔R U 4 0を介して、ビスB Sをネジ穴B U 1 0に螺合することで、リールユニットR Uを台座部B Uの一定の位置に取り付けて保持することができる。このようにすることで、リールユニットR Uを、台座部B Uに着脱可能に取り付けることができる。

【0 4 2 6】

ビスB Sの他にネジやボルトなどの螺合部材によって取り付ける場合のほか、着脱可能なリベット、例えば、プッシュリベットなどの部材を用いてリールユニットR Uを着脱可能に取り付けてもよい。係合部材や係止部材などによってリールユニットR Uを着脱可能に台座部B Uに取り付けることができればよい。

【0 4 2 7】

なお、本例においては、リールユニットR Uを台座部B Uに載置する構成を例示したが、これには限定されず、リールユニットR Uの上部に貫通孔R U 4 0を設けてビスB Sによって筐体内部に固定する（ぶらさげるように固定する）よう構成してもよいし、リールユニットR Uの両側側面部に貫通孔R U 4 0を設けてビスB Sによって筐体内部に固定するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合にも、以下に詳述するビスB Sの位置やビスB Sの落下位置に関する構成（例えば、前扉D Uが開閉する箇所に最も近い位置に配置されたビスB Sに関する構成）を適用可能であることを補足しておく。

【0 4 2 8】

<<ホッパH 4 0及びメダル補助タンクH S>>

図6 6（a）は、ホッパH 4 0の背面右側からの斜視図であり、図6 6（b）は、ホッパH 4 0の背面左側からの斜視図である。尚、図6 6（a）及び（b）には、後述するビスB Sの移動を示す矢印も記載している。このビスB Sの移動を示す矢印は、ビスB SとホッパH 4 0の位置（1）及び（2）の双方について、図6 6（a）及び（b）に記載している。

【0 4 2 9】

ホッパH 4 0（主タンク部材と称することがある）は、ABS（アクリロニトリルブタジエンスチレン）樹脂などにより成型された漏斗型のタンクである。図6 6に示すように、ホッパH 4 0は、前側側壁H 4 2と、左側側壁H 4 4と、後側側壁H 4 6と、右側側壁H 4 8とを有する。前側側壁H 4 2と左側側壁H 4 4と後側側壁H 4 6と右側側壁H 4 8とは、周回するように配置され、前側側壁H 4 2と左側側壁H 4 4と後側側壁H 4 6と右側側壁H 4 8とによって開口部H 3 0が形成される。開口部H 3 0は、上方に向かって開口するように形成されている。前述したメダル投入口D 1 7 0から投入されたメダルは、開口部H 3 0を介してホッパH 4 0の内部に導入される。なお、ホッパH 4 0は、複数の部材から構成されていてもよく、当該複数の部材を総称して、ホッパH 4 0、主タンク部材、主タンクユニット、等と称してもよい。

【0 4 3 0】

さらに、ホッパH 4 0は、ホッパ底部H 5 2と右側傾斜部H 5 4及び左側傾斜部H 5 6とを有する。右側傾斜部H 5 4は、ホッパH 4 0の右側に配置され、ホッパH 4 0の右側に導入された遊技メダルは、自重で、後述するホッパ底部H 5 2に向かって案内される。左側傾斜部H 5 6は、ホッパH 4 0の左側に配置され、ホッパH 4 0の左側に導入されたメダルを自重でホッパ底部H 5 2に向かって案内する。さらに、左側傾斜部H 5 6は、被覆部H 5 7を有する。被覆部H 5 7は、左側傾斜部H 5 6から延出し、後述するディスクH 5 0の略左半分の上方を覆うように配置される。被覆部H 5 7を設けたことにより、ホッパ底部H 5 2で複数の遊技メダルが連架して落下できない状態となることを防止し、遊技メダルを円滑にホッパ底部H 5 2に向かって案内することができる。

【0 4 3 1】

右側傾斜部H 5 4、左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7を設けたことにより、開口部H 3

10

20

30

40

50

0を介してホッパH40の内部に導入された遊技メダルはいずれもホッパ底部H52に案内することができる。右側傾斜部H54、左側傾斜部H56及び被覆部H57によって案内されたメダルは、ホッパ底部H52に貯留されていく。このように、右側傾斜部H54、左側傾斜部H56及び被覆部H57は、遊技メダルをホッパH40の内部に収納する収納用傾斜部として機能する。

【0432】

ホッパ底部H52には、回転体としてのディスクH50が配置されている。ディスクH50は、前述したホッパモータH80によって回転駆動され、ディスクH50の回転動作により、遊技メダルは、遊技メダル出口H60から排出される。このようにして、ホッパH40に貯留されているメダルを、1枚ずつ遊技メダル出口H60から排出することができる。

10

【0433】

<排出案内内部H62>

前側側壁H42の内側には、前側側壁H42に沿って排出案内内部H62が形成されている。排出案内内部H62は、長尺な形状を有し、かつ、傾斜して形成された傾斜面H64を有する。ホッパH40が裏箱に配置されたときには、傾斜面H64の左側よりも傾斜面H64の右側が下方に位置する。傾斜面H64の幅は、略一定に形成されているが、下方に向かうに（左側から右側に向かう）従って若干広がるように形成されている。

【0434】

排出案内内部H62は、遊技メダルがホッパH40に貯留されていき、遊技メダルがホッパH40から溢れるよりも前に、ホッパH40の上部にある遊技メダルをメダル補助タンクHSに案内し、ホッパH40に貯留されているメダルを減らすための部材である。傾斜面H64の右側には、排出口H66が形成されており、傾斜面H64によって案内された遊技メダルは、排出口H66を介して、メダル補助タンクHSに排出される。このように、排出案内内部H62は、遊技メダルをホッパH40の外部に排出する排出用傾斜部として機能する。前述したように、右側傾斜部H54、左側傾斜部H56及び被覆部H57は、遊技メダルをホッパH40の内部に収納する収納用傾斜部として機能するのに対し、排出案内内部H62は、遊技メダルをホッパH40の外部に排出する排出用傾斜部として機能し、右側傾斜部H54及び左側傾斜部H56とは逆の機能を有する。

20

【0435】

また、左側傾斜部H56及び被覆部H57並びに排出案内内部H62は、いずれも左側から右側に向かって遊技メダルを移動させる。すなわち、左側傾斜部H56及び被覆部H57並びに排出案内内部H62は、いずれも右下がりの傾斜を有している。左側傾斜部H56及び被覆部H57の最終目標は、ホッパ底部H52であり、排出案内内部H62の最終目標は、メダル補助タンクHSであるが、傾きを同じにすることで、ホッパH40の全体的な遊技メダルの移動を左側から右側に揃えることができる。

30

【0436】

排出案内内部H62の傾斜面H64の奥行き側の排出口H66の近傍には、傾斜面H64の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁H58が立設されている。突出壁H58によって傾斜面H64に載ったメダルがホッパ底部H52に落下することを防止することができる。

40

【0437】

<メダル補助タンクHS>

メダル補助タンクHSは、略四角柱状の形状を有し、底面と4つの側面とを有する。メダル補助タンクHSは、上部に開口部HS10を有し、ホッパH40から排出されたメダルは、開口部HS10を介して導入されメダル補助タンクHSの内部に貯留される。なお、メダル補助タンクHSの詳細な構造及び機能については、後述する。

【0438】

<<リールユニットRUのビスBSの脱落>>

回胴式遊技機には、前扉DUが、裏箱に対して開閉可能に取り付けられている（前扉DU

50

と裏箱とを合わせて筐体と称することがある）。前扉ＤＵは、前扉ＤＵの左側（遊技者から見て左側）を回転中心にして裏箱に回転可能に取り付けられている。このため、前扉ＤＵの右側（遊技者から見て右側）が最も移動距離が大きく、前扉ＤＵが閉じられるときには、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し裏箱に伝播する。回胴式遊技機の右側で衝撃は発生するために、回胴式遊技機の右側の衝撃が最も大きく、回胴式遊技機の左側では、徐々に衝撃が弱くなりやすい。

【０４３９】

前述したように、リールユニットＲＵは、ビスＢＳによって台座部ＢＵに着脱可能に取り付けられている。ビスＢＳは、左側、中央、右側の３箇所で台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０に螺合されており、右側のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている右側ビスＢＳは、最も大きい衝撃が加えられる。このため、右側のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている右側ビスＢＳは衝撃によって最も緩み易く、螺合が解除されたときには、右側ビスＢＳは脱落して落下することになる。また、中央のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている中央ビスＢＳも、衝撃が加えられ、衝撃によって緩んで脱落する可能性がある。なお、左側のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている左ビスＢＳは、ある程度、衝撃が小さくなると想定されるが、衝撃の伝播の程度や使用時間などによって緩んで脱落する可能性は当然にある。

【０４４０】

<<ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（１）>>

図６４及び図６５に示すように、ホッパＨ４０（メダル払出装置Ｈ）及びメダル補助タンクＨＳは、リールユニットＲＵの下部に配置されている。図６４に示す例では、前述した３つのビスＢＳのうち、少なくとも右側ビスＢＳの下方に、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４が位置する。

【０４４１】

右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印１Ａ）。落下した右側ビスＢＳは、傾斜面Ｈ６４に達し、右側ビスＢＳの自重によって、傾斜面Ｈ６４に案内されながら傾斜面Ｈ６４を転動し傾斜面Ｈ６４に沿って移動する（矢印１Ｂ）。右側ビスＢＳが、排出口Ｈ６６に達すると、メダル補助タンクＨＳに向かって自由落下し（矢印１Ｃ）、メダル補助タンクＨＳに収納される。

【０４４２】

このように、右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合であっても、ホッパＨ４０から排出することができ、脱落したビスＢＳが、ホッパＨ４０に進入することを未然に防止し、脱落したビスＢＳによってディスクＨ５０の回転動作を妨げたりディスクＨ５０を破損させたりすることを防ぎ、ホッパＨ４０を安定的に動作させることができる。

【０４４３】

なお、前述した例では、右側ビスＢＳのみを対象にしたが、３つの左側ビスＢＳ、中央ビスＢＳ、右側ビスＢＳの全てが、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４の上方に位置するように、ホッパＨ４０及びリールユニットＲＵを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスＢＳが脱落した場合でも、脱落したビスＢＳをメダル補助タンクＨＳに案内することができる。また、本例においては、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置するためのビスＢＳを例示したが、これには限定されず、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し易い前扉ＤＵの右側（遊技者から見て右側）に取り付けられたビスなどの部材に関しても、脱落した際にメダル補助タンクＨＳに収納されるよう構成してもよい。

【０４４４】

<<ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（２）>>

図６７は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す正面図である。図６７に示す例では、前述した３つのビスＢＳのうち、中央ビスＢＳの下方に、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４が位置し、右側ビスＢＳの下方には、メダル補助タンクＨＳが位置する。なお、図６７において、図６４と同様の構成については、同一の符号を付して示した。

【０４４５】

右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、そのまま下方に向かって自由落下し（矢

10

20

30

40

50

印 2 A)、そのまま (傾斜面 H 6 4 に接触せずに)、メダル補助タンク H S に収納される。

【 0 4 4 6 】

中央ビス B S が衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する (矢印 3 A)。落下した中央ビス B S は、傾斜面 H 6 4 に達し、中央ビス B S の自重によって、傾斜面 H 6 4 に案内されながら傾斜面 H 6 4 を転動し傾斜面 H 6 4 に沿って移動する (矢印 3 B)。中央ビス B S が、排出口 H 6 6 に達すると、メダル補助タンク H S に向かって自由落下し (矢印 3 C)、メダル補助タンク H S に収納される。

【 0 4 4 7 】

脱落した右側ビス B S や中央ビス B S が、ホッパ H 4 0 に進入することを未然に防止し、脱落したビス B S によってディスク H 5 0 の回転動作を妨げたりディスク H 5 0 を破損させたりすることを防ぎ、ホッパ H 4 0 を安定的に動作させることができる。

10

【 0 4 4 8 】

なお、前述した例では、右側ビス B S 及び中央ビス B S を対象にしたが、左側ビス B S も、ホッパ H 4 0 の傾斜面 H 6 4 の上方に位置するように、ホッパ H 4 0 及びリールユニット R U を位置づけるようにしてもよい。いずれのビス B S が脱落した場合でも、脱落したビス B S をメダル補助タンク H S に案内することができる。

【 0 4 4 9 】

前述したように、排出案内部 H 6 2 の傾斜面 H 6 4 の奥行き側に、傾斜面 H 6 4 の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁 H 5 8 を形成するのが好ましい。突出壁 H 5 8 を設けたことにより、脱落して傾斜面 H 6 4 に載ったビス B S もホッパ底部 H 5 2 に落下することを防止することができる。突出壁 H 5 8 の高さは、ビス B S が傾斜面 H 6 4 に落下したときに跳ね返る高さ以上である。ビス B S が、ホッパ底部 H 5 2 に落下しないようにし、ビス B S がディスク H 5 0 の動作を妨げたり故障させたりすることを防止することができる。

20

【 0 4 5 0 】

このように、前扉 D U の開閉による振動等により、リールユニット R U を取り付けるためのビス B S が脱着してしまった場合にも、当該脱着したビス B S がホッパ H 4 0 内に侵入せずに、メダル補助タンク H S に落下するよう構成することによって、遊技場の管理者は脱着したビス B S を容易に回収することができる。

【 0 4 5 1 】

<< ホッパ H 4 0 0 >>

図 6 7 に示す例では、右側ビス B S が落下したときには、ホッパ H 4 0 の外側 (遊技者から見て右側側壁 H 4 8 の右側) を通過して (矢印 2 A) メダル補助タンク H S に収納される。落下した右側ビス B S を、ホッパ H 4 0 の内側を通過させずに、メダル補助タンク H S に収納させる構成とすることで、図 6 4 に示したホッパ H 4 0 と共用することができる。

30

【 0 4 5 2 】

一方、図 6 7 の破線で示すように、右側側壁 H 4 8 を右側に延伸させた構造 (右側側壁 H 4 8 0) のホッパ H 4 0 0 を用いてもよい。ホッパ H 4 0 0 には、右側側壁 H 4 8 0 の近くの底部に、底部開口 H 4 1 0 が形成されており、右側ビス B S が落下したときには、ホッパ H 4 0 0 の内部を通過し、さらに底部開口 H 4 1 0 を介して、メダル補助タンク H S に収納される。このように、底部開口 H 4 1 0 を介することで、落下した右側ビス B S をホッパ H 4 0 内に侵入させずに、的確にメダル補助タンク H S に案内することができる。

40

【 0 4 5 3 】

<< 延出部 R U 5 0 >>

前述した例では、ビス B S が、脱落した場合には、そのまま下方のメダル補助タンク H S に向かって自由落下するものであった。これに対して、図 6 5 の破線で示すように、リールユニット R U や台座部 B U の下部に延出部 E N を設けてもよい。延出部 E N を設けることで、ビス B S が、脱落した場合でも、直ちに落下せず、一旦、延出部 E N によって案内した後に、メダル補助タンク H S に落下させることができる。このように、延出部 E N によって、ビス B S が取り付けられる位置と、メダル補助タンク H S の位置との整合を図る

50

ことができ、メダル補助タンクHSを配置する位置の自由度を高めることができる。

【0454】

<<メダル補助タンクHSの構成>>

<満杯検知電極用貫通孔HS20>

図68に示すように、メダル補助タンクHSには、奥側の面に少なくとも2つの満杯検知電極用貫通孔HS20が形成されている。また、裏箱の背面の下部には、2本の満杯検知電極DEと、導通検出基板CC（図65参照）とが設けられている。2本の満杯検知電極DEは、長尺な形状を有し、互いに平行にかつ水平に延在し、前方に向かって突出するように配置されている。メダル補助タンクHSの2つの満杯検知電極用貫通孔HS20は、2本の満杯検知電極DEに対応して形成されている。メダル補助タンクHSを裏箱の底部に配置すると、2本の満杯検知電極DBは、対応する満杯検知電極用貫通孔HS20を通過して、メダル補助タンクHSの内側に向かって突出する。

10

【0455】

メダル補助タンクHSにメダルが貯留されていくに従って、貯留されている遊技メダルの最上部分UL（図69（c）参照）は、徐々に上昇して2本の満杯検知電極DEに近づいていく。なお、図69（c）は、メダル補助タンクHSに遊技メダルが貯留されている状態を示す断面図である。図69（c）に示した最上部分ULの線は、メダル補助タンクHSに貯留された遊技メダルのうち最上部分ULに位置する遊技メダルの輪郭を結んだ線（例えば、包絡線など）である（簡便のため、最上部分ULを滑らかな曲線にて図示している）。メダル補助タンクHSに貯留されている遊技メダルが2本の満杯検知電極DEに接触し、複数のメダルを介して2本の満杯検知電極DEが導通すると、2本の満杯検知電極DEの間に電気回路が形成される。電気回路の形成により、導通検出基板CCは、2本の満杯検知電極DEの間で導通したことを示す信号を出力する。このようにすることで、2本の満杯検知電極DEの位置まで遊技メダルが貯留された場合に、メダル満杯エラーを検出することができるよう構成されている。

20

【0456】

なお、満杯検知電極DEの数は、2本だけでなく、3本以上設けてもよい。例えば、3本設ける場合には、前述した2本の満杯検知電極に加えて、当該2本の満杯検知電極の下方に1本の満杯検知電極を新たに設け、当該新たに設けた1本の満杯検知電極と、前述した2本の満杯検知電極のいずれか1本とが導通することによりメダル満杯エラーを検出することができるよう構成することができる、そのように構成することにより、メダル補助タンクHSに遊技メダルが均等に貯留されていない場合（例えば、メダル補助タンクHSの右側に偏って遊技メダルが貯留されている場合）においても、メダル満杯エラーを検出することができることとなる。

30

【0457】

<<ビスBSの素材及びメダルの素材>>

ビスBSの素材は、磁着可能で、かつ、導通可能なものである。例えば、鉄鋼材によって形成されている。また、メダルの素材は、磁着不可で、かつ、導通可能なものである。例えば、真鍮にメッキをしたものや、ステンレスによって形成されている。このように構成することにより、メダル補助タンクHSにビスBSが落下した場合においても、磁石等を用いることにより、簡便にメダル補助タンクHSからビスBSを取り出せることとなる。

40

【0458】

<<ビスBSの全長BLと2本の満杯検知電極DEの間の距離ELとの関係>>

前述した左側ビスBS、中央ビスBS及び右側ビスBSは、リールユニットRUを台座部BUに取り付けるために用いられる。図69（b）は、ビスBSの全体を示す正面図である。このビスBSは、長手方向の全長BL（図69（b）参照）が、2本の満杯検知電極DEの間の距離EL（図69（a）参照）よりも短いものを用いる（ビスBSの全長BL<2本の満杯検知電極DEの間の距離EL）。このようにすることで、ビスBS（例えば、右側ビスBS）が脱落して、メダル補助タンクHSに入り込んだ場合であっても満杯検知電極DEの間よりも短いため、ビスBS単独で2本の満杯検知電極DEと導通すること

50

はない（ビスBSが2本の満杯検知電極DEに引っかかることがない）。なお、ビスBSの全長BLは、頭部の厚み（長さ）と呼び長さとの和である。また、図69（a）は、メダル補助タンクHSの内部に満杯検知電極DEが突出した状態を示すメダル補助タンクHSの奥側部分の平面図である。

【0459】

<<ビスBSの座面の長さHRと満杯検知電極DEの直径EDとの関係>>

ビスBSの座面の径方向の長さHR（図69（b）参照）は、満杯検知電極DEの直径ED（図69（a）参照）よりも短い（ビスBSの座面の径方向の長さHR<満杯検知電極DEの直径ED）。このようにすることで、ビスBSが脱落して、メダル補助タンクHSに入り込んだ場合であっても、ビスBSの頭部が、一方の満杯検知電極DEに掛止されることがなく、ビスBSが満杯検知電極DEと接触した場合であっても直ちに離脱することができ、ビスBS単独で偶然に導通することはない。

【0460】

特に、図69（c）に示すように、2本の満杯検知電極DEのうちの一方の満杯検知電極DE（例えば、図69（c）の右側の満杯検知電極DE）が既に貯留されているメダルと接触している状態（最上部分UL）となっていてときに、他方の満杯検知電極DE（例えば、図69（c）の左側の満杯検知電極DE）とビスBSが一時的に接触するような場合が生じたとしても、ビスBSが満杯検知電極DEに掛止されることはなく、直ちにビスBSは満杯検知電極DEから離脱することができ（図69（c）の矢印F参照）、ビスBSを介して導通回路が形成されることはなく、メダル補助タンクHSの満杯状態を誤判断されることはない。

【0461】

なお、本例として、リールユニットRUとして、3つのリールの全てを収納する一体型ユニットである場合について説明したが、3つのリールの各々を別個に収納する別体型ユニットである場合でも、ビスBSによって台座部BUに着脱可能に取り付けられ、ビスBSが外れる可能性は同様に生ずる。このため、メダル補助タンクHSやビスBSなどの構成を同様に採用することができる。

【0462】

<<リール帯の構成>>

図70（a）は、リール帯MOの全体を示す正面図である。図70（b）は、リール帯MOを湾曲させた状態を示す斜視図である。図70（c）は、リール帯MOの切れ目M59の近くを拡大して示した拡大正面図である。図70（d）は、「白セブン」図柄の近くを拡大して示した拡大正面図である。なお、「白セブン」図柄はボーナス図柄であり、有効ライン上に「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示することによりBBが開始されることとなる。リール帯MOは、薄い板状の長尺な形状（帯状）を有する。前述したように、リール帯MOには、長手方向に沿って、複数の図柄が描かれている。リール帯MOは、可撓性を有し、湾曲させることができる。また、透光性を有し、回胴バックライトから発せられた光によって背面から図柄を照明することができる。

【0463】

リール帯MOの長手方向において第1の端部M55と第2の端部M57とを有する。第1の端部M55と第2の端部M57とが互いに向かい合うように湾曲させて、リール枠MWに取り付けることで環状（円筒状）のリールM50を形成する。リール枠MWは、主に、2本の同じ大きさの環状のフレームからなり、2本のフレームは、プラスチックなどの樹脂によって形成されて軽量化が図られている。2本のフレームは、互いに平行に、かつ双方の中心が同一の回転軸に位置するように配置されている。また、2本のフレームの間隔は、リール帯MOの幅と略同じになるように配置されている。2本のフレームの外周に沿って、2本のフレームの間にリール帯MOを貼付することで、リールM50を形成することができる。

【0464】

<重畳部分M58及び切れ目M59>

リール帯MOは、リール帯MOの長手方向の長さがリール枠MWの全周の長さよりも若干長く形成されている。このため、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、第1の端部M55及び第2の端部M57の近くでリール帯MOの一部が重なる部分（重畳部分M58）が生ずる。このようにすることで、周方向（リール帯MOの長手方向）に沿って間隙が生ずることなく、リール枠MWの全周に亘ってリール帯MOを取り付けることができる。また、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、リール帯MOの一部が重なり、第1の端部M55によって切れ目M59が形成される。

【0465】

図70（c）に示すように、第2の端部M57の上側にリール帯MOが貼り付けられて、第1の端部M55によって切れ目M59が形成される。尚、このようにリール帯MOをリール枠MWに取り付ける場合には、まず、リール帯MOを貼り始める際に、第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後、リール枠MWをリールM50の回転方向と同じ向きに徐々に回転させながら、リール帯MOを第2の端部M57から第1の端部M55に向かってリール枠MWの一周に沿って貼っていき、最後に、第2の端部M57の上側にリール帯MOを貼って、第1の端部M55まで貼り終わる。このような順序でリール帯MOを貼った場合には、第1の端部M55は、リールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態となる。

【0466】

一方、リール帯MOを第1の端部M55からリール枠MWに貼り始め、その後、リール枠MWをリールM50の回転方向と逆向きに徐々に回転させながら、リール帯MOを第1の端部M55から第2の端部M57に向かってリール枠MWの一周に沿って貼っていき、最後に、第1の端部M55の上側にリール帯MOを貼って、第2の端部M57まで貼り終わる。このような順序でリール帯MOを貼った場合には、第2の端部M57は、リールM50の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態となる。

【0467】

ここで、リール帯MOを第1の端部M55からリール枠MWに貼り始め、その後第2の端部M57をリールM50の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM50が回転したときに、第2の端部M57の断面に空気が接触することで（空気抵抗が大きく）、第2の端部M57とその下側のリール帯MOとの間に空気が入り込みやすくなり、第2の端部M57近傍のリール帯MOが徐々に剥がれやすい状態となる。

【0468】

これに対して、リール帯MOを第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M55をリールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM50が回転したときに、前述したリール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態と比較して、第1の端部M55の断面に空気が接触しにくく（空気抵抗が小さく）、第1の端部M55とその下側のリール帯MOとの間には空気が入り込みにくく、第1の端部M55近傍のリール帯MOが剥がれにくい状態となる。

【0469】

以上から、リール帯MOをリール枠MWに貼る際には、リール帯MOを第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M55をリールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態とすることが好適である。

【0470】

<各種の誤差>

このように、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、第1の端部M55と第2の端部M57との間に重畳部分M58が形成され、第1の端部M55又は第2の端部M57のいずれかの端部によって切れ目M59が形成される。前述したリール枠MWは、プ

10

20

30

40

50

ラスチックなどの樹脂で形成されているため、成形の際に誤差が生ずる場合がある。また、リール枠MWを組み立てる際に変形して誤差が生ずる場合もある。さらに、リール帯MOは、可撓性を有するため、リール帯MOをリール枠MWに取り付ける際に、リール帯MOに歪みなどが生じたままの状態に取り付けられたり、リール枠MWの大きさ（外周）が設計値とは若干異なる状態に取り付けられる場合もある。重畳部分M58の下側のリール帯MOに大きい図柄（例えば、「白セブン」）が位置するよう構成した場合には、これらの各種の誤差のために、リール帯MOの取り付け位置が、所望している位置からずれた場合に、当該大きい図柄に、重畳部分M58の上側のリール帯MOが重なることで、上側のリール帯MOによって、当該大きい図柄が覆われてしまうことも想定される。

【0471】

また、遊技者は、遊技状態に応じて、ボーナス図柄を狙って目押しをすることがあり、ボーナス図柄を切れ目M59の近くに配置した場合には、ボーナス図柄を狙って目押しをするときや、ボーナス図柄を停止させたときなどには、ボーナス図柄を視認する際に切れ目M59も視認させてしまう可能性がある。前述したような各種の誤差が生じていた場合には、図柄だけでなく、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなども遊技者に視認させてしまうことも想定される。ボーナス図柄が図柄組み合わせとして停止表示した場合には、遊技者にとって高利益となる図柄組み合わせであるため、遊技者は喜びと共にボーナス図柄に注目することとなるが、その場合に切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを視認してしまうと、ボーナス図柄となる図柄組み合わせが停止表示された喜びが減少してしまう可能性がある。

【0472】

<ボーナス図柄の場合>

このようなことを防止するために、切れ目M59に最も近い位置には、ボーナス図柄などの最も大きい図柄よりも小さい図柄が配置される。具体的には、図柄の長手方向（リール帯MOの長手方向）の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをLLとした場合に、長手方向の長さがLLよりも短い図柄（長手方向の長さSL）を、第1の端部M55と第2の端部M57との双方に最も近い位置に配置する。

【0473】

このように、長手方向の長さが短い図柄を第1の端部M55及び第2の端部M57に最も近い位置に配置することで、各種の誤差が生じた場合であっても、これらの図柄は、重畳部分M58（切れ目M59）から離隔した位置に配置することができ、リール帯MOによって図柄が覆われることを防止することができる。さらに、前述した各種の誤差が生じていた場合であっても、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることも防止することができる。尚、同図においては、ベル図柄（ベルに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとして図示しているが、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さであるLLよりも短ければ、ベル図柄の長手方向の長さとして図示しても問題ない。また、切れ目M59の近傍に配置する図柄は、ベル図柄とチェリー図柄のみには限定されず、ボーナス図柄でなければよく、例えば、再遊技図柄（再遊技に対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）やスイカ図柄（スイカに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）を切れ目M59の近傍に配置するよう構成してもよい。また、本例においては、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さとして図示しているが、これには限定されず、ボーナス図柄（白セブン）の短手方向の長さが、切れ目M59近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の短手方向の長さよりも長くなるよう構成してもよい。

【0474】

前述した例では、図柄の長手方向の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをLLと、長手方向の長さがLLよりも短い図柄の長手方向の長さSLとの比較で図柄の配置を決定したが、短手方向（リール帯MOの長手方向に対して垂直な方向）の長

10

20

30

40

50

さをL Tと、短手方向の長さがL Tよりも短い図柄の短手方向の長さS Tとの比較で図柄の配置を決定してもよい。

【0475】

前述した長手方向の長さL L及びS Lは、長手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。同様に、短手方向の長さL T及びS Tは、短手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。

【0476】

＜小役図柄の場合＞

さらに、ボーナス図柄のほかに、スイカ図柄やチェリー図柄等、当選していても停止ボタンの操作タイミングによっては有効ラインに停止表示しない図柄、換言すると、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも1か所以上存在する図柄（レア役に対応する図柄、取りこぼしが発生し得る図柄、等と称することがある）も目押しの対象になる図柄となり、遊技者が視認しようとする図柄である。また、レア役に当選したゲームにて、停止ボタンを操作する前に当該レア役への当選を報知しない場合があり、そのような場合においても遊技者はレア役を入賞させたいため、最もレア役を取得しやすい（最も遊技者にとって高利益となる）停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、入賞した場合に1枚等少ない払出枚数となる入賞役を多数有している遊技機も存在し、そのような場合には、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することを、最適遊技方法と称することがある。

【0477】

ここで、図71を参照して、最適遊技方法にて遊技を実行する際の切れ目M59との関係の一例を以下に詳述する。尚、図71に例示する遊技機においては、有効ラインは、左リール上段・中リール上段・右リール上段（上段一直線）と、左リール中段・中リール中段・右リール中段（中段一直線）と、左リール下段・中リール下段・右リール下段（下段一直線）と、左リール上段・中リール中段・右リール下段（右下がり一直線）と、左リール下段・中リール中段・右リール上段（右上がり一直線）と、の5ラインであり、規定数を3枚として構成している。また、レア役として、スイカ役とチェリー役とを有しており、スイカ役が入賞する場合には有効ライン上に「スイカ・スイカ・スイカ」が一直線に停止表示し、チェリー役が入賞する場合には有効ライン上に「チェリー・any・any」（anyはいずれの図柄でもよい旨を示している）が一直線に停止表示するよう構成されている。また、スイカ図柄とチェリー図柄とはいずれもレア役であるので、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも1か所以上存在する図柄となっている。

【0478】

図71は、リール帯M0の一部を拡大して示した拡大正面図である。尚、同図においては、左リールについてのみ例示している。図71に示す例では、リール帯M0に、スイカ、ベル、リプレイ、BAR、チェリーの順に配置され、かつ、これらの図柄は、第1の端部M55や第2の端部M57から離れた位置に配置されている。遊技者は、レア役が当選した場合に、当該レア役の当選を察知し易く、且つ、当該レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作する場合が多く、レア役であるスイカ役又はチェリー役に当選した場合に、前述した最適遊技方法にて遊技することで当該レア役を入賞させることができることとなる。具体的には、当該レア役を入賞させることができる停止ボタンの操作タイミングとして、チェリー図柄が上段に位置しているタイミングからチェリー図柄が下段に位置しているタイミングまでの3コマの間に停止ボタンを操作することによって、スイカ役とチェリー役のいずれに当選した場合も入賞させることができる。このような操作タイミング（最適遊技方法）で停止ボタンを操作した場合には、チェリー図柄が上段～スイカ図柄が下段までの9コマの範囲が停止表示され得る範囲となっており、同図に示すように、当該9コマのいずれの範囲が停止表示された場合においても（9通りの停止表示

態様のいずれとなっても)、第1の端部M55や第2の端部M57から離れた位置に配置されており(スイカの2コマ上に配置されている図柄の近傍に切れ目M59はなく、チェリーの2コマ下に配置されている図柄の近傍にも切れ目M59はない)、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることを防止することができる。

【0479】

同図に示すように、前記レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作した場合に停止表示し得る図柄を、第1の端部M55や第2の端部M57の近傍に設けないう構成することにより、リールにおける頻繁に停止表示される位置に第1の端部M55や第2の端部M57が位置しないよう構成することができ、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどが生じている場合にも、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれが遊技者に視認され難くなるよう構成することができる。

10

【0480】

尚、本例におけるリールの1周分のステップ数は336ステップとなっており、1つのリールに配置されている図柄数は20図柄(20コマ)となっている。ここで、 $336 \div 20 = 16$ 余り16となっているため、20コマ(図柄)の振り分けとして、17ステップのコマ(図柄)が16個と16ステップのコマ(図柄)が4個とで1つのリールは構成されている。また、切れ目M59はできるだけ遊技者に視認されないよう構成した方が、見えが良く好適であるため、切れ目M59と隣接しているコマ(図柄)は、相対的にステップ数の少ない16ステップとすることが好適である。

【0481】

尚、本例における回胴式遊技機の構成として、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がなく、データ化された擬似的な遊技媒体を用いて遊技進行が可能とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、回胴式遊技機内部への不正アクセスの防止効果を上げたり(例えば、遊技メダルの投入開口部や払出開口部を有さない、前面扉と裏箱とが一体化されている等により、異物が挿入される間隙を封鎖する)、不正な遊技メダルが使用される危険性を低下させたり、といった不正行為(いわゆるゴト行為)に対するセキュリティ性も向上させるよう構成することができる(封入式の回胴式遊技機と称することがある)。尚、封入式の回胴式遊技機の構成は、前述したいずれの実施形態(又は構成)にも適用可能であることを補足しておく。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置D200を有していないよう構成してもよく、例えば、前記クレジット及び総得点(合計の得点)を1つの総得点として纏めて、主制御基板M、払出制御基板H(遊技価値制御基板、遊技価値制御手段とも称することがある)、又はその他の基板にて、当該総得点の増減処理や表示処理を実行してもよい。

20

30

【0482】

また、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルに相当し、封入式の回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成してもよい。なお、「得点」を「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」と称することもある。物理的に実在する実体的な遊技メダルは、遊技者が直接に手にして取り扱うことができる。これに対して、封入式の回胴式遊技機では、遊技者が実体的な遊技メダルを直接に扱うことなく遊技を進めることができる。得点は、実体的な遊技メダルではなく、主制御基板等のCPUが演算処理できるようにデータ化された擬似的な遊技媒体である。また、「クレジット」とは、得点のうち、ベット可能な状態又は精算可能な状態に一時的に貯留するための得点であり、主に主制御基板Mで管理されるデータである。また、「総得点」とは、封入式の回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する。尚、封入式の回胴式遊技機の構成を前述した実施形態に適用する場合には、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱

40

50

うことは何等問題なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有していなくてもよい。また、クレジット数表示装置を、総得点表示装置として置き換えることも問題ない。

【0483】

(第2実施形態)

尚、本実施形態においては、遊技者に有利なATに関する状態としてAT中状態等を有するよう構成し、AT中状態（いわゆるAT）では押し順ナビを実行することにより、遊技者に有利な状態を設けると共に、遊技の興趣性を向上したが、ATを実行可能な遊技機の構成としては、本実施形態の構成には限定されない。そこで、本実施形態の構成とは異なるATを実行可能な回胴式遊技機の構成を第2実施形態として、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0484】

はじめに、図72は、第2実施形態における、図16のステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。同図における本実施形態との相違点は、ステップ4100（第2）及びステップ4200（第2）であり、即ち、ステップ1450で、前述した条件装置番号管理処理を実行した後、ステップ4100（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、回転開始時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ1550に移行する。

【0485】

また、ステップ1750で、前述したAT中状態開始制御処理を実行した後、ステップ4200（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する停止時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ3500に移行する。詳細は後述することとなるが、第2実施形態においては、リールの回転開始時（スタートレバーD50操作時）と、リールの停止時（最終リールの停止時、第3リールの停止時）にフリーズ（所定時間リールが回転開始しない、所定時間次の遊技に係るベット操作が実行できない）が発生し得るよう構成されている。

【0486】

次に、図73は、第2実施形態における、図72のステップ4100（第2）のサブルーチンに係る、回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ4102で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームからATに関する状態が新たに「AT中状態」となったか否かを判定する。ここで、「新たにAT中状態となった」とは、AT抽選に当選した後、初めてATに関する状態が「AT中状態」となった場合（AT初当たりとも称することがある）であり、一例としては、（1）「高確率状態」にてBBに当選する→「有利BB内部中状態」に移行→BB図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利BB状態」に移行→BBが終了し、新たに「AT中状態」に移行、（2）「高確率状態」にてチェリーに当選した場合に1/2でAT抽選に当選する、且つAT抽選に当選した後は前兆状態（AT抽選に当選しているか否かに係る期待感を遊技者に抱かせるためのATに関する状態であり、チェリーの当選に係るAT抽選に当選しなかった場合においても、「前兆状態」と同様の演出態様（背景演出等）である「ガセ前兆状態」を有するよう構成してもよい）に移行するよう構成した場合においては、「高確率状態」にてチェリーに当選し、チェリーの当選に基づくAT抽選に当選したため、「前兆状態」に移行する→「前兆状態」の終了条件となる所定ゲーム数が実行されたため、新たに「AT中状態」に移行する、等の遊技状態遷移が「新たにAT中状態となった」に該当することとなる。一方、「新たにAT中状態となった」に該当しない場合の一例としては、（1）「AT中状態」に滞在している→ATカウンタ値が0となったため「AT継続バトル状態」（「AT中状態」に再度移行する（連荘する）可能性がある状態）に移行する→再度「AT中状態」に移行する、（2）「AT中状態」にてBBに当選する→「有利BB内部中状態」に移行→BB図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利BB状態」に移行→BBが終了し、再度「AT中状態」に移行、等の遊技状態遷移は「新たにAT中状態となった」に該当しな

10

20

30

40

50

いこととなる。

【0487】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ4102でYesの場合、ステップ4104で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行フラグ（オンとなることでリール回転開始時にフリーズが実行されることとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ4106で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板S側が受信することにより、副制御基板S側にて、AT開始演出が実行されることとなる）をセットし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ4102でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、同図にて例示しているフリーズはあくまで一例であり、様々な種類（実行条件や実行時間）のフリーズを有するよう構成しても問題ない。

10

【0488】

次に、図74は、第2実施形態における、図72のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ1568（第2）～ステップ1574（第2）であり、即ち、ステップ1568（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1568（第2）でYesの場合、ステップ1570（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ1572（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「AT中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「AT中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、開始時フリーズ実行時間（本例では、5秒であり、新たに「AT中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートし、ステップ1574（第2）に移行する。次に、ステップ1574（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマのタイマ値が0となったか否かを判定する。ステップ1574（第2）でYesの場合には、ステップ1552に移行する。他方、ステップ1574（第2）でNoの場合、「AT中状態」開始時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ1574（第2）の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ1568（第2）でNoの場合にも、ステップ1552に移行する。

20

【0489】

このように、第2実施形態においては、新たに「AT中状態」が開始された場合にフリーズ（AT開始時のフリーズと称することがある）が実行されるよう構成されており、詳細は後述することとなるが、フリーズ実行中においては、副制御基板S側にてAT開始演出が実行されることとなる。本例においては、AT開始時のフリーズの実行時間を5秒としたが、当該実行時間は変更しても問題なく、AT開始演出の実行時間に合わせて設定することが好適である。尚、本例においては、後述するAT終了時のフリーズ実行時間は3秒となっており、AT終了時のフリーズ実行時間よりもAT開始時のフリーズ実行時間の方が長時間となるよう構成されている。このように、今後遊技者に有利な状況となるAT開始時のフリーズ実行時間をAT終了時のフリーズ実行時間よりも相対的に長時間とすることにより、遊技者の遊技意欲を高める興趣性の高い遊技機とすることができる。

30

40

【0490】

次に、図75は、第2実施形態における、図75のステップ4200（第2）のサブルーチンに係る、停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ4202で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームにてATカウンタ値が新たに0となったか否かを判定する。「ATカウンタ値が新たに0となった」とは、「AT中状態」などのATカウンタ値が減算していく状況にて、ATカウンタ値が「1→0」となった場合であり、ATに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、ATカウンタ値が常に0である場合は含んでいない。

【0491】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ4202でYesの場合、ステップ4206に

50

移行する。他方、ステップ4202でNoの場合、ステップ4204で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームにて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに0となったか否かを判定する。「有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに0となった」とは、「AT中状態」などの有利区間残りゲーム数カウンタ値が減算していく状況にて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が「1→0」となった場合であり、ATに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、有利区間残りゲーム数カウンタ値が常に0である場合は含んでいない。ステップ4204でYesの場合、ステップ4206に移行することとなる。次に、ステップ4206で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「AT中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「AT中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、終了時フリーズ実行時間（本例では、3秒であり、「AT中状態」が終了する場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ4208で、主制御基板MのCPUMCは、AT終了フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板S側が受信することにより、副制御基板S側にて、AT終了演出が実行されることとなる）をセットし、ステップ4210に移行する。次に、ステップ4210で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ4210でYesの場合には、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。他方、ステップ4210でNoの場合、「AT中状態」終了時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ4210の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ4204でNoの場合には、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

【0492】

次に、図76は、第2実施形態における、AT開始演出実行イメージ図である。同図においては、AT開始演出を実行途中で電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合との一例を詳述することとする。

【0493】

まず、同図における（a）にて、AT開始演出の実行途中で電源断が発生しなかった場合について詳述する。まず、ATに関する状態が新たに「AT中状態」となるゲームに係るスタートレバーD50が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、AT開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、AT開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「ワープ実行！」と1秒間表示される（AT開始演出の実行中は、常時AT開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、AT開始演出及びフリーズの実行時間は5秒となっている。その後、フリーズ開始から1秒が経過し、演出表示装置S40にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、AT開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置S40に表示されている状態は3秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から4秒経過すると、AT開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「AT50G START!!」と1秒間表示される。その後、フリーズの実行開始から5秒が経過すると、フリーズの実行が終了すると共に、AT開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。尚、AT開始演出の実行が終了した場合には、演出表示装置S40の「AT50G START!!」の表示が消去されると共に、AT開始演出実行時専用の背景演出から、AT中状態にて表示可能な背景演出に切り替わることとなる。また、AT中状態の1ゲーム目にて、前述した押し順ナビが実行される場合には、（1）フリーズが実行開始→5秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始すると共に演出表示装置S40にて押し順ナビを表示、（2）フリーズが実行開始→5秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始→リール駆動状態がリール定速状態になると共に演出表示装置S40にて押し順ナビを表示、のように構成してもよい。このように構成することにより、フリーズの実行によってリールの回転開始タイミングが従来よりも遅いタイミングとなった場合においても、遊技者が誤って正解の押し順と異なる押し順に対応した停止ボタンを操作してしまう事態を防止することができる。

【0494】

次に、同図における（b）にて、A T開始演出の実行途中で電源断が発生した場合について詳述する。まず、A Tに関する状態が新たに「A T中状態」となるゲームに係るスタートレバーD 5 0が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、A T開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、A T開始演出の演出態様として、演出表示装置S 4 0に「ワープ実行！」と1秒間表示される（A T開始演出の実行中は、常時A T開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、A T開始演出及びフリーズの実行時間は5秒となっている（電源断中の時間は除く）。その後、フリーズ開始から1秒が経過し、演出表示装置S 4 0にて「ワープ実行！」との表示が消失される。尚、A T開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置S 4 0に表示されている状態は3秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から2秒経過した時点で、電源断が発生する（例えば、遊技場が停電する）。その後、電源が復帰すると、演出表示装置S 4 0に「A T 5 0 G S T A R T !!」と3秒間表示されると共に、フリーズが実行されたままとなる。その後、電源断中をのぞいたフリーズの実行開始からの合計の時間が5秒となった場合に、フリーズの実行が終了すると共に、A T開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。このように、本例においては、フリーズの実行中（A T開始演出の実行中）に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合においては、フリーズの実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一例としては、フリーズの実行時間が5秒である場合において、フリーズの実行開始から1秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から4秒間フリーズが実行されることとなり、フリーズの実行開始から3秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から2秒間フリーズが実行されることとなる。

【0495】

また、A T開始演出の実行時間もフリーズの実行時間と同様に、A T開始演出の実行中に電源断が発生し、その後、電源断から復帰した場合においては、A T開始演出の実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一方、A T開始演出の演出態様はA T開始演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違することとなり、具体的には、A T開始演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、A T開始演出の実行開始から4秒が経過したタイミングにて、「A T 5 0 G S T A R T !!」と演出表示装置S 4 0に表示される一方、A T開始演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に、「A T 5 0 G S T A R T !!」と演出表示装置S 4 0に表示されることとなる。尚、「A T 5 0 G S T A R T !!」との表示を、A T開始時ゲーム数表示と称することがある。また、同図においては、A T開始時ゲーム数表示として、A T開始時の（A T中状態開始時の）A T残りゲーム数が50ゲームである旨を報知するよう図示しているが、表示態様はこれには限定されず、例えば、A T中状態に移行する直前に実行された「有利B B状態」にてA Tゲーム数上乘せ抽選を実行可能に構成した場合においては、当該「有利B B状態」におけるA Tゲーム数上乘せ抽選の当選にて獲得したA T残りゲーム数をA T初期ゲーム数である50ゲームに上乘せしたA T残りゲーム数を、A T開始時ゲーム数表示として演出表示装置S 4 0に表示するよう構成してもよい。一例としては、「有利B B状態」におけるA Tゲーム数上乘せ抽選によって30ゲームのA T残りゲーム数を獲得した場合には、A T開始時ゲーム数表示として、「A T 8 0 G S T A R T !!」と表示するよう構成してもよい。尚、同図においては、A T開始演出についてのみ例示したが、A T終了演出についても同様に、A T終了演出の演出態様はA T終了演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違するよう構成されている（例えば、A T終了演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、A T終了演出の開始から2秒後に「A T 終了 G E T O O」と表示される一方、A T終了演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に「A T 終了 G E T O O」と表示される）。また、A T開始演出又はA T終了演出の実行中に表示される演出であり、且つA T開始演出又はA T終了演出の実行中に電源断が発生

10

20

30

40

50

した場合に、電源断復帰後には即時表示される演出であれば、A T開始時ゲーム数表示には限定されず、遊技者が視認できることで遊技をスムーズに進行できる表示であれば問題ない。

【0496】

以上のように構成することにより、第2実施形態に係る遊技機によれば、新たにA T中状態に移行した場合と、A T中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成すると共に、新たにA T中状態に移行した場合におけるフリーズ実行中にはA T開始演出を実行し、A T中状態が終了する場合におけるフリーズ実行中にはA T終了演出を実行するよう構成した。このように構成した場合において、A T開始演出又はA T終了演出の実行中に電源断が発生した場合、電源断の復帰後には、A T開始演出又はA T終了演出における所定のタイミングから表示される予定の表示を、電源断復帰後に即時に表示するよう構成することによって、フリーズの実行中に意図しない電源断（例えば、遊技場の停電等）が発生した場合においても、A T残りゲーム数等の、遊技者が遊技の状況を把握するために必要な情報を即座に表示するよう構成することにより、遊技者が遊技の状況を把握できなくなる事態を防止することができる。

【0497】

尚、第2実施形態においては、新たにA T中状態に移行した場合と、A T中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成したが、フリーズの実行態様はこれには限定されず、B B開始時やB B終了時等に実行し得るよう構成してもよいし、当選した条件装置や滞在している遊技状態に基づいて実行し得るよう構成してもよい。

【0498】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるフリーズに関する構成から、フリーズの実行中に電源断が発生しなかった場合のフリーズの実行期間＝A
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生するまでのフリーズの実行期間＝B
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生した後のフリーズの実行期間＝C
とした場合、
 $A = B + C$
となるよう構成されている。

【0499】

尚、A T開始演出に係るフリーズが実行終了すると、前述したリール加速処理が実行されることとなる。

【0500】

<<<<本例に適用可能な構成2>>>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する1の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【0501】

<<<ランプユニットの構成>>>

まず、図77及び図78を用いて、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニット（装飾ランプユニットD150とLEDランプユニットS10との総称）の点灯に関する構成を詳述する。

【0502】

なお、本例におけるランプユニットのLEDは、フルカラーLED（複数の点灯色にて点灯可能）であり、副制御基板Sによる点灯制御によって1つのLED毎に点灯色を設定できるよう構成されている。また、ランプユニットは、遊技機が有する点灯パターン（詳細は後述する）に基づいて点灯するよう構成されており、点灯パターンはLED1つずつに対して設定してもよいし、複数のLEDを1つのグループとして当該1つのグループに対して設定してもよい。

【0503】

また、ランプユニット（LED）の点灯制御にはI2C（Inter-Integrated Circuit）通信を用いてもよい。I2C通信とは、マスタICから複数のスレーブICに対して、各スレーブICに対応する点灯パターンを送信し、各スレーブICはデータを受け取ったときにACK信号（アクノリッジ信号）を返送する方式であり、各スレーブIC同士が接続されているため、マスタICを起点として順番にデータ（点灯パターン）を送信し、各スレーブICは、各スレーブICに対応するデータを取得してACK信号を返送する。このように構成することによって、高速通信を実行することが可能となる。

【0504】

図77は、ランプユニット点灯構成イメージである。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニットの点灯に関する構成を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、要素1の欄に図示されている項目は、「赤色」～「色なし」の8個のみには限定されない。まず、図77に示すように、ランプユニットの点灯に関する要素として、要素1～要素6の6種類の要素を有している。

【0505】

<要素1>

要素1は点灯色となっており、「赤色」、「青色」、「緑色」、「白色」、「赤色+緑色」、「青色+緑色」、「青色+白色」、「色なし」の8種類の点灯色を要素1として有している。尚、本例に係るランプユニットは複数のLEDから構成されており、点灯色が「赤色」の場合は、すべてのLEDが赤色にて点灯することを示しており、点灯色が「赤色+青色」の場合は、合計のLEDの個数であるN個のLEDのうち、M個のLEDが赤色にて点灯し、L個のLEDが青色にて点灯することを示している（ $N = M + L$ ）。尚、赤色にて点灯するLEDと青色にて点灯するLEDの順序の組み合わせは1通りのみであってもよいし、複数通りであってもよい（複数通り設ける場合には、点灯色として、「赤色+青色1」、「赤色+青色2」のように点灯色を複数設けてもよい）。また、「色なし」は消灯（非点灯）を示しており、常時消灯となる場合に選択される点灯色となっている。尚、前述したように、同図における要素1～要素6を構成する項目の数はあくまで一部の抜粋であり、要素1においては、「赤色+青色+緑色」等、3つ以上の色を組み合わせた点灯色を有するよう構成しても問題ない。

【0506】

<要素2>

要素2は点灯時間となっており、「0.1秒」、「0.2秒」、「0.3秒」、「1秒」、「3秒」、「常時」、「点灯なし」の7種類の点灯時間を要素2として有している。尚、「常時」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「点灯なし」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっている。

【0507】

<要素3>

要素3は消灯時間となっており、「0.1秒」、「0.2秒」、「0.3秒」、「1秒」、「3秒」、「常時」、「消灯なし」の7種類の消灯時間を要素3として有している。尚、「常時」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「消灯なし」は、常時点灯となる場合に選択される消灯時間となっている。

【0508】

<要素4>

要素4は、点灯時間パターンとなっており、点灯時間パターンは、要素2である点灯時間と要素3である消灯時間とを組み合わせ構成されており、「0.1秒点灯→0.1秒消灯」、「0.1秒点灯→0.3秒消灯」、「0.2秒点灯→0.3秒消灯」、「1秒点灯→0.1秒消灯」、「3秒点灯→0.3秒消灯」、「常時点灯」、「常時消灯」の7種類の点灯時間パターンを要素4として有している。点灯時間パターンの一例としては、「0.1秒点灯→0.1秒消灯」の場合、要素2である「0.1秒」の点灯時間と要素3であ

10

20

30

40

50

る「0.1秒」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。尚、「常時点灯」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素2である「常時」の点灯時間と要素3である「消灯なし」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。また、「常時消灯」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素2である「点灯なし」の点灯時間と要素3である「常時」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。

【0509】

<要素5>

要素5は、点灯要素となっており、点灯要素は、要素1である点灯色と要素4である点灯時間パターンとを組み合わせ構成されている。換言すると、点灯要素は、要素1である点灯色と要素2である点灯時間と要素3である消灯時間とを組み合わせ構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯要素の具体的な内容を点灯要素内容とし、点灯要素内容毎に振り分けた識別要素を点灯要素種別として図示している。点灯要素としては、

点灯要素種別a：「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」

点灯要素種別b：「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」

点灯要素種別c：「0.1秒赤色点灯→0.3秒消灯」

点灯要素種別d：「0.1秒赤色+青色点灯→0.3秒消灯」

点灯要素種別e：「0.2秒赤色+青色点灯→0.3秒消灯」

点灯要素種別f：「0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」

点灯要素種別g：「1秒白色点灯→0.1秒消灯」

点灯要素種別h：「1秒青色+白色点灯→0.1秒消灯」

点灯要素種別i：「3秒緑色点灯→0.3秒消灯」

点灯要素種別j：「3秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」

点灯要素種別k：「常時赤色点灯」

点灯要素種別l：「常時青色点灯」

点灯要素種別m：「常時緑色点灯」

点灯要素種別n：「常時白色点灯」

点灯要素種別o：「常時赤色+緑色点灯」

点灯要素種別p：「常時青色+緑色点灯」

点灯要素種別q：「常時青色+白色点灯」

点灯要素種別r：「常時消灯（色なし）」

の18種類の点灯要素を要素5として有している。点灯要素の一例としては、「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」の場合、要素1である「赤色」と要素4である「0.1秒点灯→0.1秒消灯」の点灯時間パターン（上述したように点灯時間パターンは点灯時間と消灯時間との組み合わせである）とを組み合わせ構成されている。また、「常時赤色+緑色点灯」は、要素1である「赤色+緑色」と要素4である「常時点灯」とを組み合わせ構成されている。また、「常時消灯（色なし）」は、要素1である「色なし」と要素4である「常時消灯」とを組み合わせ構成されている。

【0510】

<要素6>

要素6は、点灯パターンとなっており、要素5である点灯要素を1又は複数組み合わせ構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯パターンの具体的な内容を点灯パターン内容とし、点灯パターン内容毎に振り分けた識別要素を点灯パターン種別として図示している。点灯パターンとしては、

パターン1：「a→a→a→a」

パターン2：「b→b→b→b」

パターン3：「a→b→a→b」

パターン4：「a→a→g→g」

パターン5：「g→f→j」

パターン6：「i→h→b」

パターン 7 : 「g → f → b」

パターン 8 : 「i → j → g」

パターン 9 : 「g → g → g」

パターン 10 : 「k」

パターン 11 : 「l」

パターン 12 : 「m」

パターン 13 : 「n」

パターン 14 : 「o」

パターン 15 : 「p」

パターン 16 : 「q」

パターン 17 : 「r」

の 17 種類の点灯パターンを要素 6 として有している。点灯パターンの一例としては、パターン 1 : 「a → a → a → a」の場合、要素 5 である「0. 1 秒赤色点灯 → 0. 1 秒消灯」を 4 回繰り返すよう構成されている。また、パターン 8 「i → j → g」の場合、点灯要素種別 i : 「3 秒緑色点灯 → 0. 3 秒消灯」と実行した後、点灯要素種別 j : 「3 秒青色 + 緑色点灯 → 0. 3 秒消灯」を実行し、点灯要素種別 g : 「1 秒白色点灯 → 0. 1 秒消灯」を実行するよう構成されている。尚、点灯パターンをさらに組み合わせて、パターン 1 → パターン 4 のようにランプユニットを点灯させてもよいし、パターン 1 → パターン 4 → パターン 1 → パターン 4 → パターン 1 → … のように、「パターン 1 → パターン 4」を、点灯終了条件を充足するまで繰り返し点灯させてもよい。尚、点灯終了条件は、所定のエラー解除等の遊技の状況が変化した場合に充足するよう構成してもよいし、所定時間が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

【0511】

上記のように、本例に係る遊技機におけるランプユニットは点灯パターンの組み合わせによって点灯するよう構成されており、要素 6 の点灯パターンは、要素 5 の点灯要素の組み合わせによって構成されており、要素 5 の点灯要素は、要素 1 の点灯色と要素 4 の点灯時間パターンとの組み合わせによって構成されており、要素 4 の点灯時間パターンは、要素 2 の点灯時間と要素 3 の消灯時間との組み合わせによって構成されている。

【0512】

尚、ランプユニットの点灯に係る構成として、要素 1 ～要素 6 から構成されているよう詳述したが、これには限定されず、要素の数を増減してもよいし、要素 1 ～要素 6 の内容を変更してもよい（例えば、要素 1 を点灯輝度にする等）。

【0513】

次に、図 78 は、状況別報知態様の一例である。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能な、ランプユニットの点灯パターン（ランプユニット点灯パターンとも称することがある）、回胴バックランプ S30 の点灯態様（バックランプ点灯態様とも称することがある）、及びスピーカ S20 から出力されるサウンド（スピーカのサウンドとも称することがある）に関する遊技の状況毎の構成の一例を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、BB 実行中に実行される点灯パターンはパターン 7 の 1 種類のみには限定されず、BB の種類（BB に係る条件装置の種類）や BB に当選した遊技状態によって点灯パターンを相違させてもよいし、1 回の BB において、複数の点灯パターンを組み合わせた点灯態様（点灯の周期）を BB が終了するまで繰り返し実行するよう構成してもよいことを補足しておく。また、エラーについても、一例として、メダル空エラーを例示しているが、エラーの種類によってランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。尚、構成 1 ～構成 6 のすべてにおいて、通常遊技中（エラー発生中でない、且つ、電源投入直後でない、且つ、待機画面の表示中でない、且つ、設定確認モードでない、且つ、設定変更モードでない、且つボーナス実行中でない状況）において選択せ得るランプユニットの点灯パターンは、パターン 2、パターン 5、パターン 6、パターン 7、パターン 8、パターン 9、パターン 11、パターン 15、パターン 16、パターン 17、のいずれか 1 つ又は複数の組み合わせとなるよう構成されている。尚、通常遊技中

10

20

30

40

50

として、低確率状態やＡＴ中状態などさまざまな遊技状態を有するよう構成しているため、遊技状態によって選択され得るランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。換言すると、特定の遊技状態では選択されない点灯パターンや特定の遊技状態でのみ選択され得る点灯パターンを有するよう構成してもよい。尚、電源投入時とは、電源投入から所定時間（例えば、１秒）経過まで（電源投入直後）の状況となっている。

【０５１４】

<<構成１>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：相対的に小さい光量（通常的光量よりも小さい光量）で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：電源投入時専用のサウンドを所定時間出力

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：通常的光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１２（常時緑色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン９（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」を３回繰り返す）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

<ＢＢ実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン７（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常的光量で点灯

スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。尚、電源投入時に実行される演出は、電源断が発生する前に実行されていた演出や電源断発生前の遊技状態によって相違し得るよう構成してもよい。

【０５１５】

構成１のように、メダル空エラー発生時等のエラー発生中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンのみを選択するよう構成し、且つ、点灯パターンを構成する点灯色として、メダル空エラー発生時には赤色が使用される一方、通常遊技中には赤色が使用されないよう構成する（所定の点灯色がエラー発生時にしか選択されないよう構成する）ことにより、遊技者や管理者が、エラーが発生している場合とエラーが発生していない場合とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、電源投入直後と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、電源投入直後と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、通常遊技中にも拘わらずエラーが発生したと誤認することがなく、遊技者はストレスなく遊技を進行できると共に、管理者はエラーが発生している遊技機を明確に判別することができることとなる。また、待機画面表示中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよ

10

20

30

40

50

う構成することにより、遊技者や管理者が、待機画面表示中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、待機画面の表示中において、遊技者が遊技を進行していないにも拘わらず、派手な点灯パターンを使用することによる消費電力を抑制することができる。また、設定確認モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定確認モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定確認モードを即座に判別することができ、意図しない設定確認モードを迅速に判別することができると共に、設定キースイッチをオフにすることを失念してしまっても察知することができる。また、設定変更モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定変更モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定変更モードを即座に判別することができ、意図しない設定変更モードを迅速に判別することができる。また、B B 実行中と通常遊技中（B B 実行中でない状態）とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、B B 実行中と通常遊技中（B B 実行中でない状態）とを容易に判別することができ、遊技者や管理者が遊技の状況を明確に判別することができる。

10

【0516】

尚、上述したような、ランプユニットに係るエラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、B B 実行中と通常遊技中との相違点、としては、通常遊技中において使用されない点灯色（要素1）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間（要素2）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない消灯時間（要素3）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間パターン（要素4）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯要素（要素5）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯パターン（要素6）を有するよう構成してもよい。

20

【0517】

<<構成2>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン17（常時消灯（色なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

40

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン11（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：待機画面表示中専用のパターンで点灯（点滅）

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

50

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

< B B 実行中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 7 (「1 秒白色点灯→0.1 秒消灯」→「0.2 秒青色+緑色点灯→0.3 秒消灯」→「0.1 秒青色点灯→0.1 秒消灯」)

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B 実行中専用のサウンドをループ (繰り返し再生)

上記のように構成されている。

【0518】

<<構成3>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 (「0.1 秒赤色点灯→0.1 秒消灯」を 4 回繰り返す)

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ (繰り返し再生)

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン 13 (常時白色点灯)

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 5 (「1 秒白色点灯→0.1 秒消灯」→「0.2 秒青色+緑色点灯→0.3 秒消灯」→「3 秒緑色点灯→0.3 秒消灯」)

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 10 (常時赤色点灯)

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 10 (常時赤色点灯)

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

< B B 実行中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 6 (「3 秒緑色点灯→0.3 秒消灯」→「1 秒青色+白色点灯→0.1 秒消灯」→「0.1 秒青色点灯→0.1 秒消灯」)

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B 実行中専用のサウンドをループ (繰り返し再生)

上記のように構成されている。

【0519】

<<構成4>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 14 (常時赤色+緑色点灯)

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ (繰り返し再生)

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン 13 (常時白色点灯)

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

10

20

30

40

50

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン３（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン３（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<ＢＢ実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン６（「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」→「１秒青色＋白色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。尚、メダル空エラー発生中にスピーカから出力する警告音と、設定確認モード中及び設定変更モード中にスピーカから出力する警告音とを同一の警告音とし、警告音とは別に、メダル空エラー発生中には「メダル空エラー発生中です」との音声をスピーカから出力し、設定確認モード中には「設定確認モード中です」とスピーカから出力し、設定変更モード中には「設定変更モード中です」とスピーカから出力するよう構成してもよい。尚、メダル空エラーとは異なるエラーに関しても同様に、警告音と「〇〇エラー中です」の音声とをスピーカから出力するよう構成してもよい。

【０５２０】

<<構成５>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：点灯→消灯（通常遊技中となった場合に点灯）

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

< B B 実行中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 5（「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 2 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」→「3 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B 実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【0 5 2 1】

<<構成 6>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1（「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」を 4 回繰り返す）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 7（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 1（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 4（「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」→「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 4（「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」→「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

< B B 実行中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 5（「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 2 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」→「3 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B 実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【0 5 2 2】

尚、同図においては、構成 1～構成 6 の 6 種類の構成を例示したが、当該構成はあくまで一例であり、遊技の状況毎のランプユニット点灯パターンやバックランプ点灯態様やスピーカから出力するサウンドを各構成から組み合わせてもよいし、どのように変更してもよい。また、ランプユニットの点灯パターンについては、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、B B 実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素 1～要素 6（図 7 7 参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよ

10

20

30

40

50

う構成することが好適である。

【0523】

また、同図においては、エラーとしてメダル空エラーのみを例示しているが、これには限定されず、表示判定エラーやドア開放エラーについても、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、BB実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素1～要素6（図77参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成してもよいし、メダル空エラーと表示判定エラーとで、ランプユニットに係る前述した要素1～要素6（図77参照）のいずれかを相違させる等、発生しているエラーの種類によって、ランプユニットに係る前述した要素1～要素6（図77参照）のいずれかを相違させてもよい。

10

【0524】

また、再遊技役が停止表示した際には、ランプユニットの点灯態様によって遊技者に再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示したことを報知するよう構成してもよく、具体的には、所定の遊技状態にて実行されたゲームにおいて、再遊技役に当選して再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合にランプユニットが点灯するよう構成し、且つ、要素1～要素6のいずれかを当該ランプユニットの点灯態様には含まれており、再遊技役に当選せずに再遊技役に係る図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが停止表示した場合におけるランプユニットの点灯態様には含まれないよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は再遊技役に当選したことを明確に認識することができる。

20

【0525】

<<<前扉開放と払出に関する構成>>>

次に、図79を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な遊技メダルの払出に関する構成を詳述する。尚、同図に示す、「通常」とは、例えば、「低確率状態」にて入賞-B（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞04）が停止表示して11枚の遊技メダルを払い出すような場合を示している。また、「扉開放前に払出発生」や「扉開放後に払出発生」についても、入賞-B（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞04）が停止表示する場合を例示している。尚、同図においては、クレジット（クレジット数表示装置D200に表示されているクレジット数）が上限値（本例では、50）である場合について詳述している。

30

【0526】

<<構成1>>

<通常の払出の場合>

構成1における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンが押下され（第3停止ボタンが押下されることを第3停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第3停止ボタンから指を離すこと等によって第3停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第3停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第3停止ボタンがオンからオフとなると称することがある）、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音B）が所定時間出力される。

40

【0527】

<扉開放前に払出が実行される場合>

次に、構成1における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した

50

払出音が出力されている状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了すると共に、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、前扉ＤＵは開放されたままとなっており、即ち、前扉開放報知音は、前扉ＤＵが開放された場合に出力開始され、その後前扉ＤＵが開放されたままであっても出力開放から特定時間経過することによって出力が終了するよう構成されている。このように構成することによって、管理者が設定確認や設定変更を行うために前扉ＤＵを開放した場合等において、設定確認又は設定変更が終了するまで前扉開放報知音が出力され続けることを防止することがなく、ストレスなく設定確認及び設定変更を行うことができることとなる。尚、同図においては、払出音の出力終了と同時に前扉開放音の出力が終了するよう図示しているが、これには限定されず、払出音の出力終了タイミングと前扉開放音の出力終了タイミングとが異なるタイミングとなっても何ら問題ない。

10

【０５２８】

<扉開放後に払出が実行される場合>

次に、構成１における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンがオンとなり、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンがオンである状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力される。即ち、第３停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉ＤＵが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉ＤＵが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、前扉ＤＵの開放から特定時間が経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了する。

20

【０５２９】

構成１のように、前扉ＤＵの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉ＤＵを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力可能に構成することにより、遊技機の状況がリアルタイムで把握できることとなる。尚、上記構成１のように構成する場合には、前扉開放報知音と払出音とを区別し易いような出力態様（音色、音程、テンポ、等）にすることが好適である。

30

【０５３０】

<<構成２>>

<通常の払出の場合>

構成２における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンが押下され（第３停止ボタンが押下されることを第３停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第３停止ボタンから指を離すこと等によって第３停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第３停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第３停止ボタンがオンからオフになると称することがある）、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音Ｂ）が所定時間出力される。

40

【０５３１】

<扉開放前に払出が実行される場合>

次に、構成２における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つの

50

リールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音出力されている状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力されると共に、払出音の出力が終了する。その後、前扉DUの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、払出音の出力期間である所定時間は、前扉開放報知音の出力中に終了することとなる。

【0532】

<扉開放後に払出が実行される場合>

次に、構成2における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンである状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、第3停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉DUが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉DUが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されるが、当該払出に対応した払出音は出力されない。その後、遊技メダルの払出が実行されている状況下、前扉DUの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了すると共に、入賞04に対応する払出音出力される。その後、入賞04に対応する遊技メダルの払出開始から所定時間経過し、払出音の出力が終了する。

【0533】

構成2のように、前扉DUの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉DUを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力しないよう構成することにより、前扉開放報知音と払出音との音色が混在することにより、遊技機の状況が判断し難くなる事態を防止することができる。尚、構成2において、前扉開放報知音の出力中においても、払出音を出力するよう構成し、払出音の音量を前扉開放報知音の音量と比較して相対的に小さく（音量0も含む）するよう構成してもよい。

【0534】

<<その他の構成>>

図79に例示した構成を適用した場合、前扉DUの開放中においても、遊技メダルの投入、マックスベットボタン（本例では、ベットボタンD220）の操作、及びベットボタンランプS50（マックスベットランプとも称することがある）や投入可能ランプやベットランプ（1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプ）の点灯が有効となるよう構成してもよい。即ち、前扉DUの開放中に遊技メダルを投入した場合には、遊技メダルの投入を検出可能であり（ブロックがオンであり）、且つ当該投入が有効（クレジットが増加する、又は遊技メダルがベットされる）となるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音（又はメダル投入音）をスピーカS20から出力するよう構成してもよい（前扉DUが開放していない場合においても、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音は出力可能）し、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音を出力しないよう構成してもよい。

【0535】

<<<電源断と払出に関する構成>>>

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第3停止を押下したまま電源断した場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、50）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿D230に払い出される場合を例示している。また、回胴バックライトS30の点滅による演出をバックランプ演出と称することがある。

【0536】

<構成1>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第3停止ボタンを押下したまま電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される

上記の作用となるように構成してもよい。

【0537】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が可能となる一方、上述した構成1のように、第3停止ボタンを押下したまま電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

【0538】

このように構成することにより、遊技者が第3停止を押下している場合に電源断が発生し、即座に電源復帰した場合等においても、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益を生じないようにすることができる。尚、主制御基板M側が制御する所定の操作部材（例えば、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等）のいずれかが操作されていても、他の所定の操作部材が操作されていなければ、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行可能に構成してもよい。例えば、電源断から復帰する場合に、第3停止ボタンとスタートレバーとの双方が操作されている（オンとなっている）場合には、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、（1）その後、第3停止ボタンを離すかスタートレバーを離すことによって（主制御基板M側が制御する操作部材のうちオンとなっている操作部材が1つのみとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよいし、（2）その後、第3停止ボタンとスタートレバーとを離すことによって（主制御基板M側が制御する操作部材がすべてオフとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよい。

【0539】

尚、上記電源断が発生する状況を例示すると、電源スイッチがオンからオフになる、電源を供給するケーブルが断線する、遊技場に停電が発生する、電源を供給するケーブルが差し込み口から抜ける、等が考えられ、いずれの場合にも、上述した構成に適用可能である。

【0540】

<構成2>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを開放（前扉DUを開放することでドア開放エラーが発生する）し、電源断が発生する（電源スイッチをオフにする等）→第3停止ボタンを押下したまま電源復帰する（電源スイッチをオンにする等）→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴D260に差し込んで所定の方向に捻る）→ドア開放エラーが解除されると共に、前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される

上記の作用となるように構成してもよい。

【0541】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が可能となる一方、上述した構成2のように、第3停止ボタンを押下したままドア開放エラーが解除されて、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、ドア開放エラー解除後にバックランプ演出と払出音出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

10

【0542】

<構成3>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第3停止ボタンから指を離す（第3停止ボタンをオンからオフにする）→電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される

上記のように構成してもよい。

【0543】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が可能となる一方、上述した構成3のように、第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生して、第3停止ボタンを離した後に電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かせてしまうことがないよう構成することができる。

20

【0544】

尚、上記構成1、構成2又は構成3のように構成した場合には、電源断復帰後の処理として、第3停止ボタンが押下されているか否か（オンであるか否か）を判定する処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行する前に、入賞に基づく遊技メダルの払出処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行するよう構成してもよい。また、前述したように、小役が入賞となる図柄組み合わせが停止表示した状況にて第3停止ボタンを押したまま電源断が発生し、その後第3停止ボタンを押下したまま電源断から復帰し、その後第3停止ボタンを離すことにより入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、当該払出に対応する払出音出力とバックランプ演出は実行されないよう構成してもよい（電源断を介せずに入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、払出音出力とバックランプ演出とを実行する）。

30

【0545】

<<<設定確認モードと払出に関する構成>>>

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第3停止を押下したまま設定キースイッチをオンにした場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、50）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿D230に払い出される場合を例示している。また、以下に詳述する構成は、リール停止中であり、且つ電源投入されており、且つ、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等の主制御基板側にて制御される各種操作部材が操作されていない（オンではない）状況にて、前扉DUを開放して設定キースイッチをオフからオンにした場合には、設定確認モードに移行可能

40

50

に構成されている場合を例示している。尚、設定確認モード中においては、演出表示装置 S 4 0 にて設定確認モード中である旨を報知するよう構成してもよいし、報知しないよう構成してもよい。

【0546】

<構成1>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを開放（前扉DUを開放することでドア開放エラーが発生する）して設定キースイッチをオンにする（設定確認モードには移行しない）→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴D260に差し込んで所定の方向に捻る）→第3停止ボタンを離しても設定確認モードに移行しない

上記のように構成してもよい。

【0547】

また、そのように構成した場合には、その後設定キースイッチがオンのまま、ベットが可能であり、ベットされている状況にてスタートレバーを操作することでリールが回転開始可能であり、停止ボタンを操作することによりリールを停止することが可能であるよう（遊技を進行可能に）構成してもよい。また、その後設定キースイッチがオンのままでは、ベットが不可能（遊技メダルの投入も不可能）としてもよいし、ベットは可能であるがスタートレバーを操作してもリールが回転開始しないよう構成してもよい。換言すると、設定キースイッチがオンのままでは、遊技の実行ができないよう構成してもよい。そのように構成した場合には、演出表示装置 S 4 0 には設定確認モード中である旨の表示は表示されないことを補足しておく。また、設定キースイッチがオンのまま（上記構成1のような作用となった後）、再遊技に係る図柄組合せが停止表示していない状況にて前扉DUを開放した場合に、設定確認モードに移行し得るよう構成してもよいし、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している状況にて前扉DUを開放した場合に、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。また、前記前扉DUを開放して設定確認モードに移行した場合においては、設定確認モードである旨を演出表示装置 S 4 0 にて表示するよう構成してもよい。

【0548】

<<<マックスベットランプの点灯に関する構成>>>

次に、図80～図83を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なマックスベットランプ（ベットボタンランプ S 5 0 とも称することがある）の点灯に関する作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。尚、マックスベットランプとは、マックスベットボタン内部又は近傍に設けられている、マックスベットボタンの操作が有効である旨を報知する、副制御基板 S 側又は主制御基板 M 側にて制御されるランプである。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることを ON、マックスベットランプが消灯していることを OFF、1ベットランプ D 2 1 1 が点灯していることを ON、1ベットランプ D 2 1 1 が消灯していることを OFF、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯していることを ON、2ベットランプ D 2 1 2 が消灯していることを OFF、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯していることを ON、3ベットランプ D 2 1 3 が消灯していることを OFF、スタートランプ D 1 8 0 が点灯（又は点滅）していることを ON、スタートランプ D 1 8 0 が消灯していることを OFF、と図示している。また、図中では遊技メダルを1枚ずつメダル投入口 D 1 7 0 から投入する場合（投入受付センサ D 1 0 s、第1投入センサ D 2 0 s、第2投入センサ D 3 0 s 等のメダル投入口 D 1 7 0 に投入された遊技メダルを検出するセンサが遊技メダルを1枚ずつ検出する場合）を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、1回の操作（オフ→オン）によって1枚の遊技メダルをベット可能な1ベットボタンや、1回の操作（オフ→オン）によって2枚の遊技メダルをベット可能な2ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口 D 1 7 0 への1枚の遊技メダル投入（投入受付センサ D 1 0 s、第1投入センサ D 2 0

s、又は第2投入センサD30sによる1枚の遊技メダルの検出)と同様の作用を、1ベットボタンの1回の押下に適用しても問題ない。

【0549】

<<構成1>>

まず、図80における構成1について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。

【0550】

構成1のように、マックスベットランプが遊技メダル1枚投入する毎に「消灯→点灯」するよう構成することにより、遊技メダルがメダル投入口D170から遊技機内部に誘導されている期間は、マックスベットボタンの操作が無効となっているため、当該誘導されている期間にてマックスベットランプを消灯させることにより、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することができる。また、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することにより、遊技者は、マックスベットボタンが無効、換言すると、遊技メダルの投入が無効である期間を把握することができるため、当該無効の期間にて遊技メダルを投入してしまい、遊技メダルが正常に投入されない事態を防止することができ、テンポのよい遊技進行が実現可能となる。

【0551】

また、構成1のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、マックスベットランプが消灯した後に、3ベットランプD213が点灯するよう構成することにより、3ベットランプD213が点灯しているときにはマックスベットランプが消灯しているため、遊技者は規定数である3枚の遊技メダルがベットされたことを明確に認識することができる。

【0552】

<<構成2>>

次に、図80における構成2について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【0553】

構成2のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD213が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【0554】

<<構成3>>

次に、図 8 1 における構成 3 について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプ D 2 1 1 が消灯しており、2ベットランプ D 2 1 2 が消灯しており、3ベットランプ D 2 1 3 が消灯しており、スタートランプ D 1 8 0 が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプ D 2 1 1 が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、スタートランプ D 1 8 0 が点灯する。その後、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯する。

【0555】

構成 3 のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯する前のマックスベットランプが消灯すると略同時にスタートランプ D 1 8 0 が点灯するよう構成することにより、次の遊技が開始可能である旨を遊技者にいち早く報知することができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【0556】

<<構成 4>>

次に、図 8 1 における構成 4 について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプ D 2 1 1 が消灯しており、2ベットランプ D 2 1 2 が消灯しており、3ベットランプ D 2 1 3 が消灯しており、スタートランプ D 1 8 0 が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1ベットランプ D 2 1 1 が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯すると共に、スタートランプ D 1 8 0 が点灯する。

【0557】

<<構成 5>>

次に、図 8 2 における構成 5 について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点滅しており、1ベットランプ D 2 1 1 が点灯しており、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯しており、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯しており、スタートランプ D 1 8 0 が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプ D 2 1 2 及び3ベットランプ D 2 1 3 が消灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯すると共に、スタートランプ D 1 8 0 が点灯する。その後、マックスベットランプが点滅する際の、点灯→消灯となるタイミングよりも前に（点灯の途中で）、マックスベットランプが消灯する。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯→消灯を繰り返すこととなる点滅における、点灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合を例示しているため、3枚目の遊技メダルが投入されたタイミングにてマックスベットランプが点灯→消灯となっているが、マックスベットランプの点滅における、消灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合には、3枚目の遊技メダルが投入されたタイミング以降はマックスベットランプが消灯したままとなる。

【0558】

構成 5 のように、ベットしていない状況にて、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、及び3ベットランプ D 2 1 3 をすべて点灯させるよう構成した場合においても、遊技メダルの投入枚数（1枚目、2枚目、3枚目）によって、スタートランプ D 1 8 0、2ベットランプ D 2 1 2、及び3ベットランプ D 2 1 3 の点灯・消灯の組み合わせを相

10

20

30

40

50

違させることによって、遊技者は現在の遊技の状況（何枚の遊技メダルがベットされているか）を把握できることとなる。

【0559】

<<構成6>>

次に、図82における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、当該遊技メダルの投入を検知したタイミング（構成2におけるスタートランプD180及び3ベットランプD213の点灯タイミングよりも早いタイミング）でスタートランプD180が点灯すると共に、3ベットランプD213が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

10

【0560】

構成6のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD213が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

20

【0561】

<<構成7>>

次に、図83における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、スタートランプD180が点灯する（点滅を開始する）。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、3ベットランプD213が点灯する。

30

【0562】

構成6のように、3枚目の遊技メダルを投入した後に、マックスベットランプの消灯と3ベットランプD213の点灯が略同時となるよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

40

【0563】

尚、上述した構成1～構成4、構成6及び構成7において、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯としたが、マックスベットボタンが有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成5と同様に、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点滅となるよう構成してもよい。また、構成5においても、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯となるように構成してもよい。また、同様に、構成1～構成6については、スタートランプD180がオン＝スタートラン

50

プ D 1 8 0 が点灯としたが、スタートレバー D 5 0 の操作が有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成 7 と同様に、スタートランプ D 1 8 0 がオン＝スタートランプ D 1 8 0 が点滅となるよう構成してもよい。また、構成 7 においても、スタートランプ D 1 8 0 がオン＝スタートランプ D 1 8 0 が点灯となるように構成してもよい。また、マックスベットランプは、副制御基板 S 側で制御するよう構成してもよいし、主制御基板 M 側で制御するよう構成してもよい。

【 0 5 6 4 】

<<< 精算ボタン操作時に関する構成 >>>

次に、図 8 4 ～ 図 8 7 を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な精算ボタン D 6 0 操作時の作用を詳述する。尚、以下の構成は、遊技機に 3 枚の遊技メダルがベットされており、クレジット数表示装置 D 2 0 0 に表示されているクレジット数が 4 である場合を例示している。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることを ON、マックスベットランプが消灯していることを OFF、精算ボタンの操作を新たに検出したことを ON、精算ボタンの操作を検出していない、又は精算ボタンの操作を新たに検出していないことを OFF、1 ベットランプ D 2 1 1 が点灯していることを ON、1 ベットランプ D 2 1 1 が消灯していることを OFF、2 ベットランプ D 2 1 2 が点灯していることを ON、2 ベットランプ D 2 1 2 が消灯していることを OFF、3 ベットランプ D 2 1 3 が点灯していることを ON、3 ベットランプ D 2 1 3 が消灯していることを OFF、スタートランプ D 1 8 0 が点灯（又は点滅）していることを ON、スタートランプ D 1 8 0 が消灯していることを OFF、投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯（又は点滅）していることを ON、投入可能ランプ D 3 0 0 が消灯していることを OFF、クレジット数表示装置 D 2 0 0 が 1 減算されることを、OFF → ON → OFF で 1 減算、と図示している。また、図中では遊技メダルを 1 枚ずつメダル投入口 D 1 7 0 から投入する場合を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、1 回の操作（オフ → オン）によって 1 枚の遊技メダルをベット可能な 1 ベットボタンや、1 回の操作（オフ → オン）によって 2 枚の遊技メダルをベット可能な 2 ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口 D 1 7 0 への 1 枚の遊技メダル投入と同様の作用を、1 ベットボタンの 1 回の押下に適用しても問題ない。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技機に貯留されている遊技メダルを精算可能に構成してもよいし、再遊技の停止表示中においては遊技機に貯留されている遊技メダルを精算できないように構成してもよい。また、精算ボタン D 6 0 を操作して、ベットされている遊技メダルが放出口 D 2 4 0 から払い出される条件として（精算ボタンが操作されたと判定する条件として）、精算ボタンが「オン → オフ」となったこととしてもよいし、「オン」となったこととしてもよいし、「0・5 秒以上オン」となったこととしてもよい。

【 0 5 6 5 】

<< 構成 1 >>

まず、図 8 4 における構成 1 について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが 3 枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1 ベットランプ D 2 1 1 が点灯しており、2 ベットランプ D 2 1 2 が点灯しており、3 ベットランプ D 2 1 3 が点灯しており、スタートランプ D 1 8 0 が点灯しており、投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯している。その後、精算ボタン D 6 0 が 1 回操作され（オフ → オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、1 ベットランプ D 2 1 1、2 ベットランプ D 2 1 2、3 ベットランプ D 2 1 3、スタートランプ D 1 8 0、及び投入可能ランプ D 3 0 0 が消灯すると共に、ベットされている 3 枚の遊技メダルが放出口 D 2 4 0 から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置 D 2 0 0 に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである 4 枚の遊技メダルが放出口 D 2 4 0 から払い出される。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置 D 2 0 0 の表示が 1 → 0 となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯する。なお、同図においては、精算ボタン D 6 0 の操作が有効な状況（有効期間中）にて、精算ボタン D 6 0 がオフ → オンとなることで精算処理が実行され得る場合を例示し

たが、精算処理の実行態様はこれには限定されず、例えば、精算ボタンD60の操作が有効な状況（有効期間中）にて、精算ボタンD60がオフ→オンとなり、オンが所定時間以上継続した場合（精算ボタンD60を長押しした場合）に精算処理を実行し得るよう構成してもよい（図85乃至図87についても同様である）。

【0566】

構成1のように、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成することによって、遊技者が遊技を終了する際に、クレジットが0になったことを確認してすぐに離席したとしても、ベットされている遊技メダルの精算を忘れてしまうことが起こらないようにすることができる。特に、クレジット数が1～2枚等の少量である状況にて遊技を終了する場合は、遊技者が十分な遊技メダルを獲得できずに遊技を終了する可能性が相対的に高いため、遊技者の注意力も散漫になっている可能性がある。そのような場合にも、遊技者に意図しない不利益を生じないようにするために、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成しており、そのように構成されていることから、構成1においては、クレジット数表示装置D200に表示されているクレジット数が減算するよりも前に、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213、スタートランプD180、及び投入可能ランプD300が消灯するよう構成されている。

【0567】

<<構成2>>

次に、図84における構成2について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、マックスベットランプが点灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出される（払出が開始される）。その後、スタートランプD180が消灯すると共に、投入可能ランプD300が消灯する。その後、3ベットランプD213が消灯する。その後、2ベットランプD212が消灯する。その後、1ベットランプD211が消灯すると共に投入可能ランプD300が点灯する。尚、構成2においては、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【0568】

構成2のように、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、精算ボタンD60が操作された場合において、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213、スタートランプD180及び投入可能ランプD300の消灯よりも前のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が誤って精算ボタンを操作してしまった場合に、ベットされている遊技メダルのみが払い出されることとなり、遊技者はマックスベットボタンを再度操作してクレジットをベットしたため、マックスベットボタンが操作可能である旨をいち早く報知するよう構成することにより、遊技の進行をスムーズにすることができる。

【0569】

<<構成3>>

次に、図85における構成3について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ

→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D200に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D240から払い出されることとなる。また、精算ボタンD60から指を離したタイミングの後、3ベットランプD213→2ベットランプD212→1ベットランプD211の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D200の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプD300が点灯する。

【0570】

<<構成4>>

次に、図85における構成4について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD213が消灯する。その後、2ベットランプD212が消灯する。その後、1ベットランプD211が消灯すると共に投入可能ランプD300が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成4においては、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【0571】

構成4のように、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、投入可能ランプD300の点灯よりも後のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が3枚ベットした後に1枚ベットへの変更を所望した場合においては、精算ボタンD60を1回操作してベットされている3枚の遊技メダルを精算した後に、遊技メダルを1枚投入する又は1ベットボタンを操作することとなるため、そのような場合において、マックスベットランプよりも投入可能ランプD300を先に点灯させることで、遊技の進行をスムーズにすることができる。

【0572】

<<構成5>>

次に、図86における構成5について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213、スタートランプD180、及び投入可能ランプD300が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出される（払出が開始される）。その後、投入可能ランプD300が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成5においては、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【0573】

<<構成6>>

次に、図86における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベット

10

20

30

40

50

されており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が押下されて精算処理が開始したタイミングで、投入可能ランプD300が消灯する。その後、スタートランプD180が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D200に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D240から払い出されることとなる。また、精算ボタンD60が操作されたタイミングの後、3ベットランプD213→2ベットランプD212→1ベットランプD211の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D200の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出された後、投入可能ランプD300が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。

【0574】

<<構成7>>

次に、図87における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が押下されて精算処理が開始したタイミングで、マックスベットランプの点滅が開始し、スタートランプD180が消灯する。その後、投入可能ランプD300が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD213が消灯する。その後、2ベットランプD212が消灯する。その後、1ベットランプD211が消灯する。その後、投入可能ランプD300が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。尚、構成7においては、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【0575】

<<<<電源断のタイミングによる動作の相違>>>>

図88は、遊技機への給電と電源断とのタイミングによる主制御基板M及び副制御基板Sの動作を説明するタイミングチャートである。図88(a)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第1の態様を示すタイミングチャートであり、図88(b)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第2の態様を示すタイミングチャートである。

【0576】

第1の態様は、主制御基板Mのメインプログラムや、副制御基板Sのサブプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様である。一方、第2の態様は、主制御基板のメインプログラムや、副制御基板のサブプログラムの実行が開始されるよりも前に、電源断が発生する態様である。

【0577】

本例では、電源断は、遊技機への給電が停止した状態であり、遊技機の電源スイッチがオフになった状態や、電源ケーブルが抜けた状態や、電源ケーブルが断線した状態や、停電でもよい。遊技場において意図せずに給電が停止した場合なども含む。尚、電源断が発生したタイミングとは、遊技機への給電が停止したタイミングであり、遊技機の電源スイッチがオフになったタイミングであり、電源ケーブルが抜けたタイミングであり、電源ケーブルが断線したタイミングであり、停電が発生したタイミングである。また、本例における、「電源断の発生」とは、遊技機への電源供給（給電）が遮断されることであり、「電源断を検出する」とは、遊技機が電源断の発生を検出することである。

【0578】

図88(a)及び図88(b)において、 $\Delta T1$ は、給電の開始から電源断が発生した後主制御基板Mへの供給電圧がローレベル（オフレベルと称することがある）に到達するまでの時間であり、 $\Delta T2$ は、給電の開始から主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達するまでの時間であり、 $\Delta T3$ は、電源断が発生したタイミングから主制御基板Mへの供給電圧がローレベルになるまでの時間であり、 $\Delta T4$ は、主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間であり、 $\Delta T5$ は、主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間である。ここで、 $\Delta T5 < \Delta T1$ 、 $\Delta T2 < \Delta T3$ 、 $\Delta T5 > \Delta T3$ 、 $\Delta T4 < \Delta T5$ という関係が成立する。

10

【0579】

<<<第1の態様>>>

<<電源の状態の変化>>

時刻 $t1$ で遊技機の給電が開始され、時刻 $t3$ で電源断が発生し遊技機への給電が停止する。

【0580】

<<主制御基板の動作>>

<電源供給ユニットEから主制御基板に供給される電源電圧>

前述したように、時刻 $t1$ から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットEは、時刻 $t1$ から主制御基板に給電を開始する。電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻 $t1$ ）から供給レベル（時刻 $t2$ ）まで増加し、時刻 $t2$ から供給レベルで一定となる。尚、同図においては、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にばらつきが生じ得よう（ランダムとなるよう）構成してもよい。また、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にはばらつきが生じるよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。尚、そのように構成した場合においても、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最小値（最小時間）は、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最大値（最大時間）よりも長時間となるよう構成することが好適である。

20

30

【0581】

その後、時刻 $t3$ で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻 $t3$ ）から維持レベル（時刻 $t4$ ）まで徐々に低下し、時刻 $t4$ から維持レベルで略一定となる。電源供給ユニットEには、コンデンサから構成されるバックアップ電源を有し、電源断が生じた場合でも、電源供給ユニットEは、一定の時間（時刻 $t4$ ～時刻 $t5$ ）に亘って略一定の電源電圧（維持レベル）を出力することができる（維持レベルの電圧が供給されている状況にて電源断時処理が実行されることとなる）。本例では、電源断時処理の実行開始（電源断を検出して）から維持レベルを保つ時間（時刻 $t4$ から時刻 $t5$ までの時間）は、最低でもタイマ割り込み処理を20回実行できる分の時間（タイマ割り込み時処理（図32）を20回呼び出して実行できる時間）担保できるよう構成されている。なお、同図においては、時刻 $t4$ から時刻 $t5$ までの時間を、最低でもタイマ割り込み処理を20回実行できる分の時間としているが、時刻 $t3$ から時刻 $t5$ までの時間、換言すると、遊技機への電源供給が遮断（電源断が発生）してから電源断時処理を実行できなくなるまでの時間が、最低でもタイマ割り込み処理を20回実行できる分の時間となるよう構成してもよい。

40

【0582】

その後、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、時刻 $t5$ から徐々に低下し、時刻 $t6$ でオフレベルとなる。

50

【0583】

<メインプログラムの起動>

主制御基板で実行されるメインプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 t_2 から ΔT_5 まで経過した時刻 t_a から起動する。このメインプログラムの実行により、前述した図13に示した主制御基板START（電源投入）の処理が実行される。

【0584】

前述したように、図13のステップ1014の判断処理で、設定キースイッチがオフである場合には、ステップ1016～1022、1036～1046及び1300の処理が実行され、ステップ1040の処理によって、タイマ割り込みが起動される。

【0585】

また、図13のステップ1014の判断処理で、設定キースイッチがオンである場合には、ステップ1028～1034及び1100の処理が実行される。

【0586】

<タイマ割り込みの起動>

設定キースイッチがオフである場合には、図13のステップ1040の処理によってタイマ割り込みが起動され、設定キースイッチがオンである場合には、図14のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動される。タイマ割り込みが起動された後には、所定の周期 T 毎に、図32に示すタイマ割り込み処理が呼び出されて実行される。タイマ割り込みが実行される周期 T は、1.8 msecである。

【0587】

<電源断の発生の検知>

電源断が発生し、電圧の低下が進行して一定の電圧まで低下した場合は電源供給ユニットEから電源断検知信号が出力される。主制御基板Mは、電源断検知信号が入力される入力ポートを有する。電源断検知信号は、電源断が発生していない場合には、ハイレベルの信号であり、電源断が発生している場合には、ローレベルの信号である。主制御基板Mは、入力ポートから読み出したデータが、ハイレベルの信号であるか又はローレベルの信号であるかによって、電源断の発生の有無を判断することができる。

【0588】

本例では、主制御基板Mは、図32のステップ1604の判断処理で電源断を検知する。具体的には、主制御基板Mは、連続する2回のタイマ割り込み処理において、2回とも入力ポートから読み出したデータがローレベルの信号である場合に電源断が発生したと判断する。

【0589】

このように、本例では、連続する2回のタイマ割り込み処理によって電源断の発生を検知する。したがって、図13のステップ1040の処理や、図14のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断が発生した場合には、電源断の発生を検知することができる。一方、タイマ割り込みが起動されるよりも前に電源断が発生した場合には、電源断の発生を検知することができない可能性がある。

【0590】

このように、メインプログラムの実行が開始された後に電源断が発生し、図13のステップ1040の処理や図14のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断が発生した場合には、割り込み処理によって電源断が発生したことを検出することができる。電源断が発生したことを検出したときには、図36に示す電源断時処理を実行することができる。

【0591】

<<副制御基板の動作>>

<サブプログラムの起動>

副制御基板Sで実行されるサブプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 t_2 から ΔT_4 が経過した時刻 t_b から起動する。このサブプログラムの実行により、前述した図38に示したサブ側プログラム開始処理が実行される。なお、 ΔT_4 は、前述した ΔT_5 より

10

20

30

40

50

も短く、副制御基板 S を主制御基板 M よりも先に起動させることで、副制御基板 S は、主制御基板 M から送信されるコマンドを取りこぼすことなく受信することができる。尚、同図においては、主制御基板 M に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングと、副制御基板 S に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングとを、同一の時刻 t_b として図示しているが、主制御基板 M に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間と副制御基板 S に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間とが相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも、主制御基板 M に給電を開始してから主制御基板 M のメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板 S に給電を開始してから副制御基板 S のサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適であり、主制御基板 M 側の電源電圧が供給レベルに到達してから主制御基板 M のメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板 S 側の電源電圧が供給レベルに到達してから副制御基板 S のサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適である。

10

【0592】

<<<第2の態様>>>

図88(b)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第2の態様を示すタイミングチャートである。第2の態様は、主制御基板 M で実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する態様である。すなわち、電源供給ユニット E から副制御基板 S に供給される電源電圧が供給レベルになった時刻 t_2 から ΔT_5 まで経過するよりも前の時点で電源断が発生する態様である。

20

【0593】

このように、第2の態様では、メインプログラムの実行が開始されるよりも前の時点で（タイマ割り込みが起動する前の時点で）電源断が発生するため、メインプログラムによって電源断が発生したことを検出することができず、図36に示す電源断時処理が実行されることなく、電源断により遊技機は停止する（供給電圧がローレベルに到達する）。

【0594】

<<主制御基板の動作>>

<電源供給ユニット E から主制御基板に供給される電源電圧>

時刻 t_1 から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニット E は、時刻 t_1 から主制御基板 M に給電を開始する。電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧は、オフレベル（時刻 t_1 ）から供給レベル（時刻 t_2 ）まで増加し、時刻 t_2 から供給レベルで一定となる。

30

【0595】

その後、時刻 t_{13} で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧は、供給レベル（時刻 t_{13} ）から維持レベル（時刻 t_{14} ）まで徐々に低下し、時刻 t_{14} から維持レベルで略一定となる。その後、電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧は、時刻 t_{15} から徐々に低下し時刻 t_{16} でオフレベルとなる。なお、説明の都合上、維持レベルで略一定としているが、実際は電源断の発生から電圧レベルは徐々に低下し続けており、動作が保証可能な電圧レベル（動作保証電圧レベル）を下回り、その後電圧レベルが 0 となる。つまり実際は、電源断を検知してから動作保証電圧レベルを下回るまでが 20 割り込み以上となるように設計している。なお、電源断が発生してから動作保証電圧レベルを下回るまでが 20 割り込み以上となるように設計してもよい。

40

【0596】

このように、第2の態様では、電源断が発生した後にメインプログラムの実行が開始されることとなるが、図13のステップ1040の処理や図14のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動されるよりも前に、電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧がオフレベルとなるよう構成されている。なお、メインプログラムが起動する直前のタイミング（例えば、タイマ割り込み処理1回分の時間が経過するとメインプログラムが起動するタイミング）で電源断が発生した場合は、タイマ割り込み処理を

50

起動可能であり、電源断処理を問題なく実行できる。

【0597】

尚、同図においては、第1の態様と第2の態様とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な構成としては、

(1) 主制御基板Mに給電を開始した直後(例えば、主制御基板Mに給電を開始してからタイマ割り込み処理を1回実行する時間経過後)に電源断が発生

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる(メインプログラムの実行が開始されないこととなる)

(2) 主制御基板Mに給電を開始

→電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧が供給レベルに到達した直後(例えば、主制御基板Mに供給される電源電圧が供給レベルに到達してからタイマ割り込み処理を1回実行する時間経過後)に電源断が発生

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる(メインプログラムの実行が開始されないこととなる)
上記のように構成してもよい。

【0598】

<<<設定キースwitchの状態と給電状態との関係>>>

図89(a)は、第1の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図89(b)は、第2の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

【0599】

<<第1の態様での設定キースwitchの状態と給電状態との関係>>

<状態1>

まず、図89(a)の状態1では、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態、又は遊技が実行可能な状態になっており、設定キースwitchは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【0600】

<状態2>

状態2では、設定キースwitchが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図36の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【0601】

<状態3>

状態3では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースwitchが操作されて「オン」に切り替えられる。

【0602】

<状態4>

次に、状態4では、設定キースwitchが「オン」となった状態で、電源が供給されることで、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図13の主制御基板START(電源投入)処理が実行される。前述したように、第1の態様では、メインプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様であり、電源断が発生する(次の状態5)よりも前に、図13の主制御基板START(電源投入)処理を実行することができる。

【0603】

前述した図13のステップ1014の判断処理では、設定キースwitchは、オンであると判断されて、ステップ1028~1034の処理が実行されて、ステップ1100で設定変更装置制御処理が呼び出されて実行され、通常状態から設定変更モードに移行する。なお、この設定変更装置制御処理で、図14に示すステップ1102の処理によって、記憶領域が初期化される。このように、設定キースwitchが「オン」である状態で、「給電状態」が「オン」となった場合には、設定変更モードに移行することとなり、その後設定変

更スイッチやスタートレバーを操作することにより設定値の変更が可能となっている。また、図32のステップ1622の処理によって、設定変更開始コマンドが副制御基板Sに送信されることにより、副制御基板S側にて設定変更モード中である旨の報知が可能となっている。

【0604】

<状態5>

次に、設定変更モードであるときであり、設定変更装置制御処理が実行されている状態で、電源断が生じると、「給電状態」は「オフ」に変化する。電源断が生じたことで、図36の電源断時処理が呼び出され実行され、ステップ1902の処理によって、設定変更装置制御処理（設定変更モード）で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【0605】

<状態6>

状態6では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースwitchが操作されて、設定キースwitchが「オフ」に切り替えられる。

【0606】

<状態7>

状態7では、設定キースwitchが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図13の主制御基板START（電源投入）処理が実行される。図13のステップ1014の判断処理では、設定キースwitchは、「オフ」であると判断されて、ステップ1022の処理が実行される。このステップ1022の処理によって、状態5で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地の処理から実行が開始される。前述したように、状態5で記憶領域に保存された戻り番地は、設定変更装置制御処理における次に実行すべき処理の番地であり、復帰することによって、設定変更装置制御処理の処理が直ちに実行される。このように、第1の態様では、通常状態にて電源供給がオフとなり、電源供給がオフである状況にて設定キースwitchをオンにして電源供給をオンにすることで設定変更モードに移行することが設定変更モードに移行する場合の基本的な作用となっているが、設定変更モード中にて電源供給をオフにし、設定キースwitchをオフにしてから電源供給をオンにした場合にも、戻り番地として設定変更モードが記憶されているため設定変更モード中となるよう構成されている。このように構成することにより、設定変更モード中に電源断が発生した（例えば、遊技場が停電になった等）場合にも、電源断発生前の状態に戻ることができ、遊技機の異常な動作を発生し難くすることができる。

【0607】

<<第2の態様での設定キースwitchの状態と給電状態との関係>>

<状態1>

図89(b)の状態1は、第1の態様と同様に、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態や、遊技が実行可能な状態であり、設定キースwitchは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【0608】

<状態2>

状態2も、第1の態様と同様に、設定キースwitchが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図36の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【0609】

<状態3>

状態3では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースwitchが操作されて「オン」に切り替えられる。

【0610】

<状態4>

状態 4 では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。

【0611】

<状態 5>

状態 5 では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源断が発生して、「給電状態」は「オフ」に切り替わる。前述したように、第 2 の態様では、主制御基板 M で実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する。したがって、第 2 の態様では、「給電状態」は、一旦、「オン」になるが（状態 4）、状態 4 に係る「給電状態」が「オン」となった直後（例えば、タイマ割り込み処理を 1 回実行する時間の経過後）に「給電状態」は「オフ」に切り替わる。換言すると、図 13 の主制御基板 S T A R T（電源投入）処理が実行される前（又は、タイマ割り込みを起動する前）に、電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧がオフレベルとなる（状態 5）。このため、設定変更装置制御処理が実行されることはなく、記憶領域に記憶されている戻り番地は変更されず、状態 2 で保存された戻り番地がそのまま記憶領域に保存されている。

【0612】

<状態 6>

次に、状態 6 では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【0613】

<状態 7>

状態 7 では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図 13 の主制御基板 S T A R T（電源投入）処理が実行される。図 13 のステップ 1014 の判断処理では、設定キースイッチは、オフであると判断されて、ステップ 1022 の処理が実行される。このステップ 1022 の処理によって、状態 2 で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地から実行が開始される。前述したように、状態 2 で記憶領域に保存された戻り番地は、通常状態で次に実行すべき処理の番地であり、通常状態で次に実行すべき処理が実行される。このように、第 2 の態様では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、「給電状態」が「オン」となった場合においても、主制御基板 M のメインプログラムが実行される前に電源供給が「オフ」となった場合には、その後、設定キースイッチが「オフ」となってから電源供給が「オン」となっても、設定変更モードには移行しないよう構成されている。第 2 の態様のよう構成することにより、遊技機の電源投入直後に電源断が発生した場合に、設定変更モードに移行させてしまうと遊技機に意図しない不具合が発生してしまう可能性があるため、設定キースイッチがオンであっても設定変更モードに移行しないよう構成することができ、より不具合が生じ難い遊技機を構成することができる。

【0614】

<<<メダルの付与の制御及び払出音の出力制御>>>

前述したように、小役に入賞した場合（小役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合）には、入賞した小役に対応する払出し枚数のメダルが遊技者に付与される。

【0615】

<<メダル付与の処理>>

メダルを付与する処理には、クレジット数として加算して付与する処理と、実際に遊技メダルを遊技機外に払い出して付与する処理とがある。

【0616】

<クレジット数の加算処理>

主制御基板 M の C P U C 100 は、現在のクレジット数が最大貯留数未満（例えば、50 未満）であるときには、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。このクレジット数の加算処理は、主制御基板 M の C P U C 100 の演算処理により実行される。

【0617】

＜遊技メダルの払い出し処理＞

主制御基板MのCPUC100は、現在のクレジット数が最大貯留数を超えたときには、ホッパH40を駆動してメダル払出装置Hからメダルを払い出すことでメダルを付与する。メダル払出装置Hからの払い出し処理は、主制御基板MからホッパH40に駆動信号を出力することで実行される。

【0618】

＜＜メダル付与の態様＞＞

現在のクレジット数と付与するメダルの数とに応じて、クレジット数の加算処理のみの態様と、遊技メダルの払い出し処理のみの態様と、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する（クレジット数の加算処理とメダルの払い出し処理とのいずれも実行する）態様との3種類の態様がある。

10

【0619】

＜クレジット数の加算処理のみの態様＞

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合には、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払い出し枚数に応じてクレジット数を加算する。払い出し枚数を加算しても最大貯留数に達しない場合には、クレジット数の加算処理のみで、メダル付与の処理は終了する。

【0620】

＜クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する態様＞

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合に、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払い出し枚数に応じてクレジット数を加算する。主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達した場合には、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板MのCPUC100は、払い出し枚数からクレジットの加算分を減じた残りの枚数の遊技メダルを、ホッパH40を駆動してメダル払出装置Hから払い出す。クレジットの加算分と、メダル払出装置Hから払い出した遊技メダルの数との総和が、入賞した小役に対応する払出枚数である。

20

【0621】

このように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する場合には、主制御基板MのCPUC100は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。

30

【0622】

＜遊技メダルの払い出し処理のみの態様＞

現在のクレジット数が既に最大貯留数となっている場合には、主制御基板MのCPUC100は、ホッパH40に駆動信号を出力してメダル払出装置Hから払出枚数分の遊技メダルを払い出す。

【0623】

＜＜具体例＞＞

例えば、図90に示すように、現在のクレジット数が47であるときに、払出枚数5枚のメダルを遊技者に付与する場合には、まず、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数を1つずつ加算する。具体的には、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数を48、49、50と増やす。図90に示す例では、クレジット表示装置に表示されているクレジット数が、47→48（1枚目（時刻t1））→49（2枚目（時刻t2））→50（3枚目（時刻t3））と変化する。クレジット数が50となることで、最大貯留数（50枚）に達し、これ以上は、クレジットを増やすことができない。

40

【0624】

次に、主制御基板MのCPUC100は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替え、ホッパH40に駆動信号を出力し、払い出し枚数5枚から、クレジットの加算分の3枚を減じた残りの2枚をメダル払出装置Hから払い出す。

【0625】

50

図 90 に示す例では、主制御基板 M の CPU C100 は、時刻 t_4 でホッパ H40 に駆動信号を出力して払出処理を開始する。時刻 t_4 ～時刻 t_5 で 4 枚目の遊技メダルが払い出され、時刻 t_6 ～時刻 t_7 で 5 枚目の遊技メダルが払い出される。主制御基板 M の CPU C100 は、メダル払出装置 H から払い出されたメダルの数を計数しており、時刻 t_7 で 5 枚目の遊技メダルが払い出されたことを検出して払い出し処理を終了する。

【0626】

<<各種時間>>

<クレジット数の加算処理の単位処理時間及び遊技メダルの払い出し処理の単位処理時間>
主制御基板 M の CPU C100 によるクレジットの加算処理では、クレジット数 m からクレジット数 $m+1$ に増やすのに単位処理時間 a を要する。例えば、図 90 に示すように、クレジット数 48 (1 枚目) からクレジット数 49 (2 枚目) に増やすのに、時刻 t_2 - 時刻 $t_1 = a$ を要し、クレジット数 49 (2 枚目) からクレジット数 50 (3 枚目) に増やすのに、時刻 t_3 - 時刻 $t_2 = a$ を要する。クレジットの加算処理において、単位処理時間 a は略一定である。

10

【0627】

また、メダル払出装置 H から遊技メダルを払い出す処理では、 n 枚目の遊技メダルの払い出しから $n+1$ 枚目の遊技メダルの払い出しまでに単位処理時間 c を要する。例えば、図 90 に示すように、4 枚目の遊技メダルの払い出しから 5 枚目の遊技メダルの払い出しまでに、時刻 t_6 - 時刻 $t_4 = c$ を要する。遊技メダルの払い出し処理において、単位処理時間 c は略一定である。

20

【0628】

1 つの単位処理時間 a は、連続する 2 つの加算処理のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間 a は、47 から 48 への (1 枚目の) 加算処理のタイミング (時刻 t_1) と 48 から 49 への (2 枚目の) 加算処理のタイミング (時刻 t_2) との差や、48 から 49 への (2 枚目の) 加算処理のタイミング (時刻 t_2) と 49 から 50 への (3 枚目の) 加算処理のタイミング (時刻 t_3) との差である。

【0629】

また、1 つの単位処理時間 c は、連続する 2 つの払出処理の開始のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間 c は、5 枚目の処理の開始のタイミング (時刻 t_6) と 4 枚目の加算処理の開始のタイミング (時刻 t_4) との差である。このように、単位処理時間 a 及び c は一定の周期となるように規定すればよい。なお、以下の規定内容及び図 90 にて図示した構成はすべて、メダル払出装置 H 内に遊技メダルが十分貯留されており、ディスク D50 のすべての溝に遊技メダルが載置されている状況にて遊技メダルを払い出す場合を例示している。

30

【0630】

なお、 t_4 や t_6 などの払出処理の開始のタイミングとしては、

(1) t_4 を 4 枚目の遊技メダルの払い出しによって、第 1 払出センサ H1 がオン→オフとなるタイミング、 t_6 を 5 枚目の遊技メダルの払い出しによって、第 1 払出センサ H1 がオン→オフとなるタイミングとする、

(2) t_4 を 4 枚目の遊技メダルの払い出しによって、第 2 払出センサ H2 がオフ→オンとなるタイミング、 t_6 を 5 枚目の遊技メダルの払い出しによって、第 2 払出センサ H2 がオフ→オンとなるタイミングとする、

40

(3) t_4 を 4 枚目の遊技メダルの払い出しによって、第 2 払出センサ H2 がオン→オフとなるタイミング、 t_6 を 5 枚目の遊技メダルの払い出しによって、第 2 払出センサ H2 がオン→オフとなるタイミングとする、

(4) t_4 を 4 枚目の遊技メダルの払い出しによって、第 1 払出センサ H1 がオフ→オンとなるタイミング、 t_6 を 5 枚目の遊技メダルの払い出しによって、第 1 払出センサ H1 がオフ→オンとなるタイミングとする、

(5) t_4 を 4 枚目の払い出しとなる遊技メダルの一部がディスク H50 の外部に払い出されたタイミング、 t_5 を 5 枚目の払い出しとなる遊技メダルの一部がディスク H50 の

50

外部に払い出されたタイミングとする、

(6) t_4 を4枚目の払い出しとなる遊技メダルの全部がディスクH50の外部に払い出されたタイミング、 t_5 を5枚目の払い出しとなる遊技メダルの全部がディスクH50の外部に払い出されたタイミングとする、

(7) 遊技メダル1枚の払い出し毎に払出処理を実行するよう構成した場合において、 t_4 を4枚目の払出処理の開始タイミング、 t_6 を5枚目の払出処理の開始タイミングとする、

上記のように構成してもよい。なお、第1払出センサH1及び第2払出センサH2の詳細については後述することとする。また、上述したような各種時間値やタイミングはあくまで設計値であるため、実際に遊技機が稼働している状況においては、多少のブレが生じる場合があり、そのような場合においても、本例に詳述している時間値の比較、タイミングの比較などは設計値を比較したものであることを補足しておく。また、上述したいずれの構成を採用したとしても、後述する時間値の比較は成立するよう構成できることを補足しておく。

【0631】

<クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理への切り替え時間 e >

前述したように、クレジット数が最大貯留数に達するまでクレジット数を加算し、払出枚数の全てを付与していない場合には、遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板MのCPU100が、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替えるのに切り替え時間 e を要する。

【0632】

<<時間の比較>>

【0633】

<単位処理時間 a と単位処理時間 c >

前述した単位処理時間 a は、単位処理時間 c と相違する。単位処理時間 a は、主制御基板MのCPU100の演算処理によって定まる時間であり、単位処理時間 c は、主制御基板MのCPU100の演算処理に要する時間と、メダル払出装置Hの駆動に要する時間との双方からなる。単位処理時間 c を単位処理時間 a よりも長くすることができる。このようにすることで、メダル払出装置Hの駆動時間も含めて的確に払出の制御をすることができる。

【0634】

尚、前述したように、メダル払出装置Hの駆動に要する時間を調整することで、単位処理時間 c を単位処理時間 a と等しくすることもできる。このようにすることで、払出処理を迅速にすることができる。

【0635】

<切り替え時間 e >

切り替え時間 e は、単位処理時間 a と相違する。切り替え時間 e を単位処理時間 a よりも長くすることができる。切り替え時間 e を長くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に安定して切り替えることができ、主制御基板MのCPU100の演算処理からホッパH40の駆動に円滑に切り替えることができる。

【0636】

また、切り替え時間 e を単位処理時間 a よりも短くすることもできる。切り替え時間 e を短くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に迅速に切り替えることができ、遊技メダルの払い出し処理を早めに終了することで、次の遊技を直ちに開始することで、遊技メダルの消費を増し、遊技場の利益を高めることができると共に、遊技機の稼働効率を高めることができる。

【0637】

このように、切り替え時間 e を単位処理時間 a と相違させることで、遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、払出しが一定の周期とは異なり、遊技メダルのメダル受け皿への払い出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【0638】

切り替え時間 e を単位処理時間 a と一致させることもできる。切り替え時間 e を単位処理時間 a と一致させた場合には、一定の周期でメダルを遊技者に付与することができ、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等のメダルの付与であることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【0639】

<<遊技媒体付与音の出力>>

主制御基板 M の $CPUC100$ は、クレジットの加算処理を開始するときに（時刻 $t1$ ）、払い出し開始コマンドを副制御基板 S に出力する。副制御基板 S は、この払い出し開始コマンドを受信したことを契機にして、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を開始する。

【0640】

また、主制御基板 M の $CPUC100$ は、遊技メダルの払い出しが終了するときに（時刻 $t7$ ）、払い出し終了コマンドを副制御基板 S に出力する。副制御基板 S は、この払い出し終了コマンドを受信したことを契機にして、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を終了する。前述したように、主制御基板 M の $CPUC100$ は、メダル払出装置 H から払い出された遊技メダルの数を計数しており、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを遊技者に付与したか否かを判断する。主制御基板 M の $CPUC100$ は、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを付与したと判断したときには、払い出し終了コマンドの副制御基板 S への出力を終了して、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を終了する。尚、遊技媒体付与音を一定の周期のサウンドを繰り返し再生する（出力する）ような態様とした場合には、払い出し終了コマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングにて即座に遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよいし、払い出し終了コマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングにて出力している遊技媒体付与音の周期が終了したタイミングにて遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよい。

【0641】

遊技媒体付与音は、単位付与音データを少なくとも1回再生することでスピーカ $S20$ から出力される音である。単位付与音データは、副制御基板 S の RAM に予め記憶されている。図90に示すように、単位付与音データの1回分の再生時間は d であり、副制御基板 S の CPU は、単位付与音データを RAM から読み出し、払い出し開始コマンドを受信したときから払い出し終了コマンドを受信するまでの間に亘って、単位付与音データを複数回繰り返し再生することで、遊技媒体付与音をスピーカ $S20$ から出力する。

【0642】

<第1の態様>

図90に示す遊技媒体付与音の第1の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間 d 毎に繰り返し再生する態様である。このように再生することで、一定の周期で遊技媒体付与音が出力される。前述したように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える場合であっても、遊技媒体付与音が一定の周期で出力されるため、払出について遊技者に違和感を感じさせず、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等の価値を付与していることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【0643】

<第2の態様>

また、図90に示す遊技媒体付与音の第2の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間 d 毎に再生し、クレジット数の加算処理が終了した後に時間 f だけ単位付与音データを再生し、その後、時刻 $t4$ で遊技メダルの払い出し処理の開始とともに、改めて単位付与音データの再生を開始する態様である。遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、遊技媒体付与音が一定の周期とは異なるタイミングで出力されるため、遊技メダルのメダル受け皿への払出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与

10

20

30

40

50

えることができる。

【0644】

なお、メダル払出装置Hから遊技メダルを払い出している最中に、ホッパH40の遊技メダルがなくなり、ホッパエラーが発生した場合（例えば、ステップ1279の処理にてYesと判定した場合）には、副制御基板Sは、遊技媒体付与音の出力を停止し、ホッパエラーが発生したことを示す音声の出力する。ホッパH40に遊技メダルが供給され、払出可能な状態になると、主制御基板Mは、改めて払い出し開始コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sは、遊技媒体付与音の出力を開始する。尚、これには限定されず、ホッパエラーが発生した場合にも遊技媒体付与音は継続して出力されることとなるが、遊技媒体付与音の音量をホッパエラーが発生したことを示す音声の音量と比較して小さい音量にて出力（音量＝0としてもよい）し、ホッパエラーが解除されることにより、ホッパエラーが発生したことを示す音声の出力を終了すると共に、遊技媒体付与音の音量を元に戻すよう構成してもよい。

10

【0645】

<<<基板における集積回路の配置>>>

図91は、主制御基板Mに実装されている各種の電子部品の配置を示す正面図である。図92は、主制御基板Mに実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

【0646】

主制御基板Mは、略板状で長方形形状のプリント基板MPを有する。プリント基板MPの表側には、主に、CPUC100、IC、抵抗、コネクタなどが実装され、プリント基板MPの裏側には、主に、導体による回路パターンが形成されている。主制御基板M（プリント基板MP）は、互いに平行で長手方向に沿った2つの長手端部ML1及びML2と、互いに平行で短手方向に沿った2つの短手端部MS1及びMS2とからなる長方形形状を有する。

20

【0647】

本例では、主制御基板Mは、遊技機の筐体内で立設するように取り付けられる。主制御基板Mが、立設して取り付けられたときには、長手端部ML1及びML2が水平方向に沿って配置され、短手端部MS1及びMS2が鉛直方向に沿って配置される。長手端部ML1は上側に位置し、長手端部ML2は下側に位置する。また、プリント基板MPの表側から見て、短手端部MS1は、短手端部MS2よりも左側に位置し、短手端部MS2は、短手端部MS1よりも右側に位置する。

30

【0648】

以下では、長手端部ML1側を上側と称し、長手端部ML2側を下側と称し、短手端部MS1側を左側と称し、短手端部MS2側を右側と称する。

【0649】

<CPUC100>

CPUC100は、長尺な形状を有し、長手方向の長さはCLLであり、短手方向の長さはCSLである。CPUC100は複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。CPUC100がプリント基板MPに取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、CPUC100をプリント基板MPに取り付ける作業では、CPUC100に所望の動作をさせるべく、CPUC100を適正な向きに取り付ける必要がある。CPUC100の第1番目のピン（図91に示す1P）をCPUC100を配置するための基準ピンとしている。CPUC100の本体部には、第1番目のピン（1P）を視認するためのマークが形成されたり、CPUC100の向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

40

【0650】

本例では、CPUC100の長手方向が、主制御基板Mの長手方向と一致するように（平行となるように）、CPUC100はプリント基板MPに取り付けられる。本例では、図91に示すように、CPUC100の第1番目のピンが左下側に位置するようにCPUC

50

１００を配置することで、ＣＰＵＣ１００を、後述するＩＣの向きと揃えて配置することになり、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業の際に、ＣＰＵＣ１００の向きを間違えて取り付けるミスを低減することができる。

【０６５１】

さらに、一般的に、ＣＰＵＣ１００の本体部には、型番やメーカ名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、ＣＰＵＣ１００の長手方向に沿って第１番目のピン側から離隔するように印字されている。ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられた状態で、型番やメーカ名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、ＣＰＵＣ１００の第１番目のピンが左下側に位置するようにＣＰＵＣ１００を配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやすい向きでＣＰＵＣ１００を配置することができる。

10

【０６５２】

なお、ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、ＣＰＵＣ１００のピンの番号は、プリント基板ＭＰの表側から見て、第１番目のピン（１Ｐ）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

【０６５３】

<ＩＣ>

プリント基板ＭＰの表側には、各種のＩＣ（集積回路）も取り付けられている。ＩＣは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＩＬＬであり、短手方向の長さはＩＳＬである。ＣＰＵＣ１００と同様に、ＩＣも複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、ＩＣをプリント基板ＭＰに取り付ける作業においても、ＩＣに所望する動作をさせるべく、ＩＣを適正な向きに取り付ける必要がある。このため、ＩＣの第１番目のピン（図９１に示す１Ｐ）もＩＣを配置するための基準ピンとしている。ＩＣの本体部には、第１番目のピン（１Ｐ）を視認するためのマークが形成されたり、ＩＣの向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

20

【０６５４】

本例では、ＩＣの長手方向が、ＣＰＵＣ１００の長手方向や主制御基板Ｍの長手方向と一致するように（平行となるように）、ＩＣはプリント基板ＭＰに取り付けられる。さらに、ＩＣの第１番目のピンが左下側に位置するようにＩＣをプリント基板ＭＰに配置している。このように、ＩＣの第１番目のピンが、常に左下側に位置するようにＩＣを配置することで、全てのＩＣの向きを揃えて配置することになり、ＩＣをプリント基板ＭＰに取り付ける作業の際に、ＩＣの向きを間違えて取り付けるようなミスを低減することができる。

30

【０６５５】

さらに、一般的に、ＩＣの本体部には、型番やメーカ名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、第１番目のピン側からＩＣの長手方向に沿って離隔するように印字されている。ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられている状態で、ＩＣの型番やメーカ名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、ＩＣの第１番目のピンが左下側に位置するようにＩＣを配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやすい向きになるようにＩＣを配置することもできる。

40

【０６５６】

なお、ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、ＩＣのピンの番号は、プリント基板ＭＰの表側から見て、第１番目のピン（１Ｐ）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

【０６５７】

<抵抗>

プリント基板ＭＰの表側には、各種の抵抗も取り付けられており、他の電子部品と電氣的接続が形成されている。ＩＣは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＲＬＬであり、短

50

手方向の長さは RSL である。

【0658】

<コネクタ>

プリント基板MPの表側には、コネクタも取り付けられており、他の電子部品と電氣的接続が形成されている。主制御基板Mは、コネクタを介して副制御基板Sなどに接続され、各種の信号を送受信することができる。

【0659】

<CPUC100とICとの間隔>

図91の破線で示すように、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR1の内側には、抵抗のみが配置され、ICは配置されていない。所定の範囲CSR1は、CPUC100の外周CORからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくともCPUC100の短手方向の長さCSLにすることができる。ICには、各種の電流（時間的に変化する電流などであり、例えば、高周波信号）が流れ、ICがノイズの発生源となり得るため、CPUC100の動作に影響を与える可能性がある。このように、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR1の内側にICを配置しないことで、ICをCPUC100からある程度の距離（例えば、長さCSL）だけ離隔した位置に配置し、ICから発せられるノイズを、CPUC100の動作に影響させないようにできる。

【0660】

また、CPUC100の外周CORからの所定の長さを、少なくとも抵抗の長手方向の長さRLにしてもよい。抵抗には電流が流れるため、抵抗が熱源となり得るため、CPUC100の動作に影響を与える可能性がある。このため、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR1の内側に、抵抗を配置しないようにすることで、抵抗をCPUC100からある程度の距離（例えば、長さRL）だけ離隔した位置に配置し、抵抗から発せられる熱を、CPUC100の動作に影響させないようにできる。

【0661】

<CPUC100の高さとICの高さと他の部品の高さとの関係>

図92は、図91に示した各種の電子部品の高さを示す側面図である。この図92に示すように、CPUC100の高さCHTが最も高く、次に、ICの高さIHTが高く、抵抗の高さRHTが最も低い。図91に示すように、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR2の内側には、CPUC100の高さCHT未満の部品のみが配置される。所定の範囲CSR2は、CPUC100の外周CORからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、抵抗の長手方向の長さRLにすることができる。

【0662】

CPUC100をプリント基板MPに取り付ける作業では、取り付け用具（図示せず）が用いられる。取り付け用具は、取り付け用具の先端部でCPUC100を挟持してプリント基板MPに近づけて取り付けられる用具である。取り付け用具の先端部でCPUC100を挟持する構造であるため、CPUC100が挟持されているときには、CPUC100の周囲に取り付け用具の先端部が配置される。このため、CPUC100を取り付けるときには、取り付け用具の先端部もプリント基板MPに近づけざるを得ず、取り付け用具の先端部が他の電子部品と干渉しないように、取り付け用具の先端部のための空間を確保する必要がある。

【0663】

このため、CPUC100がプリント基板MPに取り付けられる位置の周辺の領域CSR2には、CPUC100の高さCHT未満の部品のみを配置する。このようにすることで、取り付け用具の先端部がプリント基板MPに最も近づいた状態であっても、取り付け用具の先端部が他の部品と干渉することはない。領域CSR2は、CPUC100の外周CORからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくとも抵抗の長手方向の長さRLにすることができる。

【0664】

尚、CPUC100の高さCHT未満の部品のみを配置するのは、CPUC100がプリ

10

20

30

40

50

ント基板MPに取り付けられる位置の周辺の領域のみとし、プリント基板MPにおけるCPUC100がプリント基板MPに取り付けられる位置の周辺の領域外には、CPUC100の高さCHT以上の部品が取り付けられるよう構成してもよいし、プリント基板MPに取り付けられるすべての部品がCPUC100の高さCHT未満の部品となるよう構成してもよい。

【0665】

このように、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR2の内側には、CPUC100の高さCHTよりも低い電子部品のみを配置することで、取り付け用具の先端部を近づけられる空間を確保することができ、取り付け用具を用いても、他の電子部品に損傷を与えることなく、CPUC100をプリント基板MPに取り付けることができる。

10

【0666】

なお、前述した例では主制御基板Mを一例として説明したが、副制御基板Sや扉基板Dや回胴基板Kや電源基板Eなど、CPUやICなどの電子部品が搭載される基板の全てに適用することができる。

【0667】

<<<AT抽選に関する構成>>>

次に、図93を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なAT状態移行制御処理の構成について詳述する。尚、同図に例示する構成は、ATを有するよう構成した場合においては、上述したすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【0668】

20

はじめに、図93は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1401-1で、主制御基板MのCPUMCは、現在のATに関する状態はAT抽選可能な状態であるか否かを判定する。尚、同図においては、低確率状態や高確率状態等のAT抽選に当選する確率の異なる複数の遊技状態は有しておらず、例えば、本実施形態における高確率状態等の1の遊技状態においてのみAT抽選を実行し得るよう構成されている。また、本実施形態との相違点として、BBの当選に基づいてAT抽選は実行しないよう構成されている。

【0669】

ステップ1401-1でYesの場合、ステップ1401-2で、主制御基板MのCPUMCは、AT抽選種別として「2」をセットし、所定のRAM領域に一時記憶する。ここで、AT抽選種別とは、AT抽選を実行するために要するデータ容量を削減するために設けている、AT抽選を実行する際に当選確率を識別するための種別である。次に、ステップ1401-3で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームに係る条件装置は設定差なし（抽選確率に設定差がない条件装置）であるか否かを判定する。同図に示す変更例においては、設定差なしとなる条件装置は、スイカB、チェリー、スイカA、再遊技（すべての再遊技役としてもよいし、一部の再遊技役としてもよい）、押し順ベルとなっており、本処理においては、設定差なしとなる条件装置に当選しているかどうかを判定している。尚、ハズレと共通ベルの抽選確率には設定差が設けられている（設定差ありとなっている）が、本処理においては、ハズレ又は共通ベルに当選したか否かを判定しないよう構成されている。尚、AT抽選種別を記憶する前記所定のRAM領域と、前述した当選番号や演出グループ番号を記憶するRAM領域とは異なる領域とすることが好適である。そのように構成することにより、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別して記憶される領域である当選番号を記憶する領域と演出グループ番号を記憶する領域と、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別せずに記憶される領域であるAT抽選種別を記憶する領域とを、混同しないよう構成することができる。

30

40

【0670】

ステップ1401-3でYesの場合、ステップ1401-4で、主制御基板MのCPUMCは、AT抽選種別テーブルを参照して、AT抽選種別をセットして前記所定のRAM領域（ステップ1401-2に係る所定のRAM領域と同一のRAM領域）に一時記憶し

50

(上書きされることとなる)、ステップ1401-5に移行する。尚、ステップ1401-3でNoの場合にも、ステップ1401-5に移行する。ここで、同図右中段のAT抽選テーブルについて詳述する。本変更例においては、AT抽選を実行可能な状況にて設定差なしとなる条件装置に当選した場合には、スイカBに当選した場合はAT抽選種別として「0」を、チェリーに当選した場合はAT抽選種別として「0」を、スイカAに当選した場合はAT抽選種別として「1」を、再遊技に当選した場合はAT抽選種別として「2」を、押し順ベルに当選した場合はAT抽選種別として「2」を、セットするよう構成されている。

【0671】

次に、ステップ1401-5で、主制御基板MのCPUMCは、セットされているAT抽選種別に基づき、AT抽選を実行する。ここで、同図右下段に示すように、AT抽選に当選する確率は、AT抽選種別が「0」の場合には $56/256$ であり、AT抽選種別が「1」の場合には $18/256$ であり、AT抽選種別が「2」の場合には $1/256$ であり、AT抽選に当選し易いものから順に、「0→1→2」となっている。次に、ステップ1401-6で、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1401-5で実行したAT抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1401-6でYesの場合、ステップ1401-7で、主制御基板MのCPUMCは、ATカウンタにAT初期ゲーム数として所定値（例えば、50）をセットする。尚、本変更例においては、本実施形態とは異なり、AT状態移行制御処理にてATカウンタにAT初期ゲーム数をセットするよう構成しており、AT状態開始制御処理ではAT初期ゲーム数はセットしないよう構成されている（ATゲーム数上乗せに当選した場合には、ATゲーム数が加算される場合がある）。次に、ステップ1401-8で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、次の処理（ステップ1430の処理）に移行する。尚、ステップ1401-1又はステップ1401-6でNoの場合にも、次の処理（ステップ1430の処理）に移行する。

【0672】

従来の遊技機においては、AT抽選として、当選役を参照しない共通の抽選処理と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（当選役を参照する抽選処理）とを有するよう構成した場合には、AT抽選を少なくとも2回実行する必要があったが、同図のようにAT抽選種別を設けることにより、当選役を参照しない共通の抽選処理（同図においては、ステップ1401-2の処理が対応している）と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（同図においては、ステップ1401-4の処理が対応している）とを1回の抽選処理（同図においては、ステップ1401-6の処理が対応している）にて実行することができることとなる。

【0673】

以上、遊技機として、回胴式遊技機の構成を例示したが、上述した構成は、ぱちんこ遊技機やじゃん球遊技機やアレンジボールやゲーム機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。

【0674】

尚、上述した構成のうち、設定変更モード、設定確認モード、設定キースイッチ、設定／リセットボタン等の設定に関する構成（例えば、図59に例示した構成）は、設定値を有するぱちんこ遊技機にも適用可能である。

【0675】

<<<本例に係る遊技機に適用可能な押し順ナビに係る構成>>>

本例に係る遊技機においては、押し順ナビを実行可能に構成されている。ここで、本例に適用可能な押し順ナビの実行態様を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、すべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【0676】

また、本例における押し順ナビに関しては、以下の構成を押し順ナビと称している。

(1) 主制御基板Mにて制御される押し順表示装置D270に遊技者に有利な停止ボタン

10

20

30

40

50

の操作態様が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「＝３」と表示することで、「中→左→右」の押し順を指示可能である。また、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビを指示、指示表示と称することがあり、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを実行する遊技を指示遊技と称することがある。

（２）副制御基板Ｓにて制御される演出表示装置Ｓ４０に遊技者に有利な停止ボタンの操作態様（を示唆する画像）が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「１２３」と表示することで、「左→中→右」の押し順を指示（示唆）可能である。

（３）副制御基板Ｓにて制御されるスピーカＳ２０から遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆する音声を出力することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に「左です」と出力することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。

10

（４）副制御基板Ｓにて制御されるリール窓枠ランプＤ３１０が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リール及び左停止ボタンに対応したリール窓枠ランプＤ３１０が点灯することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。

（５）主制御基板Ｍ、又は副制御基板Ｓにて制御される停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リールに対応した左停止ボタンＤ４１が点灯することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。

20

【０６７７】

以下では、押し順役（押し順ベル、押し順再遊技役などの押し順によって払出枚数やＲＴ状態の移行態様が相違し得る役）が当選役として決定された遊技に、押し順ナビの表示が開始されるタイミング、及び押し順ナビが終了するタイミングについて説明する。ＡＴ中状態において押し順役が当選役として決定されることで、遊技者に最も有利となる停止ボタンの操作態様（リール停止順や停止ボタンの操作タイミング）を報知する押し順ナビを実行し得るよう構成されている。

【０６７８】

30

<<押し順ナビの表示開始に係る構成>>

<ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>

はじめに、ウエイトがない場合、換言すると、最小遊技時間が経過している（遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値が０である）場合にスタートレバーを操作して遊技が実行される場合の押し順ナビの実行態様について以下に説明する。

【０６７９】

<構成１>

まず、図９４の構成について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する（図１８のステップ１２６０にて実行する）。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞－Ａ３」に当選した場合）について例示している。

40

【０６８０】

その後、回胴回転処理を実行した直後に、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」が表示される。ここで、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの一例として、

「＝１」：「左→中→右」の押し順を指示

「＝２」：「左→右→中」の押し順を指示

「＝３」：「中→左→右」の押し順を指示

50

「＝４」：「中→右→左」の押し順を指示
「＝５」：「右→左→中」の押し順を指示
「＝６」：「右→中→左」の押し順を指示
のように構成されている。

【０６８１】

なお、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを実行する場合の表示態様としては、上述した表示態様には限定されず、例えば、「＝」を表示せずに、右側の桁（下位桁）のみに数字を表示してもよいし、右側の桁（下位桁）のみに停止ボタン（又はリール）に対応した数字ではない表示態様を表示するよう構成してもよい。また、右側の桁（下位桁）は次回停止操作すべき停止ボタン（又はリール）に対応した表示とし、左側の桁（上位桁）は当該遊技全体の押し順を示す表示とするよう構成してもよい。そのように構成した場合には、右側の桁（下位桁）は停止ボタンの停止操作毎に表示態様が変化し得る一方、左側の桁（上位桁）は停止ボタンの停止操作に拘らず同一の表示態様となる。

10

【０６８２】

押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」が表示された後、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「１２３」が表示されることとなる。ここで、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビの一例として、

「１２３」：「左→中→右」の押し順を指示
「１３２」：「左→右→中」の押し順を指示
「２１３」：「中→左→右」の押し順を指示
「３１２」：「中→右→左」の押し順を指示
「２３１」：「右→左→中」の押し順を指示
「３２１」：「右→中→左」の押し順を指示

20

のように構成されている。

【０６８３】

なお、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを実行する場合の表示態様としては、上述した表示態様には限定されず、算用数字以外の表示態様としてもよく、例えば、漢数字としてもよいし、数字ではないキャラクタの画像やシンボルの画像等としてもよい。また、すべての停止ボタンに対応した表示態様以外にも、例えば、第１停止のみを指示する「１ー」（第１停止として左停止ボタンを操作すべき旨を報知する押し順ナビ）のような押し順ナビを実行してもよい。

30

【０６８４】

なお、「表示」とは、表示すべき要素がすべて表示完了することとしてもよいし、表示すべき要素が表示を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置Ｓ４０に「１２３」を表示するとは、演出表示装置Ｓ４０に「１２３」がすべて表示完了することとしてもよいし、演出表示装置Ｓ４０にて「１２３」の表示が開始された（表示開始時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。同様に、「表示終了」とは、表示を終了すべき要素がすべて表示されなくなることとしてもよいし、表示を終了すべき要素を表示されなくするための表示遷移を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「１２３」の表示を終了するとは、演出表示装置Ｓ４０に「１２３」がすべて表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置Ｓ４０にて「１２３」の表示の一部が消去され始めた（表示終了時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。同様に、「表示を消去」とは、表示を消去すべき要素がすべて表示されなくなることとしてもよいし、表示を消去すべき要素を表示されなくするための表示遷移を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「１２３」の表示を消去するとは、演出表示装置Ｓ４０に「１２３」がすべて表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置Ｓ４０にて「１２３」の表示の一部が消去され始めた（表示消去時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。また、同様に、演出表示装置Ｓ４０にて「１」の表示を消去するとは、演出表示装置Ｓ４０に「１２３」がすべて表示されている状況にて左停止ボタンが操作された後、演出表示装置Ｓ４０に「１」が表示されなくなることとしてもよいし、演出表示

40

50

装置 S 4 0 にて「1」の表示の一部が消去され始めた（表示消去時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。

【0685】

演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示された後、停止ボタンの操作が有効になる。なお、リールの回転が開始した後、リール駆動状態がリール加速状態からリール定速状態となることで、停止ボタンの操作が有効となる。指示遊技においては、遊技者は押し順表示装置 D 2 7 0 又は演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビを確認して停止ボタンを操作するため、同図のように、停止ボタンが有効になるよりも前に押し順ナビを表示可能とすることで、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

10

【0686】

また、図 9 4 においては、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビの方が、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビよりも先に表示される（表示開始される）こととなる。ここで、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビの表示について説明する。「入賞 - A 3」が当選役として決定された場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、タイマ割り込み時処理として、ステップ 1 6 2 2 にて、制御コマンドとして入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側へ送信する。副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 より受信した入賞・再遊技当選情報に係るコマンドに基づいて、ステップ 2 2 5 0 のコマンド処理を実行する（コマンド処理としてステップ 2 3 6 0 等の押し順ナビを表示するための押し順ナビ表示処理を実行する）。

20

【0687】

ここで、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する場合の処理について詳述する。まず、副制御基板 S の C P U S C が主制御基板 M の C P U C 1 0 0 からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理、サブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）から演出制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理を順次行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信までは約 1 6 m s を要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約 3 2 m s を要する。なお、一例として、主制御基板 M が副制御基板 S 側に送信するコマンドを入賞・再遊技当選情報に係るコマンドとしたが、あくまで一例であり、演出グループ番号に係るコマンドなど他のコマンドとしてもよく、所望する演出の実行タイミングによって適宜設計すればよい。

30

【0688】

また、主制御基板 M 側で制御する押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示する場合については、押し順表示装置 D 2 7 0 はダイナミック点灯にて点灯するよう構成されているため、タイマ割り込み処理の周期を 2 m s とすると、5 つの 7 セグ L E D ユニットのタイマ割り込み処理毎に順次点灯させるため、点灯が完了するまでは最大で 1 0 m s 程度の時間を要する。このように構成されているため、主制御基板 M 側で制御する押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、スタートレバーの操作）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間よりも、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、主制御基板 M 側からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間の方が長時間となるよう構成されている。

40

【0689】

ここで、本例における押し順ナビの表示を開始可能な期間として、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が実行する処理を用いて詳しく説明することにする。遊技機は、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が周辺機器等の制御を行うことで遊技を進行させていくよう設計されている。尚、本例における主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が実行する処理については、説明を簡素化するために特定のステップに限って説明するが、この限りではないことを補足して

50

おく。例えば、ステップ1251の判断処理で主制御基板MのCPU100が、スタートレバーD50の操作が行われたと判定すると、ステップ1550でリール回転開始準備処理を実行する。そして、ステップ6102のリール回転開始待機状態開始タイミングに到達したと判定することで、ステップ6106のリール加速状態開始タイミングに到達しているかを判定する。そして、ステップ6108、およびステップ6110によりリール駆動状態をリール加速状態に更新し、リールの回転が開始する。ここで、ステップ6102からステップ6108までの期間は、リール回転開始までのウェイト期間に相当する期間であり、例えば所定の条件としての遊技間隔最小時間タイマM70によるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1秒）を満たしていないために発生する期間であり、最小遊技時間とも称することがある。次にステップ6114で主制御基板MのCPU100は、ステップ6114のリール加速状態終了タイミングに到達したかを判定する。そして、主制御基板MのCPU100は、ステップ6116、およびステップ6118でリール駆動状態をリール定速状態に更新し、リールの定速状態を維持するよう処理を行った後、停止ボタンの操作を有効にする処理が実行される。本例では、主制御基板MのCPU100が上記の処理を実行する期間内のいずれかのタイミング、換言すると、スタートレバーの操作が実行されたときから停止ボタンの操作が有効になるまでのいずれかのタイミングにて、押し順ナビが表示（表示開始）されるよう構成されていけばよい。

【0690】

このように、スタートレバーD50の操作を行ったタイミングから停止ボタンの操作が有効になるまでの期間を、主制御基板MのCPU100が実行する処理に従って説明したが、本例では、主制御基板MのCPU100が実行する処理に従って、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効（リール停止ボタンの操作が有効とも称する）、と期間を分けて規定することにする。例えば、図94では、押し順表示装置D270による押し順ナビは回胴回転開始処理を実行した直後のタイミング、演出表示装置S40による押し順ナビはリール加速状態中に実行される場合を例示している。

【0691】

なお、図94においては、演出表示装置S40による押し順ナビがリール加速状態にて実行される場合を例示したが、主制御基板Mが副制御基板S側にコマンドを送信し、その後副制御基板Sが描画処理を実行して押し順ナビがリール加速状態の期間中に表示されるということであり、副制御基板S側の押し順ナビの表示に関する構成としては、以下のよう

（1）スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Mが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Mが押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板Mが副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板S側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→当該コマンドを契機として副制御基板S側が描画処理を実行し演出表示装置S40にて押し順ナビを表示→リール駆動状態を定速状態に更新

（2）スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Mが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Mが押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板Mが副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板S側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→主制御基板Mが副制御基板S側に所定のコマンドを送信→副制御基板S側が当該所定のコマンドを受信→当該所定のコマンドを契機として副制御基板S側が描画処理を実行し演出表示装置S40にて押し順ナビを表示→リール駆動状態を定速状態に更新

（3）スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Mが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Mが押し順表示装

置 D 2 7 0 にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板 M が副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板 S 側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→リール駆動状態を定速状態に更新→当該コマンドを契機として副制御基板 S 側が描画処理を実行し演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示

(4) スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板 M が回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板 M が押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板 M が副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板 S 側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→主制御基板 M が副制御基板 S 側に所定のコマンドを送信→副制御基板 S 側が当該所定のコマンドを受信→リール駆動状態を定速状態に更新→当該所定のコマンドを契機として副制御基板 S 側が描画処理を実行し演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示

10

上記のように構成してもよい。即ち、副制御基板 S 側が主制御基板 M 側から所定のコマンドを受信してから描画処理を実行するまでの時間値を設計して副制御基板 S 側の押し順ナビの表示タイミングを決定してもよいし、主制御基板 M 側が副制御基板 S 側に所定のコマンドを送信するタイミングを設計して副制御基板 S 側の押し順ナビの表示タイミングを決定してもよい。

【0692】

<構成2>

次に、図95の構成について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

20

【0693】

その後、停止ボタンの操作が有効になり、主制御基板 M から副制御基板 S 側にコマンドが送信されて、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「213」が表示される。演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「213」が表示された後、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「=3」がダイナミック点灯にて表示される。図95では、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの方が、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビよりも先に表示される。例えば、図95では、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビは回胴回転開始処理を実行した後のタイミング、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビはリール停止ボタンの操作が有効になる直前のタイミングで実行される。

30

【0694】

<効果1>

図94又は図95のように構成することにより、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技者に不利益等を与えることのないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【0695】

<効果2>

また、図94又は図95のように構成することにより、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機

50

を提供することができる。

【0696】

<構成3>

A T中状態において、押し順役（押し順ベル、押し順再遊技役など）が当選役として決定された場合に、押し順を報知する演出手段として、演出表示装置S40だけでなく、例えば図97、図98に記載されているように中パネル（中装飾パネル）に備えられたランプ（以下、リール窓枠ランプD310と称する）、もしくはスピーカS20から出力される音声などによって押し順を報知するような構成も可能である。構成3においては、指示遊技が実行された場合、リール窓枠ランプD310にて押し順ナビを実行可能に構成されている。リール窓枠ランプD310は、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに対応する位置（リール近傍）に備えられており、例えば、スタートランプD180と同様にLEDなどによって構成されている。リール窓枠ランプD310の点灯、及びスピーカS20から出力される音声などは、演出表示装置S40と同様に副制御基板Sにて制御管理されているものである。つまり、これらの演出手段によって押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置S40の時と同様に、副制御基板SのCPUSCが、主制御基板MのCPUC100より受信したコマンドに基づいて、ステップ2108、ステップ2250によりコマンド処理（ここではリール窓枠ランプ点灯処理、音声出力処理と称する）を実行することで押し順ナビを実行することが可能となる。尚、リール窓枠ランプD310は、遊技者ができるだけ視認しやすい位置に備えられていることが好ましいため、例えばリール窓D160の上側、もしくは下側など（遊技者から見ると、リールが視認できるリール窓D160の上側、もしくは下側のスペース）に各リールに対応させるよう備えておくことが好ましい。

【0697】

図97を用いて構成3について説明する。A Tに関する状態がA T中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【0698】

その後、回胴回転開始処理を実行した直後に、押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」がダイナミック点灯にて表示（表示開始）される。押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」が表示された後、リール窓枠ランプD310による押し順ナビとして、中リール（中停止ボタン）に対応するランプが点灯（点灯開始）する。その後、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」が表示（表示開始）される。図97では、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」となっており、リール窓枠ランプD310の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、押し順表示装置D270よりも遅く、演出表示装置S40よりも早いタイミングとなっている。

【0699】

ここで、副制御基板S側で制御する演出表示装置S40にて押し順ナビを表示する場合には、副制御基板SのCPUSCが主制御基板MのCPUC100からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理を順次行った後、サブメイン基板（副制御基板S内の基板）から演出制御基板（副制御基板S内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理及びサブメイン基板（副制御基板S内の基板）からランプ制御基板（副制御基板S内の基板）に押し順ナビの点灯態様に係るコマンドを送信する処理を行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信及び押し順ナビの点灯態様に係るコマンドの送信までは約16msを要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理に

は約32msを要する。一方、ランプ制御基板は押し順ナビの点灯態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合にはすぐに点灯処理を実行する（点灯処理は描画処理よりも短時間で実行可能）ため、主制御基板Mから副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信し、副制御基板S側が当該コマンドの受信を契機として、演出表示装置S40とリール窓枠ランプD310とによる押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置S40による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプD310による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成されている。なお、主制御基板Mから送信されるコマンドは入賞・再遊技当選情報に係るコマンドには限定されず、演出グループ番号に係るコマンドなどとしてもよい。

【0700】

このように、演出表示装置S40による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプD310による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができ、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【0701】

なお、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後に、サブメイン基板がランプ基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置S40における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとリール窓枠ランプD310における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。

【0702】

上記のように、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示（表示開始）される順番の変形例として、「リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置」、「演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ」、「リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置」、「演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板がランプ基板、及び演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、主制御基板Mが、押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するよう構成してもよいし、演出表示装置S40における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとリール窓枠ランプD310における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。このようにしてサブメイン基板からコマンドを送るタイミング、主制御基板Mが押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するタイミングに応じて、

（1）押し順表示装置D270でのダイナミック点灯による押し順ナビを最先で実行する

（2）リール窓枠ランプD310による押し順ナビを最先で実行する

（3）演出表示装置S40による押し順ナビを最先で実行する

など、押し順ナビが表示（表示開始）される順番を変更可能となる。

【0703】

<効果>

このように、最小遊技時間が経過している状況にて、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビ（停止ボタンの有利な操作態様）を認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50

【0704】

<構成4>

次に、構成4として、スピーカS20から出力される音声による押し順ナビの報知を実行する構成について説明する。構成4は、指示遊技において、音声によって押し順を報知するように構成されており、例えば、「左です」、「中です」、「右です」などの台詞をスピーカから音声として出力し、当該停止操作を行うべきリール（操作すべき停止ボタン）に対応した押し順ナビを実行する。

【0705】

図98を用いて構成4について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【0706】

その後、回胴回転開始処理を実行した直後に、押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」がダイナミック点灯にて表示（表示開始）される。押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」が表示された後、スピーカS20による音声出力する押し順ナビとして、「中です」（第1停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声出力される。その後、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」が表示（表示開始）される。図98では、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→音声→演出表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、リール窓枠ランプD310と同様に、押し順表示装置D270よりも遅く、演出表示装置S40よりも早いタイミングとなっている。

【0707】

ここで、副制御基板S側で制御する演出表示装置S40にて押し順ナビを表示する場合には、副制御基板SのCPUSCが主制御基板MのCPUC100からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理を順次行った後、サブメイン基板（副制御基板S内の基板）から演出制御基板（副制御基板S内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理及びサブメイン基板（副制御基板S内の基板）から音声制御基板（副制御基板S内の基板）に押し順ナビの出力態様に係るコマンドを送信する処理を行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信及び押し順ナビの出力態様に係るコマンドの送信までは約16msを要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約32msを要する。一方、音声制御基板は押し順ナビの出力態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合にはすぐに音声出力処理を実行する（音声出力処理は描画処理よりも短時間で実行可能）ため、主制御基板Mから副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信し、副制御基板S側が当該コマンドの受信を契機として、演出表示装置S40とスピーカS20とによる押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置S40による押し順ナビの表示よりも前にスピーカS20による押し順ナビの出力（音声出力）が実行されるよう構成されている。なお、主制御基板Mから送信されるコマンドは入賞・再遊技当選情報に係るコマンドには限定されず、演出グループ番号に係るコマンドなどとしてもよい。

【0708】

このように、演出表示装置S40による押し順ナビの表示よりも前にスピーカS20による押し順ナビの出力（音声出力）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができると共に、遊技者は演出表示装置S40を見ていなくても音声によって押し順を認識することができ、押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【0709】

上記のように、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「押し順表示装置→音声→演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示（表示開始）される順番の変形例として、「押し順表示装置→演出表示装置→音声」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後に、サブメイン基板が音声制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置S40における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとスピーカS20からの音声における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。

10

【0710】

更に、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「音声→押し順表示装置→演出表示装置」、「音声→演出表示装置→押し順表示装置」、「演出表示装置→音声→押し順表示装置」、「演出表示装置→押し順表示装置→音声」などと構成することも可能である。そのように構成する場合には、サブメイン基板が音声制御基板、及び演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、主制御基板Mが、押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するよう構成してもよいし、演出表示装置S40における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとスピーカS20からの音声における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。このようにしてサブメイン基板からコマンドを送るタイミング、主制御基板Mが押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するタイミングに応じて、

20

（1）押し順表示装置D270でのダイナミック点灯による押し順ナビを最先で実行する

（2）スピーカS20からの音声による押し順ナビを最先で実行する

（3）演出表示装置S40による押し順ナビを最先で実行する

など、押し順ナビが表示（表示開始）される順番を変更可能となる。

【0711】

<効果>

このように、最小遊技時間が経過している状況にて、音声での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビを音声（本例ではスピーカS20から出力される音声）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

【0712】

<<ウエイトがある場合における押し順ナビの実行態様>>

はじめに、ウエイトがある場合、換言すると、最小遊技時間が経過していない（遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値が0より大きい値である）状況にてスタートレバーを操作し、その後、遊技が実行される場合の押し順ナビの実行態様について以下に説明する。

40

【0713】

<構成1>

まず、図99の構成1について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【0714】

まず、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーD50が操作され、主制御基板Mがタイマ割り込み処理にてスタートレバーD50の操作を検知することで、押し

50

順表示装置 D 2 7 0 に「= 3」の押し順ナビをダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。その後、最小遊技時間が経過する前の期間中に、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」が表示（表示開始）される。図 9 9 では、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビの方が、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビよりも先に表示される。
【0 7 1 5】

<構成 2>

次に、図 1 0 0 の構成 2 について説明する。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

【0 7 1 6】

スタートレバー D 5 0 が操作されることで、主制御基板 M は、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、最小遊技時間が経過し、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、主制御基板 M は、リール駆動状態が定速状態となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に（停止ボタンの操作が有効となる直前に）押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図 1 0 0 では、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの方が、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビよりも先に表示される。尚、ここでは、副制御基板 S は演出グループ番号に係るコマンドを受信したに基づいて演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）する処理を実行しているが、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示（表示開始）する処理を実行する契機となるコマンドはこれに限定されず、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングに応じて契機となる主制御基板 M から送信されるコマンドを決定すればよい。

【0 7 1 7】

<構成 3>

次に、図 1 0 1 の構成 2 について説明する。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

【0 7 1 8】

最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバー D 5 0 が操作され、主制御基板 M は、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、主制御基板 M は、最小遊技時間が経過して、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始するタイミングで、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図 1 0 1 では、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理 5 回分の時間値である 1 0 m s）以上の時間を要する状況にてスタートレバーが操作された場合には、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの方が、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビよりも先に表示される。また、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理 5 回分の時間値である 1 0 m s）未満の時間しか残っていない状況にてスタートレバーが操作された場合、又は、最小遊技時間が経過している状況にてスタートレバーが操作された場合には、前述したように、主制御基板 M 側で制御する押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、スタートレバーの操作

10

20

30

40

50

）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間よりも、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、主制御基板 M 側からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間の方が長時間となるよう構成されているため、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビの方が、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビよりも先に表示される。

【0719】

上記のように、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 での押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングについての一例の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングはこの限りではない。例えば、図 9 9 における押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングの変形例として、最小遊技時間が経過する前の期間中に、押し順表示装置 D 2 7 0 よりも先に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）される、最小遊技時間が経過する前の期間中に、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで同時に押し順ナビが表示（表示開始）される、もしくは最小遊技時間が経過する前の期間中に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）され、最小遊技時間が経過した後に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）する、更に最小遊技時間が経過する前の期間中に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）され、最小遊技時間が経過した後に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）するなど、最小遊技時間の経過前後に跨って押し順ナビの表示（表示開始）タイミングを分けるよう構成してもよい。

【0720】

<効果>

このように、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めている。このように構成することで、押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングを、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで異ならせることが可能となる。押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで、押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングを異ならせる効果として、

（1）押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビの方が演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビよりも先に表示される場合

スタートレバーが操作され、主制御基板 M が、当選役（ここでは押し順ベル役とする）の決定に基づいて演出グループ番号を決定した直後のタイマ割り込み処理（例えば、2 m s 程度）により、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示（表示開始）可能に構成できるため、押し順ナビに係る情報を早急に遊技者に報知するユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

（2）演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビの方が押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビよりも先に表示される場合

演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載している遊技機の場合、現在の遊技状態、もしくは当選役などに係る情報は、演出表示装置 S 4 0 上に示唆されるよう構成されていることが多いため、遊技者は演出表示装置 S 4 0 を視認しながら遊技を進行させていくことになる。押し順表示装置 D 2 7 0 に比べてサイズ（表示領域）が大きく、遊技者が視認しやすい演出表示装置 S 4 0 にて早急に押し順ナビに係る情報を遊技者に報知できるよう構成することで、演出表示装置 S 4 0 を視認した状態で押し順ナビが新たに実行された場合にも、演出表示装置 S 4 0 を視認したまま押し順ナビを確認することができるため、押し順ナビが表示される度に他の表示装置に目を向けさせることのない、遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

また、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技者に不利益等を与えることのないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0721】

更に、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0722】

<構成4>

次に、図102の構成4について説明する。なお、構成4においては、リール窓枠ランプD310を有している。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【0723】

最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバーD50が操作され、主制御基板Mは、タイマ割り込み処理にて副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Sは、主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、リール窓枠ランプD310による押し順ナビとして、中リール（中停止ボタン）に対応するランプを点灯（点灯開始）する処理を実行する。その後、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）する処理を実行する。リール窓枠ランプD310の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置S40よりも先のタイミングとなっている。これは、前述したように、副制御基板Sが、主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、リール窓枠ランプD310におけるリール窓枠ランプ点灯処理の方が、押し順ナビを演出表示装置S40上に描画する処理よりも早く実行することができるからである。その後、最小遊技時間が経過し、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、その後、停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図102では、押し順ナビが表示される順番としては、「リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置」となっており、リール窓枠ランプD310の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、押し順表示装置D270よりも先であり、演出表示装置S40よりも先のタイミングとなっている。

【0724】

なお、図102に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り10ms程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Mが副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」又は「リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置S40に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板Sが主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信してから、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）するまで（描画処理を実行するまで）の時間として概ね32ms程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り10ms程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Mが副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順表示装置D270やリール窓枠ランプD310による押し順ナビの表示よりも後に演出表示装置S40による押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

【0725】

また、リール窓枠ランプD310においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り10ms程度）にスタートレバーが操

10

20

30

40

50

作された（主制御基板Mが副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、主制御基板M側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板S側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置D270による押し順ナビの表示よりも後にリール窓枠ランプによる押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。押し順表示装置D270、及びリール窓枠ランプD310による押し順ナビが開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

【0726】

<効果>

このように、演出表示装置S40による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプD310による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができ、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【0727】

また、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0728】

<構成5>

次に、図103の構成5について説明する。なお、構成5においては、指示遊技にてスピーカS20から出力される音声で押し順ナビを実行するよう構成されている。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【0729】

スタートレバーD50が操作されることで、主制御基板Mは、最小遊技時間が経過していない期間中に、タイマ割り込み処理にて副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Sは、主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、スピーカS20による音声を出力する押し順ナビとして、「中です！」（第1停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声を出力する処理を実行する。その後、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）する処理を実行する。スピーカS20からの音声による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置S40よりも先のタイミングとなっている。これは、副制御基板Sが、主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、スピーカS20からの音声出力処理の方が、押し順ナビを演出表示装置S40上に描画する処理よりも早く実行されるためである。その後、最小遊技時間が経過してリールが回転開始し、停止ボタンの操作が有効になり、主制御基板Mは、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図103では、押し順ナビが表示される順番としては、「音声→演出表示装置→押し順表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、押し順表示装置D270よりも先であり、演出表示装置S40よりも先のタイミングとなっている。

【0730】

なお、図103に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り10ms程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Mが副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマン

10

20

30

40

50

ドを送信した) 場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置→音声→演出表示装置」又は「音声→押し順表示装置→演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置 S 4 0 に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板 S が主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信してから、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示(表示開始)するまで(描画処理を実行するまで)の時間として概ね 3 2 m s 程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前(例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度)にスタートレバーが操作された(主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した)場合には、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビの表示や音声による押し順ナビの報知よりも後に演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが表示(表示開始)される場合がある。

10

【0 7 3 1】

また、スピーカ S 2 0 においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前(例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度)にスタートレバーが操作された(主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した)場合には、主制御基板 M 側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板 S 側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビの表示よりも後にスピーカ S 2 0 からの音声による押し順ナビが報知される場合がある。

【0 7 3 2】

押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビの表示が開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

20

【0 7 3 3】

<効果>

このように、最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバーを操作した場合における音声での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間(スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間)で定めることにより、例えば、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビを音声(本例ではスピーカ S 2 0 から出力される音声)という簡素な報知態様にて実行することができ、リール、もしくは停止ボタンに注目して演出表示装置 S 4 0 を見ていない状況にて押し順ナビが実行された場合であっても、リール、もしくは停止ボタンに注目したままで、遊技者は音声によって押し順ナビを認識することができるため、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

【0 7 3 4】

押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビを表示するタイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に押し順ナビを表示するタイミングの一例をウエイトがある場合と、ウエイトが無い場合とでそれぞれ説明を行ったが、各々の表示装置に押し順ナビを表示させるタイミングはこれらに限定されない。前述したスタートレバー D 5 0 の操作開始から、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。また、演出表示装置 S 4 0 上への押し順ナビの表示タイミングに関しては、上述した期間よりも狭くするよう設定することが好ましい。これは、副制御基板 S の C P U S C が主制御基板 M の C P U C 1 0 0 より所定のコマンドを受信してから押し順ナビを演出表示装置 S 4 0 上に表示するまでに所定の時間(例えば 3 2 m s 以上)を要するからである。更に演出表示装置 S 4 0 上に表示される描画のコマ数が多ければそれだけ追加の時間を要することになる。スタートレバー D 5 0 の操作が行われた後に当選役が決定されるが、上記のように当選役が決定されてから演出表示装置 S 4 0 上へ押し順ナビが表示されるまでに要する時間を考慮すると、演出表示装置 S 4 0 上に押し順ナビの表示が開始さ

40

50

れるタイミングとしては、一例として、最小遊技時間が経過していない期間（ウエイト有りの場合）→リール回転開始（ウエイト無しの場合）→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間と定めることが好ましい。このように定めることで、押し順表示装置D 2 7 0に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間と、演出表示装置S 4 0上に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間とを異ならせることができる。これらの期間の中で適宜、各々の表示装置に押し順ナビの表示を開始するタイミングを定めることが可能となる。

【0735】

例えば、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間において、押し順表示装置D 2 7 0と演出表示装置S 4 0、音声、リール窓枠ランプD 3 1 0での押し順ナビの報知される順番の一例を記載すると、

- (1) 押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (2) 押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (3) 押し順表示装置→音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ
- (4) 押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (5) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声
- (6) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置
- (7) 演出表示装置→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (8) 演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (9) 演出表示装置→音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (10) 演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (11) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声
- (12) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置
- (13) 音声→押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ
- (14) 音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (15) 音声→演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (16) 音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (17) 音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置
- (18) 音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置
- (19) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置→音声
- (20) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声→演出表示装置
- (21) リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置→音声
- (22) リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声→押し順表示装置
- (23) リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置→演出表示装置
- (24) リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置→押し順表示装置

のように、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間において、適宜、押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

【0736】

また、副制御基板Sにて制御される演出手段の1つとして、停止ボタンD 4 0（左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3）の内部に設けられた副制御基板Sにて制御される停止ボタンランプS 6 0により、遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）するような押し順ナビを加えて構成することも可能である。スタートレバーD 5 0が操作されることで、主制御基板Mは、タイマ割り込み処理にて副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Sは、主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、第1停止操作を行うべき第1停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプS 6 0を点灯（又は、点滅）させる処理を実行する。停止ボタンD 4 0による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビの表示（表示開始）される順番の一例を記載すると、

10

20

30

40

50

(25) 押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→停止ボタンランプ (第1停止ボタンのみ点灯 (点滅)) →演出表示装置

(26) 押し順表示装置→音声→停止ボタンランプ (第1停止ボタンのみ点灯 (点滅)) →リール窓枠ランプ→演出表示装置

(27) 押し順表示装置→音声→停止ボタンランプ (第1停止ボタンのみ点灯 (点滅)) 及びリール窓枠ランプが略同時→演出表示装置

などのように構成することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記(27)では、リール窓枠ランプD310と停止ボタンランプS60の点灯 (点滅) のタイミングを同時としているが、更にスピーカS20からの音声を同時に出力させるよう構成することも可能である。主制御基板M側 (押し順表示装置D270) の押し順ナビの表示 (表示開始) に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング (押し順表示装置D270)、もしくは副制御基板S (演出表示装置S40、リール窓枠ランプD310、スピーカS20からの音声、停止ボタンD40) の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミングによって、押し順ナビを表示 (表示開始) する順番はどのように定めてもよい。尚、停止ボタンランプS60による押し順ナビを実行する場合は、全てのリールに対応する停止ボタンランプを点灯 (点滅) させるのではなく、当該停止操作を行うべきリールに対応する停止ボタンランプのみを点灯 (点滅) させるよう制御することが好ましい。停止ボタンランプS60により、例えば「213」: 「中→左→右」の押し順ナビを実行する場合、中停止ボタンD42に対応した停止ボタンランプ (点灯) →中停止ボタンD42を操作→中停止ボタンD42に対応した停止ボタンランプ (消灯) →左停止ボタンD41に対応した停止ボタンランプ (点灯) →左停止ボタンD41を操作→左停止ボタンD41に対応した停止ボタンランプ (消灯) →右停止ボタンD43に対応した停止ボタンランプ (点灯) →右停止ボタンD43を操作→右停止ボタンD43に対応した停止ボタンランプ (消灯) のように遊技の進行に基づいて、リールに対応する停止ボタンランプが点灯 (点滅)、消灯するよう構成される。

【0737】

また、停止ボタンD40 (左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43) の内部に設けられた停止ボタンランプS60の制御を、副制御基板Sにて実行する場合を上述したが、停止ボタンD40 (左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43) の内部に設けられた停止ボタンランプS60の制御は、主制御基板Mにて実行するよう構成してもよい。以下、主制御基板Mでの停止ボタンD40 (左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43) の内部に設けられた停止ボタンランプS60の制御による押し順ナビの開始タイミングについて説明する。

【0738】

主制御基板Mにて、停止ボタンランプS60の制御を行う場合、スタートレバーが操作され、当選役 (ここでは押し順ベル役とする) の決定に基づいて演出グループ番号を決定した後のタイマ割り込み処理 (例えば、演出グループ番号の決定からの最初の周期であれば、停止ボタンランプS60の点灯処理までにかかる時間は2ms程度) により、停止ボタンランプS60を点灯 (又は、点滅) させる処理を実行することが可能となる。このように構成することで、停止ボタンランプS60による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビの表示 (表示開始) される順番の一例を記載すると、

(28) 押し順表示装置→停止ボタンランプ (第1停止ボタンのみ点灯 (点滅)) →音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

(29) 停止ボタンランプ (第1停止ボタンのみ点灯 (点滅)) →押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

(30) 停止ボタンランプ (第1停止ボタンのみ点灯 (点滅)) 及び押し順表示装置が略同時→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

などのように構成することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記(28)～(30)では、主制御基板M側で制御を行う停止ボタンランプS60による押し順ナビは、副制御基板S側で制御を行う演出表示装置S40、スピー

10

20

30

40

50

カ S 2 0 からの音声、リール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビよりも先に開始されるが、主制御基板 M 側で、停止ボタンランプ S 6 0 を点灯（点滅）させるためのタイマ割り込み処理を実行するタイミングを変更して、副制御基板 S 側（例えば、演出表示装置 S 4 0、スピーカからの音声、リール窓枠ランプ D 3 1 0）での押し順ナビを開始した後に停止ボタンランプ S 6 0 による押し順ナビを開始してもよい。主制御基板 M 側（押し順表示装置 D 2 7 0、停止ボタンランプ S 6 0）の押し順ナビの表示（表示開始）に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング、もしくは副制御基板 S（演出表示装置 S 4 0、リール窓枠ランプ D 3 1 0、スピーカ S 2 0 からの音声）の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミングによって、押し順ナビを表示（表示開始）する順番はどのように定めてもよい。

10

【 0 7 3 9 】

<<押し順ナビの表示終了に係る構成>>

次に、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの終了タイミングについて説明する。押し順ナビが終了するタイミングなどは、押し順ナビが開始するタイミングと同様、遊技者が当該遊技を終了する期間に応じてある程度自由に設計することができる。遊技者が当該遊技を終了する期間の一例としては、遊技者が第 3 停止ボタンの操作を行ったタイミングである。第 3 停止ボタンの操作を行い、全てのリールが完全に停止し、入賞となった場合には入賞に基づく遊技メダルの払出が完了することで当該遊技が終了となる。

【 0 7 4 0 】

押し順ナビの表示を終了する期間としては、第 3 停止ボタンの操作タイミングを起点として「第 3 停止ボタン操作（押下）→第 3 停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了」期間のいずれかのタイミングと規定することが可能となる。尚、本例では、押し順ナビが終了するタイミングとして、押し順役ごと（押し順ベル、押し順再遊技役）に押し順ナビの終了タイミングが異なるよう構成されている。例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビの表示を終了するタイミングが、決定された当選役が押し順ベルであるか、もしくは押し順再遊技役であるかによって異なっているということである。

20

【 0 7 4 1 】

なお、以下に説明する構成 1～構成 5 においては、押し順ナビの終了タイミングについて説明するため、第 1 停止ボタン、および第 2 停止ボタンが既に押下されている状態であって、且つ演出表示装置 S 4 0 の第 1 停止ボタン、および第 2 停止ボタンに対応する押し順ナビも終了した状態であることを補足しておく。

30

【 0 7 4 2 】

<構成 1>

まず、図 1 0 4 の構成 1 について説明する。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第 1 停止ボタン、および第 2 停止ボタンが操作されており、第 3 停止に係る押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 に表示されている状況にて、第 3 停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビの表示が終了すると共に、演出表示装置 S 4 0 に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

40

【 0 7 4 3 】

ここで、押し順ナビ消滅エフェクトは、演出表示装置に表示されている押し順ナビの表示が終了する場合に、終了に係るエフェクト表示として所定時間表示される。同図においては、演出表示装置 S 4 0 に押し順ナビとして「3」が表示されている状況にて、右停止ボタンが操作され、右停止ボタンの操作を検出するセンサがオフからオンとなったことを主制御基板 M 側の割り込み処理によって検知したことにより、主制御基板 M 側から副制御基

50

板 S 側に当該検知に係るコマンドが送信され、副制御基板 S 側は当該検知に係るコマンドを受信して、「3」の表示を消去する処理を実行することにより、「3」の表示が透過していった後に消去される押し順ナビ消滅エフェクトが表示されることとなる。

【0744】

その後、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビが終了している状況にて、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビが終了）する。ここで、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビと演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの終了契機としては、共に「第 3 停止ボタン押下」（第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンとなったことを主制御基板 M 側の割り込み処理によって検知）であるが、図 1 0 4 では、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビの方が、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビよりも先に表示の消去が完了する。これは、押し順ナビの開始時と同じであって、押し順ナビの終了タイミングを「第 3 停止ボタン押下時」としていた場合であっても、副制御基板 S の CPU S C が、複数コマの描画を表示させる処理を行う分、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの終了が遅いためであるといえる。

【0745】

押し順ナビの終了について詳述すると、押し順表示装置 D 2 7 0 においては、押し順表示装置 D 2 7 0 が点灯→消灯開始→消灯完了となることで押し順ナビが終了し、演出表示装置 S 4 0 においては、押し順ナビの表示→押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始→押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了（消去完了）となることで押し順ナビが終了する。本例では、押し順表示装置 D 2 7 0 が消灯開始するタイミングを押し順表示装置消灯、押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始を押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）と称している。なお、押し順表示装置消灯を押し順表示装置 D 2 7 0 が消灯完了するタイミングに置き換えてもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトの表示を押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了するタイミングに置き換えてもよい。押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とのタイミングは、押し順表示装置消灯→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）としてもよいし、押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→押し順表示装置消灯としてもよく、また、押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とが同時であってもよい。

【0746】

また、第 3 停止ボタン操作時に、押し順ナビの表示が終了する構成について上述したが、第 3 停止ボタン操作時とは、第 3 停止ボタンが押下されたタイミング（第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを主制御基板 M 側の割り込み処理により検出したタイミングであり、以下では、「第 3 停止ボタン押下時」とも称することがある）と、第 3 停止ボタンが押下された後、第 3 停止ボタンを離れた状態（主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出した後に、オンからオフになったことを検出したタイミングであり、以下では、「第 3 停止ボタン非押下時」とも称することがある）とを含んでおり、これらの状態ごとに押し順ナビが終了するタイミングを規定するよう構成することも可能である。例えば、押し順表示装置 D 2 7 0、演出表示装置 S 4 0 において押し順ナビが終了するタイミングの順番においては更に詳細に、

（押し順ナビの終了が同時ではない場合）

（1）主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板 S 側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）

（2）主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板 S 側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表

示開始)

(3) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示(表示開始)

(4) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)→押し順表示装置消灯

(5) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)→主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→押し順表示装置消灯

(6) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)→押し順表示装置消灯

(押し順ナビの終了が同時の場合)

(7) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)と同時に押し順表示装置消灯

(8) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)と同時に押し順表示装置消灯

と規定することが可能である。

【0747】

また、第3停止ボタン押下時ではなく、例えば、第1停止ボタン押下時、第2停止ボタン押下時における押し順ナビの表示態様についても補足として説明する。まず、押し順表示装置D270においては、点灯が開始されてから主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン(又はオンからオフ)になったことを検出して消灯するまでは、点灯している状態が継続する。一方、演出表示装置S40においては、例えば、第1停止ボタン押下(主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン(又はオンからオフ)になったことを検出)主制御基板M側から副制御基板S側に第1停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→第1停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)及び次に停止操作を行うべきリールに対応する押し順ナビ(例えば「2」の表示)の表示態様を変更開始(以下、「第2リール押し順ナビの表示態様の変更開始」とも称する)するよう構成されている。これらが実行される順番としては、

(9) 第1停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)→第2リール押し順ナビの表示態様の変更開始

(10) 第2リール押し順ナビの表示態様の変更開始→第1停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)

のどちらのように構成されていてもよい。また、第2停止ボタン操作時においても同様に、

(11) 第2停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト(表示態様は変更されている)の表示(表示開始)→第3リール押し順ナビの表示態様の変更開始

(12) 第3リール押し順ナビの表示態様の変更開始→第2停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト(表示態様は変更されている)の表示(表示開始)のように構成することができる。

【0748】

<構成2>

次に、図105の構成2について説明する。ATに関する状態がAT中状態(押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態)にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S40に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D270に表示されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される(押下される)。当該停止ボタンを押下したことで、演出表示装置S40に右リール(右停止ボタン)に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示(表示開始)される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる(払出枚数が多い)場合(例えば、「入賞-A3」に当選した場合)について例示している。

10

【0749】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了(演出表示装置S40における押し順ナビが終了)する。その後、右停止ボタンを離反すると押し順表示装置D270における押し順ナビの表示が終了する。

【0750】

20

<構成3>

次に、図106の構成3について説明する。図106においては、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビを「=3」ではなく「3」としている。即ち、押し順表示装置D270における右側の桁に押し順ナビとして数値を表示し、左側の桁は非表示としている。また、押し順表示装置D270にて、押し順ナビの表示と獲得枚数の表示とを表示可能に構成されている。

【0751】

ATに関する状態がAT中状態(押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態)にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S40に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D270に表示されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される(押下される)。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→演出表示装置S40に右リール(右停止ボタン)に係る押し順消滅エフェクトが表示(表示開始)される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる(払出枚数が多い)場合(例えば、「入賞-A3」に当選した場合)について例示している。

30

【0752】

40

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ベルに係る図柄組み合わせ(11枚の払出となる図柄組み合わせ)が停止表示され、押し順表示装置D270に「0」が表示される。その後、右停止ボタンを離反すると、停止表示している図柄組み合わせに係る払出が開始され、押し順表示装置D270に「1」→「2」→「3」→・・・「10」→「11」のように獲得枚数が表示される。押し順表示装置D270に「11」が表示された後(獲得枚数を表示した後)、押し順表示装置D270の表示を終了する(非表示とする)。このように、押し順表示装置D270にて、押し順ナビと獲得枚数表示との双方を表示可能に構成し、且つ、押し順ナビ表示の表示態様を押し順表示装置D270の下位桁のみに数値を表示する態様とした場合、指示遊技にて遊技メダルが払い出される図柄組み合わせが停止表示した場合に、押し順表示装置D270にて、押し順ナビと獲得枚数表

50

示との双方を表示するため、遊技者が押し順ナビ又は獲得枚数を誤認してしまう恐れがある。そこで、押し順ナビの表示を終了し、獲得枚数の表示を開始する間に「 0」を表示するよう構成することによって、停止表示している図柄組み合わせに係る払出枚数に拘らず（例えば、1枚である場合にも11枚である場合にも）、遊技者は獲得枚数の表示が開始されることを認識することができる。なお、上記「 0」は数値を変更してもよいし、押し順ナビとして表示され得る表示態様とは異なる表示態様とすることが好適である。

【0753】

なお、押し順表示装置D270の押し順ナビの表示の終了タイミングを「第3停止ボタン非押下（離反後）」、つまり「 3」の表示（押し順表示装置の機能）から「 0」の表示（払出数表示装置の機能）に切り替わったときとしているが、例えば押し順表示装置D270の表示が完全に消える「入賞に基づく払出完了」のタイミングとしてもよい。演出表示装置S40の押し順ナビの終了タイミングを「第3停止ボタン押下時」とすることで、演出表示装置S40の押し順ナビの方が、押し順表示装置D270の押し順ナビよりも先に終了することがわかる。

【0754】

その他の例として、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビを「=3」ではなく「13」、「23」、「33」のように構成する。表示された押し順ナビについて詳細に説明する。左側の桁である「1」、「2」、「3」は、それぞれ左リールM51、中リールM52、右リールM53に対応付けられており、当該停止操作を行うべきリールの位置を示すものである（例えば「1」であれば、停止操作を行うべきリールは左リールM51であり、「2」であれば停止操作を行うべきリールは中リールM52であることを示す）。右側の桁である「3」は、これまでの構成と同様に、演出表示装置S40上にて表示される押し順「中→左→右」（対応する指示番号は「A3」）に対応するものである。このように構成することで、押し順ナビが表示される順番としては、「23」→「13」→「33」のように表示されることになり、押し順に従って停止ボタンの操作を行ったタイミングで、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビが消え、次リールの停止操作を行うべきリールに対応する押し順ナビが表示される。そして、最終停止操作が行われた際に、最終停止操作に対応する押し順ナビ（本例では「33」）の表示が消えることで押し順表示装置D270による押し順ナビが終了する。

【0755】

<効果>

このように、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間（第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了までの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0756】

また、押し順表示装置D270における押し順ナビ表示（演出表示装置S40における押し順ナビ表示）の終了契機を、主制御基板M側の割り込み処理によって停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフとなること（停止ボタンを離すこと）と規定した場合には、遊技者が遊技の結果に期待感を抱いて最終停止ボタン（第3停止ボタン）を押したままにした場合にも、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することができる。ここで、停止ボタンがオフからオンとなった直後に押し順ナビが消去されてしまうよう構成した場合には、遊技の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかと期待感が削がれてしまう事象が発生する可能性があるため、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することで、遊技の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかと期待感を削がれる事象の発

10

20

30

40

50

生を減少させることができる。

【0757】

<構成4>

次に、図107の構成4について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S40に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D270に表示されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→演出表示装置S40に右リール（右停止ボタン）に係る押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）と共に押し順表示装置D270における押し順ナビが終了する。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高いRT状態を維持可能）場合（例えば、中第1停止が最も高利益となる3択の押し順再遊技である「再遊技-D2」に当選した場合）について例示している。

10

【0758】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置S40における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、1ベットランプD211が点灯する（自動ベットが実行される場合には、例えば、1ベットランプD211→2ベットランプD212→3ベットランプD213の順に点灯することとなる）。

20

【0759】

<構成5>

次に、図108の構成5について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S40に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D270に表示されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→演出表示装置S40に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高いRT状態を維持可能）場合（例えば、中第1停止が最も高利益となる3択の押し順再遊技である「再遊技-D2」に当選した場合）について例示している。

30

40

【0760】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置S40における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、1ベットランプD211が点灯し、1ベットランプD211が点灯した後に、押し順表示装置D270における押し順ナビが終了する。

【0761】

このように、例えば、図104の構成1と、図108の構成5とを有している場合などで、停止表示された図柄の組み合わせにおいて、押し順ベル役、もしくは押し順再遊技役か

50

区別が付かない遊技者であっても、押し順ナビの終了タイミングの違いにより、どちらの小役が入賞したかを判別することが可能となる遊技機を提供することができる。

【0762】

以上のように、押し順役として押し順ベル、もしくは押し順再遊技役の場合による押し順ナビの終了タイミングについて説明した。演出表示装置S40においては、押し順ナビが終了するタイミングとしては、「第3停止ボタン押下時」の場合のみを一例として説明したが、この限りではない。当該遊技が終了する期間として、第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了のいずれかであれば押し順ナビを終了するタイミングを任意で定めることが可能である。また、押し順表示装置D270においては、押し順ナビが終了するタイミングとして、当選役が押し順ベルである場合と、押し順再遊技役である場合とで押し順ナビが終了する期間を異ならせている。当選役が押し順再遊技役である場合の一例として、押し順ナビが終了するタイミングを「1ベットランプ点灯時」としており、1ベットランプD211の点灯タイミングを任意で設定することにより押し順表示装置D270の押し順ナビの終了タイミングが大きく変化する。一例として、1ベットランプD211の点灯タイミングが次遊技の開始時であれば、当選役が押し順ベルである場合の押し順ナビの終了期間である「第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了」よりも後のタイミングとなり、「第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了→1ベットランプ点灯時」となり、また、1ベットランプD211の点灯タイミングが、第3停止ボタン非押下であれば、「第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→1ベットランプ点灯時→入賞判定→入賞に基づく払出完了」となり、当選役が押し順ベルの際の押し順ナビの終了期間内に含まれることになる。

【0763】

押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングと同様に、押し順ナビが終了するタイミングの順番についても、第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了の期間において、押し順表示装置D270と演出表示装置S40、音声、リール窓枠ランプD310での押し順ナビが終了する順番の一例を記載すると、

- (1) 押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (2) 押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (3) 押し順表示装置→音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ
- (4) 押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (5) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声
- (6) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置
- (7) 演出表示装置→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (8) 演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (9) 演出表示装置→音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (10) 演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (11) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声
- (12) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置
- (13) 音声→押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ
- (14) 音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (15) 音声→演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (16) 音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (17) 音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置
- (18) 音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置
- (19) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置→音声
- (20) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声→演出表示装置
- (21) リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置→音声
- (22) リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声→押し順表示装置
- (23) リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置→演出表示装置

(24) リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置→押し順表示装置

このように、第3停止ボタン操作(押下)→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了の期間において、適宜、押し順ナビが終了するタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

【0764】

また、副制御基板Sにて制御される演出手段の1つとして、停止ボタンD40(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)の内部に設けられた副制御基板Sにて制御される停止ボタンランプS60による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビが終了する順番の一例を記載する。なお、停止ボタンランプS60による押し順ナビの終了までの処理としては、主制御基板Mが第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Mがタイマ割り込み処理にて副制御基板S側に当該第3停止ボタンの操作に係るコマンドを送信→副制御基板Sが当該コマンドを受信→第3停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプS60を消灯(消灯開始)する。また、主制御基板Mが第1停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Mがタイマ割り込み処理にて副制御基板S側に当該第1停止ボタンの操作に係るコマンドを送信→副制御基板Sが当該コマンドを受信→第1停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプS60を消灯(消灯開始)すると共に第2停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプS60を点灯(点灯開始)する。

(25) 押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→停止ボタン(第3停止ボタンランプが消灯)

(26) 押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→停止ボタン(第3停止ボタンランプが消灯)

などのように構成することが可能となる。停止ボタンD40による押し順ナビの終了のタイミングとしては、ランプの点灯、消灯などで押し順ナビを実行するリール窓枠ランプD310のように、押し順表示装置D270と演出表示装置S40、音声、リール窓枠ランプD310より先でもよいし、後でもよい。また、第3停止ボタン操作時において、第3停止ボタン押下で消灯させてもよいし、第3停止ボタン非押下で消灯させてもよい。

【0765】

以上のように本例では、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>>、及び<<押し順ナビの表示終了に係る構成>>に基づいて、1回の遊技が進行することになる。押し順ナビが表示(表示開始)されてから、押し順ナビが終了するまでの1遊技の流れの一例を具体的に記載すると、

1. 押し順ナビの表示(表示開始)

スタートレバー操作→押し順ナビの表示(表示開始)(押し順表示装置D270)→押し順ナビの表示(表示開始)(演出表示装置S40)

2. 第1停止ボタン操作～第2停止ボタン操作まで

2-1. 演出表示装置S40

第1停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)→第1停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了→第2リール押し順ナビの表示態様の変更

→第2停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクト(表示態様は変更されている)の表示(表示開始)→第2停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了→第3リール押し順ナビの表示態様の変更

2-2. 押し順表示装置D270

押し順表示装置D270は点灯した状態である。

3. 第3停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了

第3停止ボタン操作→押し順表示装置消灯→第3停止ボタンの操作に対応する押し順ナビ消滅エフェクトの表示(表示開始)→第3停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了

このようにして、1遊技の流れが進行する。尚、上記に記載した例はほんの一例であり、

10

20

30

40

50

例えば、１．押し順ナビの表示（表示開始）においては、リール窓枠ランプＤ３１０、及びスピーカＳ２０から出力される音声などを含めた構成としてもよく、押し順ナビの表示（表示開始）のタイミング、及び押し順ナビを表示（表示開始）する順番などもこの限りではない。また、２．第１停止ボタン操作～第２停止ボタン操作においては、演出表示装置Ｓ４０において、各停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）、次リールに対応する押し順ナビの表示態様の変更する順番などもこの限りではない。また、３．第３停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了においては、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの表示終了の順番はこの限りではなく、押し順ナビが終了するタイミングについて更に細かく規定（第３停止ボタン押下、第３停止ボタン非押下などで更に区分けできる）してもよい。

10

【０７６６】

本例のように構成することで、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間（第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了までの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【０７６７】

<押し順不正解時の表示態様>

ここで、押し順ナビが実行されたゲームにおいて、押し順ナビとは異なる押し順（又は、異なる操作タイミング）にて遊技を実行した場合の、押し順ナビの表示態様の構成についての一例を詳述する。ここでは、押し順ベルに当選しており、正解の押し順が「左→中→右」であるゲームが実行される場合を例示する。

【０７６８】

演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「１２３」が表示されており、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝１」が表示されている状況下、第１停止操作として中停止ボタン（正解の押し順は左停止ボタンに対応）が操作され、主制御基板Ｍ側の割り込み処理として第１停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第１停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→副制御基板Ｓ側は演出表示装置Ｓ４０における「１２３」の表示をすべて消去する処理を実行する。

30

以上のように構成してもよい。なお、上述したように、押し順ナビが実行されたゲームにて、正解の押し順ではない停止ボタンが操作された場合には、副制御基板Ｓ側では、すべてのリール（又は、停止ボタン）に対応した押し順ナビを消去する一方、主制御基板Ｍ側では押し順ナビの表示を維持するよう構成されている。なお、主制御基板Ｍ側における押し順ナビ（押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビ）は、第３停止操作時（主制御基板Ｍ側の割り込み処理として第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出した時）に消去するよう構成されている。

40

【０７６９】

<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>

次に、リール停止制御と押し順ナビの表示制御（演出表示装置Ｓ４０）に係る構成について説明する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞－Ａ３」に当選した場合）について例示している。

50

【0770】

<構成1>

まず、図109の左上段図において、AT中状態にて押し順ベルに係る指示遊技が実行され、演出表示装置S40上に押し順ナビとして「213」が表示されている。中停止ボタンを中リールの中段が11番のリプレイ図柄が位置するタイミングにて押下し、中リールの押し順ナビ「1」に対応する表示が押し順ナビ消滅エフェクトに変化する。尚、中リール停止ボタンは押下中のままである。また、中リールは、正解の押し順である中リールの停止操作が行われたことで、最大獲得枚数である11枚の払出となる図柄組み合わせを構成する図柄を停止させるよう制御を行う。尚、本例では、中リールの中段（有効ライン）に15番のベルが停止するよう構成されている。即ち、このタイミングで中停止ボタンの操作が行われた際には、11番のリプレイAから最大コマ数（本例では4コマ）のスベリを発生させて15番のベルを入賞ラインに停止表示させるよう制御が行われる。

10

【0771】

ここで、停止操作が行われた後にリールが停止するまでのステッピングモータの動作制御を図35に基づいて説明する。例えばリールの停止操作が行われたタイミングで、図35<リール回転速度イメージ>の（4）のリール定速状態から（5）のリール減速待機状態へと遷移する。このリール減速待機状態において、停止操作が行われた位置と、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄との位置との距離を算出し、所定の期間（例えば190ms以内）で当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を入賞ラインに停止表示することが可能であると判断することで、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を停止表示させるよう回転を継続させる。そして当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄が入賞ラインまで差し掛かったタイミングで（6）のリール減速状態へと遷移し、（7）のリール停止状態へと遷移するよう制御する。

20

【0772】

その後、図109の右上段に記載されているように演出表示装置S40では、中リールの押し順ナビ消滅エフェクトが消去され（表示終了）、中リールは15番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続させる。尚、中停止ボタンは押下中である。次に、図109の左下段のように、演出表示装置S40は次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させる。このとき変化する表示態様としては、停止操作すべき停止ボタンを遊技者が認識できるようになっていればどのような態様でもよい（数字を大きく変化させる、数字に動きを付ける、数字を光らせるなど）。一方、中リールは15番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続する。尚、中リール停止ボタンは押下中である。尚、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングとしては、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）される前でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）された後でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）されるタイミングと同時でもよい。

30

【0773】

その後、中停止ボタンの押下状態が所定時間継続した後、中リールの15番のベルが入賞ラインに停止表示される。ここでの所定時間とは、中リールの最大スベリ制御が行われる時間（例えば190msの間）である。このように本例では、押し順ナビに従って停止操作を行った場合に、当該停止操作を行ったリールが停止表示される前（次の停止ボタンの操作が有効になる前）に、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビを消去し、次に停止すべきリールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させることが可能なよう構成されている。

40

【0774】

ここで、本例で実施可能な一例として最大コマ数のスベリが発生する位置で停止操作を行った場合について説明を行ったが、例えば0コマスベリにて押し順役を構成する図柄を停止可能な位置で停止操作を行った場合については、次に停止操作が行われるべきリールに

50

対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは、リールが停止表示された後となる。なお、0コマスベリであった場合においても、次の停止ボタンの操作が有効になるタイミングよりも前に、前記次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるよう構成されている。このように構成することによって、0コマスベリであった場合においても、次に停止操作すべきリールを認識した後に停止ボタンを操作することとなり、遊技者が押し順を誤って停止操作してしまう事態を防止することができる。また、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは早い方がより好適であり、0コマスベリとなる場合においてもできる限り早いタイミングとすることが好適である。

【0775】

また本例では、押し順ベルを一例として説明したが、押し順ベルだけでなく、押し順ナビを発生させる全ての条件装置にて適用可能である。また、押し順を報知する演出手段として、リール窓枠ランプD310による点灯、もしくはスピーカS20から出力される音声を用いてもよい。例えば、リール窓枠ランプD310、もしくはスピーカS20から出力される音声を用いた押し順ナビを含めた場合、演出表示装置S40にて次リールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させるよりも先に次リールに対応する押し順ナビを実行する（リール窓枠ランプD310であれば、次リールに対応するランプを点灯させ、音声であれば、次リールに対応する台詞を音声として出力する）よう構成することが可能である。

【0776】

また、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成として、押し順ナビを実行する演出手段として演出表示装置S40による押し順ナビを一例として説明を行ったが、例えば、リール窓枠ランプD310、音声、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60による押し順ナビを含めて構成してもよい。リール窓枠ランプD310による押し順ナビは、リール窓枠ランプの点灯（点滅）、消灯により実行され、音声による押し順ナビは、スピーカS20から「左です」、「右です」、「中です」と出力することにより実行され、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60による押し順ナビは、リールに対応した左停止ボタンD41の点灯（点滅）、消灯により実行される。

【0777】

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成に、リール窓枠ランプD310、音声、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）を含めて構成される場合、

（1）リール窓枠ランプD310

（1-1）当該停止操作が行われたリールに対応するランプの消灯

（1-2）次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯

（2）音声

（2-1）次に停止操作が行われるべきリールに対応する音声の出力

（3）停止ボタンD40

（3-1）当該停止操作が行われたリールに対応するランプの消灯

（3-2）次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯

（4）演出表示装置S40

（4-1）当該停止操作が行われたリールに対応する押し順消滅エフェクトを表示（表示終了）

（4-2）次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化

以上のような、演出手段ごとの押し順ナビに係る構成を規定することができる。これらの構成（1-1）～（4-2）を実行する順番として、どのように定めてもよい。例えば、演出手段ごとに実行する順番を定めてもよいし（一例として、リール窓枠ランプ→音声→停止ボタン→演出表示装置の順番で処理を行う）、リールごとに実行する順番を定めても

10

20

30

40

50

よいし（一例として、当該停止操作が行われたリールに係る処理→次に停止操作が行われるべきリールに係る処理の順番で処理を行う）、これらを組み合わせて構成してもよい。

【0778】

また、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞として、図109を用いて説明を行い、図109では、第1停止操作を行った場合を一例として説明を行ったが、本例を適用可能な構成としては、第1停止操作時だけに限定されない。例えば、第2停止操作が行われた場合、第3停止操作が行われた場合であっても適用可能である。尚、第3停止操作時には、次に停止操作が行われるべきリールに対応する処理（例えば、演出表示装置S40における「押し順ナビを強調表示する表示態様」への変化、リール窓枠ランプD310における「次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯」）の処理は実行されない。

10

【0779】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、当該停止ボタンに対応したリールが最大コマ数のすべりを伴う停止制御を実行する場合であっても、演出表示装置S40における当該停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の終了（消滅エフェクトの表示開始から終了まで）、及び次に停止操作すべき停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の表示態様の変化（強調表示の開始）を、次の停止ボタンの操作が有効になる前に実行することができるので、遊技者が次に停止操作すべき停止ボタンを認識する前に誤って停止ボタンを操作してしまうことを防止できる。

20

【0780】

＜＜＜第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理＞＞＞

次に、第3実施形態として、メダル投入口D170に投入された遊技メダルをクレジットとして加算する処理のタイミングについて説明する（図113を参照）。メダル投入口D170から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセレクトDS内の投入受付センサD10sを通過し、所定の通過条件（通過している遊技メダルが規格を満足している、エラーであると判定されていないなど）を満たしている場合にエラーが発生することなく遊技メダルがメダルセレクトDS内のメダル流路DRを通過して下方に流下する。そして、投入受付センサD10sの更に奥に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sが備えられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過する際、正常に投入されたと判断した場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われ得るよう構成されている。遊技メダルが通過すると、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって遊技メダルの投入が検出されて、その信号（第1投入センサD20sがオンになったタイミングの情報、第1投入センサD20sがオンになってからオフになるまでの時間の情報、第2投入センサD30sがオンになったタイミングの情報、第2投入センサD30sがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Mに供給されるようになっている。ここで、クレジット加算が行われ得るタイミングとしては、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sの夫々のセンサのオン・オフの状況によって定めることができる。

30

40

【0781】

＜＜＜第3実施形態 投入センサによる遊技メダル検知のタイミングチャート＞＞＞

図110は、遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過する際にタイミングチャートである。例えば、図中1のタイミングで第1投入センサD20sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中2のタイミングで第2投入センサD30sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Mに供給されることになる。続いて図中3のタイミングで第1投入センサD20sが遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。ここで、第1投入センサD20sが遊技メダルを検知してから遊技メダルの検知を終了するまでの時間Aが、主制御基板Mによって算出され、Aが所定の

50

範囲内（第3実施形態では、 $4\text{ms} \leq A < 183\text{ms}$ ）であれば正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。また、第2投入センサD30sが遊技メダルを検知してから第1投入センサD20sが検知を終了するまでの時間Bが、主制御基板Mによって算出され、Bが所定の範囲内（ $2\text{ms} \leq B < 115\text{ms}$ ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。その後、図中4のタイミングで第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。第2投入センサD30sが遊技メダルを検知してから第2投入センサD30sが検知を終了するまでの時間Cが、主制御基板Mによって算出され、Cが所定の範囲内（ $4\text{ms} \leq C < 183\text{ms}$ ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。このようにして、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sのオンもしくはオフとなるタイミングで、正常に遊技メダルがメダルセクタDS内を通過しているかを判定しており、更に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sのオンもしくはオフとなるいずれかのタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われることになる。

【0782】

<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>

<<構成1>>

次に、第3実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われるタイミングの一例を詳細に説明する。図111～図112は、ステップ1200のサブルーチンに係る遊技進行制御処理において、第3実施形態におけるクレジット加算タイミングにおける処理を反映したフローチャートである。図113は、投入された遊技メダルに対して正常に投入処理を実行した場合における、クレジット加算が行われるタイミングのイメージ図である。尚、図111のフローチャートにおいて、図17と同内容においては説明を省略する（ステップ1220～ステップ1225まで、及びステップ1232以降）。まず、図111において、ステップ1226-1（第4）で、主制御基板MのCPU100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226-1（第4）でYesの場合、ステップ1226-2（第4）で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20sオン、且つ第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（図113の中上段によるイメージ図 遊技メダルが第1投入センサD20sに差し掛かったタイミングで第1投入センサD20sがオフ→オンとなる）。ステップ1226-2（第4）でYesの場合、ステップ1226-3（第4）で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20sオン且つ第2投入センサD30sオンであるか否かを判定する（図113の右上段によるイメージ図 遊技メダルが第2投入センサD30sに差し掛かったタイミングで第2投入センサD30sがオフ→オンとなる）。ステップ1226-3（第4）でYesの場合、ステップ1226-6（第4）で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20sオフ且つ第2投入センサD30sオンであるか否かを判定する（図113の左下段によるイメージ図 遊技メダルが第1投入センサD20sの検知範囲を超えたタイミングで第1投入センサD20sがオン→オフとなる）。ステップ1226-6（第4）でYesの場合、ステップ1226-8（第4）で、主制御基板MのCPU100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定し、クレジット加算処理が行われる。また、ステップ1226-9（第4）で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20sオフ且つ第2投入センサD30sオフであるか否かを判定する（図113の中下段によるイメージ図 遊技メダルが第2投入センサD30sの検知範囲を超えたタイミングで第2投入センサD30sがオン→オフとなる）。ステップ1226-9（第4）でYesの場合、1枚の正常な遊技メダルの投入が完了したと判定し、例えば、ベット数が規定数を満たしている場合に、スタートレバーD50の操作を有効にする等の処理が実行され、ステップ1232に移行する。

【0783】

<効果1>

第3実施形態では、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオン

のタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明した。従来では、「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン→第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオフ」となったタイミングでクレジット加算の処理を実行していたが、第3実施形態のように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまうこと（飲み込み）を防止することが可能となる。

10

【0784】

<効果2>

また、第2投入センサD30sがオフのままであり第1投入センサD20sのみがオンになったタイミングではクレジット加算処理を実行しないので、第2投入センサD30sと比較してメダル投入口170から近い位置に備えられている第1投入センサD20sによるゴト行為（例えば、クレマンゴト）などが行われることも防止でき、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0785】

<<<第3実施形態 投入センサエラーによるサブルーチン>>>

また、ステップ1226-3（第4）、ステップ1226-6（第4）、ステップ1226-9（第4）でNoの場合、ステップ1226-4（第4）、ステップ1226-7（第4）、ステップ1226-10（第4）により、主制御基板MのCPU100は、所定のメダル投入エラーの発生条件を充足しているか否かを判定する。尚、ここでのメダル投入エラーとしては、例えば、投入メダル逆流エラー、投入枚数エラー、投入メダル滞留エラー等があり、第1投入センサ及び第2投入センサなどのセンサのオンオフ状況（時間も含む）に基づき、いずれかのエラーが発生しているか否かを判定する（エラーの種類によって発生条件は異なる）。これらのエラーは、例えば、図110の第1投入センサD20s、及び第2投入センサD30sのオンオフの検知に基づいて検出される。ステップ1226-4（第4）、ステップ1226-7（第4）、ステップ1226-10（第4）のいずれかでYesの場合、ステップ1226-5（第4）で、メダル投入エラー処理が実行される。図112は、メダル投入エラーが発生した際のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ1226-12（第4）で、主制御基板MのCPU100は、いずれのエラーフラグがオンであるかが検出し、ステップ1226-13（第4）で、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1226-14（第4）に移行する。尚、1226-13（第4）においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報が副制御基板側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い。発生したエラーの種類に応じてエラー処理が実行されることになるが、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からいずれかのエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。ステップ1226-14（第4）で、主制御基板MのCPU100は、現在発生しているエラーが解除されたか否かを判定する。エラーが解除されたと判定されたらステップ1226-15で現在発生しているエラーフラグをオフにし、サブルーチンは終了となる。以上のように、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによる遊技メダルの検知に基づいたエラーの検出についての一例を説明したが、エラーの検出において、例えばメダルセクタDS内のメダル投入口D170付近

20

30

40

50

に備えられた投入受付センサD10sの遊技メダルの検知に基づいてエラーの検出を行うことも可能であり、以下、投入受付センサD10sの遊技メダルの検知に基づいたエラー検出の一例の説明を行う。

【0786】

<<<第3実施形態 投入監視カウンタに基づいたエラーの検出>>>

<<構成2>>

メダル投入口D170から投入された遊技メダルが通過する第1のセンサとして、投入受付センサD10sが備えられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロックD100により放出口D240に払い戻されるよう構成されている。このとき、適合した遊技メダルが通過したと判断した際に、投入受付センサD10sがオフからオンの状態となり、その信号が主制御基板Mに供給されるようになっている。主制御基板Mは、投入受付センサD10sがオンとなった信号を受信した際に、遊技メダルの通過をカウントするカウンタ（以下、投入監視カウンタと称する）にて0→1と加算処理を行う。そして、主制御基板Mは、遊技メダルがメダルセクタDS内の経路を流下し、例えば、第2投入センサD30sがオンからオフになったタイミング（図110では、4のタイミングに相当）で投入監視カウンタにて1→0と減算処理を行う。このとき、例えば、図110のタイミングチャートで1～4までの期間で、遊技メダルの投入に関して何かしらの問題が生じた場合、投入監視カウンタの遊技メダルのカウント処理が正常に行われないこととなる。例えば、第2投入センサD30sがオンからオフにならず、投入監視カウンタの減算処理が行われず、投入監視カウンタが加算され続けた場合に、投入メダル滞留エラーを検出できる。また、第2投入センサD30sが、投入受付センサD10sよりも先にオンからオフになり、投入監視カウンタの減算処理が先に行われることで投入監視カウンタがマイナスになる状況が発生した場合に、投入メダル逆流エラーを検出できる。

【0787】

<効果>

このように、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30s、更に投入受付センサD10sの3つのセンサにおける遊技メダルの検知に基づいてエラー判定が行えるようよう構成することで、遊技メダルの投入に係る種々のエラーを確実に検出することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0788】

<<<第3実施形態 メダル投入音の出力>>>

第3実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出した後に出力されるメダル投入音の出力タイミングについて詳細に説明する。第3実施形態において、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明したが、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンとなった状態にて、エラーが発生する場合がある（例えば、第2投入センサD30sがオンの時間が異常に長いことによる投入メダル滞留エラーなど）。第3実施形態では、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行するため、例えば、クレジット加算処理を実行した後にエラーが生じることも想定される。第3実施形態では、特にクレジット加算処理後に出力されるメダル投入音、及び第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音の出力タイミングについて説明する。

【0789】

<<構成3>>

まず、タイミングAとして、メダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも先に出力するよう構成する。詳細に説

10

20

30

40

50

明すると、図110のタイミングチャートにより、Cの期間の上限値である183msよりBの上限値である115msを差し引くと68msとなる。つまり、この期間で、主制御基板MのCPU100が、「メダル投入受付→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」のように処理を実行することでメダル投入音を第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも先に出力することが可能となる。

【0790】

<<構成4>>

タイミングAの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板MのCPU100が、「メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」と処理を行ってもよい。

【0791】

<効果>

このように構成することで、「第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオン→第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」となったタイミングでメダル投入受付に係る処理が実行され、その後のタイマ割り込み処理によって主制御基板M側から副制御基板S側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板S側でメダル投入音が出力されることとなる。一方、上記「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、すでにメダル投入音が出力された後で、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、投入メダル滞留エラーに係るエラー音の出力前にメダル投入音を確認することができ、投入メダル滞留エラーによって正常に遊技メダルが投入されずに損をしてしまったのではないかと不安になる事態を防止することができる。

【0792】

<<構成5>>

次に、タイミングBとして、メダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第2投入センサD30sでのエラーが検知されるまでに少なくとも67ms以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板MのCPU100が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないよう構成する。その後、第2投入センサD30sでのエラー検知によるエラー検出コマンドをセットした後、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するように構成する。つまり、主制御基板MのCPU100が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでメダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも後に出力することが可能となる。このとき、メダル投入受付に係るコマンドをサブ側へ送信するタイミングとして、エラー検出コマンドを送信する際とは異なるタイマ割り込み時処理にて送信するよう構成することが好ましい。

【0793】

<<構成6>>

タイミングBの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板MのCPU100が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

【0794】

<効果>

このように構成することで、「第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオン→第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板M側から副制御基板S側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。その後、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板M側から副制御基板S側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板S側でメダル投入音が出力されることとなる。「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認することができ、遊技者は、正常に遊技メダルが投入されていないことを早急に察知することができる。

10

【0795】

<<構成7>>

次に、タイミングCとして、メダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも後に出力し、且つ当該エラーが解除された後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第2投入センサD30sでのエラーが検知されるまでに少なくとも67ms以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板MのCPUC100が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないというのは第2のタイミングと同様であるが、更にステップ1226-15にて主制御基板MのCPUC100が投入エラーフラグをオフにしたのちに、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するよう構成する。つまり、主制御基板MのCPU100が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでエラーを解除した後に、メダル投入音を出力することが可能となる。

20

30

【0796】

<<構成8>>

タイミングCの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板MのCPUC100が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

40

【0797】

<効果>

このように構成することで、「第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオン→第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板M側から副制御基板S側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。エラーが解消された後に、エラー未検出コマンドをサブ側へ送信し、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を終了する。そして、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板M側から副制御基板S側にメダル投入受付に係るコマ

50

ンドが送信され、副制御基板 S 側でメダル投入音出力されることとなる。「第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断し（第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオンの状況が所定時間以上継続するため）、更にエラーが解消されてエラー音の出力を終了させるため、遊技者は、メダル投入音出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認し、尚且つエラーが解消された後にメダル投入音を確認することができるので、遊技者は、エラーが解消された後に正常に遊技メダルが投入されていることを認識することができる。

【0798】

<<<第 3 実施形態 シュートセンサによるメダルエラー検出>>>

次に、第 3 実施形態として、シュートセンサ D 4 0 s を用いたエラーの検知について詳細に説明する。図 1 1 4 は、メダルセクタ D S 内の遊技メダルの経路において、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s を通過した後のメダルの流路部材（第 3 実施形態ではシュート本体と称する）を示した図である。図 1 1 4 において、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s の下方にシュートセンサ D 4 0 s が備えられており、シュートセンサ D 4 0 s は、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s と同様に正常なメダル投入が行われているかを検知するものであるが、特に、第 3 実施形態では既にクレジット加算処理が実行された後によるエラー（例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど）を検知できるよう構成されている。

【0799】

シュートセンサ D 4 0 s によるエラー検知について詳細に説明する。例えば、ホップ H 4 0 と連通するシュート本体において、シュートセンサ D 4 0 s の更に下流にて遊技メダルの滞留が発生した場合を考えてみる。シュート本体内の遊技メダルの経路の幅は概ね遊技メダル 1 枚分の幅であり、1 枚の遊技メダルがシュート本体内の遊技メダルの経路で滞留すると、その後に経路を通過する遊技メダルが次々と滞留し、投入メダル滞留エラーの状態となるわけである。第 3 実施形態では、遊技メダルの滞留が起こった位置から遊技メダル 3 枚分の位置がシュートセンサ D 4 0 s により検知される位置とするが、シュートセンサ D 4 0 s が備えられる位置としてはこれに限定されない。

【0800】

シュートセンサ D 4 0 s の遊技メダルの検知は、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s による遊技メダルの検知と同様に、遊技メダルが通過すると、シュートセンサ D 4 0 s によって検知されて、その信号（シュートセンサ D 4 0 s がオンになったタイミングの情報、シュートセンサ D 4 0 s がオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板 M に供給されるようになっている。主制御基板 M は、シュートセンサ D 4 0 s によって検知された信号に係る情報、更に第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s によって検知された信号に係る情報に基づいて遊技メダルが正常に投入されていると判定する。具体的には、主制御基板 M が、第 1 投入センサ D 2 0 s もしくは第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの検知を開始したタイミングからシュートセンサ D 4 0 s が遊技メダルの検知を開始したタイミングまでの期間と、予め定められている期間（シュートセンサ D 4 0 s が検知するべき時間 以下、理論的な期間とも称する）とを比較する。例えば、図 1 1 4 における 4 枚目の遊技メダルを検知する場合であれば、4 枚目の遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s 、もしくは第 2 投入センサ D 3 0 s により検知されたタイミングから 4 枚目の遊技メダルがシュートセンサ D 4 0 s により検知されるまでの期間と、理論的な期間とを比較し、その期間の差がエラーとして検知されない範囲を超えてしまった場合に、エラー（第 3 実施形態ではシュートセンサメダル滞留エラー）が検知されることになる。尚、第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルを検知したタイミング、第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの検知を開始したタイミング、もしくは第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルの検知を終了したタイミング、第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの検知を終了したタイミングのいずれかを理論的な期間の開始タイミングとしてもよ

い。

【0801】

<<第3実施形態 シュートセンサによる遊技メダル検知のタイミングチャート>>

図115は、遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30s、シュートセンサD40sを通過する際のタイミングチャートである。例えば、図中1のタイミングで第1投入センサD20sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中2のタイミングで第2投入センサD30sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Mに供給されることになる。その後、図中3のタイミングでシュートセンサD40sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。第1投入センサD20sが遊技メダルを検知してからシュートセンサD40sが検知を開始するまでの期間D、第2投入センサD30sが遊技メダルを検知してからシュートセンサD40sが検知を開始するまでの期間Eが主制御基板Mによって算出され、これらの期間を理論的な期間として、シュートセンサD40sの検知に基づいた遊技メダルが正常にシュート本体を通過しているか否かを判断するわけである。また、遊技メダルが第1投入センサD20s、及び第2投入センサD30sを正常に通過したと判断された後に発生し得るエラーも、シュートセンサD40sを備えることで検出することが可能となる。

10

【0802】

<効果>

このように構成することで、例えばシュートセンサD40s付近での遊技メダルの通過に拘わる何かしらのエラー（シュートセンサメダル滞留エラー）を検知し、更にエラーが発生している旨を遊技者に報知することが可能となる。また、シュートセンサD40sによる遊技メダルの正常な通過は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sの遊技メダルの検知が開始されるタイミングに係る情報に基づいて判断が行われるため、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって遊技メダルの通過は検知されていないが、シュートセンサD40sによって遊技メダルの通過が検知された場合、つまり、投入メダル逆流に係るエラーなども確実に検知することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【0803】

<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>

次に、第4実施形態として、遊技メダルのメダル受け皿D230への払い出し、もしくはメダル受け皿D230への返却が行われる際に遊技メダルが通過するメダル返却部材D340の機構の一例について説明することにする。

30

【0804】

まず、第4実施形態に係るメダル返却部材D340について詳細に説明するための図116～図119について説明する。図116はメダル返却部材D340の正面図である。図117は、メダル返却部材D340を、メダル受入口D341（後ほど説明）が備えられている方向から見た側面図である。図118は、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出され、メダル受入口D341（後ほど説明）を通過し、メダル受け皿D230に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。図119は、図117の側面図の内部においての遊技メダルの軌跡を描いたものである。

40

【0805】

<<<第4実施形態 メダル返却部材の正面図>>>

図116は、第4実施形態におけるメダル返却部材D340の正面図である。メダル返却部材D340の一例として、メダル投入口D170から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行なうメダルセレクト装置DSによりベット又はクレジットへの加算処理が実行されなかった遊技メダル（ブロックがオフの状態ブロックに到達した遊技メダル）をメダル受け皿D230に返却する際に遊技メダルが所定の流路（以下、第一流路と称する）を通過し、また、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが所定の流路（以下、第二流路と称する）を通過し、最終的に遊技メダルをメダル受け皿D230

50

に払い出すよう構成されている。

【0806】

メダル返却部材D340は、メダルセクタDSにより検出された不適正な遊技メダルをメダル受け皿D230に返却する際に通過する第一流路と、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが通過する第二流路とを少なくとも有して構成されており、2つの流路を通過する遊技メダルは、メダル返却部材D340を通過し、メダル受け皿D230に向かって流下していく際に合流するよう構成されている。

【0807】

メダル返却部材D340における第二流路は少なくとも、ホッパH40から払い出された遊技メダルを受け入れるメダル受入口D341と、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面D342を有するよう構成されている。更に、メダル落下面D342と対向して位置するメダル非落下面D343と、メダル受入口が設けられた壁面と、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面D342とで囲まれた空間を有するよう構成されており、この空間内を、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが通過するよう構成されている。

【0808】

メダル受入口D341は、ホッパH40のメダル払出装置Hと連通するよう構成されている。また、メダル受入口D341は開口しているため、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが確実にメダル受入口D341を通過することが可能となっている。また、特に、第4実施形態では、メダル受入口D341の開口部の周囲を縁部と称する（例えば、第4実施形態において、メダル受入口D341の開口部の形状における外周部を縁部と称する）。メダル受入口D341に係る長さ、距離の規定においては、メダル受入口D341の縁部にあたるいずれかの位置を起点とする。

【0809】

また、第4実施形態において、メダル落下面D342の形状は、略四角形状に形成されており、メダル落下面D342と対向して位置するメダル非落下面D343も同様に略四角形状に形成されているが、メダル落下面D342、及びメダル非落下面D343の形状はこれに限定されない。

【0810】

第4実施形態においてメダル受入口D341は右下がり方向の傾斜状に設けられており、図116の正面視方向に備えられている衝突部（図示しておらず）に衝突した遊技メダルが落下するメダル落下面D342と略平行に傾斜するよう構成されている。このように構成することで、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出されてメダル落下面D342に落下した遊技メダルが重力によりメダル落下面D342から滑り落ち、確実にメダル受け皿D230へ遊技メダルを誘導することが可能となる。尚、メダル受入口D341、およびメダル落下面D342が傾斜する方向に関しては、この方向に限定されず、また、メダル受入口D341、およびメダル落下面D342が共に傾斜しないよう構成してもよい。尚、メダルセクタDSにより検出された不適正なメダルは、メダル受入口D341の上記傾斜方向に対して直行する方向の遊技者から見て上方よりメダル受け皿D230の方向に落下するよう構成されている。

【0811】

<<<第4実施形態 メダル返却部材の側面図 遊技メダル流下の軌跡図（斜視図）>>>
次に、図117、および図118を用いて、第4実施形態のメダル受入部材の構成についての寸法規定について説明する。図117は、メダル返却部材D340を、メダル受入口D341が備えられている方向から見た側面図である。まず、遊技メダルにおいて、厚み、及び直径をそれぞれa、bと規定する（図116参照）。なお、遊技メダルの厚みであるaは、1.5mm～2.0mm程度とすることが好適であり、遊技メダルの直径であるbは、24.5mm～25.5mm程度とすることが好適である。

【0812】

次に、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された後に、遊技メダルが落下するメダル落下面D 3 4 2から、メダル受入口D 3 4 1の縁部までの距離をc、メダル非落下面D 3 4 3に対して垂直方向におけるメダル非落下面D 3 4 2からメダル受入口の縁部までの最長の距離をd、メダル受入口D 3 4 1の開口部の縁部において、底辺、もしくは高さ方向の内、少なくとも一方向（例えば、第4実施形態では略長方形の形状であるメダル受入口D 3 4 1の開口部の高さ方向とする）の長さをe、メダル受入口D 3 4 1の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面D 3 4 2の最大の長さをfとしてそれぞれ規定する。第4実施形態では、このように規定した寸法において、所定の条件が設けられている。例えば、以下のような条件に基づいてメダル返却部材D 3 4 0は構成されている、

$$c \geq a \cdots \text{式 (1)}$$

$$b > d \cdots \text{式 (2)}$$

$$f \geq 2b \cdots \text{式 (3)}$$

$$b > e \cdots \text{式 (4)}$$

尚、第4実施形態において、遊技メダルは25φサイズ、30φサイズのどちらでも適用が可能である。

【0813】

まず、式(1)及び(3)を満たしていることで、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルが衝突することを防ぐよう構成することが可能である。メダル落下面D 3 4 2からメダル受入口D 3 4 1の底辺までの距離が遊技メダルの厚みaよりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルがメダル受入口D 3 4 1から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面D 3 4 2に落下した場合（遊技メダルが寝ている状態）に、次にホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

【0814】

次に、式(4)を満たしていることで、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された1枚目の遊技メダル（遊技メダルは寝ている、立っているに拘わらず）と、その後に払い出される2枚目の遊技メダルとが衝突することがなく、また、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが、メダル受入口D 3 4 1を塞ぐことがないように構成することが可能である。

【0815】

次に、式(3)を満たしていることで、メダル落下面D 3 4 2の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D 3 4 1まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐよう構成することが可能となる

【0816】

式(1)～式(4)のように、メダル返却部材D 3 4 0の構成において寸法規定を行うことで、スムーズなホッパH 4 0のメダル払出装置Hからの遊技メダルの払い出し、及びスムーズな遊技メダルのメダル受け皿D 2 3 0への誘導を行うことが可能となる。図118は、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出され、メダル受入口D 3 4 1を通過し、メダル受け皿D 2 3 0に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。例えば、式(1)～式(4)の寸法規定を行うことによる効果として、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された1枚目の遊技メダルと、その後に払い出される2枚目の遊技メダルとが衝突することがなく、また、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが、メダル受入口D 3 4 1を塞ぐことがないように構成することが可能となる。

【0817】

なお、図117に示すように、本例では、メダル返却部材D 3 4 0の外部側のメダル受入口D 3 4 1の外周全体に、突起した縁部を設けるよう構成しているが、メダル返却部材D 3 4 0の内部側のメダル受入口D 3 4 1の外周全体に突起した縁部を設けるよう構成してもよい。そのように構成することにより、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダル

10

20

30

40

50

が衝突部に衝突した後、メダル受入口D 3 4 1に逆流してしまう事態がより発生し難いよう構成することができる。

【0818】

<<<第4実施形態 遊技メダル流下の軌跡図（側面図）>>>

図118において、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出され、メダル受入口D 3 4 1を通過し、メダル受け皿D 2 3 0に向かって流下する遊技メダルの軌跡について、更に詳細に図119を用いて説明を行う。図119は、図117の側面図の内部においての遊技メダルの軌跡を描いたものである。まず、左上段図のように、1枚目の遊技メダルがメダル受入口D 3 4 1から放出される。次に、右上段図のように、2枚目の遊技メダルが1枚目の遊技メダルと同様にメダル受入口D 3 4 1から放出され、1枚目の遊技メダルは、図116の正面視方向に備えられている衝突部（図示しておらず）に衝突する。尚、1枚目の遊技メダルがメダル受入口D 3 4 1から放出されてから2枚目の遊技メダルが放出されるまでの間隔は、メダル払出装置HのディスクH 5 0の回転速度により定めることができ、その回転速度は任意で定めることが可能であるが、第4実施形態の右上段図のように、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出された後に2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されることとなるが、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングとしては、（1）1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突したタイミングと略同時、（2）1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも前（直前）のタイミング、（3）1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも後のタイミング、としてもよく、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングに合わせて前記f（図117参照）の距離を調整してもよい。なお、上記（2）については、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されてメダル受入口D 3 4 1を通過してから、遊技メダルの直径（前記b）以上水平方向に進んだ（発射された）後のタイミングとすることが好適である。また、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングが、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されてからの時間が経過しているタイミングである程、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルとが衝突する可能性を低くすることができる。一方、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されてからの時間を長時間としすぎると、遊技メダルの払出時間の間隔が長時間になりすぎて、遊技メダルを払い出すテンポが悪くなってしまう。また、遊技機の筐体の内部の大きさ（奥行き）は限られているため、前記f（メダル受入口D 3 4 1の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面D 3 4 2の最大の長さ）も所定距離以上は担保することが困難である。以上の理由から、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングを1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した直後のタイミングとすることが最も好適となっている。このように構成することで、1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後に、2枚目の遊技メダルと衝突してしまうことを防ぐことができる。なお、3枚目以降に払い出される遊技メダルにおいても遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが望ましく、少なくとも、遊技機における設計上最大の払出枚数（例えば、15枚）目までの払い出された遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが好適である。なお、1枚目と2枚目の払い出しではメダル同士が衝突しないが、2枚目と3枚目の払い出しではメダル同士が衝突するような場合であったとしても、返却部材D 3 4 0内に払い出す遊技メダルが詰まりにくいという効果を創出することができる。これは遊技機において、2枚払い出すことが3枚払い出すことよりも発生頻度が多いことを意味している。また、衝突部においては、メダル返却部材D 3 4 0の遊技メダルの衝突による耐久性を高めるために、例えば金属などで保護するよう構成してもよい。

【0819】

次に、左下段のように、1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後、メダル落下面D 3 4 2に落下する。2枚目の遊技メダルは、1枚目の遊技メダルの上方を通過し、1枚目の遊技メダルと同様に衝突部に向かう。このとき、式（1）のように構成されていることで、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルとが衝突してしまうことを防ぐことができる。次に、右下段のように、メダル落下面D 3 4 2に落下した1枚目の遊技メダルは、重力に

10

20

30

40

50

よりメダル落下面D 3 4 2の傾斜方向に傾斜し、メダル落下面D 3 4 2から落下することでメダル受け皿D 2 3 0へと誘導される。2枚目の遊技メダルは、衝突部に衝突した後に1枚目の遊技メダルと同様にメダル落下面D 3 4 2に落下する。このとき、1枚目の遊技メダルが、メダル落下面D 3 4 2の傾斜方向に重力により傾斜するよう構成されているため、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルとが衝突する、更には衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口D 3 4 1の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる

【0820】

<<効果1>>

メダル受入口D 3 4 1から2枚目の遊技メダルが衝突部に向かって放出され、1枚目の遊技メダルは衝突部に衝突した後にメダル落下面D 3 4 2に落下する。このとき、式(1)及び(3)を充足するように構成されている、換言すると、メダル落下面D 3 4 2からメダル受入口D 3 4 1の底辺までの距離が遊技メダルの厚みaよりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルがメダル受入口D 3 4 1から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面D 3 4 2に落下した場合(遊技メダルが寝ている状態)に、次にホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

【0821】

<<効果2>>

例えば式(2)、式(4)のように構成されていることで、衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口D 3 4 1の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

【0822】

<<効果3>>

例えば式(3)のように構成されていることで、メダル落下面D 3 4 2の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D 3 4 1まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【0823】

<<効果4>>

メダル落下面D 3 4 2に落下した1枚目の遊技メダルがメダル落下面D 3 4 2から落下し、メダル受け皿D 2 3 0の方向に向かって流下することになり、2枚目の遊技メダルは、図119の左下段図のように、1枚目の遊技メダルが落下した位置と略同位置のメダル落下面D 3 4 2に落下することになる。このように構成することで、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが、メダル受入口D 3 4 1付近での滞留によるメダル受け皿D 2 3 0へ遊技メダルが払い出されないという事態を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

【0824】

<<効果5>>

メダル払出装置Hから速度を伴って払い出される遊技メダルが衝突する衝突部に衝撃を和らげる緩衝材を有しているため、メダル返却部材D 3 4 0の破損や劣化を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【0825】

<<効果6>>

ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが一度衝突部に衝突して払い出し当初の運動量を失うことで、遊技メダル同士の衝突(メダルセレクトD Sから返却される遊技メダルとホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルとの衝突、もしくはホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダル同士の衝突など)が起こり、リズムカルではないメダル受け皿D 2 3 0への遊技メダルの流下となって

10

20

30

40

50

しまうことを防ぐことができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0826】

なお、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが衝突する衝突部は、前扉DUの一部であってもよいし、メダル返却部材D340の一部であってもよいし、衝突部のみ別体の部材として前扉DU又はメダル返却部材D340に取り付けられていてもよい。

【0827】

また、本例においては、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが衝突する衝突部は、メダル落下面D342に略垂直である平面の形状としたが、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが衝突し、当該衝突した遊技メダルがメダル受け皿D230に向かって流下するよう構成されていればよく、例えば、メダル落下面D342が湾曲した形状となっており、衝突部と同様の役割を担うよう構成してもよいし、メダル返却部材D340におけるいずれかの面あるいは部分が湾曲して衝突部と同様の役割を担うよう構成してもよい。また、前述したように、衝突部のみ別体の部材として前扉DU又はメダル返却部材D340に取り付けられているよう構成し、当該衝突部が湾曲した形状となるよう構成してもよい。

【0828】

<<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>>

<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御のタイミングチャート>>>

次に、第5実施形態として、メダル払出装置Hの駆動制御について説明する。まず、メダル払出装置Hの動作制御について、図120を用いて説明する。図120は、遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出される際に駆動するホッパモータH80と、第1払出センサH1及び第2払出センサH2の検知に係るタイミングチャートである。なお、第1払出センサH1及び第2払出センサH2の詳細については後述することとなるが、説明の都合上、図4における第1払出センサH10s→第2払出センサH2、図4における第2払出センサH20s→第1払出センサH1としており、遊技メダルを払い出していない初期位置（ディスクが回転していないときの初期位置）においては、第1払出センサH1：オン、第2払出センサH2：オフとなっている。まず、ホッパモータH80において、ホッパモータH80が駆動している際のホッパ駆動フラグはオンの状態であるとする。メダル払出装置Hにより、遊技メダルが払い出される際には、ホッパモータH80が駆動することにより、ディスク回転軸H50aを中心にディスクH50が回転し、メダル払出装置H内の遊技メダルは放出付勢手段H70を変位させて遊技メダル出口H60から放出口D240に向かって流下していくことで遊技メダルが払い出される。第5実施形態において、第1払出センサH1及び第2払出センサH2は、例えば放出付勢手段H70の変位に基づいてオン、もしくはオフが検知される。具体的に言えば、図中1のタイミングで、放出付勢手段H70が遊技メダルを払い出す位置まで変位していない状態（第5実施形態では初期位置と称する）において第1払出センサH1がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する。そして、放出付勢手段H70が遊技メダルを払い出す位置まで変位が開始し、放出付勢手段H70が初期位置から動き出すことで第1払出センサH1がオフの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する（第1払出センサH1がオン→オフとなる）。図中2のタイミングで、放出付勢手段H70が遊技メダルを払い出す位置（第5実施形態では払出位置と称する）まで変位することで第2払出センサH2がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する（第2払出センサH2がオフ→オンとなる）。そして図中3のタイミングで、遊技メダルの払い出しが完了し、放出付勢手段H70が再び初期位置へ変位を開始することで第2払出センサH2がオフの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する（第2払出センサH2がオン→オフとなる）。そして図中4のタイミングで、放出付勢手段H70が再び初期位置へ変位することで第1払出センサH1がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する（第1払出センサH1がオフ→オンとなる）。尚、第5実施形態では、例えば1のタイミングから2のタイミングまでの期間が所定の範囲A（ $A < 26 \text{ ms}$ ）であり、2のタイミングから3のタイミングまでの期間が所定の範囲B（ $9 \text{ ms} \leq B < 60 \text{ ms}$ ）であり、3のタイミングから

10

20

30

40

50

4のタイミングまでの期間が所定の範囲 C ($9\text{ ms} \leq C < 60$)であることを検知することでメダル払出装置Hが正常に機能しており、正常な遊技メダルの払い出しが行われると判断する。

【0829】

<<<第5実施形態 メダル払出装置のメダル払出～メダル払出装置の停止>>>

<<構成>>

次に、図121を用いて、第5実施形態のメダル払出装置Hによるメダル払出開始～メダル払出装置Hの停止までの一連の流れについて説明する。まず、図121であるが、第5実施形態においては、遊技メダルの払出からメダル払出装置Hの停止までの一連の流れについての説明を簡潔に行うため、第5実施形態の構成に不要なメダル払出装置Hに係る構成はできるだけ排除したものとなっている。図121は、遊技メダルを払い出す際に回転駆動するディスクH50の正面図である。

【0830】

尚、第5実施形態において、メダル払出装置Hから遊技メダルを払い出す枚数を5枚としている。ディスクH50には、遊技メダルよりもサイズが大きい円形型の空洞を複数有し、ディスクH50は遊技メダルに対して覆い重なるよう構成されており、遊技メダルはディスクH50の下をディスクH50の回転によって移動することで、放出口D240から遊技メダルが払い出されるよう構成されている。まず、左上段図においては、ホップモータH80が駆動前であり、第1払出センサH1がオンの状態である。この状態を、第5実施形態では放出付勢手段H70における初期位置としており、説明の明確化のため、ディスクH50の外周上に、ディスクH50の回転前の初期位置（ディスクH50）を設けることにする。この初期位置（ディスクH50）は、遊技メダルが払い出される度に、ディスクH50の回転方向に変位する。また、第5実施形態においては、ホップモータH80の駆動状態は定速状態であり、更に4枚目の遊技メダルを払い出すタイミングから説明を行うこととする。

【0831】

図121の上段図において、ホップモータH80の駆動が定速回転であり、放出付勢手段H70が初期位置から払出位置まで変位して4枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、初期位置（ディスクH50）においては、3枚目の遊技メダルが払い出された位置から角度Aだけ回転していることがわかる。つまり、ホップモータH80の駆動状態が定速状態である場合、放出付勢手段H70が初期位置から払出位置まで変位するまでにディスクH50は角度Aだけ回転する。また、放出付勢手段H70が払出位置から初期位置に変位するまでに、ディスクH50は回転しない。

【0832】

次に、図121の左下段において、ホップモータH80の駆動が定速回転であり、放出付勢手段H70が初期位置から払出位置まで変位して5枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、4枚目の遊技メダルを払い出した後に放出付勢手段H70は、払出位置から初期位置に変位しているが、この間に、ディスクH50は回転していないため、4枚目の遊技メダルを払い出したときと同様に、4枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度Aだけ回転していることがわかる。

【0833】

そして、右下段のように、5枚目の遊技メダルの払い出しが行われた後に、ホップモータH80の駆動をオフとして、遊技メダルの払い出しが完了する。ホップモータH80の駆動をオフにした後、ディスクH50の回転が停止するわけであるが、初期位置（ディスクH50）は5枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度Bだけ回転方向にズレた位置で停止する。このように構成する理由として、特に、1枚目の遊技メダルを払い出す際に、ホップモータH80は駆動開始からすぐに定速状態になるわけではなく、定速状態になるまでに所定の時間を要する。つまり、1枚目（ホップモータH80は加速状態～定速状態）の遊技メダルを払い出す場合において放出付勢手段H70が初期位置であった場合は、2枚目以降（ホップモータH80は定速状態）の遊技メダルを払い出す場合に比べて、ホッ

10

20

30

40

50

パモータH80が加速状態を有している分遅れることになる。

【0834】

ここで、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。ホップモータH80を駆動すると、ホップモータH80が停止している状態から加速状態を経由して定速状態となる。ここで、定速状態の回転速度をA (m/t) とする。加速状態は、速度0から定速の速度Aまで加速処理を行う状態であり、速度0から定速状態となるまでの期間（加速状態である期間）における平均の回転速度をB (m/t) とすると、 $B < A$ となる。よって、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度C (m/t) は、 $B < C < A$ となる。

10

【0835】

次に、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。1枚目の遊技メダルが払い出された時点でホップモータH80は定速状態となっているため、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまで定速状態のままとなる。よって、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度はAとなる。

【0836】

上記のように、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Cよりも、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Aの方が速いため、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離と、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離とを、同一の距離とした場合には、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間は、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間よりも長時間となってしまう。

20

【0837】

図121に図示するように、本例においては、遊技メダルの払出処理として最後の遊技メダル（同図においては5枚目の遊技メダル）が払い出された後は、ディスクH50を所定の角度（第5実施形態では角度B）だけ回転方向にずれて停止する（回転する距離が長くなる）ようになっている。このように構成することで、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離を、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離（2枚目の遊技メダルが払い出されてから3枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離等も同一の距離）よりも短くすることができ、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間を、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間に近づける（近似させる）ことができることとなり、テンポよく遊技メダルを払い出すことで遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。

30

【0838】

尚、ホップモータH80の駆動後にディスクH50が停止する場合の回転方向へのズレの幅（角度B）であるが、これは、ホップモータH80の駆動により加速状態から定速状態になるまでの期間に依存しており、この期間において、ホップモータH80の加速状態で回転する幅とホップモータH80の定速状態で回転する幅の差分を考慮することで、ホップモータH80の駆動後にディスクH50を放出付勢手段H70が初期位置からどの程度回転方向にずらして停止させるかが定められることになる。ホップモータH80の加速状態で回転する幅とホップモータH80の定速状態で回転する幅の差分は、ホップモータH80の放出付勢手段H70の初期位置に対応する位置から放出付勢手段H70の払出位置に対応する位置までの幅よりも十分に小さいため、角度Bは角度Aよりも十分に小さいことが好ましい。尚、角度Bだけ回転方向にずれた場合であっても、第1払出センサH1及

40

50

び第2払出センサH2による遊技メダルの検知には影響が出ないよう構成されており、図120のタイミングチャートに基づいて、遊技メダルの検知が行われる。

【0839】

<<効果>>

このように構成することで、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで略一定の間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、例えば、第5実施形態に係る構成と第4実施形態に係る構成とを組み合わせることで、(1)遊技メダル同士が衝突しない、(2)遊技メダル同士の衝突によるメダル詰まりが発生しないよう構成することができ、円滑に遊技を進行することができる。

10

【0840】

また、最後の遊技メダルが払い出された後は、ディスクH50を所定の角度(第5実施形態では角度B)だけ回転方向にずれて停止するよう構成することにより、放出口D240から不正器具を侵入させて遊技メダルを不正に獲得されてしまう事態を防ぐことができる。

【0841】

<<<<第6実施形態 主制御基板と副制御基板の通信不可時の制御>>>>

次に、第6実施形態として、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった際の処理について説明する。ここでの主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可になるケースとしては、特に、主制御基板M側から副制御基板S側へセットされる各種コマンドが送信できないことを想定している。主制御基板Mは、例えば、図16の遊技進行制御処理などにおいて、遊技の進行状況などに基づいて、遊技に係る各種コマンドが副制御基板側へ送信し、また、図32のステップ1622のように、サブルーチンに係る処理として、所定の時間(本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される)を周期として定期的に主制御基板側から副制御基板側へ各種コマンドを送信するよう構成されている。副制御基板Sは、主制御基板Mから送信される各種コマンドを受信し、コマンドに基づいた演出を実行するよう構成されている。尚、主制御基板Mと副制御基板Sの通信は主制御基板側からの一方通行であり、副制御基板Sは主制御基板Mからコマンドを受信することは可能であるが、主制御基板側へコマンドを送信することは不可となるよう構成されている。遊技機は、主制御基板Mと副制御基板Sでそれぞれ実行処理に係るプログラム(主制御基板Mが有するプログラムはメイン側プログラム、副制御基板Sが有するプログラムはサブ側プログラムと称する)を有しており、例えば、副制御基板Sは、主制御基板Mから所定のコマンドを受信することをトリガーとして演出を実行するようサブ側プログラムが構成されている。つまり、主制御基板Mからコマンドが受信できない状況下、副制御基板Sはサブ側プログラムに構成されている処理を実行することが不可能となる。副制御基板Sが主制御基板Mからコマンドが受信できないという状況が発生し得る場合としては、例えば、主制御基板Mと副制御基板Sとを電氣的に接続するハーネスの接触不良などによる部材の不具合等が考えられる。しかし、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可になる場合であったとしても、遊技の進行を司る主制御基板Mのメイン側プログラムを実行することは可能なよう構成されており、メイン側プログラムに係る遊技自体は副制御基板Sとの通信が不可になった場合であっても実行可能とするよう構成されている。また、主制御基板Mと副制御基板Sとで通信が不可となっている状況から、主制御基板Mと副制御基板Sとで通信が復旧した場合には、メイン側のプログラムの進行状況に基づいて、主制御基板側から副制御基板側へ、通信が復旧した後の処理に係るコマンドが送信され、副制御基板Sは主制御基板Mから受信した通信が復旧した後の処理に係るコマンドに基づいて処理を実行する。以下では、図122～図126を用いて主制御基板Mにて種々のコマンドを実行している最中、副制御基板Sとの通信が不可になった場合において、主制御基板M、及び副制御基板Sにて行われる処理についての実施例を第6実施形態として説明することにする。

20

30

40

【0842】

<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信

50

切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>

図122は、精算に係る処理の実行中に主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合における処理の一例として、時系列的に処理の流れを示したものである。まず、遊技回数は、所定の遊技回数としてN遊技目を起点とし、N+1遊技目に跨って処理が行われるものであるとする。そして、第6実施形態では、主制御基板Mが行う処理として、特に、副制御基板Sに、遊技の進行に基づくコマンドを送信し、副制御基板Sが行う処理として、主制御基板Mから受信したコマンドに基づいた演出を実行することを1セット（第6実施形態では1つの順序としている）の処理とする。尚、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信した全てのコマンドに基づいて演出を実行することではなく、受信したコマンドに基づいて演出を実行する場合もあれば、演出を実行しないこともある。例えば図122～図126では、副制御基板Sは、主制御基板Mが送信する各コマンドに対して演出を実行することを一例としているが、各コマンドの受信に基づいて、演出を実行する場合もあれば、演出を実行しない場合もあることを補足する。クレジットが1以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、スピーカS20から遊技メダルの精算に対応した精算中の音がスピーカS20から出力されるわけであるが、精算中の音を出力する音声チャンネルは精算中の音のみに対応するチャンネルであるものとする。例えば、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したコマンドに基づいて、演出を実行するわけであるが、特に、スピーカS20から音声出力する処理を実行する場合、主制御基板Mから受信したコマンドと、スピーカS20の音声チャンネルとの対応付けが行われている。つまり、受信したコマンドに対応する音声チャンネルから音声出力されるわけである。尚、コマンドと音声チャンネルとは1対1の関係でなくてもよい。具体的に言えば、1つの音声チャンネルに対して複数のコマンド（例えば、精算に開始に係るコマンドや所定のエラー検出に係る複数のコマンドなど）を対応付けてもよい。このように構成することで、音声の出力に係るコマンドが増えた場合であっても、チャンネル数を増やすことなく音声出力するよう構成することが可能となる。

【0843】

<<構成1>>

図122について詳細に説明する。まず、処理の順序1として、主制御基板Mが精算の開始に基づくコマンドを副制御基板Sへ送信する。副制御基板Sは受信したコマンドに基づき、スピーカS20から精算中の音を出力する。<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算の開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Sが精算中の音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板Mと副制御基板Sとを電氣的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板Mと副制御基板Sとの電氣的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制御基板Mと副制御基板Sとの電氣的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板Sが精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板Sが、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

【0844】

順序2として、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している

最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【0845】

主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、精算に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0846】

順序3として、N遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【0847】

順序4として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

20

【0848】

順序5として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Mは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

30

【0849】

順序6として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第1リールの停止操作（第1リールとは、複数のリールのうち、遊技者が最初に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第1リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第1リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

40

【0850】

順序7として、第2リールの停止操作（第2リールとは、複数のリールのうち、遊技者が2番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第2リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第2リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N

50

遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0851】

順序8として、第3リールの停止操作（第3リールとは、複数のリールのうち、遊技者が3番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第3リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第3リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Mからのコマンドに基づいて副制御基板Sが音声出力するコマンドとして、N遊技目に遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）の当選が決定され、リールの停止操作に基づいて当選した条件装置に係る図柄組合せが停止表示した場合に係るコマンド（第6実施形態では「入賞に係るコマンド」とする）などを送信する（N遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

10

【0852】

順序9として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、N遊技目に係る処理を終了する。N遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Sが主制御基板Mから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Sから主制御基板Mから受信できていないコマンドは、精算の終了に係るコマンドであり、N遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続けるよう構成されている。

20

【0853】

次に、N+1遊技目として、順序10、順序11に処理が進んでいく。順序10として、N遊技目における順序1と同様に、主制御基板Mが精算の開始に係るコマンドを副制御基板Sへ送信する。副制御基板Sは受信したコマンドに基づき、スピーカS20から精算中の音を出力する。このときスピーカS20から出力される精算中の音は、前述したように、N遊技目において出力した精算中の音と同じチャンネルでスピーカS20から出力されることになる。つまり、主制御基板MからN+1遊技目における精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドを副制御基板Sに送信することで、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したN+1遊技目の精算の開始に係るコマンドに基づいて、精算中の音の出力を開始する一方、N遊技目に係る精算中に音の出力は終了する（副制御基板Sの処理として、N遊技目に係る精算中の音の出力→N+1遊技目に係る精算の開始に係るコマンドを受信→N遊技目に係る精算中の音の出力を終了→N+1遊技目に係る精算中の音の出力を開始となる）。

30

【0854】

順序11として、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信する。副制御基板Sは、受信したコマンドに基づき、N+1遊技目に係る精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

40

【0855】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御

50

基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0856】

<効果2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Mにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0857】

<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>>

<<構成2>>

次に、図123について詳細に説明する。まず、処理の順序1として、主制御基板Mが精算の開始に基づくコマンドを副制御基板Sへ送信する。副制御基板Sは受信したコマンドに基づき、スピーカS20から精算中の音を出力する。<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている（ここでは、「ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンド」としている）。そして、副制御基板Sが精算中の音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。副制御基板Sが精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板Sが、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

【0858】

順序2として、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【0859】

主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、精算に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0860】

順序3として、N遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0861】

10

20

30

40

50

順序4として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0862】

順序5として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Mは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【0863】

順序6として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第1リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第1リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第1リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精査中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

20

【0864】

順序7として、第2リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第2リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第2リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

30

【0865】

順序8として、第3リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第3リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第3リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Mからのコマンドに基づいて副制御基板Sが音声を出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（N遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

40

【0866】

順序9として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、

50

停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、N遊技目に係る処理を終了する。N遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Sが主制御基板Mから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Sから主制御基板Mから受信できていないコマンドは、精算の終了に係るコマンドであり、N遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続けるよう構成されている。

【0867】

次に、N+1遊技目として、順序10に処理が進んでいく。順序10として、所定のエラーが発生したとする。このときのエラーとしては、ドア開放エラーを一例に説明するが、エラーの内容はこれに限定されず、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等のようなエラーであってもよい。主制御基板Mは、特に前扉DUが開放されていることにより、ドア開放エラーが発生していると判断すると、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sはドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信したに基づいて、ドア開放エラー報知音をスピーカS20より出力するよう処理を行う。尚、ここでは、精算ボタンの検出に基づくコマンドと、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドがスピーカS20の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板Sは、N遊技目より精算中の音の出力が継続されている最中、N+1遊技目においてドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信することで、N遊技目における精算中に音の出力を終了し、N+1遊技目におけるドア開放エラー報知音の出力を開始するよう構成されている。

【0868】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0869】

<効果2>

また、エラーが発生した場合などにおいて、スピーカS20から出力する音声チャンネルを、エラー検出に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、エラー報知音は確実に出力し、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知することができ、且つ双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0870】

<<<第6実施形態 最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>

<<構成3>>

次に図124について詳細に説明する。ここでは特に、スタートレバーD50の操作が行われてからリールの回転が開始するまでの最小遊技時間が経過していない期間中において、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序1として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音（ここではウエイト音と称する）をスピーカS20から出力する。<<第6実施形態 最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>においては、ウエイト音を出力する音声チャンネルは、スタートレバー操作に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Sがウエイト音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が

切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板Mと副制御基板Sとを電氣的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板Mと副制御基板Sとの電氣的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制御基板Mと副制御基板Sとの電氣的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板Sがウエイト音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態が開始されている（ここではリール回転開始待機状態開始と称する）と判断することで、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sが、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信することで、ウエイト音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【0871】

順序2として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【0872】

主制御基板Mが、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を完了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、リール回転開始待機状態開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0873】

順序3として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Mは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0874】

順序4として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第1リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第1リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第1リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0875】

順序5として、第2リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第2リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第2リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0876】

10

20

30

40

50

順序6として、第3リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第3リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第3リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Mからのコマンドに基づいて副制御基板Sが音声出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（N遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

10

【0877】

順序7として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、N遊技目に係る処理を終了する。N遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Sが主制御基板Mから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Sから主制御基板Mから受信できていないコマンドは、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドであり、N遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続けるよう構成されている。

20

【0878】

次に、N+1遊技目として、順序8、順序9に処理が進んでいく。順序8として、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板MからN遊技目のリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

30

【0879】

順序9として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、ウエイト音を出力する。このときスピーカS20から出力されるウエイト音は、前述したように、N遊技目において出力したウエイト音と同じチャンネルでスピーカS20から出力されることになる。つまり、主制御基板MからN+1遊技目におけるリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することで、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したN+1遊技目のリール回転開始待機状態開始に係るコマンドに基づいて、ウエイト音の出力を開始する一方、N遊技目に係るウエイト音の出力は終了する（副制御基板Sの処理として、N遊技目に係るウエイト音の出力→N+1遊技目に係るリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信→N遊技目に係るウエイト音の出力を終了→N+1遊技目に係るウエイト音の出力を開始となる）。

40

【0880】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能

50

なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0881】

<効果2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Mにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0882】

<<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>>

10

<<構成4>>

次に図125について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパH40から遊技メダルの払出が行われている状態において、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序1として、N遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパH40から払い出される場合において、主制御基板Mは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板SはホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、遊技メダルの払出に係る効果音（ここではメダル払出音と称する）をスピーカS20から出力する。<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている（ここでは、「スタートレバー操作に係るコマンド」としている）。そして、副制御基板Sがメダル払出音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。副制御基板Sがメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパH40から払い出されたと判断することで、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sが、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

20

30

【0883】

順序2として、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板MはホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパH40から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【0884】

40

主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパH40から払い出されたと判断が終了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mからメダル払出終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパH40から払い出されたと判断しているため、N遊技目の処理が完了し、N+1遊技目に係るコマンドをセットする。

【0885】

次に、N+1遊技目として、順序3、順序4に処理が進んでいく。順序3として、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの

50

メダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板MからN遊技目のメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0886】

順序4として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、ウエイト音を出力する。尚、ここでは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドと、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドがスピーカS20の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板Sは、N遊技目よりメダル払出音の出力が継続されている最中、N+1遊技目においてリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信することで、N遊技目におけるメダル払出音の出力を終了し、N+1遊技目におけるウエイト音の出力を開始するよう構成されている。

【0887】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0888】

<効果2>

また、遊技の進行に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0889】

<<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>

<<構成5>>

次に図126について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパH40から遊技メダルの払出が行われている状態から所定の期間（ここではリールの回転が開始（加速処理が行われる）まで）、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序1として、N遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパH40から払い出される場合において、主制御基板Mは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板SはホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル払出音をスピーカS20から出力する。<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、メダル払出開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Sがメダル払出音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。副制御基板Sがメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパH40から払い出されたと判断することで、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sが、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【0890】

順序2として、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板

10

20

30

40

50

MはホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパH40から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【0891】

次に、N+1遊技目として、順序3～順序10に処理が進んでいく。順序3として、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mはメダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mからメダル投入受付に係るコマンドを受信できないため、メダル投入に対応するメダル投入音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、副制御基板Sは、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

10

【0892】

順序4として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mはスタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mからスタートレバー操作に係るコマンドを受信できないため、スタートレバー操作に係る効果音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、副制御基板Sは、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、そしてスタートレバー操作に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

20

【0893】

順序5として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、副制御基板Sは、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

30

【0894】

主制御基板Mが、リール回転開始待機状態開始であると判断した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態であると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

40

【0895】

順序6として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Mは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基いて、リール

50

回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0896】

順序7として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第1リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第1リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第1リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【0897】

順序8として、第2リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第2リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第2リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

20

【0898】

順序9として、第3リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第3リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第3リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。尚、N+1遊技目の次処理としては、簡潔に説明を行うため、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドにしているが、この間に主制御基板Mが副制御基板Sへ送信するコマンドとして、例えば停止表示図柄の停止に係るコマンド、もしくは入賞に係るコマンドなどを送信するように構成することも可能である。

30

【0899】

順序10として、N+1遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）による入賞が判定され、遊技メダルがホッパH40から払い出される場合において、主制御基板Mは、ホッパH40からの遊技メダルの払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板SはホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル払出音をスピーカS20から出力する。このときスピーカS20から出力されるメダル払出音は、前述したように、N遊技目において出力したメダル払出音と同じチャンネルでスピーカS20から出力されることになる。つまり、主制御基板MからN+1遊技目におけるホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することで、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したN+1遊技目のホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドに基づいて、メダル払出音の出力を開始する一方、N遊技目に係るメダル払出音の出力は終了する（副制御基板Sの処理として、N遊技目に係るメダル払出音の出力→N+1遊技目に係るホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信→N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了→N+1遊技目に係るメダル払出音の出力を開始となる）。

40

【0900】

50

<効果 1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0901】

<効果 2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Mにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【0902】

<<本例に適用可能な置数に係る構成>>

ここで、本例に適用可能な内部抽選の置数に関する構成を以下に詳述する。なお、以下の構成は、本例におけるすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【0903】

まず、図127を用いて、本例に適用可能な置数に関する構成を詳述する。

【0904】

<BB非作動時>

図127に例示する遊技機は、1種BB（BBと称することがある）と2種BB（MBと称することがある）とを有しており、1種BBに関する役（当選した後に1種BBが作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、1種BB役と称することがある）として、「1種BB単独」（1種BB役が単独で当選する条件装置）と「1種BB+チェリー」（1種BB役とチェリーが重複当選することとなる条件装置）とを有している。また、2種BBに関する役（当選した後に2種BBが作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、2種BB役と称することがある）として、「2種BB単独」（2種BB役が単独で当選する条件装置）と「2種BB+チェリー」（2種BB役とチェリーが重複当選することとなる条件装置）とを有している。

20

【0905】

また、入賞役（停止表示することで遊技メダルが払い出される図柄組み合わせを有する役）として、ベルとスイカとシンボルとチェリーとの4種類の役を有しており、最も当選する置数が多いベル（10400／65536で当選）をメイン小役と称することがある。

30

【0906】

同図最上段に示す「BB非作動時」は、1種BB及び2種BBが作動していない状態（通常遊技状態等と称することがある）における置数に関する表である。「投入数」は、後述する各種期待値を算出するために3枚賭けにてゲームを実行したと仮定した場合の投入枚数となっており、1種BB作動中及び2種BB作動中における規定数は2枚であるが、「投入数」を3としている。また、「払出数」は、「投入数」を3とした場合に払い出される遊技メダル数となっており、例えば、1種BB作動時の遊技においては2枚賭けで15枚の払出となる役のみに当選することとなるが、「投入数」を3と仮定しているため、「払出数」も「 $15 \times 3 \div 2 = 22.5$ 」となっている。

40

【0907】

「置数」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される置数であり、分母は65536となっている。また、「確率」は、条件装置が内部抽選によって決定される確率である。

【0908】

「ゲーム数」は、後述する各種期待値を算出する場合に要するゲーム数である。「1種BB単独」、「1種BB+チェリー」、「2種BB単独」、「2種BB+チェリー」については、1種BB又は2種BBに当選したゲームにて1種BB又は2種BBに係る図柄組み合わせを停止表示させた場合を例示しているため、「ゲーム数」は1となっている。また、「1種合算」は、「1種BB単独」又は「1種BB+チェリー」に当選した後、1種B

50

Bが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に1種BBを実行する（消化する場合）を例示しているため、「ゲーム数」は24となっている。また、「2種合算」は、「2種BB単独」又は「2種BB+チェリー」に当選した後、2種BBが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に2種BBを実行する（消化する場合）を例示しているため、「ゲーム数」は8となっている。

【0909】

「投入数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した1ゲームあたりの投入枚数の期待値であり、「投入数×確率×ゲーム数」にて算出している。また、「払出数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した1ゲームあたりの払出枚数の期待値であり、「払出数×確率×ゲーム数」にて算出している。

10

【0910】

なお、同図における構成は、以下のように遊技した場合に適用してもよい。

【0911】

＜遊技方法1＞

遊技者にとって最も高利益となる遊技方法にてゲームを実行する遊技方法であり、押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる（入賞させる）停止操作態様（停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど）にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役（同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい）に当選したゲームにおいては、最も多い払出枚数となる停止操作態様にてゲームを実行する。

20

【0912】

＜遊技方法2＞

押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる（入賞させる）停止操作態様（停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど）にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役（同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい）に当選したゲームにおいては、押し順ナビの実行有無に拘らずランダムな停止操作態様（停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングをランダム）にてゲームを実行する。なお、ランダムとは、例えば、停止ボタンの押し順に関しては、6種類の押し順をすべて均等な割合で選択することであり、停止タイミングに関しては20コマの停止操作タイミングをすべて均等な割合で選択することである。

30

【0913】

「内部中」は、「1種BB単独」、「1種BB+チェリー」、「2種BB単独」、「2種BB+チェリー」のいずれかに当選した後のゲームであり、且つ、1種BB又は2種BBが作動することとなる図柄組み合わせ及びベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技、に係る図柄組み合わせが停止表示しないゲーム（1種BB又は2種BBの当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲーム）となっている。同図においては、290/65536で、1種BB又は2種BBの当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲームが実行され、「投入数期待値」は約0.013275146であり、「払出数期待値」は0となっている。

40

【0914】

＜1種BB作動中＞

同図上段から2段目に示す「1種BB作動中」は、1種BBが作動している状態における置数に関する表である。1種BB作動中においては、規定数は2枚であり、ハズレには当選せずに、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのいずれかに当選するように構成されている。また、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのすべてで「払出数」が15となり、ベルに最も当選し易く（決定され易く）になっている。また、スイカ、シンボル及びチェリーに当選することとなる「置数」の1又は複数（すべてでもよい）を、「BB非作動時」と同

50

一となるように構成してもよい。なお、上述したように、1種BB作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて2枚賭けで15枚の払出となるため、規定数3枚時の払出数期待値（「BB非作動時」における「1種合算」の「払出数」）は22.5となっている。

【0915】

<2種BB作動中>

同図最下段に示す「2種BB作動中」は、2種BBが作動している状態における置数に関する表である。2種BB作動中においては、規定数は2枚であり、所定の停止操作態様にてゲームを実行した場合（例えば、「左→中→右」の押し順でゲームを実行した場合）には、ベルに係る図柄組み合わせのみが停止表示するように構成されている。また、ベルに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の「払出数」は15となっている。なお、上述したように、2種BB作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて2枚賭けで15枚の払出となるため、規定数3枚時の払出数期待値（「BB非作動時」における「2種合算」の「払出数」）は22.5となっている。

【0916】

<BB非作動中>

再度、「BB非作動時」について詳述する。「再遊技なし」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの4種類の入賞役を示しており、「再遊技込み」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の5種類の役を示している。「再遊技なし」における「入賞OUT」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの払出数期待値を合算した値であり、約1.237258911となっている。また、「再遊技なし」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値（入賞OUT）」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリーの投入数期待値を合算した値」で除算した値を100で乗算した値であり、即ち、入賞役を合算した出玉率であり、約222.8%となっている。

【0917】

「再遊技込み」における「入賞OUT」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の払出数期待値を合算した値であり、約1.649246216となっている。なお、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しても遊技メダルが実際に払い出されはしないが、3枚賭けにてゲームを実行し、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示した場合には、3枚分の自動ベットが実行されるため、再遊技に係る「払出数」は3となっている。また、「再遊技込み」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値（入賞OUT）」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の投入数期待値を合算した値」で除算した値を100で乗算した値であり、即ち、入賞役と再遊技を合算した出玉率であり、約170.5%となっている。

【0918】

「1種合算出玉率」は、「1種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を100で乗算した値であり、750.0%となっている。また、「2種合算出玉率」は、「2種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を100で乗算した値であり、750.0%となっている。

【0919】

<各種値の比較>

ここで、上述した値を比較した場合、以下のような関係性となっている。

(1) 「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」（入賞OUT）

(2) 「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技込み」の合算の「払出数期待値」（入賞OUT）

(3) 「2種合算」の払出数期待値<メイン小役の「払出数期待値」

(4) 「内部中」の「投入数期待値」<メイン小役の「投入数期待値」

(5) 「内部中」の「投入数期待値」<「再遊技」の「投入数期待値」

【0920】

また、2種BBが作動した場合は、1種BBが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該2種BB作動中には1種BBは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(1)のように、「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」となるよう設計することにより、2種BB作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、2種BB作動中においても、BBの作動中(ボーナスの作動中)ではなくBBの非作動中(ボーナスの非作動中)であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

【0921】

また、2種BBが作動した場合は、1種BBが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該2種BB作動中には1種BBは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(2)のように、「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技込み」の合算の「払出数期待値」となるよう設計することにより、2種BB作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、2種BB作動中においても、BBの作動中(ボーナスの作動中)ではなくBBの非作動中(ボーナスの非作動中)であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

【0922】

また、2種BBが作動した場合は、1種BBが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該2種BB作動中には1種BBは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(3)のように、「2種合算」の「払出数期待値」<メイン小役の「払出数期待値」となるよう設計することにより、2種BB作動中よりもメイン小役の「払出数期待値」を高くすることができ、2種BB作動中においても、BBの作動中(ボーナスの作動中)ではなくBBの非作動中(ボーナスの非作動中)であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

【0923】

なお、上記(1)～(3)の1又は複数の構成を有する遊技機として、2種BB作動中において、規定数を2枚、1ゲームあたりの平均の払出枚数を2枚とする等、2種BB作動中における出玉率(2種合算出玉率)を低くするよう構成してもよい。そのように構成することにより、上述した(1)～(3)の構成を有する場合の効果がより高まることとなる。

【0924】

また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している1種BB又は2種BBに係る図柄組み合わせを停止表示できず、技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(4)のように、「内部中」の「投入数期待値」<メイン小役の「投入数期待値」となるよう設計することにより、「内部中」においても、メイン小役であるベルが当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。

【0925】

また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している1種BB又は2種BBに係る図柄組み合わせを停止表示できず、技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(5)のように、「内部中」の「投入数期待値」<「再遊技」の「投入数期待値」となるよう設計することにより、「内部中」においても、再遊技が当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。

【0926】

<<<第7実施形態 ゲート技術>>>

10

20

30

40

50

次に、第7実施形態として、遊技機（筐体）の内部に設置される主制御基板Mを格納する主基板ケースM40が有するゲートの機構について説明する。尚、第7実施形態においては、主基板ケースM40を成形する際に樹脂材料（プラスチック）が流れ込む入り口部分のことをゲートと称している。

【0927】

<<主基板ケースの成形>>

第7実施形態での主基板ケースM40は、材料として樹脂材料（プラスチック）を用いて構成されていることは前述した通りである。主基板ケースM40は、樹脂材料（プラスチック）を、ゲートから特定の決められた形状にするための金属製の型（以下、金型と称する）に射出注入し、冷却・固化の工程を経て成形品を得る射出成形法において成形されることが一般的である。尚、主基板ケースM40の成形法は射出成形法だけでなく、例えば、筒状のプラスチック中空体を金型で挟み、この中に空気を吹き込み型壁面に密着させて冷却・固化の工程を経て成形品を得るブロー成形法など、ゲートから樹脂材料（プラスチック）を流し込んで成形されればどのような成形法であったもよい。樹脂材料（プラスチック）を射出注入した後、ゲートはカットされ、カットされた部位は、ゲートを有さないフラットな面と比較して多少の凹みを有することになる。

【0928】

<<ゲート方式>>

射出成形法にてゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入する際に、ゲートには様々な制約が設けられる。ここでは制約の一例として、樹脂材料（プラスチック）の流入速度、樹脂材料（プラスチック）の温度、およびゲート部M80の大きさ・形状等が挙げられる。つまり、成形対象である主基板ケースM40の大きさに応じた最適な条件（流入速度、温度、ゲートの大きさ・形状）を定め、その条件に応じた成形工程を経ることで質のよい成形品を得ることができるわけである。

【0929】

樹脂材料（プラスチック）を射出注入する際の方式として、大きく分けると、ゲートの大きさをできるだけ小さくして樹脂材料（プラスチック）の流入を制限する制限ゲートと、ゲートを介さずに直接樹脂材料（プラスチック）を流し込む非制限ゲートとがある。遊技機で用いられる複数のケース部材は、大きさ等の観点から見ても、ゲートの大きさがある程度小さくすることが可能であり、完成品の美観等を考慮して制限ゲートを用いる場合が多いが、第7実施形態においては、主基板ケースM40がゲートを有していれば、樹脂材料（プラスチック）を射出注入する際の方式についてはどのようにしても問題ない。

【0930】

<<ゲートタイプ>>

制限ゲートによりゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入する場合として、ゲートには様々な特徴を有するタイプがある。一例として、成形品の側面に配置されたゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入するサイドゲートタイプ、1つの金型から複数の成形品を成形するピンゲートタイプ、また、金型にトンネル状に配置されたゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入するサブマリンゲートタイプなどがある。第7実施形態で用いられる主基板ケースM40は、これらのゲートタイプうち、どのゲートタイプを用いて成形してもよい。

【0931】

以上のようにして、第7実施形態として説明する主基板ケースM40は成形されており、以下、第7実施形態で用いられる主基板ケースM40について詳細に説明する。

【0932】

<<主基板ケースM40の構成>>

まず、第7実施形態で用いられる主基板ケースM40の構成について説明する。図128は、第7実施形態で用いられる主基板ケースM40の正面図である。主基板ケースM40は、前述した通り、樹脂材料（プラスチック）が原材料として成形されている。主基板ケースM40の表面（例えば前扉DUを開放した際に、遊技者や遊技場の管理者などが視認

可能な手前側の面)は、例えば、遊技機の型式情報等が記載されたシール部材である型式シールなどをはじめ、その他生産工場などで防犯対策したことを記録するかしめ記録用紙など遊技機に関連する情報を有するシール部材(図示せず)などが貼られている。また、樹脂材料(プラスチック)を射出注入したゲート跡(ゲートをカットした後の状態)を包含するゲート部M80を有している。尚、図128の主基板ケースM40の表面の形状は一例であり、これには限定されない。例えば正形状、長形状、もしくは台形状などの形状でもよい。

【0933】

<<主制御基板Mの収容図>>

次に、図129は、主基板ケースM40に主制御基板Mを収容した際の正面図である。尚、主基板ケースM40に主制御基板Mを収容する際、主制御基板Mを、主基板ケースM40とその他のケース部材(図示せず)で挟み込むよう収容し、更に主基板ケースM40とその他のケース部材とがビス(ねじ)の嵌合により一体となって主制御基板Mが主基板ケースM40の内部で固定されるよう構成することが一般的である。

【0934】

主制御基板Mには、CPU機能を備えたIC素子としてのマイクロプロセッサCPUMCと、CPU機能を備えていないその他のIC素子IC01~IC05と、抵抗器R1~R6と、コンデンサC01~C02、コネクタCN01~CN04とが、実装されている。また、主制御基板Mには、設定値を表示可能な設定表示LEDM90と、後述する4桁のセグが横一列に並んで形成された性能表示装置SHなどが配置されている。なお、主制御基板Mには、ダイオードやLED等の他の電子部品も実装されることがあるが、それらについては図示を省略している。

【0935】

<<主基板ケースM40のゲート配置>>

主基板ケースM40は、主制御基板Mに覆い被さるよう配置されており(図129の点線箇所が主基板ケースM40に相当)、主基板ケースM40はプラスチックが原材料であるため、主基板ケースM40を透して主制御基板Mに実装された部品等を視認することが可能なよう構成されている。

【0936】

第7実施形態における主基板ケースM40では、前述したとおり、表面にゲート部M80を有するよう構成されている。これらのゲート部M80は、特に主制御基板Mに配置された部材の視認性を阻害しない位置に配置されることが好ましい。例えば、図129のように、主基板ケースM40を透して遊技場の管理者、もしくは警察庁などが確認する型式シール、性能表示装置SH、設定表示LEDM90などの視認を阻害しない位置に配置されるパターンが一例として挙げられる。より具体的には、主制御基板Mに対して垂直方向に、型式シール、性能表示装置SH、及び設定表示LEDM90を、主基板ケースM40上に投影した位置にはゲート部M80を配置しないよう構成されている。

【0937】

<効果>

このようにゲート部M80が配置されることで、遊技者の管理者が、性能表示装置SHや設定表示LEDM90から遊技機に関連する情報等を確認する際に、ゲート部M80により視認性を妨げないようにすることが可能となる。また、ゲート部M80が型式シールなどの各種シール部材と重複した位置に配置されないよう構成することで、シール部材を剥がれ難くすることができる。

【0938】

また、主制御基板Mに対して垂直方向に、CPUMCを、主基板ケースM40上に投影した位置にはゲート部M80を配置しない(投影した位置以外にゲート部M80を配置する)ことが好適である。詳細は後述することとなるが、主基板ケースM40において、ゲート部M80は脆い部分であるため、当該ゲート部M80を介して主基板ケースM40内部の主制御基板Mに対して所謂ゴト行為が行われてしまう可能性がある。そこで、主制御基

板Mに対して垂直方向に、CPUMCを、主基板ケースM40上に投影した位置にはゲート部M80を配置しない（投影した位置以外にゲート部M80を配置する）よう構成することにより、遊技機の動作制御を司る主制御チップCと、遊技機の動作制御に係るプログラムを格納した内蔵ROMC110など有しており、遊技の結果に影響を及ぼすCPUMCからゲート部M80を遠ざけることができ、ゲート部M80を通じてプログラム改ざんなどの所謂ゴト行為が行われてしまうことを防止することができる。

【0939】

また、主制御基板Mに配置されたIC素子（IC01～IC15）に電流が供給されると、IC素子からノイズが発生することがある。そのようなIC素子が、CPUMCの近傍に設置されていると、そのIC素子から発生したノイズが、少なからずCPUMCの動作に悪影響を及ぼす虞があるため、IC素子（IC01～IC15）等はCPUMCの近傍に配置しないことが好ましい。

10

【0940】

第7実施形態では、主制御基板MにおけるCPUMCの近傍には、IC素子を配置しないようにしている。具体的には、いずれのIC素子においても、CPUMCの近傍領域内（ここでは、CPUMCのパッケージ本体の外周から、長方形である当該パッケージ本体上面の短辺の長さであるW1（図129における点線の仮定の境界線）以上離れた位置に配置している。なお、W1は、抵抗器（R1～R6）の1個分の長さ（実装時の長さ）以上の長さとなっている。

【0941】

このように、第7実施形態では、主制御基板Mに実装されるIC素子IC01～IC15はいずれも、CPUMCからW1以上離れて配置されている。このように構成することで、IC素子からノイズが発生しても、当該ノイズがCPUMCの動作に悪影響を及ぼす可能性を低減することが可能となる。

20

【0942】

<<ゲート部M80の構造>>

次に、第7実施形態におけるゲート部M80の構造について説明する。図130は、第7実施形態における主基板ケースM40の斜視図と、側面Aの方向から見た主基板ケースM40の側面図である。主基板ケースM40は、図128で説明したように、表面（例えば前扉DUを開放した際に、遊技者や遊技場の管理者などが視認可能な面）にゲート部M80を有しており、ゲート部M80は、前記表面におけるゲート部M80以外の部分と比較して多少の凹みを有している。

30

【0943】

図130の主基板ケースM40の側面図において、主基板ケースA面（前述した表面）にゲート部M80を有し、主基板ケースB面にはゲート部を有していない。ここで主基板ケースA面について詳細に説明する。主基板ケースA面は、例えば図130の主基板ケースM40の側面図において、短軸の中心から前扉DU方向に近い面のことであり、主基板ケースB面は、短軸の中心を基準として、主制御基板M方向に近い面のことであり、換言すると、主基板ケースA面は、前扉DUにより近い方の面であり、同様に主基板ケースB面は、主制御基板Mにより近い方の面であるといえる。換言すると、主制御基板Mは短軸の中心から主基板ケースB面側に設けられている。

40

【0944】

図131は、ゲート部M80の構造の詳細を示したものである。尚、第7実施形態で主基板ケースM40が有するゲート部M80の詳細な構造としては、以下に詳述するように構成してもよい。

【0945】

<<ゲート部M80の構造パターン1>>

まず、1つ目のゲート部M80の構造パターンとしては、主基板ケースB面がフラット（平ら）に構成されている。ゲート部M80は、図131の上部に図示するように、1つの凸部と2つの凹部によって構成されており、主基板ケースA面（ゲート部M80以外の部

50

分)を水平方向に延長した面に対して、凸部の先端からは距離A、凹部の先端からは距離B離れている。このとき、AとBの関係においては、 $A < B$ の関係が成り立っていることが好ましい。尚、ゲート部M80を構成する前記1つの凸部は、ゲートをカットした後の状態としてのゲート跡であることを補足しておく。また、 $A = 0$ となるよう設計してもよい。

【0946】

<効果1>

ゲート部M80の凸部が主基板ケースA面から距離Aだけ離れていることで、例えば主基板ケースM40を遊技機から取り外す作業を行う場合、確認者がゲート部M80に係る部位を持った際に手が滑って主基板ケースM40を落下させてしまうなどの事故の発生を防止することが可能となる。

10

【0947】

<効果2>

また、ゲート部M80の凹部が主基板ケースA面から距離Bだけ離れていることで、主基板ケースM40を成形する際の樹脂成型(プラスチック)の流入をスムーズに行うことが可能となる。

【0948】

<効果3>

また、主基板ケースA面のゲート部M80の直下の主基板ケースB面がフラットであることで、主基板ケースM40を透して主制御基板Mを視認する場合において、ゲート部M80に係る面から視認する場合であっても、光の屈折による視認性を下げることなく主制御基板Mを視認することが可能となる。

20

【0949】

<<ゲート部M80の構造パターン2>>

次に、2つ目のゲート部M80の構造パターンとしては、主基板ケースBが凹んで構成されている(主基板ケースM40の外側に膨らんでいる)。同図下段におけるゲート部M80は、主基板ケースA面側が1つの凸部と2つの凹部によって構成されており、主基板ケースA面(ゲート部M80以外の部分)を水平方向に延長した面に対して、凸部の先端からは距離A、凹部の先端からは距離Bだけそれぞれ主基板ケースA面(フラットな面)より離れているのは1つ目のパターンと同様である。

30

【0950】

また、主基板ケースB面が凹んで構成されており、その凹部の最深部(最も外側に膨らんでいる部分)から、主基板ケースA面側の凸部までの距離はC、また、主基板ケースB面の凹部の先端から主基板ケースB面(ゲート部M80以外の部分)を水平方向に延長した面までの距離はDとなっており、CとDの関係においては、 $D < C$ の関係が成り立っていることが好ましい。また、第7実施形態では、主基板ケースA面(ゲート部M80以外の部分)を水平方向に延長した面から主基板ケースB面(ゲート部M80以外の部分)を水平方向に延長した面までの距離においてもCとしているが、これに限定はされず、例えば主基板ケースA面(ゲート部M80以外の部分)を水平方向に延長した面から主基板ケースB面(ゲート部M80以外の部分)を水平方向に延長した面までの距離をC'として、 $C < C'$ としてもよいし、 $C > C'$ としてもよいし、 $C = C'$ としてもよい。

40

【0951】

<効果>

このように、主基板ケースB面の凹部の先端が主基板ケースB面(ゲート部M80以外の部分)を水平方向に延長した面から距離Dだけ離れていることで、例えば主基板ケースA面のゲート部M80に係る部材強度の低下を補填することが可能となる。換言すると、ゲート部M80はフラットな面と比較して凹んでおり、仮に主基板ケースM40を破壊しようとする力が加わった際、その凹みの距離(例えば構造パターン1の距離B)の分薄くなっているため、主基板ケースA面(ゲート部M80以外の部分)を水平方向に延長した面と比較して容易に破壊されてしまうことを防止できるよう構成されている。このようにし

50

て、ゲート部M80に係る面からであっても主基板ケースB面が所定の距離だけ凹んでいることで、主基板ケースA面のゲート部M80以外の部分と同等の材料強度を保つことが可能となる。

【0952】

以上、第7実施形態において、主基板ケースM40におけるゲート部M80の配置、構成について詳細に説明したが、本構成は、前述したその他のケース部材（主基板ケースM40と主制御基板Mを挟み込むケース部材）においても適用可能であり、上述した主基板ケースM40におけるゲート部M80と同様の効果を得ることが可能となる。

【0953】

<<<<第8実施形態 電源断とセンサ検知>>>>

次に、第8実施形態として、遊技機内部に設置された遊技メダルの検知に係るセンサ（例えば、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、シュートセンサD40s、第1払出センサH1、第2払出センサH2を対象とする）が遊技メダルの通過を検知する前でセンサはオフの状態、もしくは遊技メダルの通知を検知した後でセンサはオフ→オンの状態、更には遊技メダルがセンサの検知領域を通過してセンサはオン→オフの状態のいずれかの状態にて電源断が発生した場合における電源断時処理と遊技メダルの通過の検知に係る処理（第8実施形態では、第1投入センサD20sと第2投入センサD30sとに係る遊技メダルのクレジット加算処理、第2投入センサD30sとシュートセンサD40sとに係る投入監視カウンタのカウント処理、第1払出センサH1、第2払出センサH2に係る遊技メダルの払出枚数のカウント処理）との関係について説明する。

【0954】

<<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係>>>

まず、メダル投入口D170から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセレクトダS内の投入受付センサD10sを通過（オフ→オン→オフ）し、エラーが発生することなく遊技メダルがメダルセレクトダS内のメダル流路DRを通って下方に流下する。

【0955】

遊技メダルのクレジット加算が行われるタイミングは、第3実施形態で詳述したとおりであり、例えば、ステップS1226～8の記載に基づき、第1投入センサD20sがオン→オフ、第2投入センサD30sがオフ→オンとなった場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジットに加算可能となっているが、これには限定されず、第1投入センサD20sのオン・オフ又は第2投入センサD30sのオン・オフのいずれかが切り替わったタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジットに加算可能としてもよい。以下に詳述する第8実施形態での遊技メダルのクレジット加算が行われるタイミングは、第1投入センサD20sがオン→オフ、第2投入センサD30sがオフ→オンとなった場合に、クレジットに加算可能に構成されている。なお、前述したように、本例における、「電源断の発生」とは、遊技機への電源供給が遮断されることであり、「電源断を検出する」とは、遊技機が電源断の発生を検出することである。

【0956】

電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができ、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では90%以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として、例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技

10

20

30

40

50

メダルが流下する時間やメダル払出装置HのディスクD50に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【0957】

電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係性を定義するために、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間をT1、投入受付センサD10sオフ→オンから第2投入センサD30sオン→オフまでの時間をT2、第1投入センサD20sオフ→オンから第2投入センサD30sオン→オンまでの時間をT3とする。本例に適用可能な、T1、T2、T3の関係性を以下に詳述する。なお、詳細は後述するが、T2の起点はあくまで一例であることを補足しておく。

【0958】

<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン1>>

図133は、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本構成が有する投入に係るセンサは、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30sであり、これらのセンサにおける遊技メダルの検知状況を図示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを(a1)～(a8)としており、時間が経過するにつれて(a1)から(a8)となる。

【0959】

遊技機に電源が供給されており、ブロックがオンである状況下、(a1)のタイミングで、投入受付センサD10sがオフ→オンとなる。また、第1投入センサD20sと第2投入センサD30sはいずれもオフとなっている。次に、(a2)のタイミングで、投入受付センサD10sがオン→オフとなる。次に、(a3)のタイミングで、電源断が発生する。次に、(a4)のタイミングで、第1投入センサD20sがオフ→オンとなる。

【0960】

次に、(a5)のタイミングで、第2投入センサD30sがオフ→オンとなる(第1投入センサD20sはオンのままである)。次に、(a6)のタイミングで、第1投入センサD20sがオン→オフとなり(第2投入センサD30sはオンのままである)、クレジットの加算処理が実行される。次に、(a7)のタイミングで、第2投入センサD30sがオン→オフとなる。次に、(a8)のタイミングで、遊技機が電源断を検出し電源断処理が実行される。即ち、同図においては、遊技メダルが投入受付センサD10sを通過し、投入受付センサD10sがオン→オフとなった後に電源断が発生した場合においても、(a7)のタイミングで第2投入センサD30sがオン→オフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理を正常に実行することができることとなる。なお、第8実施形態では電源断を検出する割り込み処理を同じ割り込み処理にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込みにて処理を行うことも可能である。

【0961】

また、同図においては、前述した期間T1、T2、T3の関係としては、 $T3 < T1 < T2$ となっている。 $T3 < T1$ とすることによって、クレジット加算処理を実行した後に電源断時処理を実行することができる。また、 $T1 < T2$ 、 $T3 < T2$ の関係性は遊技メダルの流下工程に基づく明らかな関係であるといえる。

【0962】

<効果>

このように、遊技メダルがメダル流路DRを流下している途中(投入受付センサD10sを通過した直後)に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うよう構成することで、投入された遊技メダルを確実にクレジット加算することが可能となり、ブロックがオンであるために遊技メダルが遊技機内部に投入された(返却されない)にも拘わらずクレジットが加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【0963】

10

20

30

40

50

なお、投入センサと電源断に関する構成として、以下の（１－１）乃至（１－３）、又は、（２－１）乃至（２－３）のように構成してもよい。

（１－１）投入受付センサＤ１０ｓがオフ→オンとなった後に電源断が発生（図１３３の（ａ３）のタイミング）。

（１－２）第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなる前に遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行（図１３３の（ａ３）と（ａ４）の間のタイミング）。

（１－３）ブロックがオン→オフとなることにより、クレジット加算処理を実行せずに遊技メダルを返却することができる。

（２－１）投入受付センサＤ１０ｓがオフ→オンとなった後に電源断が発生（図１３３の（ａ３）のタイミング）。

（２－２）第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなる前に遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行（図１３３の（ａ４）と（ａ５）の間のタイミング）。

（２－３）ブロックがオン→オフとなることにより、クレジット加算処理を実行せずに遊技メダルを返却することができる。

【０９６４】

<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン２>>

図１３４は、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本構成が有する投入に係るセンサは、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓであり、これらのセンサにおける遊技メダルの検知状況を図示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（ｂ１）～（ｂ８）としており、時間が経過するにつれて（ｂ１）から（ｂ８）となる。

【０９６５】

遊技機に電源が供給されており、ブロックがオンである状況下、（ｂ１）のタイミングで、投入受付センサＤ１０ｓがオフ→オンとなる。また、第１投入センサＤ２０ｓと第２投入センサＤ３０ｓはいずれもオフとなっている。次に、（ｂ２）のタイミングで、投入受付センサＤ１０ｓがオン→オフとなる。次に、（ｂ３）のタイミングで、第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなる。次に、（ａ４）のタイミングで、電源断が発生する。

【０９６６】

次に、（ｂ５）のタイミングで、第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなる（第１投入センサＤ２０ｓはオンのままである）。次に、（ｂ６）のタイミングで、第１投入センサＤ２０ｓがオン→オフとなり（第２投入センサＤ３０ｓはオンのままである）、クレジットの加算処理が実行される。次に、（ｂ７）のタイミングで、第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなる。次に、（ａ８）のタイミングで、遊技機が電源断を検出し電源断処理が実行される。即ち、同図においては、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓに到達し、第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなった後に電源断が発生した場合においても、（ｂ７）のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理を正常に実行することができることとなる。

【０９６７】

また、同図においては、前述した期間Ｔ１、Ｔ２、Ｔ３の関係としては、 $T3 < T1 < T2$ となっている。なお、 $T1 < T3 < T2$ が成り立つよう構成してもよい。いずれの構成とした場合においても、同図に示すように、（ｂ３）のタイミングで第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなった後に電源断が発生した場合にも、クレジット加算処理が終了した後に電源断時処理を実行することができる。

【０９６８】

<効果>

このように、遊技メダルがメダル流路ＤＲを流下している途中（第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなった直後）に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うよう構成することで、投入された遊技メ

10

20

30

40

50

ダルを確実にクレジット加算することが可能となり、ブロックがオンであるために遊技メダルが遊技機内部に投入された（返却されない）にも拘わらずクレジットが加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【0969】

＜＜電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン 変形例＞＞

また、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンの変形例として、例えば、電源断の発生のタイミングが、第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオンの状態であった場合に、第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオフとなった後に電源断時処理を実行する、即ち、クレジットの加算処理を実行した後に電源断時処理を実行するように構成してもよい。

10

【0970】

＜効果＞

遊技メダルの投入中に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うことで、投入された遊技メダルを確実にクレジットに加算することが可能となり、遊技メダルが遊技機内部に投入されたにも拘わらずクレジット加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【0971】

また、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンの変形例として電源断を検出するタイミングを異ならせるよう構成することも可能である。例えば、電源断が発生するタイミングは＜＜電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン1＞＞と同様とし、電源断を検出するタイミングを、遊技メダルが投入受付センサD10sを通過し、且つ第1投入センサD20sに到達する前のタイミングとしたとき、パターン1に基づく種々の事象の発生タイミングに基づいて、処理の流れとして、遊技機に電源が供給されており、ブロックがオンである状況下、(a1)のタイミングで、投入受付センサD10sがオフ→オンとなる。また、第1投入センサD20sと第2投入センサD30sはいずれもオフとなっている。次に、(a2)のタイミングで、投入受付センサD10sがオン→オフとなる。次に、(a3)のタイミングで、電源断が発生する。次に、(a4)のタイミングで、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行され、その後、ブロックがオフとなる。このように構成することで、投入された遊技メダルが投入受付センサD10sを通過した直後に電源断が発生した場合にも、遊技メダルが第1投入センサD20sに到達する前に電源断時処理を実行することができるため、クレジット加算処理が実行されないと共に、ブロックがオフとなるため遊技メダルが返却口から返却され、遊技者が不利益となる事象を防止することができる。

20

30

【0972】

＜効果＞

このように、遊技メダルが第1投入センサD20sに到達する前に電源断時処理を実行することで、電源断の発生により、投入された遊技メダルに係るクレジット加算処理が実行されない場合には、遊技者に遊技メダルを返却するよう構成することができ、遊技メダルが遊技機内部に投入されたにも拘わらずクレジット加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

40

【0973】

なお、第8実施形態においては、「投入受付センサD10sオフ→オンから第2投入センサD30sオン→オフまでの時間」をT2としたが、これには限定されず、「メダル投入口から投入された遊技メダルが遊技者から視認できなくなったタイミングから第2投入センサD30sオン→オフまでの時間」をT2としてもよいし、「メダル投入口から投入された遊技メダルの半分の遊技者から視認できなくなったタイミングから第2投入センサD30sオン→オフまでの時間」をT2としてもよいし、「メダル投入口から投入された遊技メダルの一部が遊技者から視認できなくなったタイミングから第2投入センサD30sオン→オフまでの時間」をT2としてもよい。

50

【0974】

<<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係>>>
次に、電源断の発生に伴い、遊技機に電力が供給されていない状況下となり得るタイミングとして、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理に係るタイミングとの関係性について説明する。図135を参照すると、メダルセレクトDS内の遊技メダルの経路において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過した後のメダルの流路部材（第3実施形態ではシュート本体と称している）を示した図である。図135において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sの下流にシュートセンサD40sが備えられており、シュートセンサD40sは、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30sと同様に正常なメダル投入が行われているかの検知に係るセンサであり、特に、既にクレジット加算処理が実行された後に発生したエラー（例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど）を検知できるよう構成されている。

10

【0975】

遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理が行われるタイミングは、第3実施形態で詳述したとおりであり、例えば、主制御基板Mは、第2投入センサD30sがオンからオフになったタイミングで投入監視カウンタにて0→1と加算処理を行う。そして、遊技メダルがメダルセレクトDS内の経路を流下し、例えば、シュートセンサD40sがオフからオンになったタイミングで投入監視カウンタにて1→0と減算処理を行う。尚、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算（減算）処理を行うタイミングはこれに限定されない。後述にも記載されているが、例えば、第1投入センサがオフからオンになったタイミングで投入監視カウンタにて0→1と加算処理を行い、シュートセンサD40sがオンからオフになったタイミングで投入監視カウンタにて1→0と減算処理を行うよう構成するなど、遊技メダルが正常に通過したか否かを監視可能な構成であればよい。また、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を加算→減算の順に行うのではなく、減算→加算の順（0→-1とした後、-1→0となる）としてもよい。なお、投入監視カウンタによってエラーが発生していると判定する構成としては、例えば、投入監視カウンタのカウンタ値Cが、「 $C < -3$ または $C < 3$ 」となった場合にエラーが発生していると判定するよう構成してもよい。

20

【0976】

電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係性を定義するために、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間をT4、第2投入センサD30sオン→オフからシュートセンサD40sオフ→オンまでの時間をT5とし、T4とT5の関係性を以下に詳述する。なお、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができ、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では90%以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置HのディスクD50に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

30

40

【0977】

<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン1>>

図136は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。同図に示す投入に係るセンサは、第2投入センサD30s、シュートセンサD40sであり、こ

50

これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。また、投入監視カウンタにおいては、規定のタイミングにて加算・減算処理が行われるよう構成されている（本作用パターンでは、第2投入センサD30sがオン→オフとなるタイミングで加算処理が、シュートセンサD40sがオフからオンになったタイミングで減算処理がそれぞれ行われる）。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（c1）～（c6）としており、処理の流れとして、遊技機に電源が供給されており、ブロックがオンである状況下、（c1）のタイミングで、電源断が発生（このときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第1投入センサD20sがオン、第2投入センサD30sがオフ、シュートセンサD40sがオフの状態である）。次に、（c2）のタイミングで、第2投入センサD30sがオフ→オンとなる。次に、（c3）のタイミングで、第2投入センサD30sがオン→オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が0→1となる。なお、不図示であるが、（c2）と（c3）の間のタイミングで、第1投入センサD20sがオン→オフとなる。次に、（c4）のタイミングで、シュートセンサD40sがオフ→オンとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの減算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が1→0となる。

【0978】

次に、（c5）のタイミングで、シュートセンサD40sがオン→オフとなる。次に、（c6）のタイミングで遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。尚、第8実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。また、同図においては、投入監視カウンタのカウント値の減算処理を（c4）のタイミングで実行しているが、（c5）のタイミング（シュートセンサがオン→オフとなるタイミング）で投入監視カウンタのカウント値の減算処理を実行するよう構成してもよい。

【0979】

このように、同図においては、遊技メダルが第2投入センサD30sに到達する前のタイミングで電源断が発生した場合においても、（c5）のタイミングでシュートセンサD40sがオン→オフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理と、投入監視カウンタのカウント値の加算・減算処理とを正常に実行することができることとなる。

【0980】

また、同図においては、前述した期間T4、T5の関係としては、 $T4 > T5$ となっている。このように構成することにより、投入監視カウンタの加算処理を実行する直前（第1投入センサD20sオン且つ第2投入センサD30sオフ）のタイミングで電源断が発生した場合においても、遊技メダルの投入監視カウンタによる加算処理及び減算処理が終了した後に電源断時処理を実行するよう構成することができる。

【0981】

<効果>

遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理（0→1→0）が実行された後に電源断時処理を行うことで、種々のセンサに検知に基づく投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を正常に実行することが可能となり、シュートセンサD40sに係るエラー等を正常に検出することが可能となる。

【0982】

<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン2>>

図137は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本作用パターンにおいては、作用パターン1と電源断を検出するタイミングを異ならせるよう構成されている。ここでのセンサは、第2投入センサD30s、シュートセンサD40sで

あり、これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。また、投入監視カウンタにおいては、規定のタイミングにて加算・減算処理が行われる（本作用パターンでは、第2投入センサD30sがオン→オフとなるタイミングで加算処理が、シュートセンサD40sがオフからオンになったタイミングで減算処理がそれぞれ行われる）。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（d1）～（d5）としており、処理の流れとして、（d1）のタイミングで電源断が発生（このときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第1投入センサD20sがオン、第2投入センサD30sがオフ、シュートセンサD40sがオフの状態である）する。次に、（d2）のタイミングで第2投入センサD30sがオフ→オンとなる。次に、（d3）のタイミングで、第2投入センサD30sがオン→オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が0→1となる。なお、不図示であるが、（d2）と（d3）の間のタイミングで、第1投入センサD20sがオン→オフとなる。次に、（d4）遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。次に、（d5）のタイミングで、遊技メダルがシュートセンサD40sに到達するが、電源断時処理が実行された後であるため、遊技メダルはシュートセンサD40sによって検出されないこととなる。なお、同図の例においては、ブロックがオフとなる前に遊技メダルがブロックを通過する場合について例示している。

【0983】

尚、第8実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。

【0984】

このように、同図においては、遊技メダルが第2投入センサD30sに到達する前のタイミングで電源断が発生した場合においても、（d4）のタイミングで遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、投入監視カウンタの減算処理は電源断時処理の実行前に実行することはできないが、クレジット加算処理は電源断時処理の実行前に実行可能となる。また、投入監視カウンタは、例えば、カウンタ値が5に到達した場合にエラーとなる（1枚の遊技メダルの投入によってカウンタ値がずれてしまった場合にも、すぐにエラーを検出しない）よう構成されているため、遊技場の営業中にで停電が起きるなど、電源断が発生する事態となった場合にも、1回の電源断では投入監視カウンタに係るエラーと判定しないため、クレジット加算処理が正常に実行できれば、正常な遊技の継続を担保することができるよう構成されている。

【0985】

<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン3>>

図138は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本作用パターンにおいては、電源断を検出するタイミングは<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン1>>と異なり、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理を行うタイミングが<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン1>>同一となるよう構成されている。また、本作用パターンにおいては、第2投入センサD30sがオン→オフとなったタイミングで遊技メダルの投入監視カウンタによる加算処理を行い、シュートセンサD40sがオフ→オンとなったタイミングで減算処理を行うよう構成されており、ここでのセンサは、第2投入センサD30s、シュートセンサD40sであり、これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（e1）～（e6）としており、処理の流れとして、（e1）のタイミングで第2投入センサD30sがオフ→オンとなる。次に、（e2）のタイミングで、第2投入センサD30sがオン→オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が0→1

となる。なお、不図示であるが、(e 2)と(e 3)の間のタイミングで、第1投入センサD 2 0 sがオン→オフとなる。次に、(e 3)のタイミングで電源断が発生する。次に、(e 4)のタイミングで、シュートセンサD 4 0 sがオフ→オンとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの減算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が1→0となる。次に、(e 5)のタイミングで、シュートセンサD 4 0 sがオン→オフとなる。次に、(e 6)のタイミングで、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。

【0986】

尚、第8実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。

【0987】

このように、同図においては、遊技メダルが第2投入センサD 3 0 sを通過した後であり、クレジット加算処理の実行後に電源断が発生した場合においても、(e 6)のタイミングで遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、投入監視カウンタの加算処理と減算処理を実行した後に電源断時処理を実行するよう構成することができる。

【0988】

また、同図においては、前述した期間T 4、T 5において、 $T 4 > T 5$ の関係性となることが好ましい。電源断の検出が、シュートセンサD 4 0 sがオン→オフとなった後に行われることから、電源断の発生から電源断を検出するまでの期間T 4は、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理（加算と減算）が実行される期間（例えば(e 2)～(e 4)の期間）よりも長く構成されていることが好ましい。このように構成されていることで、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を確実に実行した後に電源断時処理を行うことができる可能性を高くすることが可能となる。

【0989】

このように構成することにより、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理が実行された後に電源断時処理を行うことで、種々のセンサに検知に基づく投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を正常に実行することが可能となり、シュートセンサD 4 0 sに係るエラー等を確実に検出することが可能となる。

【0990】

なお、図136乃至図138においては、投入監視カウンタの加算処理のタイミングを第2投入センサD 3 0 sがオン→オフとなったタイミング、減算処理のタイミングとシュートセンサD 4 0 sがオフ→オンとなったタイミングとしたが、これには限定されず、以下のように構成してもよく、加算処理のタイミングと減算処理のタイミングとはどのように組み合わせても問題ない。

(A 1) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第1投入センサD 2 0 s オフ→オン

(A 2) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第1投入センサD 2 0 s オン→オフ

(A 3) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第2投入センサD 3 0 s オフ→オン

(A 4) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第2投入センサD 3 0 s オン→オフ

(B 1) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：シュートセンサD 4 0 s オフ→オン

(B 2) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：シュートセンサD 4 0 s オン→オフ

【0991】

なお、図136乃至図138においては、シュートセンサD 4 0 sを有する遊技機に係る投入監視カウンタの構成について詳述したが、投入受付センサD 1 0 sを有する遊技機に投入監視カウンタの構成を適用してもよく、その場合には、投入監視カウンタの加算処理・減算処理のタイミングを以下のように構成してもよく、加算処理のタイミングと減算処理のタイミングとはどのように組み合わせても問題ない。

(C 1) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：投入受付センサD 1 0 s オフ→オン

(C 2) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：投入受付センサD 1 0 s オン→オフ

(D 1) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第1投入センサD 2 0 s オフ→オン

(D2) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第1投入センサD20s オン→オフ
 (D3) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第2投入センサD30s オフ→オン
 (D4) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第2投入センサD30s オン→オフ
 また、投入受付センサD10sを遊技メダルが通過したことにより、投入監視カウンタのカウント値に1加算された後、ブロックがオフであるために当該遊技メダルが返却された場合には、投入監視カウンタのカウント値は1加算されたままになってしまう。そのような場合にも、本例に係る遊技機は、その後ブロックがオフ→オンとなることで投入監視カウンタのカウント値を0に補正するよう構成されているため、遊技メダル投入中に実行される投入監視カウンタ判定処理で異常とならないよう構成することができる。

【0992】

また、本例では、投入監視カウンタのカウント値を1加算した後1減算するよう構成したが、投入監視カウンタのカウント値を1減算した後1加算する（カウント値が「0→-1→0」のように推移する）よう構成してもよく、当該構成を上述したいずれの構成も適用可能である。

【0993】

<<<電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係>>>

次に、電源断の発生に伴い、遊技機に電力が供給されていない状況下となり得るタイミングとして、図139を用いて遊技メダルの払出枚数カウント処理に係るタイミングについて説明する。遊技メダルの払出枚数カウント処理においては、例えば、図120の図中4のタイミングにて行われる。具体的には、放出付勢手段H70が再び初期位置へ変位することで第1払出センサH1がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信したタイミングにて払出枚数カウント処理が行われるよう構成されている。なお、払出枚数カウント処理としては、例えば、0→1→2・・・などのように正常に払い出された遊技メダルを加算する加算処理などを用いてカウントすることが一般的である。なお、払出カウント処理とは、遊技機が1枚の遊技メダルの払出を実行したと判定した場合に1カウントする（カウント値に加算してもよいし、減算してもよい）処理である。

【0994】

電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができ、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では90%以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置HのディスクD50に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【0995】

なお、同図及び図120などにおいては、図4における第1払出センサH10sを第2払出センサH2、図4における第2払出センサH20sを第1払出センサH1とし、放出付勢手段H70が初期位置の場合に、第1払出センサH1＝オン・第2払出センサH2＝オフとしている。即ち、放出付勢手段H70の変位により、

第1払出センサH1＝オン・第2払出センサH2＝オフ（初期位置）

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オフ

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オン

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オフ

第1払出センサH1＝オン・第2払出センサH2＝オフ（初期位置）

というセンサ状態となる。

【0996】

10

20

30

40

50

<<電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターン>>

図139は、電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。ここでのセンサは、第1払出センサH1、第2払出センサH2である。尚、本作用パターンにおいて、電源断が発生するタイミングを、

作用パターンA： 第1払出センサH1がオン且つ第2払出センサH2がオフ

作用パターンB： 第1払出センサH1がオン→オフ且つ第2払出センサH2がオフ

と2つの作用パターンにて電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係性を説明する。

【0997】

<<電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターンA>>

まず、作用パターンAの処理の流れとして、まず、放出付勢手段H70が初期位置である状態から変位を開始した後に電源断が発生（このときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第1払出センサH1がオン、第2払出センサH2がオフの状態である。）する。その後、放出付勢手段H70の変位により、

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オフ

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オン

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オフ

第1払出センサH1＝オン・第2払出センサH2＝オフ（初期位置）

となり、払出枚数カウント処理を実行する。

【0998】

その後、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理を実行する。尚、第8実施形態では電源断を検出し、同割り込み間隔にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込みにて処理を行うことも可能である。

【0999】

<効果>

このように構成することで、放出付勢手段H70が初期位置である状態から変位を開始した後に電源断が発生した場合にも、払出カウント処理を実行した後に電源断時処理を実行することができ、遊技メダルが払い出されたにも拘わらず払出枚数がカウントされていないといった、遊技者が不当な利益を得てしまう事態の発生を防止することが可能となる。

【1000】

<<電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターンB>>

まず、作用パターンBの処理の流れとして、まず、放出付勢手段H70が初期位置である状態から変位を開始し、

第1払出センサH1＝オン・第2払出センサH2＝オフ（初期位置）

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オフ

となった後に電源断が発生する。その後、放出付勢手段H70の変位により、

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オン

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オフ

第1払出センサH1＝オン・第2払出センサH2＝オフ（初期位置）

となり、払出枚数カウント処理を実行する。

【1001】

その後、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理を実行する。尚、第8実施形態では電源断を検出し、同割り込み間隔にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理の実行タイミングにて処理を行うことも可能である。

【1002】

<効果>

このように構成することで、放出付勢手段H70が初期位置である状態から変位を開始し

た後に電源断が発生した場合にも、払出カウント処理を実行した後に電源断時処理を実行することができ、遊技メダルが払い出されたにも拘わらず払出枚数がカウントされていないといった、遊技者が不当な利益を得てしまう事態の発生を防止することが可能となる。

【1003】

なお、払出カウント処理の実行タイミング（実行契機）は同図の構成には限定されず、

（１）第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オフ→第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オン、となったタイミング

（２）第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オン→第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オフ、となったタイミング

としてもよい。

【1004】

<<<第９実施形態 停止ボタン操作とリール停止制御>>>

次に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンとリール制御に関する構成を、第９実施形態として、以下に詳述する。

【1005】

第９実施形態において、リールの停止ボタン（ここでは、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３が該当する）の操作におけるリール停止制御について説明する。リール停止制御に係るステッピングモータの動作制御においては、前述したとおりであるが、特に図３５の（６）に図示するリール駆動状態である「リール減速状態」へ遷移した後、リールの回転を停止すべくステッピングモータのすべての相（例えば、Φ０，Φ１，Φ２，Φ３の４相）が励磁される（４相励磁）ことでリールを停止させることができるよう構成されている。このようにすべての相（例えば、Φ０，Φ１，Φ２，Φ３の４相）が励磁される（４相励磁）処理のことを、第９実施形態では、「４相励磁処理」と称することがある。

【1006】

回胴式遊技機においては、停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３が該当する）の操作に応じた、各停止ボタンに内蔵されている停止ボタンセンサがオフ→オン、もしくはオン→オフとなった旨の情報によって、主制御基板Ｍは、回転しているリールを停止させるための制御を実行することが可能に構成されている。尚、第９実施形態における停止ボタンの操作とは、物理的な操作を示しており、例えば左停止ボタンＤ４１を押下したり、また左停止ボタンＤ４１を押下した状態から離反したりすることを指す。また、停止ボタンを操作していない状態のことは、例えば停止ボタンの非押下の状態と称することがある。また、停止ボタンが有効である状況にて停止ボタンセンサがオフ→オンとなることを、停止ボタンの操作が受け付けられたと称することがある。

【1007】

第９実施形態においては、主として回転しているリールを停止させるための停止ボタンの操作と、リールの停止制御について説明する。尚、第９実施形態においては、停止ボタンの操作と、リールの停止制御の関係性についてを詳細に説明するため、

パターン１： 停止ボタンセンサがオン→オフとなった後に４相励磁処理を実行する

パターン２： 停止ボタンセンサがオン→オフとなる前に４相励磁処理を実行する

という２つのパターンに大きく区分けする。第９実施形態において、停止ボタンの操作と、リールの停止制御の関係性についてこれら２つのパターンを有しているものとする。なお、４相励磁処理とは、前述したように、リール駆動状態がリール減速状態になった場合に実行されるステップモータの制御である。

【1008】

停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３が該当する）の操作と停止ボタンセンサがオフ→オン、またオン→オフになるタイミングについて説明する。停止ボタンセンサは、各停止ボタンに内蔵されているセンサであり、停止ボタンが初期位置（非操作の状態に対応する位置）から所定距離だけ押下されることでオフ→オンとなる（初期位置ではオフ）よう構成されており、停止ボタンセンサがオフ→オンとな

10

20

30

40

50

ることで、主制御基板Mは図34のフローに係るリール回転停止処理を実行可能に構成されている。尚、詳細は後述するが、停止ボタンセンサがオフ→オンとなる条件を満たすための所定距離は、適宜変更することが可能である。一例としては、停止ボタンを押下可能な最大距離としてもよいし、停止ボタンを押下可能な最大距離の半分の距離としてもよい。

【1009】

<<停止ボタンセンサオフの後に4相励磁処理が終了するパターン>>

図140は、回胴しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図140では、第9実施形態における停止ボタンの操作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに(a1)～(f1)のコマごとに分割している。尚、第9実施形態では、回胴しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リールM51、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタンD41として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リールM52、もしくは右リールM53としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタンD42、もしくは右停止ボタンD43としてもよいし、第1停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第1停止、第2停止、第3停止に適用可能であることを補足しておく。

【1010】

また、同図においては、左停止ボタンの操作が受け付けられ（停止ボタンセンサがオフ→オンとなり）、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、左リールが停止するまでに、設計上の最大距離（最大スベリとも称する）回転した後停止する場合を例示している。なお、当該設計上の最大距離回転する場合における、左停止ボタンの操作が受け付けられ（停止ボタンセンサがオフ→オンとなり）、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから左リールが停止するまでの時間値（スベリ時間と称することがある）は、規則上のスベリ時間の最大値を190msとした場合、当該規則上の最大値を超過することがないように多少の余裕を持って設計するため、本例における一例としては、設計上のスベリ時間の最大値を185msとして、当該185msに対応する距離を前記設計上の最大距離としている。

【1011】

図140の(a1)～(f1)について詳細に説明する。まず、(a1)では、左停止ボタンD41の停止操作は行っておらず（非押下）、左停止ボタンD41は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している（左リールM51は回転中）状態となっている。

【1012】

その後、左停止ボタンD41が押下（操作、摺動とも称することがある）されていき、初期位置からxの距離だけ押下された状態である(b1)で、左停止ボタンセンサがオフ→オンとなる。ここで、左停止ボタンD41が初期位置から押し込まれる距離はxとなっている。尚、後述するが、左停止ボタンD41は初期位置から最大距離dだけ押し込むことが可能に構成されており、押し込まれる距離の関係として、 $0 < x < d$ の関係が成り立つものとする。尚、(b1)のタイミングで、左リールM51のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる（リールの回転速度は定速回転のままである）。なお、リール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となった場合には、停止ボタンの操作状況（押し込まれるまでに有する時間など）に拘らず、リール（左リールM51）を停止させるための処理を実行し、(b1)のタイミングから設計上の最大距離移動してリール（左リールM51）が停止することとなる。

【1013】

その後、左停止ボタンD41が押下されていき、左停止ボタンD41が初期位置から最大距離であるdの距離だけ押下された状態である(c1)となる。(c1)においては、左停止ボタンセンサはオンの状態を維持しており、左リールM51のリール駆動状態は、リール減速待機状態を維持している。なお、(b1)から(c1)までの時間値は、遊技者の左停止ボタンD41への操作態様によって変動することとなるが、本例においては、遊

技者が左停止ボタンD 4 1に対する停止操作を実行した場合に要する一般的な時間値である短時間（例えば、5 m s）で、左停止ボタンD 4 1に対して停止操作を実行した場合を例示している。

【1 0 1 4】

その後、（c 1）の状態になってすぐに左停止ボタンD 4 1が離反され、左停止ボタンD 4 1の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、初期位置からxの距離（正確には、x未満となったタイミング）まで戻った状態である（d 1）で、左ボタンセンサがオン→オフとなる。なお、（b 1）と（d 1）とでは、どちらも初期位置からxの距離に左停止ボタンが位置している状態を図示しているが、初期位置からxの距離は停止ボタンセンサのオン・オフを示しているため、より正確には、初期位置からx以上の距離では停止ボタンセンサはオンとなっており、初期位置からx未満の距離では停止ボタンセンサはオフとなっている。なお、xについては適宜調整してもよいし、停止ボタンが初期位置の場合に停止ボタンセンサがオンであり、停止ボタンが初期位置でない場合（少しでも押下した場合）には停止ボタンセンサがオンになるよう構成してもよい。なお、左停止ボタンD 4 1が最大距離d押し込まれた位置から初期位置に戻るまでの時間は、左停止ボタンD 4 1が有するばねのばね定数に応じて変化する。

10

【1 0 1 5】

また、（d 1）においては、左リールM 5 1のリール駆動状態は、リール減速待機状態を維持している。

【1 0 1 6】

その後、左停止ボタンD 4 1の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停止ボタンが初期位置に戻った状態である（e 1）では、左停止ボタンセンサはオフのままであり、左リールM 5 1のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり、ステップモータは4相励磁を実行する。なお、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わるタイミングは、同図の例には限定されず、左停止ボタンが初期位置に戻ったタイミングよりも前のタイミングでもよいし、後のタイミングでもよい。また、ステップモータの4相励磁に関して詳述すると、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わったとき（停止予定図柄と通過図柄が一致したとき）に回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値として1 0 0（約2 2 3 . 5 m sに相当する値）をセットした後、4相励磁をオンにするため、より正確には、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わってから約0 . 5 m s後に4相励磁がオンとなる。その後、4相励磁をオンにしている間に実行される割り込み処理にて回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値を減算していき、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が0になった場合に4相励磁をオフにするよう構成されている。

20

30

【1 0 1 7】

その後、左停止ボタンは初期位置に停止したまま、左リールに対してステップモータは4相励磁による減速処理が実行され、左リールは前述した設計上の最大距離回転した位置で停止し、中停止ボタンD 4 2と右停止ボタンD 4 3との操作が有効（停止操作の受付が有効）になる。

【1 0 1 8】

なお、同図においては、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該1の停止ボタンに対応するリールが停止する（停止制御が終了する）までは、当該1の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない（停止操作を受け付けない）よう構成されている。

40

【1 0 1 9】

このように、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該1の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効としないことによって、1のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合においても、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合（初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反した場合）において、当該離反から停止ボタンセンサがオン→オフとなるまでに要す

50

る最短時間の設計値は、停止ボタンオフ→オンとなってからステップモータの4相励磁が終了するまでの時間の設計値よりも短時間とすることができる。即ち、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合においても、リールが設計上の最大距離回転して停止する前、換言すると他の停止ボタンの停止操作が有効になる前に、当該1の停止ボタンは初期位置に戻ることができるよう構成されているため、遊技者は、他の停止操作を行ったリールが停止してすぐに他のリールに対応する停止ボタンの停止操作を行うことができるよう構成されている。

【1020】

なお、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合における、当該離反から停止ボタンセンサがオン→オフとなるまでに要する最短時間の時間値と、停止ボタンオフ→オンとなってからステップモータの4相励磁が終了するまでの時間値とは、環境（例えば、室温、湿度など）によって多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では90%以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。本例における、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。

【1021】

なお、同図においては、初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反し、リールが設計上の最大距離回転して停止する前に停止ボタンが初期位置に戻っている構成を励磁したが、これには限定されず、初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反し、リールが設計上の最大距離回転して停止する前に停止ボタンセンサがオン→オフとなっていることを充足するよう構成してもよい。

【1022】

<<停止ボタンセンサオフの前に4相励磁処理が終了するパターン1>>

図141は、回転しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図141では、第9実施形態における停止ボタンの操作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに(a2)～(f2)のコマごとに分割している。尚、第9実施形態では、回転しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リールM51、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタンD41として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リールM52、もしくは右リールM53としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタンD42、もしくは右停止ボタンD43としてもよいし、第1停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第1停止、第2停止、第3停止に適用可能であることを補足しておく。

【1023】

また、同図においては、左停止ボタンの操作が受け付けられ（停止ボタンセンサがオフ→オンとなり）、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、左リールが停止するまでに、設計上の最大距離（最大スベリとも称する）回転した後停止する場合を例示している。

【1024】

図141の(a2)～(f2)について詳細に説明する。まず、(a2)では、左停止ボタンD41の停止操作は行っておらず（非押下）、左停止ボタンD41は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している（左リールM51は回転中）状態となっている。

【1025】

その後、左停止ボタンD41が押下（操作、摺動とも称することがある）されていき、初期位置からxの距離だけ押下された状態である(b2)で、左停止ボタンセンサがオフ→オンとなる。尚、(b2)のタイミングで、左リールM51のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる（リールの回転速度は定速回転のままである）。

【1026】

その後、左停止ボタンD 4 1が押下されていき、左停止ボタンD 4 1が初期位置から最大距離であるdの距離だけ押下された状態である(c 2)となる。(c 2)においては、左停止ボタンセンサはオンの状態を維持しており、左リールM 5 1のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり、ステップモータは4相励磁を実行する。なお、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わるタイミングは、同図の例には限定されず、左停止ボタンが初期位置に戻ったタイミングよりも前のタイミングでもよいし、後のタイミングでもよく、(c 2)においてリールが回転中であればよい。

【1027】

その後、(c 2)の状態になってすぐに左停止ボタンD 4 1が離反され、左停止ボタンD 4 1の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、初期位置からyの距離まで戻った状態である(d 2)で、左リールが、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、設計上の最大距離(最大スベリとも称する)回転した位置で停止する。なお、距離yは、 $y < d$ であればよく、 $y = x$ であってもよい。

【1028】

その後、左停止ボタンD 4 1の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停止ボタンが初期位置からx未満の距離である(e 2)となると、左停止ボタンセンサがオン→オフとなる。その後、左停止ボタンD 4 1の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、(f 2)にて左停止ボタンD 4 1が初期位置に戻り、中停止ボタンD 4 2及び右停止ボタンD 4 3の停止操作が有効となる。なお、中停止ボタンD 4 2及び右停止ボタンD 4 3の停止操作が有効になるタイミングは、これには限定されず、左停止ボタンD 4 1がオン→オフとなった(且つ左リールが停止している)タイミングとしてもよい。

【1029】

なお、同図においては、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該1の停止ボタンに対応するリールが停止する(停止制御が終了する)までは、当該1の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない(停止操作を受け付けない)よう構成されている。

【1030】

このように、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該1の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効とならないことによって、1のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合(初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反した場合)においても、リールが設計上の最大距離回転して停止した後に、当該1の停止ボタンは初期位置に戻るよう構成されているため、遊技者は、停止ボタンが初期位置に戻っていれば、他の停止ボタンの停止操作ができ、遊技をスムーズに進行することができる。

【1031】

<<停止ボタンセンサオフの前に4相励磁処理が終了するパターン2>>

図142は、回胴しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図142では、第9実施形態における停止ボタンの操作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに(a 3)～(f 3)のコマごとに分割している。尚、第9実施形態では、回胴しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リールM 5 1、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタンD 4 1として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リールM 5 2、もしくは右リールM 5 3としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタンD 4 2、もしくは右停止ボタンD 4 3としてもよいし、第1停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第1停止、第2停止、第3停止に適用可能であることを補足しておく。

【1032】

また、同図においては、左停止ボタンの操作を受け付けられ(停止ボタンセンサがオフ→オンとなり)、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、

10

20

30

40

50

左リールが停止するまでに、設計上の最大距離（最大スベリとも称する）回転した後停止する場合を例示している。

【1033】

図142の(a3)～(f3)について詳細に説明する。まず、(a3)では、左停止ボタンD41の停止操作は行っておらず（非押下）、左停止ボタンD41は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している（左リールM51は回転中）状態となっている。

【1034】

その後、左停止ボタンD41が押下（操作、摺動とも称することがある）されていき、初期位置からxの距離だけ押下された状態である(b3)で、左停止ボタンセンサがオンとなる。尚、(b3)のタイミングで、左リールM51のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる（リールの回転速度は定速回転のままである）。

【1035】

その後、左停止ボタンD41が押下されていき、左停止ボタンD41が初期位置から距離yだけ押下された状態である(c3)となる。(c3)になるまでに、左リールM51のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態になり、(c3)においては、左リールM51は停止することとなる。また、左停止ボタンセンサはオンのままである。なお、距離yは、 $y < d$ であればよい。

【1036】

その後、左リールM51が押し込まれていき、左停止ボタンD41が初期位置から最大距離であるdの距離だけ押下された状態である(d3)となる。(d3)においては、左停止ボタンセンサはオンの状態を維持している。

【1037】

その後、左停止ボタンD41の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停止ボタンが初期位置からx未満の距離である(e3)となると、左停止ボタンセンサがオン→オフとなる。その後、左停止ボタンD41の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、(f3)にて左停止ボタンD41が初期位置に戻り、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43の停止操作が有効となる。なお、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43の停止操作が有効になるタイミングは、これには限定されず、左停止ボタンD41がオン→オフとなった（且つ左リールが停止している）タイミングとしてもよい。

【1038】

なお、同図においては、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該1の停止ボタンに対応するリールが停止する（停止制御が終了する）までは、当該1の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない（停止操作を受け付けない）よう構成されている。

【1039】

このように、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該1の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効としないことによって、1のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合においても、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合（初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反した場合）においても、リールが設計上の最大距離回転して停止した後に、当該1の停止ボタンは初期位置に戻るよう構成されているため、遊技者は、停止ボタンが初期位置に戻っていれば、他の停止ボタンの停止操作ができ、遊技をスムーズに進行することができる。

【1040】

<<<<第10実施形態 性能表示装置SH>>>>

本例に係る遊技機には役物比率などの遊技機の稼働状況を表示する性能表示装置SHを設けるよう構成してもよく、性能表示装置SHを有する構成を第10実施形態として、以下に詳述する。

【1041】

まず、図143を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な性能表示装置SHの表示例を例示する。性能表示装置SHは4桁のセグが横一列に並んで形成されており、上位2桁（左側の2桁）が識別セグSH10であり、下位2桁（右側の2桁）が比率セグSH20となっている。識別セグSH10には、現在表示している項目が識別可能な情報が表示され、比率セグSH20には、現在表示している項目に該当する数値情報が表示されるよう構成されている。また、識別セグSH10の下位桁（右側の桁）の右下部にはドットポイントSH30が設けられており、ドットポイントSH30の有無によって、識別セグSH10と比率セグSH20とが判別容易となるよう構成されている。尚、ドットポイントSH30を設けなくとも問題ない。

【1042】

<<<設置位置>>>

性能表示装置SHの設置位置は主制御基板Mに直接取り付けられるように構成してもよく、そのように構成した場合、主制御基板Mを覆う主基板ケースM40に貼り付いたシール等によって視認性が妨げられない位置に取り付けることが望ましい。

【1043】

<<<表示項目>>>

性能表示装置SHに表示する項目の一例として、以下の項目が挙げられる。

(a) = 累計の有利区間比率

「累計の有利区間比率」とは、総遊技回数（累計の遊技回数）に対する、有利区間にて遊技した累計の遊技回数が占める割合であり、「有利区間における累計の遊技回数÷総遊技回数×100（%）」にて算出できる。一例として、「遊技機稼働開始→通常区間A→有利区間A→通常区間B→有利区間B」のように遊技が進行した場合には、「（有利区間Aにおける遊技回数+有利区間Bにおける遊技回数）÷（通常区間Aにおける遊技回数+有利区間Aにおける遊技回数+通常区間Bにおける遊技回数+有利区間Bにおける遊技回数）×100（%）」にて算出できる。

【1044】

尚、「累計」とは、遊技機が遊技場にて稼働を開始してから直近の性能表示装置SHに表示する項目の演算を実行するまで、所定の計測開始タイミングから直近の性能表示装置SHに表示する項目の演算を実行するまで等、性能表示装置SHに表示するための計測を開始してから性能表示装置SHに表示する項目の演算を実行するまでの累計を示している。

【1045】

(b) = 6000ゲーム間の連続役物比率

「連続役物比率」とは、総払出枚数に対する第1種特別役物作動時に払い出された払出枚数の合計が占める割合であり、「6000ゲーム間の連続役物比率」とは、「6000ゲーム間の第1種特別役物作動時の払出枚数÷6000ゲーム間の総払出枚数×100（%）」にて算出できる。一例として、6000ゲーム間の第1種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：6000枚、その他の契機による払出枚数：8000枚であった場合には、「6000÷（6000+8000）×100 42.9（%）」のように算出される。尚、「6000ゲーム間」とは、直近で連続役物比率を算出したタイミング以前の6000ゲーム間を示している。

【1046】

(c) = 6000ゲーム間の役物比率

「役物比率」とは、総払出枚数に対する特別役物及び普通役物により払い出された払出枚数の合計が占める割合であり、「6000ゲーム間の役物比率」とは、「（6000ゲーム間の第1種特別役物作動時における払出枚数+6000ゲーム間の第2種特別役物作動時における払出枚数+6000ゲーム間の普通役物作動時における払出枚数）÷6000ゲーム間の総払出枚数×100（%）」にて算出できる。一例として、6000ゲーム間の第1種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：5000枚、6000ゲーム間の第2種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：3000枚、6000ゲーム間のその他の契機による払出枚数：8000枚であった場合には、「（5000+3000

10

20

30

40

50

）÷（５０００＋３０００＋８０００）×１００＝５０（％）」のように算出される。尚、「６０００ゲーム間」とは、直近で役物比率を算出したタイミング以前の６０００ゲーム間を示している。

【１０４７】

（ｄ）＝累計の連続役物比率

「累計の連続役物比率」とは、「累計の第１種特別役物作動時における払出枚数÷累計の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、累計の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：６０００００枚、その他の契機による払出枚数：８０００００枚であった場合には、「 $600000 \div (600000 + 800000) \times 100 = 42.9$ （％）」のように算出される。

【１０４８】

（ｅ）＝累計の役物比率

「累計の役物比率」とは、「（累計の第１種特別役物作動時における払出枚数＋累計の第２種特別役物作動時における払出枚数＋累計の普通役物作動時における払出枚数）÷累計の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、累計の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：５０００００枚、累計の第２種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：３０００００枚、累計のその他の契機による払出枚数：８０００００枚であった場合には、「 $(500000 + 300000) \div (500000 + 300000 + 800000) \times 100 = 50$ （％）」のように算出される。

【１０４９】

また、識別セグＳＨ１０に表示される「７Ｕ」は、累計の有利区間比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される「６Ｙ」は、６０００ゲーム間の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される「７Ｙ」は、６０００ゲーム間の役物比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される「６Ａ」は、累計の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される「７Ａ」は、累計の役物比率を表示している旨を示している。

【１０５０】

なお、図１４３においては、（ａ）として累計の有利区間比率を表示するよう構成したが、これには限定されず、（ａ）として累計の指示込役物比率を表示するよう構成してもよい。ここで、累計の指示込役物比率とは、

主制御基板Ｍにおける押し順ナビ（指示とも称することがある）が実行される遊技における累計の払出し枚数＋役物による累計の払出し枚数} ÷すべての累計の払出し枚数×１００（％）

によって算出できる比率であり、累計の有利区間比率と累計の指示込役物比率とのいずれを性能表示装置ＳＨに表示するかは、遊技機の仕様によって適宜決定すればよい。

【１０５１】

なお、押し順ナビが実行された遊技において、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作をしたために、押し順ナビに従って停止操作した場合に入賞し得る図柄組合せに係る払出し枚数よりも少ない遊技メダルが払い出された場合にも、押し順ナビに従って停止操作した場合に入賞し得る図柄組合せに係る払出し枚数が、押し順ナビが実行される遊技における払出し枚数として計算が行われるよう構成されている。

【１０５２】

<<<表示態様>>>

性能表示装置ＳＨにおける表示態様としては、以下のように構成してもよい。

・「（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ｄ）→（ｅ）→（ａ）・・・」の順に約５秒ずつ表示を切り替えている。尚、表示を切り替える間隔を変更しても問題なく、例えば、３秒ずつ表示を切り替えるよう構成してもよい。

・非該当項目については、比率セグに「— —」と表示する

なお、非該当項目とは、例えば、有利区間を有していない遊技機における、有利区間比率などである。

・比率表示数値 {有利区間比率 (%)、連続役物比率 (%)、役物比率 (%)} であり、比率セグ S H 2 0 に表示する} は小数点を切り捨てて表示する (100% の場合には「99」と表示する)

・比率表示数値が、有利区間比率 70%、連続役物比率 60%、役物比率 70% 以上の場合は、比率セグ S H 2 0 を点滅表示する

・累計遊技数が 400 ゲームに満たない場合には、比率表示は「00」を表示する

・累計遊技数が 6000 ゲームに満たない場合には、6000 ゲーム間の連続役物比率及び 6000 ゲーム間の役物比率を表示している際の識別セグ S H 1 0 を点滅表示する {非該当項目 (例えば、有利区間が設けられていない遊技機においては、有利区間比率が存在していないため、有利区間比率は非該当項目となる) も含む}

・累計の遊技回数が 175000 ゲームに満たない場合、累計の有利区間比率を表示する際に識別セグを点滅表示する。また、累計の遊技回数が 17500 ゲームに満たない場合、累計の連続役物比率を表示する際及び累計の役物比率を表示する際に識別セグを点滅表示する (連続役物を有さない遊技機である場合も含む)。即ち、累計の有利区間比率を表示するために累計の遊技回数を 175000 ゲーム以上計測可能とし、累計の連続役物比率及び累計の役物比率を表示するために累計の遊技回数を 17500 ゲーム以上計測可能となるよう構成されている。

【1053】

第10実施形態においては、性能表示装置 S H に、上述した (a)、(b)、(c)、(d)、(e) の情報を表示し得るよう構成されている。(a)、(b)、(c)、(d)、(e) に係る情報の演算・表示等の処理を主制御基板 (主制御基板 M の C P U M C) にて実行する構成を以下に詳述する。

【1054】

<<<メモリマップ>>>

まず、図144を用いて、主制御チップ C のメモリマップの一例について説明する。当該メモリマップには、「0000H」から「FFFFH」までのアドレス空間が示されている。このうち、「0000H」から「27FFH」までの空間には内蔵 R O M C 1 1 0 が割り当てられ、「2800H」から「28FFH」までの空間には主制御チップ C 内の各回路に内蔵されているレジスタ領域が割り当てられ、「F000H」から「F2FFH」までの空間には内蔵 R A M C 1 2 0 が割り当てられ、「FDD0H」から「FDFBH」までの空間には X C S デコードエリア (与えられた機械語を内部表現として解釈するデコードを実行する領域) が割り当てられている。C P U C 1 0 0 に、これらの番地に対してアクセスする命令を実行させることにより、対応するハードウェアに対するアクセスを実行させることができる。

【1055】

尚、内蔵 R O M C 1 1 0 は、主として遊技の進行を制御する領域である第1ROM領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理を制御する領域である第2ROM領域と、を有しており、「0000H」から「1FFFFH」までの空間には第1ROM領域が割り当てられ、「2000H」から「27FFH」までの空間には第2ROM領域が割り当てられている。尚、第1ROM領域は、第2ROM領域よりも容量が大きくなるよう構成されている (換言すれば、第1ROM領域内に存在し C P U C 1 0 0 からアクセスされるデータ容量は、第2ROM領域内に存在し C P U C 1 0 0 からアクセスされるデータ容量よりも大きくなるよう構成されている)。

【1056】

また、第1ROM領域は、プログラムコード (C P U C 1 0 0 に対する命令コードセット) が格納されている第1制御領域と、プログラムが使用する (このプログラムコードに基づく C P U C 1 0 0 の処理によって読みだされる) プログラムデータが格納されている第1データ領域と、各種識別情報 (会社名、製造日、型式名等) が格納される領域と、主制御チップ C を動作させる際に用いられる各種設定 (乱数生成回路 C 1 4 0 の動作設定、ウォッチドッグタイマ C 2 2 2 の動作設定等) が格納されているプログラム管理エリアとを

有している。尚、同図にて、第1ROM領域におけるメモリマップイメージを図示しておくが、各領域のバイト数や未使用領域の有無はあくまでも一例である。

【1057】

また、第2ROM領域は、プログラムコード（CPUC100に対する命令コードセット）が格納されている第2制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくCPUC100の処理によって読みだされる）プログラムデータが格納されている第2データ領域と、を有しており、第2制御領域は、第1制御領域よりも容量が小さくなるよう構成されており（換言すれば、第2制御領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムコード容量は、第1制御領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムコード容量よりも小さくなり）、第2データ領域は、第1データ領域よりも容量が小さくなるよう構成されている（換言すれば、第2データ領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムデータ容量は、第1データ領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムデータ容量よりも小さくなる）。

10

【1058】

他方、内蔵RAMC120は、主として遊技の進行に基づく情報を格納する領域である第1RAM領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理に基づく情報を格納する領域である第2RAM領域と、プログラムが内部的にデータを保存しておく必要がある場合使用されるスタックエリアと、を有しており、「F000H」から「F1FFH」までの空間には第1RAM領域が割り当てられ、「F200H」から「F2C9H」までの空間には第2RAM領域が割り当てられ、「F2CAH」から「F2FFH」までの空間にはスタックエリアが割り当てられている（但し、各領域のバイト数はあくまでも一例である）。

20

【1059】

また、第1RAM領域は、主として遊技の進行に係る情報を一時記憶するための作業領域である第1作業領域を有しており、第2RAM領域は、主としてエラー関連等に係る情報を一時記憶するための作業領域である第2作業領域と、第1RAM領域及び第2RAM領域に一時記憶された情報の誤り検出を行うための作業領域であるチェックサム領域を有している。尚、第1RAM領域は、第2RAM領域よりも容量が大きくなるよう構成されている。また、本実施形態においては、チェックサム領域は第2RAM領域のみが有しており（第1RAM領域は有しておらず）、当該チェックサム領域が第1RAM領域と第2RAM領域との双方の（双方に一時記憶された情報を通算した）チェックサムを管理するよう構成されている。また、本実施形態においては、後述するように、チェックサムを算出する際、未使用領域をも含めて算出しているが、これには限定されず、未使用領域を除いた領域（第1作業領域及び第2作業領域）についてチェックサムを算出するよう構成してもよい。また、誤り検出を行う手法は、チェックサムチェックを行う手法に限らず、その他の手法（例えば、パリティチェック等）を行う手法を用いてもよく、その場合には、当該チェックサム領域が、これら手法を用いる際に必要となる誤り検出用の情報（例えば、パリティビット等）を格納する領域となる。

30

【1060】

尚、各種識別情報（会社名、製造日、型式名等）が格納される領域のアドレスは、内蔵RAMのアドレス以降としても何ら問題ない。また、未使用領域となっているアドレスも変更しても問題ないが、第1データ領域と第2制御領域との間（間のアドレス）には未使用領域を設けることが好適である。即ち、図144に示すようなメモリマップ構成である場合、第1制御領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムコードと、第2制御領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムコードとは、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されており、未使用領域を間に挟んでいるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムコードの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる（その他、未使用領域を間に挟んでいる場合には、同様のことがいえる）。

40

【1061】

50

ここで、主制御基板Mが搭載するROMに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等が書き込まれることを防止するため、未使用の領域（充填されていない領域）を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て0によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、第1制御領域及び第1データ領域には、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、第1制御領域、第1データ領域、第2制御領域、第2データ領域、第1作業領域及び第2作業領域は、若い番地に詰めて領域を使用し、当該領域内（当該領域内のアドレス）に未使用の領域を設けない（例えば、「0000H」～「0FA7H」の範囲となっ

10

【1062】

第10実施形態においては、特に、性能表示装置SHにて表示する情報の演算処理、または性能表示装置SHにて情報を表示する表示処理を主制御基板（主制御基板MのCPUC）にて実行する際、第2ROM・RAM領域にて処理を行うよう構成されている。以下、第2ROM・RAM領域にて行われる処理の詳細について説明する。

【1063】

20

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

図145は、第10実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである（本サブルーチンの実行タイミングは他の実施形態と同様）。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される）を周期として定期的に行われるよう構成されている。

【1064】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み開始時の処理（例えば、CPUC100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPUC100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。

30

40

【1065】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ6100で、主制御基板MのCPUC100は、全

50

リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きいかなんかを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値表示装置D280にてAT残りゲーム数（ATゲーム数）を表示し、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合にもステップ1614に移行する。尚、主制御基板Mで制御されるATカウンタ値表示装置D280を備えていない場合には、ステップ1612及びステップ1613の処理は不要である。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPU100は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロッカD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPU100は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるかなんかを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPU100は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPU100は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ1618が無くて良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【1066】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPU100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ATに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、AT残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部

10

20

30

40

50

端子信号（回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。

【1067】

ステップ1636でYesの場合、次に、ステップ1637（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、第1ROM・RAM領域における処理として、第2ROM・RAM領域のカウント上限チェック処理を呼び出す。

【1068】

<<第2ROM・RAM領域における処理>>

なお、不図示であるが、第2ROM・RAM領域における処理が呼び出された場合には、まず、主制御基板MのCPUMCは、スタックポインタの退避とスタックエリアの切り替えとを行い、第2スタックエリアを使用するための設定を行う。次に、主制御基板MのCPUMCは、第1ROM・RAM領域における処理で使用したレジスタの値を第2スタックエリアへ退避させる。次に、主制御基板MのCPUMCは、第1ROM・RAM領域における処理で使用された第1RAM領域やレジスタの値から外部出力するための信号を作成して出力する処理を実行する。

【1069】

その後、図示されているように、ステップ1637-1（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの総遊技回数に係るカウンタ（総遊技回数カウンタと称することがある）のカウンタ値と、現在までの遊技メダルの総払出し枚数に係るカウンタ（総払出しカウンタと称することがある）のカウンタ値と、が予め定められた上限値に達しているか否かに係るチェック処理としてカウント上限チェック処理を行う。カウント上限チェック処理の詳細としては、例えば、第2ROM・RAM領域における所定のレジスタ（HLレジスタとする）にセットされた総払出しカウンタのアドレスと総遊技回数カウンタのアドレスとにおいて、予め定めた繰り返し回数分の演算処理に基づいて算出されたカウント上限フラグのデータに基づいてチェック処理が行われる。尚、繰り返し回数とカウント上限フラグのデータは、例えば未使用領域としてのBレジスタやCレジスタに記憶させることが可能である。

【1070】

次に、ステップ1637-2（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の遊技回数のカウント処理を行う。遊技回数のカウント処理の詳細としては、例えば、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタにセットされた総遊技回数カウンタのアドレス

に、未使用領域としてのAレジスタに記憶されている加算値（ここでは1とする）をデータ加算する処理を行い、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。

【1071】

次に、ステップ1637-3（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの有利区間遊技回数のカウント処理を行う。有利区間遊技回数とは、有利区間にて実行された遊技回数の累計である。有利区間遊技回数のカウント処理の詳細としては、まず、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタにセットされた遊技区間フラグのアドレスに記憶されているデータのうち、有利区間であることを示すフラグに係るビットが「1」である場合に、例えばDEレジスタに有利区間遊技回数カウンタのアドレスをセットする。その後、

10

【1072】

次に、ステップ1637-4（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の払出し枚数と6000ゲーム間の払出し枚数とのカウント処理を行う。なお、当該払出し枚数とは、遊技メダルを払出す契機に拘らずすべての払出し枚数となっている。払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、ステップ1637-1（第13）でHLレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「0」でない場合、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、総払出しカウンタ（累計の払出し枚数用のカウンタと6000ゲーム間の払出し枚数用のカウンタ）のアドレスをセットする。その後、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、払出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ1637-2（第13）と同様にデータ加算（ここでは払出し枚数の加算）する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。

20

【1073】

次に、ステップ1637-5（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の役物払出し枚数と6000ゲーム間の役物払出し枚数とのカウント処理を行う。役物払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに役物作動状態フラグのデータをセットする。ここで、セットされたデータに所定の論理演算を行い、論理演算の結果が「0」でなければ役物作動中であると判断する。その後、ステップ1637-1（第13）でHLレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「0」でない場合、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、役物払出しカウンタ（累計の役物払出し枚数用のカウンタと6000ゲーム間の役物払出し枚数用のカウンタ）のアドレスをセットする。その後、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに役物払出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ1637-2（第13）と同様にデータ加算（ここでは払出し枚数の加算）する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。なお、本処理における「役物」とは、第1種特別役物、第2種特別役物、普通役物となっている。

30

【1074】

次に、ステップ1637-6（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の連続役物払出し枚数と6000ゲーム間の連続役物払出し枚数とのカウント処理を行う。連続役物払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタにRB作動状態フラグのデータをセットする。ここで、セットされたデータに所定の論理演算を行い、論理演算の結果が「0」でなければRB作動中であると判断する。その後、ステップ1637-1（第13）でHLレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「0」でない場合、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、連続役物払出しカウンタ（累計の連続役物払出し枚数用のカウンタと6000ゲーム間の連続役物払出し枚数用のカウンタ）のアドレスをセットする。その後、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに連続役物払

40

50

出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ1637-2（第13）と同様にデータ加算（ここでは払出し枚数の加算）する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。なお、本処理における「連続役物」とは、第1種特別役物（RBと称することがある）となっている。

【1075】

次に、ステップ1637-7（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、比率計算処理を行う。尚、ここでの比率とは、下記を示している。

（1-1）累計の有利区間比率：有利区間遊技回数÷総遊技回数×100（%）

（1-2）累計の指示込役物比率：{主制御基板Mにおける押し順ナビ（指示とも称することがある）が実行される遊技における払出し枚数+役物による払出し枚数}÷すべての払出し枚数×100（%）

（2）累計の連続役物比率：第1種特別役物の作動中における累計の払出し枚数÷累計の総払出し枚数×100（%）

（3）累計の役物比率：（第1種特別役物の作動中における累計の払出し枚数+第2種特別役物の作動中における累計の払出し枚数+普通役物の作動中における累計の払出し枚数）÷累計の総払出し枚数×100（%）

（4）6000ゲーム間の連続役物比率：第1種特別役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数÷6000ゲーム間の総払出し枚数×100（%）

（5）6000ゲーム間の役物比率：（第1種特別役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数+第2種特別役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数+普通役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数）÷6000ゲーム間の総払出し枚数×100（%）

上記、（1-1）乃至（5）を第10実施形態における比率計算の対象としている。尚、第10実施形態では、（1-1）の有利区間比率及び（1-2）の指示込役物比率においては、1遊技ごとに比率計算処理を行い、（2）～（5）においては400ゲームごとに比率計算処理を行うよう構成されているが、例えば（2）～（5）においても1遊技ごとに比率計算処理を行うよう構成してもよい。なお、前述したように、上記（1-1）と（1-2）とは遊技機の仕様に合わせていずれかを、算出及び表示するよう構成すればよい。

【1076】

図146は、ステップ1637-7（第13）での主制御基板MのCPUMCによる比率計算処理のサブルーチンのフローである。まず、ステップ1637-7-1（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに比率計算の回数をセットする。次に、ステップ1637-7-2（第13）でステップ1637-7-1（第13）の所定のレジスタにセットされているデータ（ここでのデータは有利区間比率の計算番号に関するデータ）を取得する。次に、ステップ1637-7-3（第13）で取得したデータに対して所定の比較演算を行い、有利区間比率の計算に係る計算番号か否かを判定する。ステップ1637-7-3（第13）で有利区間比率に係る計算番号ではないと判定されると（Noと判定されると）、ステップ1637-7-4（第13）で、所定のレジスタに400ゲームカウンタに記憶されているデータ（例えば2バイト分）をセットし、このときのデータの値が「0」であるか否かを判定し、データの値が「0」であるとき、換言すると、このときの遊技回数は400ゲームの倍数であるとき（Yesと判定された場合）、ステップ1637-7-5（第13）で、予め第2ROMに記憶された比率計算アドレステーブルのアドレスデータを所定のレジスタにセットする。その後、ステップ1637-7-6（第13）で、セットされたアドレスデータに対して比率を算出するための所定の演算処理を行う。

【1077】

その後、ステップ1637-7-7（第13）で、演算処理により得られたデータを、ステップ1637-7-2（第13）で取得したデータをセットした同レジスタにセットする。その後、ステップ1637-7-8（第13）で、演算処理により得られたデータに基づいて、比率が100%であるか否かを判定し、比率が100%であった場合、ステッ

プ 1 6 3 7-7-9 (第 1 3) で、前述したように比率を 9 9 % で表示するためのデータを所定のレジスタ (例えばステップ 1 6 3 7-7-2 (第 1 3) で取得したデータをセットした同レジスタでもよい) にセットする (比率セグ S H 2 0 が 2 桁であるため)。その後、ステップ 1 6 3 7-7-1 0 (第 1 3) で、得られた比率データを H L レジスタに保存し、次の処理に移行する。

【 1 0 7 8 】

なお、ステップ 1 6 3 7-7-3 (第 1 3) で Y e s の場合には、ステップ 1 6 3 7-7-5 (第 1 3) に移行し、ステップ 1 6 3 7-7-4 (第 1 3) で N o の場合には、ステップ 1 6 3 7-7-9 (第 1 3) に移行し、ステップ 1 6 3 7-7-8 (第 1 3) で N o の場合には、ステップ 1 6 3 7-7-1 0 (第 1 3) に移行することとなる。

【 1 0 7 9 】

次に、ステップ 1 6 3 7-8 (第 1 3) で、主制御基板 M の C P U M C は、比率表示処理を行う。図 1 4 7 は、ステップ 1 6 3 7-8 (第 1 3) での主制御基板 M の C P U M C による比率表示処理のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ 1 6 3 7-8-1 (第 1 3) で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 R O M ・ R A M 領域の所定のレジスタに比率表示番号をセットする。尚、このとき、L E D 表示カウンタのデータは例えば D レジスタに記憶されているものとする。次に、ステップ 1 6 3 7-8-2 (第 1 3) で、D レジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置 S H における 1 0 0 0 桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置 S H における 1 0 0 0 桁の表示要求を受信していないと判定されると、次に、ステップ 1 6 3 7-8-3 (第 1 3) で、D レジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置 S H における 1 0 0 桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置 S H における 1 0 0 桁の表示要求を受信していないと判定されると、次に、ステップ 1 6 3 7-8-4 (第 1 3) で、D レジスタに記憶されているデータを取得し、所定の演算処理を行う。次に、ステップ 1 6 3 7-8-5 (第 1 3) で、D レジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置 S H における 1 桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置 S H における 1 桁の表示要求を受信していないと判定されると、ステップ 1 6 3 7-8-6 (第 1 3) で、比率表示番号をセットしたレジスタに記憶されているデータの論理積演算を行う (例えば上位 4 ビットと下位 4 ビットを入れ変えるなどの演算)。

【 1 0 8 0 】

次に、ステップ 1 6 3 7-8-7 (第 1 3) で、特定のレジスタ (例えば H L レジスタ) に比率表示セグメントデータテーブルのアドレスをセットする。次に、ステップ 1 6 3 7-8-8 (第 1 3) で、H L レジスタに記憶されているデータに所定の演算処理を行い、演算により得られたデータを取得する。次に、ステップ 1 6 3 7-8-9 (第 1 3) で、予め記憶されている点減要求フラグに係るデータを所定のレジスタに記憶し、次の処理に移行する。

【 1 0 8 1 】

図 1 4 5 におけるフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 1 6 3 7-9 (第 1 3) で、主制御基板 M は、第 1 R O M ・ R A M 領域の呼び出し元に復帰する。

【 1 0 8 2 】

<<第 1 R O M ・ R A M 領域における処理>>

次に、ステップ 1 6 3 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、割り込み終了処理を実行し、次の処理 (ステップ 1 6 0 2 の処理) に移行する。他方、ステップ 1 6 3 4 又はステップ 1 6 3 6 で N o の場合には、ステップ 1 6 4 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、内蔵乱数エラー表示をセットする (例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする)。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【 1 0 8 3 】

<<第 2 R O M ・ R A M 領域における処理 変形例 1>>

次に、性能表示装置 S H にて表示する情報の演算処理、または性能表示装置 S H にて情報

10

20

30

40

50

を表示する表示処理を第2ROM・RAM領域にて処理を行う場合の変形例について説明する。第10実施形態における<<第2ROM・RAM領域における処理>>の変形例1（第10実施形態からの変更例1と称することがある）として、例えば主制御基板Mの遊技進行制御処理（図16～図18まで）にて実行するよう構成することが可能である。以下、第2ROM・RAM領域における処理の変形例について説明する。

【1084】

図148は、第10実施形態からの変更例1における、図14のステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。尚、図18と同様の処理については、詳細な説明は割愛する。また、第2ROM・RAM領域における処理の内容（性能表示装置SHへの表示処理以外）は第10実施形態と同様のため、詳細な説明は割愛する。なお、第2ROM・RAM領域における処理を割り込み処理で実行している第10実施形態とは異なり、第10実施形態からの変更例1においては、性能表示装置SHに関する第2ROM・RAM領域における処理をメインループ処理（主制御基板M側の処理であり、割り込み処理とは異なる処理）で実行している。

【1085】

図148において、性能表示装置SHにて表示する情報の演算処理は、ステップ3500の遊技区間移行制御処理を行った後に実行するよう構成されている。尚、性能表示装置SHにて表示する情報の演算処理を行うタイミングはこのタイミングに限定されない。メインループ処理内であれば、例えば、ステップ3500の遊技区間移行制御処理を行う前であってもよい。

【1086】

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

フローチャートの説明としては、ステップ3500で、主制御基板MのCPUC100が遊技区間移行制御処理を実行した後、ステップ3501で、主制御基板MのCPUC100は、第1ROM・RAM領域における処理として、第2ROM・RAM領域のカウント上限チェック処理を呼び出す。

【1087】

<<第2ROM・RAM領域における処理>>

次に、ステップ3501-1（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、カウント上限チェック処理を実行する。次に、ステップ3501-2（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、遊技回数カウント処理を実行する。次に、ステップ3501-3（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間遊技回数カウント処理を実行する。次に、ステップ3501-4（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ3501-5（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、役物払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ3501-6（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、連続役物払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ3501-7（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、比率計算処理を実行する。次に、ステップ3501-8（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰する。

【1088】

このように、第10実施形態からの変更例1においては、第2ROM・RAM領域における処理である、性能表示装置SHに表示する項目に係る演算処理（性能表示装置SHにて表示する情報の演算処理）をメインループ処理として実行するよう構成されている。また、詳細は後述することとなるが、第2ROM・RAM領域における処理である、性能表示装置SHへの表示処理は割り込み処理として実行するよう構成されている。

【1089】

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

次に、ステップ1293で、主制御基板MのCPUC100は、遊技終了処理を実行し、次の処理に移行する。

【1090】

次に、図149は、第10実施形態からの変更例1における、ステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第2ROM・RAM領域における処理である、性能表示装置SHへの表示処理の内容は第10実施形態と同様であるため、詳細は割愛する。

【1091】

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

具体的には、ステップ1636で、内蔵乱数の更新状態が正常であった(Yes)場合、ステップ1637(第13)(変2)で、主制御基板MのCPUC100は、第1ROM・RAM領域における処理として、第2ROM・RAM領域の比率表示処理を呼び出す。

10

【1092】

<<第2ROM・RAM領域における処理>>

次に、ステップ1637-1(第13)(変2)で、主制御基板MのCPUC100は、比率表示処理を実行する。次に、ステップ1637-2(第13)(変2)で、主制御基板MのCPUC100は、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰する。

【1093】

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

次に、ステップ1638で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理に移行する。

【1094】

このように、第10実施形態からの変更例1においては、第2ROM・RAM領域における処理である、性能表示装置SHに関する処理として、性能表示装置SHに表示する項目に係る演算処理をメインループ処理として実行し、性能表示装置SHへの表示処理は割り込み処理として実行するよう構成されている。

20

【1095】

このように構成することで、第10実施形態からの変更例1においては、常時処理を実行する(更新する)必要がある性能表示装置SHへの表示処理は割り込み処理で実行する一方、常時処理を実行する(更新する)必要のない性能表示装置SHに表示する項目に係る演算処理はメインループ処理として遊技毎に実行するよう構成することにより、無駄な処理を実行せずに使用するデータ容量を削減することができる。

30

【1096】

<<<第10実施形態 性能表示装置SHのテスト表示>>>

次に、性能表示装置SHのテスト表示について説明する。第10実施形態及び第10実施形態からの変更例1においては、性能表示装置SHへの表示に関する構成として、性能表示装置SHのセグに問題等が発生していないか(例えば、セグの点灯箇所が満遍なく点灯するかなど)の確認をするためのテスト表示モードを有するよう構成されている。本例の遊技機に適用可能なテスト表示モードの構成について、以下に詳述する。

【1097】

性能表示装置SHのテスト表示モードは以下のようなタイミングにて実行(表示)され得るよう構成されている。

40

(1) 電源投入を契機として表示開始し、5秒以内に表示終了

(2) 設定変更装置制御処理の開始(設定変更モードの開始)を契機として表示開始し、5秒以内に表示終了

(3) 設定確認モードの開始を契機として表示開始し、設定確認モード中は常時表示

(4) 主制御基板MのRAMの異常を遊技機が検出したことを契機として表示開始し、エラー(異常)が解消されるまで表示する

【1098】

図150は、性能表示装置SHがテスト表示モードになった際の性能表示装置SHにおけるテスト表示の一例である。まず、テスト表示パターン1について説明する。テスト表示パターン1は、電源が投入されたことを契機としてテスト表示が実行される場合を例示し

50

ている。上述したように、電源が投入されたことを契機としてテスト表示が実行される場合には、表示開始から5秒以内に表示を終了することが好適であるが、同図においては、表示開始から5秒後にテスト表示が終了する場合を例示している。

【1099】

<<第10実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン1>>

テスト表示パターン1は、点灯パターン(a)と点灯パターン(b)と消灯パターン(c)(これはテスト表示の終了時における表示態様)の3つの表示態様に構成されている。点灯パターン(a)は識別セグSH10の一部と比率セグSH20の一部とが点灯する表示態様となっている。また、点灯パターン(b)も識別セグSH10の一部と比率セグSH20の一部とが点灯する表示態様となっており、点灯パターン(a)と点灯パターン(b)とが交互に実行されることで識別セグSH10と比率セグSH20とのすべてのセグメントが少なくとも1回は点灯することとなり、故障して点灯しないセグメントなどを発見できるよう構成されている。尚、テスト表示パターンを構成する点灯パターンは、(a)、(b)のみに限定されないが、テスト表示として、テスト表示が終了するまでには少なくとも、識別セグSH10と比率セグSH20の点灯箇所(セグ)が全て点灯するような表示態様となる点灯パターンであることが好ましい(2つの点灯パターンを組み合わせることで識別セグSH10と比率セグSH20の点灯箇所が全て点灯するような表示態様でも構わない)。

10

【1100】

また、テスト表示パターン1は、例えば点灯パターン(a)と点灯パターン(b)とが、(a)→(b)→(a)・・・のように交互に表示されるよう構成されており、各点灯パターンの点灯期間は0.5秒としている。そして、電源投入されたタイミングを起点(0秒)として、5秒後にテスト表示の終了を報知する消灯パターン(c)の表示態様が表示されることで性能表示装置SHのテスト表示が終了するよう構成されている。尚、テスト表示パターン1では各点灯パターンの点灯期間は0.5秒なので、例えば1点灯周期である(a)→(b)→(a)までの期間を1秒としており、テスト表示期間の5秒間にてテスト表示可能な点灯周期数は5、つまり点灯周期数は整数であるため、点灯パターン(b)の表示態様を0.5秒間表示した後にテスト表示が終了するよう構成されている。

20

【1101】

なお、同図においては、テスト表示が終了した場合に、(c)として図示しているように、識別セグSH10と比率セグSH20とを消灯する場合を例示しているが、これには限定されず、テスト表示が終了した場合には、図143にて前述した表示パターン(例えば、図143における(a)から表示を開始する)にて表示するよう構成してもよい。

30

【1102】

<<第10実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン1の変形例>>
本例の遊技機に適用可能な性能表示装置SHの構成として、テスト表示に関する変形例を以下に詳述する。

【1103】

図143にて例示した、(a)と(b)の各点灯パターンの点灯期間を1秒とする。このように定めると、1点灯周期である(a)→(b)→(a)までの期間は2秒であり、2点灯周期が終了すると4秒が経過し、次の点灯周期(3回目の点灯周期)は最後まで実行することができない。このような場合においては、(a)→(b)→(a)の点灯周期を2回実行してテスト表示を終了する、換言すると、5秒内で実行することのできる最後の点灯周期を実行した場合にテスト表示を終了するよう構成してもよいし、(a)→(b)→(a)の点灯周期を2回実行した後に1秒間(a)にて点灯してテスト表示を終了する、換言すると、予め定められた5秒間は点灯周期を繰り返して実行し、当該5秒間が経過したタイミングでテスト表示を終了するよう構成してもよい。

40

【1104】

<<第10実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン2>>

次にテスト表示パターン2について説明する。テスト表示パターン2は、設定確認モード

50

中、もしくは主制御基板 M の R A M の異常に係るエラー中などに実行されるものとする。尚、本例に係る遊技機にて発生し得るすべてのエラー（又は一部のエラー）中にもテスト表示を実行するよう構成してもよい。

【1105】

テスト表示パターン 2 は、点灯パターン（d）と点灯パターン（e）と消灯パターン（c）（テスト表示の終了時における表示態様）の 3 つの表示態様にて構成されている。点灯パターン（d）は識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 の点灯箇所が全点灯する表示態様となっている。また、点灯パターン（e）は識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 の点灯箇所が全消灯する表示態様となっている。このように、テスト表示パターンとして点灯パターン（d）と点灯パターン（e）とが交互に実行されることで識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 とのすべてのセグメントが少なくとも 1 回は点灯することとなり、故障して点灯しないセグメントなどを発見できるよう構成されている。

10

【1106】

また、テスト表示パターン 2 は、例えば、点灯パターン（d）と点灯パターン（e）とが、（d）→（e）→（d）・・・のように交互に点灯するよう構成されており、各点灯パターンの点灯期間は 0.3 秒としている。そして、設定確認モードとなったタイミングを起点（0 秒）として、（d）→（e）→（d）・・・のように交互に 0.3 秒間テスト表示を行うよう構成されている。尚、所定のタイミング（ここでは設定確認モードとなったタイミングから 3.1 秒後）にて設定確認モードが終了すると、テスト表示も終了することになる。即ち、テスト表示の終了条件が満たされたタイミングで、点灯周期のタイミングに拘らずテスト表示を終了する。

20

【1107】

なお、同図においては、テスト表示が終了した場合に、（c）として図示しているように、識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 とを消灯する場合を例示しているが、これには限定されず、テスト表示が終了した場合には、図 1 4 3 にて前述した表示パターン（例えば、図 1 4 3 における（a）から表示を開始する）にて表示するよう構成してもよい。

【1108】

<<第 10 実施形態 性能表示装置 S H のテスト表示 テスト表示パターン 3>>

次に、図 1 5 1 は、テスト表示パターン 3 を示したものである。テスト表示パターン 1、およびテスト表示パターン 2 と比較して、テスト表示を実行し得るタイミングが重複した場合におけるテスト表示をテスト表示パターン 3 として説明することにする。尚、テスト表示における点灯パターンの表示態様、および各点灯パターンの点灯期間等は、テスト表示パターン 1、およびテスト表示パターン 2 と同様としている。以下、図 1 5 1 について詳述する。

30

【1109】

まず、テスト表示パターン 3 を行う期間において説明すると、電源投入されたタイミングを起点（0 秒）としていることはテスト表示パターン 1 と同様である。そして、電源投入されてから 5 秒以内の間（ここでは、電源投入されたタイミングから 2.7 秒後のタイミングとしている）に設定確認モードとなる。即ち、電源投入を契機として実行開始されたテスト表示が時間経過によって終了する前に、設定確認モードの開始を契機として新たにテスト表示の開始条件を充足する。その後、設定確認モードとなったタイミングを起点として、所定の時間経過後（ここでは、設定確認モードとなったタイミングから 3.1 秒後としている）に、設定確認モードが終了し、テスト表示が終了するという流れとなる。

40

【1110】

テスト表示パターン 3 において、電源投入されたタイミングを起点として、2.7 秒後に設定確認モードとなっているため、前述した点灯周期の終了タイミングで設定確認モードが開始していない。このような場合においても、設定確認モードが開始したことを契機としてテスト表示が開始した場合には、点灯周期の最初のタイミングからテスト表示として性能表示装置 S H を点灯させるよう構成されている。より具体的には、

0.5 秒間（a）にて点灯→0.5 秒間（b）にて点灯→0.5 秒間（a）にて点灯→0

50

・ 5 秒間 (b) にて点灯→0.5 秒間 (a) にて点灯→0.2 秒間 (b) にて点灯→設定確認モードとなったことにより、0.3 秒間 (a) にて点灯→0.3 秒間 (b) にて点灯→・・・→設定確認モードが終了したことによりテスト表示が終了のようにテスト表示が実行されることとなる。

【1111】

<<第10実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン3 変形例1>>
本構成におけるテスト表示パターン3においては、電源投入されたタイミングを起点として、設定確認モードが終了するまでの期間は、2.7秒+3.1秒=5.8秒であり、電源投入後のテスト期間である5秒間の範囲を超えているが、設定確認モードが早いタイミングで終了した場合、例えば、設定確認モードに係るテスト表示の期間が1.5秒であったとすると、電源投入されたタイミングを起点として、設定確認モードが終了するまでの期間は、2.7秒+1.5秒=4.2秒であり、電源投入後のテスト期間である5秒間の範囲を超えない。このような状況においては、設定確認モードが終了してから、電源投入後のテスト表示期間の終了タイミングまで、テスト表示を実行しない（設定確認モードの終了タイミングに拘らず、設定確認モードが終了するとテスト表示を終了する）よう構成してもよいし、電源投入後のテスト表示期間の残期間である0.8秒間で（電源投入から5秒が経過するまで）、電源投入後のテスト表示を再開するよう構成してもよいし、電源投入を契機としたテスト表示の終了タイミングまで、電源投入後のテスト表示を再開するよう構成してもよい。なお、電源投入後のテスト表示を再開する場合、例えば、設定確認モードが終了したタイミングを起点（このとき、設定確認モードによるテスト表示が終了し、再び電源投入されたタイミングであると判定するが、テスト表示期間は5秒間ではなく0.8秒間と新たに期間が設定される）として、テスト表示パターン1の表示態様に従って (a) → (b) → (a)・・・と0.8秒間テスト表示を行うよう構成してもよい。

【1112】

<<第10実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン3 変形例2>>
本構成におけるテスト表示パターン3の変形例2として例示した、テスト表示が重複した場合の構成は、あくまで一例であり、テスト表示として重複して実行されるすべての組み合わせに適用可能である。

【1113】

また、第10実施形態においては、

(1) 電源投入を契機として表示開始し、5秒以内に表示終了

(2) 設定変更装置制御処理の開始（設定変更モードの開始）を契機として表示開始し、5秒以内に表示終了

(3) 設定確認モードの開始を契機として表示開始し、設定確認モード中は常時表示

(4) 主制御基板MのRAMの異常を遊技機が検出したことを契機として表示開始し、エラー（異常）が解消されるまで表示する

上記のような4つのテスト表示が実行され得るよう構成したが、これには限定されず、上記テスト表示の1又は複数のみが実行され得るよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、上述したテスト表示に係る構成のいずれを適用してもよいことを補足しておく。

【1114】

また、上記(3)のテスト表示においては、設定変更モード中と設定確認モード中にて同様のテスト表示を実行するよう構成してもよい（設定変更モードの終了又は設定確認モードの終了でテスト表示を終了する）。また、上記(1)及び(2)に係る表示期間の5秒はあくまで一例であり、時間値を変更しても何ら問題ない。

【1115】

また、第10実施形態においては、上記(1)の点灯パターンと上記(3)の点灯パターンを異なる点灯パターンとしたが、これには限定されず、同一の点灯パターン（点灯時間・消灯時間）としてもよい。

【1116】

10

20

30

40

50

なお、テスト表示の点灯パターンは上述した以外のパターンとしても問題ないが、図 1 4 3 にて上述したような通常時の点灯パターンとは区別がつく（管理者が視認してくべる可能となる）よう構成する（点灯態様を切り替える期間を相違させる、点灯しているセグを相違させる、など）ことが好適である。

【1 1 1 7】

なお、性能表示装置 S H がテスト表示を実行している場合にも、性能表示装置 S H に表示する項目の演算処理（性能表示装置 S H にて表示する情報の演算処理）を実行可能に構成してもよい。そのように構成した場合の具体例として、以下のように構成してもよい。

（１）電源断が発生→（２）最終停止リールの操作を受け付ける→（３）性能表示装置 S H に表示する項目の演算処理を実行する前に電源断時処理を実行→（４）遊技機への電力供給が 0 になる→（５）電源断から復帰する→（６）性能表示装置 S H がテスト表示モードとなる→（７）テスト表示モード中に性能表示装置 S H に表示する項目の演算処理を実行→（８）テスト表示モードが終了→（９）最新の演算結果に対応した、現在の性能表示装置 S H にて表示する情報を性能表示装置 S H に表示する

なお、上記（９）にて性能表示装置 S H に表示する情報は、演算処理を実行した後の情報を表示するため電源断の発生前とは異なる情報である場合がある。また、最終停止リールを受け付けた後に電源断が発生した場合であっても性能表示装置 S H に表示する項目の演算処理を実行する前に電源断時処理を実行する場合は、上記（３）以降は同様の流れとなる。

【1 1 1 8】

<<第 1 1 実施形態 打ち止め・自動精算に関する構成>>

本例の遊技機に適用可能な構成として、遊技場の管理者が所望する営業形態に適した遊技進行を実行可能な遊技機に係る構成を以下に詳述する。

【1 1 1 9】

遊技場の営業形態の一例として、

（１）定量性：あらかじめ定めた出玉の獲得で遊技の進行を停止し、当日分の遊技機の稼働を終了する

（２）１回交換：特定のタイミングで一旦遊技を終了する

（３）ラッキーナンバー制：特定の特典が付与された場合には遊技を継続可能であるが、所定の特典が付与された場合には遊技を一旦終了する

などの多様な営業形態が考えられる。このような営業形態を実現可能な遊技機の構成として、打ち止めや自動精算を実行・設定可能な遊技機が好適となっている。

【1 1 2 0】

なお、「打ち止め」とは、所定の条件を満たしたときに遊技の進行を停止することであり、「自動精算」とは、特定の条件を満たしたときに精算処理を遊技者の操作を介さずに実行することである。また、遊技の進行を停止とは、スタートレバーの操作の受付が無効、又は、ベットが無効（ブロックのオフにより遊技メダルの投入が不可、且つ、ベットボタンの操作の受付が無効）となることである。

【1 1 2 1】

ここで、ある遊技が終了した後に打ち止めとなる場合の作用を例示すると、ある遊技に係るリールの回転が開始し、その後、停止操作が行われて各リールが停止していき、最後に回転しているリール（ここでは、右リール M 5 3 とする）に対する停止操作が行われ、右リール M 5 3 のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり（停止予定図柄と通過図柄が一致し）、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値として 1 0 0（約 2 2 3 . 5 m s に相当する値）をセットした後、ステップモータの 4 相励磁をオンにする。その後、4 相励磁をオンにしている間に実行される割り込み処理にて回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値を減算していくこととなるが、

（１）前記ある遊技が遊技メダルの払い出しが発生しない遊技である場合には、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が 9 0 以上である状況（1 0 0 から 9 0 までの間）では打ち止め処理を実行せず、9 0 未満となると打ち止め処理を実行し、前記ある遊技が遊技

メダルの払い出しが発生する遊技である場合には、遊技メダルの払い出しが終了した後に（回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が0となった後に）打ち止め処理を実行する（2）前記ある遊技が遊技メダルの払い出しが発生しない遊技であるか否かに拘らず、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が0となった後に（遊技メダルの払い出しが終了した後に）打ち止め処理を実行する

上記のように構成してもよい。なお、上記（1）のように構成した場合には、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が100から90となるまでの間はリールが動いている（回転している）可能性があるため、打ち止め処理を実行しないようにし、リールが完全に停止している90未満になった後で打ち止め処理を行うことよう構成することができ、リールが停止して遊技が終わったことを遊技者が認識しやすくなり、次の遊技に係る遊技メダルの投入を行わなくてよいことを遊技者に対してより早く認識させることができる。

【1122】

また、自動精算に係る精算処理（特定の条件を満たした場合に実行される精算処理）と、精算ボタンを操作することにより実行される精算処理とは、同一の処理として実行可能に構成してもよいし、別々の異なる処理として実行可能に構成してもよい。

【1123】

次に、図152を参照して、本例に適用可能な打ち止め・自動精算に係る構成を詳述する。

【1124】

まず、本例で選択可能な打ち止めが実行される所定の条件としては、（1）無し、（2）対象全BB終了時、（3）BB1終了時、（4）BB2終了時、（5）差枚数500枚超、（6）差枚数1000枚超、（7）AT3セット以上終了時、（8）特定のAT終了時、の8項目から選択可能に構成されている。

【1125】

また、本例で選択可能な自動精算が実行される所定の条件としては、（1）無し、（2）対象全BB終了時、（3）BB1終了時、（4）BB2終了時、（5）差枚数500枚超、（6）差枚数1000枚超、（7）AT3セット以上終了時、（8）特定のAT終了時、（9）打ち止め時、の9項目から選択可能に構成されている。

【1126】

なお、上記（5）及び（6）については、差枚数が規定された枚数を超過した場合にBBの実行中や有利区間中など遊技者にとって有利な状態である場合には、当該有利な状態が終了したタイミングで、所定の条件又は特定の条件を満たしたと判定するよう構成してもよい。また、本例では、差枚数を500枚又は1000枚としたが、管理者が任意の枚数を設定可能に構成してもよい。また、差枚数のカウントは、有利区間が強制的に終了することとなる、1の有利区間における最大の差枚数をカウント可能なカウンタ（MYカウンタ、差枚数カウンタと称することがある）を設け、当該カウンタを用いて差枚数のカウントを行ってもよいし、当該カウンタとは異なる主制御基板Mにて制御される差枚数のカウント専用のカウンタを用いてもよい。また、差枚数500超、差枚数1000枚超ではなく、差枚数500以上、差枚数1000枚以上を所定の条件としてもよい。

【1127】

なお、MYカウンタは一のベット数でのみ更新するため、例えば、一のベット数を「3」とした場合において、3枚掛けで所定の遊技を行った結果、MYカウンタのカウンタ値が打ち止めとなる枚数として500枚に到達したが、当該到達タイミング以前において3枚賭け以外で遊技を実行していたために、実際の獲得枚数が500枚を下回っている場合がある。MYカウンタのカウンタ値に基づいて打ち止めを行うよう構成した場合には、上記のように、実際の獲得枚数が少なくても打ち止めとなってしまう場合がある。そこで、MYカウンタとは別の差枚数に係るカウンタを設け、いずれのベット数でも投入枚数と払出枚数をカウントすることで、実際の獲得枚数と打ち止めの実行との整合性を担保することができる。なお、2枚賭け遊技（3枚賭け以外の遊技）は設計上遊技者にとって不利な遊技であるため、2枚賭け遊技を何らかの攻略／不正とみてMYカウンタをもとに打ち止めを行ってもよい。

【1128】

なお、上記（7）については、例えば、AT（又はART）が3セット以上継続しており、且つ、AT及び有利区間が終了するタイミングとすることが好適である。また、いわゆるセット数管理ではないATを有する場合には、所定ゲーム数以上継続することなどを条件としてもよい。

【1129】

また、上記（8）の特定のATとは、例えば、所定枚数以上（例えば、500枚以上）の遊技メダルが獲得できる可能性が高いATなど、遊技者にとって相対的に有利なATとしてもよい。

【1130】

また、打ち止めが実行される所定の条件と自動精算が実行される特定の条件に関する情報は、特定のRAM領域（専用のRAM領域）に格納されており、電源投入時に特定のRAM領域を参照して、前記所定の条件と前記特定の条件とを決定するよう構成されている。なお、専用のRAM領域は第1ROM・RAM領域に設けるよう構成されている。

【1131】

なお、特定のRAM領域を参照して前記所定の条件と前記特定の条件とを決定するタイミングとしては、電源投入時のみには限定されず、設定変更モードの終了時、打ち止め／自動精算設定モードの終了時、設定／リセットボタンM30の操作時、打ち止め／自動精算設定モード中における決定項目の選択時などとしてもよいし、複数のタイミングで決定可能に構成してもよい。

【1132】

また、前記特定のRAM領域に格納されている前記所定の条件と前記特定の条件の変更方法としては、設定変更モード中に停止ボタンなどを操作することによって、設定を変更可能に構成されている。

【1133】

なお、図152にて例示した所定の条件及び特定の条件はあくまで一例であり、種類の数（選択肢の数）を変更してもよい。また、1つの項目のみを条件として決定するよう構成してもよいし、複数の項目を条件として決定するよう構成してもよい。

【1134】

所定の条件又は特定の条件の変更例としては、以下のように構成してもよい。

（1）所定のボーナス内部中（内部抽選の結果、所定のボーナスに係る条件装置が決定され、当該条件装置に係る図柄組み合わせが停止表示していない状態）となった場合に充足する

所定のボーナス内部中が遊技者にとって相対的に不利な状態（遊技メダルの獲得期待値がマイナスである（払出枚数よりも投入枚数の方が多い）、ATの当選確率が低いなど）である場合に好適である。

（2）所定のボーナスが開始した場合に充足する

所定のボーナスの実行中は遊技者にとって相対的に不利な状態（遊技メダルの獲得期待値がマイナスである（払出枚数よりも投入枚数の方が多い）、ATの当選確率が低いなど）である場合に好適である。

（3）通常区間から有利区間に移行した場合に充足する

通常区間において有利区間に移行する抽選の当選率が高い（例えば、99／100）場合に好適である。

【1135】

次に、図153乃至155を参照して、前記所定の条件と前記特定の条件の変更方法の一例を詳述する。

【1136】

まず、図153は、各モード移行イメージ図である。設定変更モードに移行すると、図中（a）のように、演出表示装置S40に「打ち止め／自動精算設定モード」と表示される。その後、右停止ボタンD43を操作することで、図中（b）のように、演出表示装置S

10

20

30

40

50

40に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される。なお、(b)においては、打ち止めの設定を行っていないため、所定の条件は「無し」となっており、カーソルも「1 無し」を選択している。なお、所定の条件が「無し」に設定されていると、打ち止めは実行されない。

【1137】

その後、右停止ボタンD43を操作することで、図中(c)のように、演出表示装置S40に、「自動精算設定モード」として、前述した特定の条件の選択肢が表示される。なお、(c)においては、自動精算の設定を行っていないため、特定の条件は「無し」となっており、カーソルも「1 無し」を選択している。なお、特定の条件が「無し」に設定されていると、自動精算は実行されない。

10

【1138】

その後、右停止ボタンD43を操作することで、図中(d)のように、演出表示装置S40に、「報知設定モード」として、「1 無し」と「2 有り」とが設定される。「報知設定モード」として「無し」が決定されている場合には、打ち止めや自動精算となった場合にも演出表示装置S40にて打ち止めや自動精算に係る報知が実行されず、「報知設定モード」として「有り」が決定されている場合には、打ち止めや自動精算となった場合に演出表示装置S40にて打ち止めや自動精算に係る報知が実行されるよう構成されている。

【1139】

なお、右停止ボタンD43を操作してモードが移行した場合のカーソルの位置は、最上部の「1 無し」を選択するよう構成してもよいし、現在決定されている所定の条件、特定の条件又は報知設定モードの設定を選択するよう構成してもよい。

20

【1140】

その後、右停止ボタンD43を操作することで、再度図中(a)の「打ち止め／自動精算設定モード」となり、以降右停止ボタンD43の操作毎に(a)→(b)→(c)→(d)→(a)・・・のように切り替わっていくこととなる。

【1141】

なお、本例では、モード移行に係る操作部材として、右停止ボタンD43を使用する構成を例示したが、あくまで一例であり、左停止ボタンD41や中停止ボタンD42としても問題ない。

【1142】

次に、図154は、モード内項目選択イメージ図である。同図においては、図153にて前述した「打ち止め／自動精算設定モード」にて、1のモード内で項目を選択する場合の操作に関する構成を例示している。

30

【1143】

設定変更モードに移行し、「打ち止め／自動精算設定モード」が表示された状態で右停止ボタンD43を操作することで、図中(e)のように、演出表示装置S40に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される(図153の(b)と同様)。なお、(b)においては、打ち止めの設定を行っていないため、所定の条件は「無し」となっており、カーソルも「1 無し」を選択している。なお、所定の条件が「無し」に設定されていると、打ち止めは実行されない。

40

【1144】

その後、中停止ボタンD42を操作することで、図中(f)のように、「打ち止め設定モード」におけるカーソルが移動し、「2 対象全BB終了時」が選択される。

【1145】

その後、右停止ボタンD43を操作することで、図中(g)のように、演出表示装置S40に、「自動精算設定モード」として、前述した特定の条件の選択肢が表示される。なお、(g)においては、自動精算の設定を行っていないため、特定の条件は「無し」となっており、カーソルも「1 無し」を選択している。なお、特定の条件が「無し」に設定されていると、自動精算は実行されない。

【1146】

50

その後、左停止ボタンD 4 1を操作することで、図中（h）のように、演出表示装置S 4 0に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される。即ち、「打ち止め／自動精算設定モード」→「打ち止め設定モード」→「自動精算設定モード」→「報知設定モード」→「打ち止め／自動精算設定モード」の順に右停止ボタンD 4 3の操作毎にモードが遷移していくこととなるが、左停止ボタンD 4 1を操作することで、1つ前のモードに遷移するよう構成されている。また、中停止ボタンD 4 2を操作することで現在のモードにおけるカーソルを移動させることができる（本例では1つ下に移動する）。なお、（f）にてカーソルが「2 対象全B B終了時」を選択していたため、（h）に遷移した際にもカーソルが「2 対象全B B終了時」を選択している。また、これには限定されず、新たにモードが遷移した場合には、カーソルは常に初期位置（「1 無し」など）を選択するよう構成してもよい。

10

【1 1 4 7】

なお、図1 5 3と図1 5 4における、所定の条件、特定の条件、報知の有無の設定を決定する方法（前記特定のRAMに格納する情報を変更する方法）としては、以下のように構成してもよい。

- （1）モードが遷移した時点でカーソルが選択していた項目に決定
 - （2）カーソルが選択している時間が所定時間（例えば、3秒）継続すると決定
 - （3）所定の操作部材（スタートレバーなど）の操作を受け付けることで、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定
 - （4）設定変更モード中の設定確定操作（例えば、スタートレバーの操作を受け付け）で、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定
 - （5）設定変更モードが終了する操作として、設定キースイッチをオン→オフとすることで、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定
- 上記のように構成してもよい。

20

【1 1 4 8】

また、図1 5 3及び図1 5 4に例示した「打ち止め／自動精算設定モード」のように、打ち止めに関する設定（所定の条件の設定、打ち止め機能の設定と称することがある）、自動精算に関する設定（特定の条件の設定、自動精算機能の設定と称することがある）が可能な状態においては、現在の状況で決定した場合に、打ち止め機能が有効となるか否かと自動精算機能が有効となるか否かとを、主制御基板Mにて制御する表示部（例えば、払出数表示装置D 2 7 0）にて表示するよう構成してもよい。表示態様の一例としては、有効を「A」、無効を「F」として、払出数表示装置D 2 7 0の1 0の位の桁に打ち止め機能の有効・無効を表示し、払出数表示装置D 2 7 0の1の位の桁に自動精算機能の有効・無効を表示するよう構成してもよい。より具体的には、以下のような表示態様となる。

30

打ち止め機能：有効、自動精算機能：有効、払出数表示装置D 2 7 0の表示「A A」

打ち止め機能：有効、自動精算機能：無効、払出数表示装置D 2 7 0の表示「A F」

打ち止め機能：無効、自動精算機能：有効、払出数表示装置D 2 7 0の表示「F A」

打ち止め機能：無効、自動精算機能：無効、払出数表示装置D 2 7 0の表示「F F」

【1 1 4 9】

なお、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示は、打ち止め機能と自動精算機能とが決定する前の打ち止め／自動精算設定モードにて表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、例えば、打ち止め設定モードにて「1 無し」以外が選択されている状況では、払出数表示装置D 2 7 0の1 0の位の桁は「A」となり、打ち止め設定モードにて「1 無し」が選択されている状況では、払出数表示装置D 2 7 0の1 0の位の桁は「F」となり、自動精算設定モードにて「1 無し」以外が選択されている状況では、払出数表示装置D 2 7 0の1の位の桁は「A」となり、自動精算設定モードにて「1 無し」が選択されている状況では、払出数表示装置D 2 7 0の1の位の桁は「F」となる。

40

【1 1 5 0】

また、打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効が決定した際に、上記のような打ち止

50

め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、例えば、打ち止め設定モードにて「1 無し」以外が決定された場合には当該決定から所定時間（例えば、5 秒）払出数表示装置 D 2 7 0 の 1 0 の位の桁に「A」を表示し、打ち止め設定モードにて「1 無し」が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置 D 2 7 0 の 1 0 の位の桁に「F」を表示し、自動精算設定モードにて「1 無し」以外が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置 D 2 7 0 の 1 の位の桁に「A」を表示し、自動精算設定モードにて「1 無し」が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置 D 2 7 0 の 1 の位の桁に「F」を表示するよう構成してもよい。

【1151】

なお、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示は、払出数表示装置 D 2 7 0 以外の主制御基板 M が制御する表示部に表示するよう構成してもよい。また、表示態様についてもあくまで一例であり、遊技メダルの払出枚数の表示や押し順ナビの表示やクレジットの表示等には使用しない表示態様にて適宜表示してもよい。

【1152】

また、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を、主制御基板 M が制御する表示部に表示する際には、副制御基板 S にて制御する表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）にも（同時に）打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合の、副制御基板 S にて制御する表示部における表示態様は、遊技場の管理者が打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効を認識しやすい表示態様にて適宜表示してもよい。

【1153】

次に、図 1 5 5 は、「報知設定モード」を「2 有り」に決定し、「打ち止め設定モード」を「3 B B 1 終了時」に決定した場合において、実際に打ち止めとなった場合の演出表示装置 S 4 0 における表示イメージ図である。

【1154】

同図に示すように、演出表示装置 S 4 0 には、打ち止めの契機となった「B B 1 終了」との表示と、B B 1 にて獲得した遊技メダル数である「獲得枚数 3 0 0 枚」との表示と、「報知設定モード」を「2 有り」にしたことで表示される「打ち止め中係員をお呼び下さい」との表示とが、表示されることとなる。このように、「報知設定モード」を「2 有り」にした場合には、遊技者に打ち止めとなった旨を報知することにより、遊技者が混乱することなく遊技を進行することができる。また、不図示であるが、自動精算が実行された場合にも同様に、演出表示装置 S 4 0 に自動精算が実行された旨の情報を表示可能に構成されている。

【1155】

なお、第 1 1 実施形態にて例示した、操作部材の構成はあくまで一例であり、主制御基板 M にて制御される操作部材であればどのような組み合わせとしても問題ない。

【1156】

また、打ち止めとなった場合の解除方法としては、遊技者は解除できず管理者が解除できるよう構成されていればよく、例えば、前扉 D U の開放（前扉 D U を開放するためのキーをオフ→オン）や設定／リセットボタン M 3 0 の操作などによって解除可能に構成してもよい。

【1157】

また、自動精算が実行された場合には、遊技者が精算スイッチを操作した場合と同様に、精算が終了し次第遊技を実行可能（遊技メダルを投入可能）となるよう構成してもよいし、打ち止めと同様に管理者の操作を行った後に遊技を実行可能に構成してもよい。

【1158】

なお、図 1 5 3 乃至図 1 5 5 にて例示した、「打ち止め／自動精算設定モード」への移行条件はあくまで一例であり、

（1）設定確認モードへの移行

(2) 全リールが停止している状況にて設定／リセットボタンM30を長押し（例えば、3秒間オンを維持）する

(3) 前扉DUを開放且つ主制御基板Mにて制御するいずれかの操作部材の操作などを移行条件としてもよい。なお、上記(2)又は(3)のように構成した場合には、遊技場の営業中にも打ち止め／自動精算設定モードに移行させて、打ち止めや自動精算に関する設定を切り替えることができる。

【1159】

また、前述した特定のRAM領域の情報は、設定変更が行われた場合にクリアするよう構成してもよいし、クリアしないよう構成してもよい。

【1160】

<打ち止め・自動精算に係る適用可能なその他の構成>

本例に係る遊技機に適用可能な、打ち止め・自動精算に係る構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する1又は複数の構成を本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【1161】

有利区間表示器YHの点灯・消灯に係る処理を実行した後に、打ち止め及び自動精算の処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、有利区間表示器YHの点灯又は消灯状況を次の遊技の遊技区間と整合させることができる。

【1162】

差枚数が規定値（例えば、500枚）以上であり、且つ、遊技者にとって有利な状態が終了した場合に、前記所定の条件又は前記特定の条件を満たすよう構成した場合において、差枚数が規定値を超えた時点で打ち止めフラグ又は自動精算フラグをオンにして、その後遊技者にとって有利な状態（例えば、有利区間）が終了するまでに、差枚数が再度規定値を下回った場合は、打ち止めフラグ又は自動精算フラグをオフにする（打ち止め又は自動精算が実行されない）よう構成してもよいし、オンのまま（打ち止め又は自動精算が実行される）にしてもよい。具体例としては、「5 差枚数500枚超」、「6 差枚数1000枚超」、「5 差枚数500枚以上」、「6 差枚数1000枚以上」のいずれかを所定の条件として設定（決定）した場合において、ある遊技が実行され、差枚数が所定の条件を満たした場合においても、当該ある遊技の終了後が所定のボーナスの実行中（所定の遊技状態と称することがある）である場合には、すぐに打ち止め処理を実行せず（フラグをオンにして）、当該所定のボーナスが終了した時点で打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。

【1163】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止するよう構成した場合において、打ち止め又は自動精算となる遊技にて再遊技に係る図柄組合せが停止表示した場合、当該再遊技に係る自動ベットを実行する前に打ち止め又は自動精算を実行するよう構成してもよいし、自動ベットを実行した後に打ち止め又は自動精算を実行するよう構成してもよい。

【1164】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合においても、遊技者によるサブ入力ボタンSBなどの副制御基板Sにて制御される操作部材の操作によって、メニュー画面やQRコードを表示可能に構成してもよい。このように構成することによって、遊技者が遊技停止となることを認識せずに、打ち止めによって遊技停止となってしまった場合にも、遊技履歴の保存などを問題なく実行することができる。また、そのように構成した場合、電源断が発生しても、遊技履歴に関するデータなどは保持可能に構成してもよい。

【1165】

遊技者に有利な状態が終了する旨を報知する終了画面（ボーナス終了画面、有利区間終了画面、AT終了画面、など）の表示開始から、操作部材を操作せずに（遊技を進行せずに）所定時間経過することで待機画面を表示可能に構成した場合、打ち止めによる遊技停止時に前記終了画面が表示された場合には、前記所定時間が経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、終了画面の表示中に電源断が発生した場合には、電源復

10

20

30

40

50

帰後には、通常画面（終了画面及び待機画面とは異なる画面）又は待機画面を表示するよう構成してもよい。

【1166】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合に、打ち止め又は自動精算に係る外部信号の出力条件を満たすよう構成した場合には、打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合にも、当該外部信号は出力を継続可能に構成してもよい。

【1167】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止するよう構成した場合には、当該遊技停止時には、ランプユニットを赤色点灯し、バックランプを消灯するなど、遊技場の管理者が遊技停止を認識し易いよう、遊技進行時と区別し易い点灯態様（ランプユニットの点灯態様とバックランプの点灯態様との組み合わせ）に点灯・消灯を実行するよう構成してもよい。

10

【1168】

遊技者が精算ボタンを操作することにより実行された精算と、自動精算とで、精算中の音声データは同一であってもよいし、異なってもよい。

【1169】

クレジットに1以上の遊技メダルが電氣的に貯留されており、1以上の遊技メダルがベットされている状況において、

（1）自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合にも、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算するよう構成してもよい。

20

（2）自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合には、ベットされた遊技メダルのみ精算するよう構成してもよい。

（3）自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合には、クレジットに貯留された遊技メダルのみ精算するよう構成してもよい。

【1170】

図153及び図154にて前述したように、打ち止め／自動精算設定モードにて設定している途中で、打ち止め／自動精算設定モードの終了条件を充足した場合（遊技開始した場合、電源断が発生した場合、など）には、打ち止め／自動精算設定モードにて選択中であつた（カーソルが選択していた）項目で確定する処理を実行するよう構成してもよい。

30

【1171】

オン・オフを物理的に切り替えられるメカ式のスイッチを設けるよう構成してもよい。一例としては、打ち止め用のメカ式スイッチと自動精算用のメカ式スイッチを設けてもよく、そのように構成した場合には、前記所定の条件と前記特定の条件は、遊技機に予め定められた条件としてもよい。また、打ち止め又は自動精算に係るメカ式のスイッチを設け、且つ、前述した打ち止め／自動精算設定モードにて打ち止め又は自動精算の設定が可能（ソフトにて設定が可能）に構成してもよい。なお、メカ式スイッチを有する場合には、当該スイッチがオフ→オンとなった時点で、打ち止め又は自動精算の実行条件が設定されることとなる。

40

【1172】

本例に係る遊技機はエラー検出時（例えば、投入メダル滞留エラー検出時）に、主制御基板Mにて制御する表示部（例えば、払出数表示装置D270）にてエラー表示を実行するよう構成しているが、

（1）打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部では遊技が停止した旨の表示を実行しない

（2）打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部ではエラー検出時とは異なる表示態様の表示を実行する

（3）打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部ではエラー検出時と同様の表示態様の表示を実行する

50

上記のように構成してもよい。

【1173】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合には、当該精算処理の実行を停止し、所定のエラー状態とする（所定のエラーに係る報知を実行する）よう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、所定のエラーを検出した後の最初の遊技メダルの払い出しを払出センサが検知した（第1払出センサと第2払出センサとのオンオフによって1枚の遊技メダルが払い出したとみなされた）直後に精算処理に係る払出を停止するよう構成してもよい。

【1174】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合には、当該精算処理を終了した後に所定のエラー状態とする（所定のエラーに係る報知を実行する）よう構成してもよい。また、そのように構成し、且つ自動精算の実行後に遊技が停止する（打ち止め処理を実行する）よう構成した場合には、打ち止め処理を実行した後に所定のエラー状態とすることによって、所定のエラー状態においても打ち止めに係る報知（遊技停止に係る報知）を実行可能とすることができる。

10

【1175】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合に、当該精算処理を終了した後に所定のエラー状態とする（所定のエラーに係る報知を実行する）よう構成し、且つ自動精算の実行後に遊技が停止する（打ち止め処理を実行する）よう構成した場合には、打ち止め処理を実行する前に所定のエラー状態とするよう構成してもよい。そのように構成することによって、いち早くエラー状態である旨を報知することができる。

20

【1176】

打ち止めとなる遊技に係るリール停止後であって、打ち止め処理が実行される前のタイミングにて、所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合に、打ち止め処理を実行した後に所定のエラー状態とすることによって、所定のエラー状態においても打ち止めに係る報知（遊技停止に係る報知）を実行可能とすることができる。

【1177】

打ち止めとなる遊技に係るリール停止後であって、打ち止め処理が実行される前のタイミングにて、所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合に、打ち止め処理を実行する前に所定のエラー状態とするよう構成してもよい。そのように構成することによって、いち早くエラー状態である旨を報知することができる。

30

【1178】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合には、サブ入力ボタンSBなどの副制御基板Sにて制御する操作部材の操作を無効にするよう構成してもよい。

【1179】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合には、ブロックをオフ（遊技メダルが通過できない状態）とするよう構成することが好適である。

【1180】

打ち止め又は自動精算に係る報知を実行している（例えば、演出制御装置S40にて報知している）状況にて、所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が検出された場合には、エラー報知を実行し、且つエラーに係る外部信号の出力を行ってもよい。なお、このような場合にエラー報知を実行する際には、

40

（1）打ち止め又は自動精算に係る報知を終了してエラー報知を実行する（報知は演出表示装置S40における表示でもよいし、スピーカによる音声でもよい）

（1-1）その後、エラーが解除され、打ち止め又は自動精算による遊技が停止している場合には、打ち止め又は自動精算に係る報知を再開する

（1-2）その後、エラーが解除され、打ち止め又は自動精算による遊技が停止している場合には、打ち止め又は自動精算に係る報知を再開しない

（2）打ち止め又は自動精算に係る報知とエラー報知とのいずれも認識できるように、演

50

出表示装置 S 4 0 の異なる領域（又は一部重複する領域）にて、打ち止め又は自動精算に係る報知とエラー報知とを報知する

上記のように構成してもよい。なお、本例においては、打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合にも、所定のエラーであるか否かの判定処理を実行可能に構成されている。

【1181】

打ち止め／自動精算設定モード中にて、換言すると、図 1 5 3 の（a）乃至（d）のいずれかの画面が演出表示装置 S 4 0 に表示されている状況においても、音量や光量の調整が可能となるよう構成してもよいし、図 1 5 3 にて図示していない新たな画面（例えば、（a）乃至（d）とは異なる（e））を設け、当該新たな画面の表示中に音量や光量の調整

10

【1182】

打ち止め設定中（打ち止め設定モードにて「1 無し」以外が決定されている状況）においては、打ち止め設定中でない場合（打ち止め設定モードにて「1 無し」が決定されている状況）よりも、設定示唆演出（現在の設定値を示唆する演出であり、現在の設定値によって実行有無や実行頻度が相違する演出）の出現率を相対的に高くするよう構成してもよく、そのように構成することによって、打ち止め設定中における遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【1183】

打ち止め処理が実行される所定の条件と自動精算処理が実行される特定の条件とが同一の条件として設定された場合において、当該同一の条件を満たした場合には、自動精算処理を実行した後に打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、自動精算処理に係る最後の遊技メダルが払い出された（第 1 払出センサ及び第 2 払出センサを通過した）後に打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。

20

【1184】

打ち止め機能のみ有効（打ち止めとなる所定の条件は設定されており、自動精算となる特定の条件は設定されていない）である場合、又は、打ち止め処理が実行される所定の条件と自動精算処理が実行される特定の条件とが異なる条件として設定されている場合において、打ち止め処理が実行された場合には、打ち止め中に精算ボタンを操作して精算処理を実行可能に構成してもよい。

30

【1185】

自動精算に係る精算処理の実行中においては、精算ボタンの操作による精算処理は実行しない（精算ボタンを操作することによって新たに精算処理を実行しない）よう構成してもよい。

【1186】

なお、上記打ち止め設定中である状況を「打ち止め機能が有効」と称することがあり、上記打ち止め設定中でない状況を「打ち止め機能が無効」や「打ち止め機能が有効でない」と称することがある。また、前記所定の条件を決定することを「所定条件を満たす」と称することがあり、図 1 5 2 などにて前述した所定の条件の選択肢を「特定条件候補」と称することがあり、特定条件候補には「1 無し」を含んでいてもよいし、含んでいなくてもよい。また、決定されている前記所定の条件を満たすことを「特定条件を満たす」と称することがある。

40

【1187】

また、図 1 5 2 にて前述した、「5 差枚数 5 0 0 枚超」、「6 差枚数 1 0 0 0 枚超」との所定の条件を、「所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数を超過したこと」と称することがあり、「5 差枚数 5 0 0 枚以上」、「6 差枚数 1 0 0 0 枚以上」との所定の条件を、「所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったこと」と称することがある。

【1188】

また、図 1 5 2 にて前述したように、本例においては、打ち止めに関する所定の条件の選

50

択候補（特定条件A選択候補と称することがある）と、自動精算に関する特定の条件の選択候補（特定条件B選択候補と称することがある）とを、一部が重複するよう構成したが、打ち止めに関する所定の条件の選択候補と、自動精算に関する特定の条件の選択候補とを、

- （１）すべての候補が異なる
- （２）すべての候補が同一である
- （３）一部のみ同一である

上記のいずれとしてもよい。なお、上記（２）又は（３）のように構成した場合においても、決定（設定）している所定の条件と決定（設定）している特定の条件とを同一にすることも可能であるし、相違させることも可能であることを補足しておく。

10

【１１８９】

また、上記打ち止め機能は、ぱちんこ遊技機にも適用可能である。具体例として、打ち止め処理として、発射機能の停止処理（発射ハンドルD44を操作しても遊技球が発射されなくなる）や各種入球口への遊技球の入球を無効にする（入賞口に入球しても遊技球が払い出されない、入球口に入球しても乱数を取得しないなど）処理などが挙げられる。回胴式遊技機の差枚数に代わるものとしては発射球数と入賞に係る払出球数との差分を累積した差数（入賞に係る払出球数から発射球数を減算）や、入賞に係る払出球数を累積した総払出球数が挙げられる。

【１１９０】

（第１２実施形態）

20

第１０実施形態においては、性能表示装置SHを有する構成について詳述したが、本例に適用可能な性能表示装置SHの構成は、第１０実施形態のものには限定されない。そこで、本例に適用可能な性能表示装置SHの構成を第１２実施形態として以下に詳述する。

【１１９１】

まず、図１５６は、第１２実施形態における性能表示装置SHの表示例である。同図においては第１０実施形態との相違点のみ詳述することとする。

【１１９２】

<表示態様>

第１２実施形態における性能表示装置SHの表示態様は、以下のように構成されている。

【１１９３】

30

表示項目として、

- （a）＝累計の有利区間比率又は累計の指示込役物比率
- （b）＝6000ゲーム間の連続役物比率
- （c）＝6000ゲーム間の役物比率
- （d）＝累計の連続役物比率
- （e）＝累計の役物比率
- （f）＝累計の役物等状態比率

を表示する。

【１１９４】

第１２実施形態における性能表示装置SHにおいては、遊技機への電源投入後から「（a）→（b）→（c）→（d）→（e）→（f）→（a）・・・」の順に約5秒ずつ表示を切り替えている。なお、点灯パターンの途中で電源断が発生した場合には、以下のように構成してもよい。ここでは、点灯パターン（c）となってから2秒後に電源断が発生した場合を例示することとする。

40

- （１）表示項目（a）の最初から点灯開始する
- （２）表示項目（c）の最初から点灯開始する
- （３）表示項目（c）の2秒後から点灯再開する

上記のように構成してもよい。

なお、上記（２）、（３）のように構成した場合には、RAMクリアを実行した場合に（設定変更モード終了時に）、表示項目（a）の最初から点灯開始するよう構成してもよい。

50

【1195】

また、累計の遊技回数とは、電源投入時からの遊技回数としてもよいし、RAMクリア後からの遊技回数としてもよいし、工場出荷時からの遊技回数としてもよいし、所定のRAM領域がバックアップしている遊技回数としてもよい。

【1196】

(f) = 累計の役物等状態比率

「累計の役物等状態比率」とは、「(累計の第1種特別役物作動時における遊技回数 + 累計の第2種特別役物作動時における遊技回数 + 累計の普通役物作動時における遊技回数 + 累計の第1種役物連続作動装置作動時における第1種特別役物非作動時の遊技回数 + 累計の第2種役物連続作動装置作動時における第2種特別役物非作動時の遊技回数) ÷ 累計の総遊技回数 × 100 (%)」にて算出できる。一例として、累計の第1種特別役物作動時における遊技回数：300ゲーム、累計の第2種特別役物作動時における遊技回数：100ゲーム、累計の普通役物作動時における遊技回数：100ゲーム、累計の第1種役物連続作動装置作動時における第1種特別役物非作動時の遊技回数200ゲーム、累計の第2種役物連続作動装置作動時における第2種特別役物非作動時の遊技回数：50ゲーム、累計の総遊技回数30000ゲームであった場合には、「(300 + 100 + 100 + 200 + 50) ÷ (30000) × 100 = 2.5 (%)」のように算出される。

【1197】

なお、上述した累計の役物等状態比率を算出する際に、遊技機のスペックとして第2種特別役物を有していない場合には、累計の第2種特別役物作動時における遊技回数、累計の第2種役物連続作動装置作動時における第2種特別役物非作動時の遊技回数は使用せず、「(累計の第1種特別役物作動時における遊技回数 + 累計の普通役物作動時における遊技回数 + 累計の第1種役物連続作動装置作動時における第1種特別役物非作動時の遊技回数) ÷ 累計の総遊技回数 × 100 (%)」のように算出することとなる。このように、性能表示装置SHに表示する表示項目を算出する際において、遊技機のスペックとして有していない要素は使用せずに表示項目を算出する(累計の役物等状態比率以外の表示項目についても同様となる)。

【1198】

上述したように、第12実施形態においては、BBやRBの内部中(図28のRT2など)に実行された遊技は、累計の役物等状態比率を算出するための分子(累計の第1種特別役物作動時における遊技回数 + 累計の第2種特別役物作動時における遊技回数 + 累計の普通役物作動時における遊技回数 + 累計の第1種役物連続作動装置作動時における第1種特別役物非作動時の遊技回数 + 累計の第2種役物連続作動装置作動時における第2種特別役物非作動時の遊技回数のいずれか)として計測しない(遊技回数をカウントしない)よう構成されている。

【1199】

なお、表示項目を算出する際に使用する分母の情報である総遊技回数を記憶する記憶領域が上限値(例えば、3バイトの記憶領域であれば、「FFFFFFF(H)»)である場合に更新処理として「+1」して桁溢れした場合には、当該遊技の次遊技以降は、総遊技回数を更新しないよう構成してもよい。そのように構成した場合には、分子の情報である、累計の第1種特別役物作動時における遊技回数なども更新しないよう構成してもよいし、総遊技回数が桁溢れした旨の情報を記憶する記憶領域に「1」を記憶するよう構成してもよい。また、総遊技回数を記憶する記憶領域を参照して、性能表示装置SHにおける表示を点灯させるか点滅させるかを管理するよう構成してもよい(点灯・点滅管理に使用する記憶領域と表示項目の演算に使用する記憶領域とを兼用してもよい)。なお、当該桁溢れに関する構成は、総遊技回数を記憶する記憶領域のみには限定されず、性能表示装置SHに表示する表示項目を算出する際に使用される情報であれば、いずれにも適用可能である。

【1200】

また、識別セグSH10に表示される「5H」(「5H.」)は、累計の役物等状態比率を表示している旨を示している。

【1201】

なお、第12実施形態に係る性能表示装置SHにおいては、比率表示数値が、累計の役物等状態比率50%以上の場合は、比率セグSH20を点滅表示する。

【1202】

また、前述したように、(a)の表示項目としては、累計の有利区間比率と累計の指示込役物比率とのいずれか一方を表示するよう構成すればよく、累計の有利区間比率を表示する場合には識別セグSH10に「7P」(「7P.」)を表示し、累計の指示込役物比率を表示する場合には識別セグSH10に「7U」(「7U.」)を表示するよう構成されている。

【1203】

また、第10実施形態にて前述したように、第12実施形態に係る性能表示モニタSHに関する処理を第2ROM・RAM領域における処理として実行するよう構成してもよい。そのように構成した場合、ステップ1637-7(第13)の比率計算処理を第2ROM・RAM領域における処理として実行することとなる。また、前述したように、「累計の役物等状態比率」を算出する場合には、「(累計の第1種特別役物作動時における遊技回数+累計の第2種特別役物作動時における遊技回数+累計の普通役物作動時における遊技回数+累計の第1種役物連続作動装置作動時における第1種特別役物非作動時の遊技回数+累計の第2種役物連続作動装置作動時における第2種特別役物非作動時の遊技回数)÷累計の総遊技回数×100(%)」にて算出することとなり、分子として用いる「累計の第1種特別役物作動時における遊技回数+累計の第2種特別役物作動時における遊技回数+累計の普通役物作動時における遊技回数+累計の第1種役物連続作動装置作動時における第1種特別役物非作動時の遊技回数+累計の第2種役物連続作動装置作動時における第2種特別役物非作動時の遊技回数」や、分母として用いる「累計の総遊技回数」は、第2RAM領域に記憶されることとなる。

【1204】

ここで、電源投入後にチェックサムを参照して電源断復帰データが正常であると判定された後(例えば、図13のステップ1016、ステップ1028の処理の実行後)から、電源断時処理を実行してチェックサムを算出する前まで(例えば、図36のステップ1906の処理の実行前まで)の期間(換言すると、遊技が実行可能な期間や、遊技を実行している期間や、設定変更モードの期間や、設定確認モードの期間)において、ノイズが発生したことにより、「累計の役物等状態比率」を算出する際に使用する分子のデータ、換言すると、第2RAM領域の記憶されている「累計の第1種特別役物作動時における遊技回数+累計の第2種特別役物作動時における遊技回数+累計の普通役物作動時における遊技回数+累計の第1種役物連続作動装置作動時における第1種特別役物非作動時の遊技回数+累計の第2種役物連続作動装置作動時における第2種特別役物非作動時の遊技回数」の1又は複数の情報に異常が発生して値が変更されてしまい、分母である「累計の総遊技回数」よりも分子である「累計の第1種特別役物作動時における遊技回数+累計の第2種特別役物作動時における遊技回数+累計の普通役物作動時における遊技回数+累計の第1種役物連続作動装置作動時における第1種特別役物非作動時の遊技回数+累計の第2種役物連続作動装置作動時における第2種特別役物非作動時の遊技回数」の方が大きい値となってしまった場合においても、第12実施形態においては、第2ROM・RAM領域における処理である比率計算処理にて「累計の役物等状態比率」に関する演算を実行し、当該演算処理の結果に基づいて性能表示モニタSHへの表示処理(例えば、ステップ1637-8(第13)の比率表示処理)を実行する(ノイズが発生していない場合と同様の処理を実行する)よう構成されている。なお、「累計の役物等状態比率」については、あくまで一例であり、累計の有利区間比率、累計の指示込役物比率、6000ゲーム間の連続役物比率、6000ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、についても、ノイズが発生して第2RAM領域に記憶されている演算に使用する情報が変化してしまった場合において、上述した「累計の役物等状態比率」の場合と同様の作用となるよう構成してもよい。換言すると、電源投入後にチェックサムを参照して電源断復帰データが正

10

20

30

40

50

常であると判定された後（例えば、図13のステップ1016、ステップ1028の処理の実行後）から、電源断時処理を実行してチェックサムを算出する前まで（例えば、図36のステップ1906の処理の実行前まで）の期間（換言すると、遊技が実行可能な期間や、遊技を実行している期間や、設定変更モードの期間や、設定確認モードの期間）においては、分子となる値が分母となる値より大きいかの判断（エラーチェック処理）は実行しないように構成されている。このような構成により、例えば閉店間際の遊技中において、ノイズ等によって分子の値が分母の値よりも大きくなってしまった場合であっても、当該エラーにより、遊技者に不利益を与えることなく、遊技を進行させることが可能となる。

【1205】

なお、電源断時処理を実行してチェックサムを算出してから（例えば、図36のステップ1906の処理を実行してから）、その後電源を投入し、チェックサムを参照して電源断復帰データが正常であるか否かが判定される前まで（例えば、図13のステップ1016、ステップ1028の処理を実行する前）までの期間（換言すると、電源がオフとなっている期間）において、ノイズが発生したことにより、「累計の役物等状態比率」を算出する際に使用する分子のデータや分母のデータの1又は複数の情報に異常が発生して値が変更されてしまった場合には、（1）ステップ1016でN oと判定された場合には復帰不可能エラーとなり、ステップ1028でN oと判定された場合には第2RAM領域に記憶されている演算に使用する情報を含めてRAMの初期化を実行する、（2）ステップ1016でN oと判定された場合には復帰不可能エラーとなり、ステップ1028でN oと判定された場合には第2RAM領域に記憶されている演算に使用する情報を含めずにRAMの初期化を実行する、のように構成してもよい。

【1206】

なお、上記ノイズが発生した場合の作用に関する構成は、一例として、「累計の役物等状態比率」を算出する場合について詳述したが、本例に適用可能なノイズが発生した場合の作用に関する構成は、「累計の役物等状態比率」を算出する場合のみに限定されず、「累計の有利区間比率又は累計の指示込役物比率」、「6000ゲーム間の連続役物比率」、「6000ゲーム間の役物比率」、「累計の連続役物比率」、「累計の役物比率」を算出する場合にも適用可能である。

【1207】

なお、第12実施形態においては、性能表示装置SHにおける表示に関する構成について詳述したが、性能表示装置SHを有していない遊技機にも第12実施形態の構成を適用可能である。より具体的には、性能表示装置SHを有していない遊技機においても、第12実施形態と同様に、表示項目の演算を実行し、遊技機から遊技機外部に演算結果を送信するよう構成してもよいし、表示項目の演算に使用する情報を計測（カウント）し、遊技機から遊技機外部に計測結果（カウント結果）を送信するよう構成してもよい（遊技機外部で演算を実行することとなる）。

【1208】

（第13実施形態）

本例の回胴式遊技機は遊技メダルを用いないメダルレスの回胴式遊技機としてもよい。そのように構成した場合の一例を第13実施形態として以下に詳述する。なお、遊技メダルを使用するか否かに影響のない構成は、前述したいずれの構成を適用してもよい。尚、メダルレスの回胴式遊技機とは遊技メダル（センサに検出させるための物理的なメダルや金属片なども含む）を使用せず、得点を使用する回胴式遊技機である。

【1209】

<<<メダルレスの回胴式遊技機に係る機能ブロック図>>>

はじめに、図157は、本例のメダルレスの回胴式遊技機に適用可能な機能ブロック図である。同図においては、ケーブルでの物理的な接続を図示するハードインターフェースと、コマンドの送信態様を図示したソフトインターフェースとを図示している。

【1210】

<<遊技機内>>

メダルレスの回胴式遊技機内には、遊技の進行を制御する主制御基板と、得点に関する制御を実行する払出制御基板と、遊技機外部と送受信する情報を介することが可能な接続端子板と、を有している。なお、不図示であるが、遊技機外部への外部信号の出力に関する外部端子板を有していてもよい。

【1211】

＜主制御基板＞

1ベットボタンが有効な状態で操作された場合には、得点を1点ベットする旨の信号である1枚投入スイッチ信号が主制御基板に送信される。尚、既に1点ベットされている状況で新たに1枚投入スイッチ信号が主制御基板に送信された場合には、ベット数は2点となる。また、3ベットボタン（マックスベットボタンとも称することがある）が有効な状態で操作された場合には、得点を3点ベットする旨の信号である3枚投入スイッチ信号が主制御基板に送信される。尚、同図に係る遊技機の規定数は3点となっている。また、返却ボタンが有効な状態で操作された場合には、ベットされている得点を遊技者に返却するための返却ボタン信号が主制御基板に送信される。なお、ベットされている得点は、後述する払出制御基板に送信され、払出制御基板は得点の返却として得点を加算し（以下、払出制御基板に返却や払出制御基板への返却などと称する場合がある）、返却された分の得点が総得点表示装置に加算されて表示される。

【1212】

また、主制御基板は、ベットされている得点の表示に関する情報である投入枚数データを投入数表示装置に送信することにより、投入数表示装置にベットされている得点が表示される。また、主制御基板は、入賞役が停止表示されたことにより（入賞したことにより）、遊技者に得点が付与される場合には、入賞数の表示に関する情報である入賞数データを入賞数表示装置に送信することにより、入賞数表示装置に当該付与される得点が表示される。尚、表示態様の一例としては、付与される得点が8点の場合、「0→8」のように付与される得点を直ちに直接表示してもよいし、「0→1→2→・・・→8」のように段階的に付与される得点を表示してもよい（上記における「0」を非表示としてもよい）。

【1213】

また、不図示であるが、主制御基板は、得点がベット（投入）された旨に関する信号であるメダル投入信号と、遊技の状況（例えば、ボーナス中であるか否か）に関する信号である作動状態と、前扉の開放に関する信号であるドア開放信号と、エラーの発生状況に関する信号であるセキュリティ信号と、を外部端子板に送信可能に構成されていてもよい。

【1214】

また、主制御基板は、制御コマンドを払出制御基板と送受信可能（双方向通信可能）に構成されている。ここで、制御コマンドとは、遊技の進行に関するコマンドであり、得点の払出に関するコマンド、得点の精算に関するコマンド、得点の投入を要求するための投入要求コマンド、遊技機に貯留されている得点に関する電磁メダル枚数コマンド、等となっている。また、払出制御基板は、現在遊技の進行が可能である旨に関するコマンドである遊技可能信号を主制御基板に送信可能に構成されている。

【1215】

なお、外部端子板を介さずに、主制御基板及び払出制御基板を接続端子板に接続するようにしてもよい。この場合も、部品点数を減らし構成を簡素化できるとともに、信号の劣化を防止して適切に通信することができる。外部端子板を介して、主制御基板及び払出制御基板を接続端子板に接続するようにした場合には、外部端子板は、主制御基板と、接続端子板を介して貸機とを接続する。外部端子板は、主制御基板から、メダル投入信号、作動状態、ドア開放信号及びセキュリティ信号を受信する。また、外部端子板は、払出制御基板から、得点が払い出される（遊技者に付与される）旨の信号であるメダル払出信号を受信する。また、外部端子板は、得点がベット（投入）された旨に関する信号であるメダル投入信号と、遊技の状況（例えば、ボーナス中であるか否か）に関する信号である作動状態と、前扉の開放に関する信号であるドア開放信号と、エラーの発生状況に関する信号であるセキュリティ信号と、得点が払い出される（遊技者に付与される）旨の信号であるメダ

ル払出信号と、を遊技機外部（本例では、貸機）に出力可能に構成されている。

【1216】

<払出制御基板>

払出制御基板は、主制御基板と双方向通信可能に接続されている。また、払出制御基板には、外部端子板、総得点表示装置、計数ボタン（精算ボタンと称することがある）が電氣的に接続されている。計数ボタンが有効な状態で操作された場合、精算操作が実行された旨の信号である計数ボタン信号が払出制御基板に送信される。また、払出制御基板は、遊技者が所持している現在の総得点の表示に関する情報である遊技メダル数データを総得点表示装置に送信可能であり、総得点表示装置に総得点が表示されるよう構成されている。尚、計数ボタンが操作されて得点の精算を実行する場合には、（１）ベットされている得点と払出制御基板に貯留されている得点（払出制御基板が記憶している総得点表示装置に表示する得点）との双方を精算するように構成したり、（２）ベットされている得点があるときにはベットされている得点のみを精算し、ベットされている得点がないときには払出制御基板に貯留されている得点を精算するよう構成したりしてもよい。また、計数ボタンが操作されて得点の精算を実行する場合に、払出制御基板に貯留されている得点の一部のみを精算するようにしても全てを精算するようにしてもよい。さらに、遊技機でエラーが発生している場合や、遊技中である場合には、計数ボタンの操作を無効にして、精算処理が実行されないようにすることができる。このようにすることで、適切なタイミングで得点を加算したり減算したりすることができ、適格な演算結果に疑義が生じないようにできる。尚、エラーが発生している場合や、遊技中である場合にも、計数ボタンを有効にして、常時精算処理が実行可能となるよう構成してもよい。

【1217】

本例においては、前述した総得点表示装置には、遊技メダルを使用する遊技機における、貯留装置が電氣的に貯留している遊技メダル（クレジット数表示装置D200に表示されている遊技メダル）とメダル受け皿D230等遊技機外部に払い出された遊技メダルとの合計の遊技メダル枚数に相当する得点が表示されるよう構成されているが、これには限定されず、総得点表示装置と貯留装置とを併用してもよい。そのように構成した場合には、総得点表示装置には、遊技メダルを使用する遊技機におけるメダル受け皿D230等遊技機外部に払い出された遊技メダル枚数に相当する得点が表示されることとなる。

【1218】

<<貸機操作部>>

メダルレスの回胴式遊技機外部に設けられている貸機操作部に設けられている部材について以下詳述する。再プレイスイッチが有効な状態で操作された場合には、再プレイスイッチが操作された旨の信号である再プレイスイッチ信号が貸機に送信される。再プレイスイッチ信号が貸機に送信されることにより、遊技者が前回までの遊技にて貯留していた得点（例えば、会員カードに電氣的に貯留していた得点）を使用して遊技をする再プレイに関する得点が遊技機（例えば、払出制御基板の記憶領域に記憶）に貯留されることとなる。尚、再プレイスイッチを1回操作することで、所定数（例えば、50点）の得点が遊技機に貯留されるよう構成した場合において、遊技者が前回までの遊技にて貯留していた得点が所定数未満（例えば、50点未満）である場合には、（１）再プレイスイッチ信号が貸機に送信されない、（２）遊技機に得点が貯留（加算）されない、（３）当該所定数未満の得点が遊技機に貯留（加算）される、のように構成してもよい。

【1219】

また、貸出ボタンが有効な状態で操作された場合には、貸出する得点を貸機に貯留する際に用いる信号である貸出ボタン信号が貸機に送信される。貸出ボタン信号が遊技機に送信されることにより、遊技者が当日に購入した得点が貯留されているカードから遊技機に得点に移行することとなる。尚、貸出ボタンを1回操作することで、所定数（例えば、50点）の得点が遊技機に貯留されるよう構成した場合において、カードに貯留されている得点が所定数未満（例えば、50点未満）である場合には、（１）貸出ボタン信号が貸機に送信されない、（２）遊技機に得点が貯留（加算）されない、（３）当該所定数未満の得

点が遊技機に貯留（加算）される、のように構成してもよい。また、返却スイッチが有効な状態で操作された場合には、遊技者が当日に購入した得点が貯留されているカードが遊技者に返却されることとなる（貸出せずに残っている得点が貯留されている）。また、貸出ボタンを1回操作することで遊技機に貯留されることとなる得点を遊技者が変更可能に構成してもよい。

【1220】

また、貸機は、前述した当日購入したカードに貯留されている得点の表示に関する情報である残度数データを残度数表示装置に送信することによって、残度数表示装置に前述した当日購入したカードに貯留されている得点（残度数と称することがある）が表示される（当日購入したカードが貸機に挿入されている場合）。また、貸機は、得点の貸出が可能（遊技機に得点を移行可能）である場合に、貸出可能LED信号を貸出可能LEDに送信することによって、貸出可能LEDが貸出可能である態様（例えば、点灯）となり、遊技者は貸出可能であることを認識できる。尚、貸出可能である態様を点灯、貸出不可能である態様を消灯としてもよいし、貸出可能である態様を緑色点灯、貸出不可能である態様を赤色点灯としてもよい。尚、貸出可能であるか否かの一例としては、貸機に挿入された会員カード又は当日購入したカードに得点が貯留されている（所定数以上の得点が貯留されている）場合に貸出可能となるよう構成してもよい。

【1221】

遊技機と貸機との間で通信ができない場合には、得点の管理上、遊技を進行させないのが好ましい。例えば、スタートレバーやベットボタンの操作を受け付けないようにすることで遊技を進行させないようにできる。

【1222】

<<貸機>>

また、貸機からホールコンピュータには、遊技機の出玉に関する各種の情報である出玉性能情報と、得点がベット（投入）された旨に関する信号であるメダル投入信号と、得点が払い出される（遊技者に付与される）旨の信号であるメダル払出信号と、遊技の状況（例えば、ボーナス中であるか否か）に関する信号である作動状態と、前扉の開放に関する信号であるドア開放信号と、エラーの発生状況に関する信号であるセキュリティ信号と、が送信されるよう構成されている。また、貸機から管理コンピュータ、各社センタ、遊技機情報センタには、当日の最大差枚数（MYと称することがある）に関する情報や、後述する遊技機設置情報などが送信されるよう構成されている。

【1223】

また、図示するように、主制御基板、払出制御基板、遊技機側の接続端子板、貸機側の接続端子板、SC基板、ホールコンピュータ、管理コンピュータ、各社センタ、遊技機情報センタとは、接続ケーブルによって接続されている。ここで、遊技機側の接続端子板と貸機側の接続端子板との通信態様について、図158を用いて詳述する。

【1224】

図158は、遊技機側の接続端子板と貸機側の接続端子板との通信に用いる接続ケーブルの通信内容の一例である。接続ケーブルのコネクタは、9個のピンで構成されており、

（1）1番のピンは、絶縁GND（GNDと絶縁するためのピン）として、貸機から払出制御基板側（遊技機側）に送信される信号に用いている。

（2）2番のピンは、6番のピンを用いて送信される送信信号のGND（グラウンドと称することがある）として、貸機から払出制御基板側（遊技機側）に送信される信号に用いている。

（3）3番のピンは、7番のピンを用いて送信される受信信号のGNDとして、貸機から払出制御基板側（遊技機側）に送信される信号に用いている。

（4）4番のピンは、貸機が遊技機（払出制御基板）と接続していることを確認する接続確認信号として、払出制御基板側（遊技機側）から貸機に送信される信号に用いている。

（5）5番のピンは、絶縁GND（GNDと絶縁するためのピン）として、貸機から払出制御基板側（遊技機側）に送信される信号に用いている。

(6) 6番のピンは、払出制御基板(遊技機)からSC基板(貸機)に送信する信号(送信信号)として、払出制御基板側(遊技機側)から貸機に送信される信号に用いている。

(7) 7番のピンは、払出制御基板(遊技機)がSC基板(貸機)から受信する信号(受信信号)として、SC基板(貸機)から払出制御基板(遊技機)に送信される信号に用いている。

(8) 8番のピンは、絶縁5V(他の5Vと絶縁するためのピン)として、貸機から払出制御基板側(遊技機側)に送信される信号に用いている。

(9) 9番のピンは、絶縁5V(他の5Vと絶縁するためのピン)として、貸機から払出制御基板側(遊技機側)に送信される信号に用いている。なお、上記6番のピンと2番のピンとはツイスト処理(ケーブル同士を捻ってまとめる処理)が、上記7番のピンと3番のピンとはツイスト処理(ケーブル同士を捻ってまとめる処理)が施されている。

10

【1225】

なお、本例においては、遊技機から貸機に送信する信号を6番のピンから送信する、換言すると、遊技機から貸機に送信され得る複数種類の信号をすべて6番のピンから送信するよう構成したが、これには限定されず、遊技機から貸機に送信され得る信号の種類毎に送信線を有するよう構成してもよい。

【1226】

なお、本例においては、貸機から遊技機に送信する信号を7番のピンから送信する、換言すると、貸機から遊技機に送信され得る複数種類の信号をすべて7番のピンから送信するよう構成したが、これには限定されず、貸機から遊技機に送信され得る信号の種類毎に送信線を有するよう構成してもよい。

20

【1227】

次に、図159は、遊技機情報通知コマンド(遊技機情報通知とも称することがある)の内容を図示している。遊技機情報通知コマンドは、図158にて前述した通信ケーブルの6番のピンを用いて送信される送信信号として、遊技機側から貸機側に送信されるコマンドである。

【1228】

遊技機情報通知コマンドのコマンド長は可変長であり、コマンド内容によって相違し得るが、複数バイトで構成されている。送信方向は、遊技機側から貸機側に送信されるコマンドであり、コマンド長、コマンド種別、通し番号、遊技機種類情報、遊技機情報種別、遊技機情報、チェックサムから構成されており、より具体的には以下のように構成されている。

30

1番のコマンド長は、0xXX~0xYY(X、Yは任意の数値)となる1バイトのデータとなっている。

2番のコマンド種別は、0x01となる1バイトのデータとなっている。

3番の通し番号は、0x00~0xFFとなる1バイトのデータとなっている。

4番の遊技機種類情報は、遊技機の種類を示す情報であり1バイトのデータとなっている。

5番の遊技機情報種別は、0x00遊技機性能情報、0x01遊技機設置情報、0x02HC・不正監視情報(HCはホールコンピュータ)となる1バイトのデータとなっている。

6番の遊技機情報は、遊技機性能情報、遊技機設置情報、またはHC・不正監視情報のいずれかの内容となっており、40バイトまたは42バイトのデータ、換言すると、2バイト以上のデータとなっている。

40

7番のチェックサムは、1バイトのデータとなっている。

なお、上記通し番号を通番と称することがある。

【1229】

また、上記1番のコマンド長に関しては、遊技機情報として40バイトである遊技機性能情報又はHC・不正監視情報を送信する場合には、合計のコマンド長として「0x2E」となり、遊技機情報として42バイトである遊技機設置情報を送信する場合には、合計のコマンド長として「0x30」となる。

【1230】

50

また、上記4番の遊技機種類情報は、コード、遊技機、団体名、管理媒体で構成されており、具体例としては、

0 x 0 1 : 回胴式遊技機、A 団体、遊技メダル

0 x 0 2 : 回胴式遊技機、B 団体、遊技メダル

のような構成となっている。

【1 2 3 1】

また、上記6番の遊技機情報では、上記5番の遊技機情報種別に対応した1種類の内容が送信されるよう構成されており、例えば、上記5番が遊技機性能情報であった場合には、上記6番は遊技機性能情報の内容として、遊技状態等に関する情報が送信されることとなる。また、遊技機設置情報の内容としては、主制御基板CPUのメーカコード、払出制御基板CPUのメーカコード、製品コード、チップID番号等となっており、HC・不正監視情報の内容としては、IN・OUT情報、遊技状態等となっている。

【1 2 3 2】

なお、遊技機性能情報の内容としては、例えば、性能表示装置SHに表示することとなる表示項目（「累計の役物等状態比率」、「累計の有利区間比率又は累計の指示込役物比率」、「6000ゲーム間の連続役物比率」、「6000ゲーム間の役物比率」、「累計の連続役物比率」、「累計の役物比率」）や、当該表示項目を算出するために使用する情報（要素とも称することがあり、例えば、累計の第1種特別役物作動時における遊技回数、総遊技回数等）を遊技機性能情報として遊技機外部に送信可能に構成してもよい。

【1 2 3 3】

より具体的な遊技機性能情報の構成例としては、以下のように構成してもよい。

総投入点数：電源投入時からの累計の投入した得点（IN、総投入得点と称することがある）であり、2バイトのデータとなっている。

総払出点数：電源投入時からの累計の払い出した得点（OUT、総投入得点と称することがある）であり、2バイトのデータとなっている。

なお、再遊技役に当選し、再遊技図柄停止時（再遊技に係る図柄組合せが停止表示した後）の自動ベットが実行された場合にはIN=0点としている。また、再遊技図柄停止時（再遊技に係る図柄組合せが停止表示した遊技）の場合にはOUT=0点とした。このように、IN・OUTを電源投入時から累積して演算することで、総投入点数と総払出点数とを算出している。なお、電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には総投入点数と総払出点数はクリアされ、電源投入後に再度0から累積して演算していく。このように構成することにより、遊技場の1日におけるIN・OUTを簡易的に遊技機外に出力することができる。

1営業日におけるMY：電源が新たにオンとなってからオフとなるまでにおける、遊技者にとって最も多くなった差枚数から遊技者にとって最も少なくなった差枚数を減算した値であり、2バイトのデータとなっている。なお、電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には、1営業日におけるMYはクリアされる。なお、前述したMYカウンタのカウント値としてもよい。

累計の役物払出枚数：累計の役物払出枚数とは、「第1種特別役物の作動中における累計の払出し枚数+第2種特別役物の作動中における累計の払出し枚数+普通役物の作動中における累計の払出し枚数」であり、2バイトのデータとなっている。なお、電源断が発生し、その後、電源が正常に復帰した場合や、RAM異常が発生していない状況下における設定変更後であっても、累計の役物払出枚数はクリアされないようになっている。

累計の連続役物払出枚数：累計の連続役物払出枚数とは、第1種特別役物の作動中における累計の払出し枚数であり、2バイトのデータとなっている。なお、電源断が発生し、その後、電源が正常に復帰した場合や、RAM異常が発生していない状況下における設定変更後であっても、累計の連続役物払出枚数はクリアされないようになっている。

累計の役物比率：累計の役物比率は「（第1種特別役物の作動中における累計の払出し枚数+第2種特別役物の作動中における累計の払出し枚数+普通役物の作動中における累計の払出し枚数）÷累計の総払出し枚数×100（%）」であり、1バイトのデータとなっ

10

20

30

40

50

ている。なお、電源断が発生し、その後、電源が正常に復帰した場合や、RAM異常が発生していない状況下における設定変更後であっても、累計の役物比率はクリアされないようになっている。

累計の連続役物比率：累計の連続役物比率は「第1種特別役物の作動中における累計の払出し枚数÷累計の総払出し枚数×100(%)」であり、1バイトのデータとなっている。なお、電源断が発生し、その後、電源が正常に復帰した場合や、RAM異常が発生していない状況下における設定変更後であっても、累計の連続役物比率はクリアされないようになっている。

累計の指示込役物比率又は累計の有利区間比率：累計の有利区間比率は「有利区間遊技回数÷総遊技回数×100(%)」であり、累計の指示込役物比率は「{主制御基板Mにおける押し順ナビ(指示とも称することがある)が実行される遊技における払出し枚数+役物による払出し枚数}÷すべての払出し枚数×100(%)」であり、指示込役物比率と有利区間比率とのいずれを表示するかは遊技機の仕様によって決定すればよく、1バイトのデータとなっている。なお、電源断が発生し、その後、電源が正常に復帰した場合や、RAM異常が発生していない状況下における設定変更後であっても、累計の指示込役物比率又は累計の有利区間比率はクリアされないようになっている。

役物等状態比率：役物等状態比率は「(累計の第1種特別役物作動時における遊技回数+累計の第2種特別役物作動時における遊技回数+累計の普通役物作動時における遊技回数+累計の第1種役物連続作動装置作動時における第1種特別役物非作動時の遊技回数+累計の第2種役物連続作動装置作動時における第2種特別役物非作動時の遊技回数)÷累計の総遊技回数×100(%)」であり、1バイトのデータとなっている。なお、電源断が発生し、その後、電源が正常に復帰した場合や、RAM異常が発生していない状況下における設定変更後であっても、役物等状態比率はクリアされないようになっている。

なお、累計の役物比率、累計の連続役物比率、累計の指示込役物比率、累計の有利区間比率、役物等状態比率は、小数点以下を切り下げ(切り捨て)たものとなっている。また、上記払出枚数を払出点数、払出得点と称することがある。また、遊技機性能情報における、累計の役物比率、累計の連続役物比率、累計の指示込役物比率、累計の有利区間比率、役物等状態比率は、性能表示装置に表示する際に使用するデータを送信するよう構成してもよい。なお、役物等状態比率を算出する場合には、第1種特別役物と第1種役物連続作動装置とのどちらも作動している状況にて1回遊技を実行した場合には、累計の第1種特別役物作動時における遊技回数には1加算し、累計の第1種役物連続作動装置作動時における第1種特別役物非作動時の遊技回数には加算しないため、上記計算式の分子には1加算されることとなる(2が加算されるわけではない)。換言すると、役物が作動している、または、役物連続作動装置が作動している、の何れかを満たした場合には、上記計算式の分子を記憶するRAMの記憶領域に、1が加算されることとなる。

【1234】

なお、HC・不正監視情報としては、エラー情報を送信可能に構成してもよく、そのように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

(1) 主制御基板に関するエラー情報と払出制御基板に関するエラー情報とを分けて、HC・不正監視情報として送信する。具体例としては、1バイトの主制御基板に関するエラー情報と1バイトの払出制御基板に関するエラー情報とを含むHC・不正監視情報を送信可能に構成する。

(2) 主制御基板に関する復帰可能エラー情報と主制御基板に関する復帰不可能エラー情報とを分けて、HC・不正監視情報として送信する。具体例としては、1バイトの主制御基板に関する復帰可能エラー情報と1バイトの主制御基板に関する復帰不可能エラー情報とを含むHC・不正監視情報を送信可能に構成する。

(3) 主制御基板に関する復帰可能エラー情報と主制御基板に関する復帰不可能エラー情報と払出制御基板に関するエラー情報とを分けて、HC・不正監視情報として送信する。具体例としては、1バイトの主制御基板に関する復帰可能エラー情報と1バイトの主制御基板に関する復帰不可能エラー情報と1バイトの払出制御基板に関するエラー情報とを含

10

20

30

40

50

むH C・不正監視情報を送信可能に構成する。

【1235】

なお、本例に係るメダルレスの回胴式遊技機においては、払出制御基板を有するよう構成したが、これには限定されず、払出制御基板を有しておらず、本例における払出制御基板の担う構成を主制御基板で実行可能に構成してもよい。

【1236】

なお、同図に示すように、遊技機情報通知コマンドのチェックサムは1バイトであり、遊技機情報通知コマンドのチェックサムを算出する際には、コマンド長、コマンド種別、通し番号、遊技機種類情報、遊技情報種別、遊技機情報から算出することとなるが、遊技機情報は2バイト以上のデータとなっている。例えば、遊技機情報として遊技機性能情報を送信する場合には、遊技機性能情報は40バイトのデータとなっているが、1バイト目から40バイト目までを40個に分割した1バイトずつのデータと、1バイトのデータであるコマンド長、コマンド種別、通し番号、遊技機情報種別と、を使用して、遊技機情報通知コマンドのチェックサムを算出するよう構成されている。このように構成することにより、コマンドとして2バイト以上のデータがあった場合にも、チェックサムを1バイトとして構成することができる。

10

【1237】

次に、図160は、計数通知コマンド（計数通知とも称することがある）の内容を図示している。計数通知コマンドは、図158にて前述した通信ケーブルの6番のピンを用いて送信される送信信号として、遊技機側から貸機側に送信されるコマンドであり、計数ボタンの操作に基づいて送信され得るコマンドである。

20

【1238】

計数通知コマンドのコマンド長は7バイトであり、送信方向は、遊技機側から貸機側に送信されるコマンドであり、コマンド長、コマンド種別、計数通し番号、計数点数、計数累積点数、チェックサムから構成されており、より具体的には以下のように構成されている。

1番のコマンド長は、0x07となる1バイトのデータとなっている。

2番のコマンド種別は、0x02となる1バイトのデータとなっている。

3番の計数通し番号は、0x00～0xFFとなる1バイトのデータとなっている。

4番の計数点数は、0x00～0xFAとなる1バイトのデータとなっている。

5番の計数累積点数は、0x00～0xFFFFとなる2バイトのデータとなっている。

6番のチェックサムは、1バイトのデータとなっている。

30

なお、上記計数通し番号を計数通番と称することがあり、通し番号や貸出通し番号と総称して通番と称することがある。

【1239】

なお、同図に示すように、計数通知コマンドのチェックサムは1バイトであり、計数通知コマンドのチェックサムを算出する際には、コマンド長、コマンド種別、計数通し番号、計数点数、計数累積点数から算出することとなるが、計数累積点数は2バイト以上のデータとなっている。例えば、計数累積点数は2バイトのデータとなっているが、1バイト目から2バイト目までを2個に分割した1バイトずつのデータと、1バイトのデータであるコマンド長、コマンド種別、計数通し番号、計数点数と、を使用して、計数通知コマンドのチェックサムを算出するよう構成されている。このように構成することにより、コマンドとして2バイト以上のデータがあった場合にも、チェックサムを1バイトとして構成することができる。なお、詳細は後述することとなるが、計数累積点数は9999が上限となっている。

40

【1240】

次に、図161は、貸出通知コマンド（貸出通知とも称することがある）の内容を図示している。貸出通知コマンドは、図158にて前述した通信ケーブルの7番のピンを用いて送信される受信信号として、遊技機側が貸機側から受信するコマンドであり、貸出ボタンの操作に基づいて送信され得るコマンドである。

【1241】

50

貸出通知コマンドのコマンド長は5バイトであり、送信方向は、貸機側から遊技機側に送信されるコマンドであり、コマンド長、コマンド種別、貸出通し番号、貸出点数、チェックサムから構成されており、より具体的には以下のように構成されている。

1番のコマンド長は、0x05となる1バイトのデータとなっている。

2番のコマンド種別は、0x13となる1バイトのデータとなっている。

3番の貸出通し番号は、0x00～0xFFとなる1バイトのデータとなっている。

4番の貸出点数は、0x00～0xFFとなる1バイトのデータとなっている。

5番のチェックサムは、1バイトのデータとなっている。

なお、上記貸出通し番号を貸出通番と称することがあり、通し番号や計数通し番号と総称して通番と称することがある。

【1242】

次に、図162は、貸出受領結果応答コマンド（貸出受領結果応答と称することがある）の内容を図示している。貸出受領結果応答コマンドは、図158にて前述した通信ケーブルの6番のピンを用いて送信される送信信号として、遊技機側から貸機側に送信するコマンドである。

【1243】

貸出受領結果応答コマンドのコマンド長は5バイトであり、送信方向は、遊技機側から貸機側に送信されるコマンドであり、コマンド長、コマンド種別、貸出通し番号、貸出点数受領結果、チェックサムから構成されており、より具体的には以下のように構成されている。

1番のコマンド長は、0x05となる1バイトのデータとなっている。

2番のコマンド種別は、0x13となる1バイトのデータとなっている。

3番の貸出通し番号は、0x00～0xFFとなる1バイトのデータとなっている。

4番の貸出点数受領結果は、0x00：正常、0x01：異常となる1バイトのデータとなっている（その他の数値は異常と判定する）。

5番のチェックサムは、1バイトのデータとなっている。

【1244】

次に、図163は、遊技機情報通知に関するフローである。同図においては、回胴式遊技機側と貸機側との情報の送受信を図示している。なお、同図においては、遊技機側から貸機側に送信する遊技機情報通知としてHC・不正監視情報を送信する場合を図示している。

【1245】

まず、遊技機に電源が投入され、所定のタイミングで遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。なお、電源投入直後の遊技機情報通知における通し番号は0となっている。その後、約100ms後に、計数通知が遊技機側から貸機側に送信される。なお、電源投入直後の計数通知における計数通し番号は0となっている。その後、170ms以内に、貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。なお、電源投入直後の貸出通知における貸出通し番号は0となっている。その後、10ms以内に、貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信される。なお、電源投入直後の貸出受領結果応答における貸出通し番号は0となっている。その後、20ms以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約300ms後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号は1となっている。

【1246】

このように、本例においては、遊技機情報通知は電源投入後の初回においては、通し番号が0となり、その後「0→1→2→3→・・・→255」とコマンド送信毎に1ずつ加算されていくよう構成されている。同様に、電源投入後の初回においては、計数通し番号が0となり、その後「0→1→2→3→・・・→255」とコマンド送信毎に1ずつ加算されていくよう構成されている。同様に、電源投入後の初回においては、貸出通し番号が0となり、その後「0→1→2→3→・・・→255」とコマンド送信毎（貸出通知送信毎）に1ずつ加算されていくよう構成されている。

【1247】

10

20

30

40

50

その後、遊技機情報通知が約300ms毎に送信されていき、通し番号が255となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。その後、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答が送受信され、通し番号が255となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信されてから約300ms後に再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信されることとなるが、通し番号は1となるよう構成されている。即ち、通し番号は1電源投入直後においてのみ0となり、その後においては、「1→2→・・・→255→1→2→・・・」のように推移していくよう構成されている。

【1248】

なお、不図示であるが、遊技機情報通知として、遊技機設置情報が30s毎に遊技機側から貸機側に送信され、遊技機性能情報が120s毎に遊技機側から貸機側に送信されるよう構成されている。遊技機性能情報、遊技機設置情報、HC・不正監視情報のいずれかの送信タイミングが重複した場合には、(1)優先度を設け、優先度の高いコマンドのみを送信する、(2)1回の割り込み処理にてすべて送信する、のように構成してもよい。なお、上記(1)のように構成した場合の優先度の具体例としては、優先度の高いものから順に、「遊技機性能情報→遊技機設置情報→HC・不正監視情報」のように構成してもよいし、優先度の高いものから順に、「HC・不正監視情報→遊技機設置情報→遊技機性能情報」のように構成してもよい。

【1249】

このように、本例においては、遊技機情報通知に通し番号を設け、当該通し番号によって、コマンドの整合性をとることができるよう構成されている(例えば、通し番号が5番の遊技機情報通知の次の遊技機情報通知の通し番号が6番でない場合には異常であると判定できる)。当該通し番号は、所定の記憶領域に記憶するよう構成されている。

【1250】

また、通し番号を送信する際には前回送信した通し番号(所定の記憶領域に記憶されている通し番号)に対して特殊加算処理を実行して送信するよう構成されており、

(1) 前回の通し番号が、N(Nは255未満の値)であるときには、特殊加算処理を実行した結果は「N+1」となる。

(2) 前回の通し番号が、M(Mは最大値であり、本例では255)であるときには、特殊加算処理を実行した結果は「1」となる。

のように構成されている。このように構成することにより、通し番号として0が送信された場合には、遊技機外部に機器においても遊技機の電源がオフになったことを認識することができ、不正にいち早く察知することができるよう構成することができる。

【1251】

ここで、上記特殊加算処理について詳述することとする。まず、従来の一般的な加算処理について詳述すると、N=100とした場合、

(A1) 「100(D)」に対して「+1」をする通常の加算処理を実行した場合、「101(D)」となる。

(A2) また、Mに相当する「255(D)」に対して「+1」をする通常の加算処理を実行した場合、桁上がりが発生して「0(D)」となる。

他方、特殊加算処理を実行する場合について詳述すると、

(B1) 「100(D)」に対して「+1」をする特殊加算処理を実行した場合、「101(D)」となる。

(B2) また、Mに相当する「255(D)」に対して「+1」の特殊加算処理を実行する場合、まず「+1」をする通常の加算処理を実行することで、桁上がりが発生して「0(D)」となり、桁上がりが発生することによって、キャリーフラグが1となる。本例に係る特殊加算処理は、キャリーフラグが1となった場合には、任意の値として「1(D)」が演算結果となるよう構成されているため、Mに相当する「255(D)」に対して「+1」の特殊加算処理を実行すると、演算結果は「1(D)」となる。

【1252】

なお、本例に係る特殊加算処理は、キャリーフラグが1となった場合に、任意の値として

10

20

30

40

50

「1 (D)」が演算結果となるよう構成したが、任意の値は変更しても問題なく、「1 0 0 (D)」となるよう構成してもよい。

【1 2 5 3】

なお、本例に係る通し番号、計数通し番号、貸出通し番号は2バイトの情報としてもよく、そのように構成した場合においても、

(1) 前回の通し番号が、N (Nは6 5 5 3 5未満の値) であるときには、特殊加算処理を実行した結果は「N + 1」となる。

(2) 前回の通し番号が、M (Mは最大値であり、本例では6 5 5 3 5) であるときには、特殊加算処理を実行した結果は「1」となる。

のように構成してもよい。

【1 2 5 4】

なお、ここでは遊技機情報通知に関する通し番号について詳述したが、計数通知に関する計数通し番号、貸出通知に関する貸出通し番号についても同様の作用となっている。

【1 2 5 5】

なお、前述した特殊加算処理の実行タイミングとしては、遊技機情報通知を送信した後から次の遊技機情報通知を送信する前までの任意のタイミングとしてもよい。即ち、通し番号を送信した後のタイミングにて次の通し番号を更新するために特殊加算処理を実行するよう構成されている。

【1 2 5 6】

また、遊技機情報通知に関する通し番号を記憶する記憶領域を第1記憶領域とし、計数通知に関する計数通し番号を記憶する記憶領域を第2記憶領域とした場合、第1記憶領域と第2記憶領域とが連続しているよう構成してもよい。また、貸出通知に関する貸出通し番号を記憶する記憶領域を遊技機側が有しているよう構成し、貸出通知に関する貸出通し番号を記憶する記憶領域を第3記憶領域とした場合、第1記憶領域と第3記憶領域とが連続しているよう構成してもよいし、第2記憶領域と第3記憶領域とが連続しているよう構成してもよい。なお、電源がオフとなった後に再度電源がオンとなった場合には、前述したように、第1の記憶領域に記憶されている通し番号と第2の記憶領域に記憶されている計数通し番号と第3の記憶領域に記憶されている貸出通し番号とを0にする処理を実行するよう構成してもよい (第3の記憶領域を遊技機側が有していない場合には、第1の記憶領域と第2の記憶領域とを0にする処理を実行するよう構成してもよい)。

【1 2 5 7】

例えば、第1の記憶領域、第2の記憶領域、第3の記憶領域とを連続するアドレスとなるような構成として、例えば、通し番号を「F 1 A 0」、計数通し番号を「F 1 A 1」、貸出通し番号を「F 1 A 2」とした場合には、電源がオフからオンとなり、通し番号と計数通し番号と貸出通し番号とを0にクリアする処理を実行する場合において、通し番号に対応したアドレスである「F 1 A 0」を指定して0クリアを実行し、その後次のアドレスを同様に0クリアする処理を2回繰り返せば、通し番号と計数通し番号と貸出通し番号とを0にクリアすることができ、通し番号と計数通し番号と貸出通し番号とのアドレスをそれぞれ指定して0クリアしていった場合と比較してプログラムに要するデータ容量を削減することができる。

【1 2 5 8】

また、遊技機情報通知として、性能表示装置に関する情報を遊技機側から遊技機外 (貸機、SC基板) に送信可能に構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技機情報通知のうち、遊技機性能情報として送信してもよいし、遊技機設置情報として送信してもよいし、HC・不正監視情報として送信してもよい。なお、性能表示装置に関する情報としては、以下のように構成してもよい。

(1) 図1 5 6などで前述した表示項目 (累計の有利区間比率、累計の指示込役物比率、6 0 0 0ゲーム間の連続役物比率、6 0 0 0ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、累計の役物等状態比率) を遊技機側から遊技機外に送信する。即ち、表示項目を遊技機内で演算し、当該演算結果を遊技機外に送信する。

10

20

30

40

50

(2) 図156などで前述した表示項目を表示するための要素(累計の第1種特別役物作動時における遊技回数など演算に使用する要素)を遊技機側から遊技機外に送信する。即ち、表示項目を遊技機内で演算せずに送信し、遊技機外にて(例えば、SC基板にて)演算する。

(3) 図156などで前述した表示項目(累計の有利区間比率、累計の指示込役物比率、6000ゲーム間の連続役物比率、6000ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、累計の役物等状態比率)と表示項目を表示するための要素(累計の第1種特別役物作動時における遊技回数など演算に使用する要素)とを遊技機側から遊技機外に送信する。

【1259】

なお、前述したように、遊技機は外部に、所定時間毎(例えば、300ms毎)に遊技機情報通知を送信可能に構成したが、遊技機情報通知を外部に送信した場合には、その後計数通知を送信する一方、ノイズなどの影響により遊技機情報通知を外部に送信することができなかった場合には、その後の計数通知は送信しない。また、そのように構成した場合には、ノイズなどの影響により遊技機情報通知を外部に送信することができなかった場合には、その後、貸出ボタンの操作に基づく総得点の加算が実行されないよう構成されている。

【1260】

また、遊技機情報通知として、IN/OUT情報を遊技機外に送信可能に構成してもよく、そのように構成した場合には、遊技機情報通知のうち、遊技機性能情報として送信してもよいし、遊技機設置情報として送信してもよいし、HC・不正監視情報として送信してもよい。なお、IN/OUT情報に関する構成としては以下のように構成してもよい。

(1) 再遊技役に当選して再遊技に係る図柄組合せが停止表示した次の遊技に関するスタートレバーの操作受付後のタイミングにて遊技機情報通知として、再遊技に係る図柄組合せが停止表示した後の遊技である旨(再遊技作動状態情報と称することがある)と、当該遊技におけるベット数(例えば、3点)のIN情報を遊技機側から外部に送信する

(2) 再遊技役に当選し、再遊技に係る図柄組合せが停止表示した以降のタイミングにて遊技機情報通知として、再遊技に係る図柄組合せが停止表示した後の遊技である旨を遊技機側から外部に送信し、その後、スタートレバーの操作受付後のタイミングにて遊技機情報通知として、当該遊技におけるベット数(例えば、3点)のIN情報を遊技機側から外部に送信する

(3) 再遊技役に当選し、再遊技に係る図柄組合せが停止表示した以降のタイミングにて遊技機情報通知として、0点である旨のOUT情報を遊技機側から外部に送信し、再遊技に係る図柄組合せが停止表示した次の遊技に関するスタートレバーの操作受付後のタイミングにて遊技機情報通知として、0点である旨のIN情報を遊技機側から外部に送信する

【1261】

次に、図164は、貸出通知コマンドに関するフローである。同図においては、回胴式遊技機側と貸機側との情報の送受信として、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を図示している。

【1262】

< A : リール回転中に貸出ボタンが有効となり得る構成1 >

ある遊技が実行され、リールの回転が開始される。その後、リールの回転中に貸機の貸出ボタンがオフ→オンとなる。遊技機に記憶されている総得点は30点となっている。なお、「総得点」とは、前述したように、メダルレスの回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する。尚、メダルレスの回胴式遊技機の構成を前述した実施形態に適用する場合には、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱うことは何等問題なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、

10

20

30

40

50

「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有していなくてもよい。記憶されている総得点は総得点表示装置に表示されるよう構成されている。

【1263】

その後、通し番号 n となる、総得点 = 30 の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、約 100ms 後に、計数通し番号 m となる、計数点数 = 0、計数累積点数 = 0 の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後 170ms 以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数 = 50 の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms 以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、貸出点数である 50 点が総得点に加算され、総得点が $30 + 50 = 80$ 点となる（総得点表示装置の表示も 80 点となる）。なお、上記 n 、 m 、 p は異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。その後、20ms 以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約 300ms 後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号は $n + 1$ となっている。

10

【1264】

< B：リール回転中に貸出ボタンが有効となり得る構成 2 >

ある遊技が実行され、リールの回転が開始される。その後、リールの回転中に貸機の貸出ボタンがオフ→オンとなる。遊技機に記憶されている総得点は 9980 点となっている。

【1265】

その後、通し番号 n となる、総得点 = 9980 の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、約 100ms 後に、計数通し番号 m となる、計数点数 = 0、計数累積点数 = 0 の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後 170ms 以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数 = 50 の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms 以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数受領結果が異常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、貸出点数である 50 点が総得点に加算されず、総得点が 9980 点のままとなる（総得点表示装置の表示も 9980 点のままとなる）。なお、上記 n 、 m 、 p は異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。その後、20ms 以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約 300ms 後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号は $n + 1$ となっている。

20

30

【1266】

上記 A 及び上記 B の構成は、リールの回転中においても、貸出ボタンの操作によって得点の貸出が可能な構成となっているが、本例に係るメダルレスの回胴式遊技機における総得点の上限値は 9999 となっており、上記 A のように、貸出ボタンの操作に基づいて加算される得点である 50 点が加算されても上限値を超過しない場合においては、 $30 + 50 = 80$ のように、50 点の得点が貸し出されて総得点に加算される一方、上記 B のように、貸出ボタンの操作に基づいて加算される得点である 50 点が加算された場合には、総得点の上限値を超過してしまう場合においては、50 点の得点が貸し出されず（加算されず）、総得点は 9980 のままとなるよう構成されている。

40

【1267】

上記 A 及び上記 B のように構成することによって、リールが回転中であっても次回の遊技をできるだけスムーズに実行するために、得点の貸出操作が可能なよう構成すると共に、総得点が上限値を超過してしまうという不具合が発生しないよう構成することができる。

【1268】

なお、同図においては、貸出ボタンの操作に基づいて加算される 50 点が加算された場合に総得点の上限値を超過してしまう場合、得点の貸出を実行しない構成を例示したが、これには限定されず、総得点があらかじめ定められた値（例えば、9950）となっている場合には得点の貸出を実行しない（貸出ボタンを操作しても貸出が行われない）よう構成してもよい。

50

【1269】

また、同図においては、貸出点数が総得点に加算されない構成として、遊技機側から貸出受領結果応答として貸出点数受領結果が異常である旨を含む情報を送信するよう構成したが、これには限定されず、貸機側から遊技機側に送信する貸出通知として貸出点数＝0である旨の情報を送信する、換言すると、貸機側が判断して、貸出点数を加算可能である場合には、貸機側から遊技機側に送信する貸出通知として貸出点数＝50である旨の情報を送信し、貸出点数を加算しない場合には、貸機側から遊技機側に送信する貸出通知として貸出点数＝0である旨の情報を送信するよう構成してもよい。

【1270】

< C：リール回転中に貸出ボタンが有効とならない構成1 >

10

ある遊技が実行され、リールの回転が開始される。遊技機に記憶されている総得点は30点となっている。

【1271】

その後、通し番号nとなる、総得点＝30の情報及び貸出ボタン操作不可情報（リール回転中であるため貸出ボタンの操作が有効でない旨の情報）を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、約100ms後に、計数通し番号mとなる、計数点数＝0、計数累積点数＝0の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後170ms以内に、貸出通し番号pとなる、貸出点数＝0の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。

【1272】

20

その後、10ms以内に、貸出通し番号pとなる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は30のままとなっている（総得点表示装置の表示も30点のままとなっている）。なお、上記n、m、pは異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。

【1273】

その後、リールの回転中に貸機の貸出ボタンがオフ→オンとなる。その後、前回の貸出受領結果応答の送信から20ms以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約300ms後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号はn+1となっており、総得点＝30の情報及び貸出ボタン操作不可情報（リール回転中であるため貸出ボタンの操作が有効でない旨の情報）を含んでいる。その後、約100ms後に、計数通し番号m+1となる、計数点数＝0、計数累積点数＝0の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後170ms以内に、貸出通し番号p+1となる、貸出点数＝0の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。このように、Cの構成においては、遊技機側から貸出ボタン操作不可情報が貸機側に送信されているため、貸出点数として0が貸機側から遊技機側に送信されることとなる。

30

【1274】

その後、10ms以内に、貸出通し番号pとなる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は30のままとなっている（総得点表示装置の表示も30点のままとなっている）。

40

【1275】

このように、リールの回転中には、貸出ボタン操作不可情報（リール回転中であるため貸出ボタンの操作が有効でない旨の情報）を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信されることによって、遊技の進行中と貸出操作との期間を明確にすることができる。

【1276】

また、同図においては、貸出受領結果応答を送信したことに基づいて貸出点数を総得点に加算するよう構成したが、貸出通知を受信したことに基づいて貸出点数を総得点に加算するよう構成してもよい。

【1277】

< D：貸出中にベットボタンが無効となり得る構成 >

50

次に、図 165 について詳述する。遊技機に記憶されている総得点は 30 点となっており、ベットボタンが有効となっており、通し番号 n となる、総得点 = 30 の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、約 100ms 後に、計数通し番号 m となる、計数点数 = 0、計数累積点数 = 0 の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後 170ms 以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数 = 0 の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms 以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は 30 点のままとなっている（総得点表示装置の表示も 30 点のままとなっている）。なお、上記 n 、 m 、 p は異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。

10

【1278】

その後、貸機の貸出ボタンがオフ→オンとなる。その後、前回の貸出受領結果応答の送信から 20ms 以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約 300ms 後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号は $n+1$ となっており、総得点 = 30 の情報を含んでいる。その後、約 100ms 後に、計数通し番号 $m+1$ となる、計数点数 = 0、計数累積点数 = 0 の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後 170ms 以内に、貸出通し番号 $p+1$ となる、貸出点数 = 50 の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms 以内に、貸出通し番号 $p+1$ となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、貸出点数である 50 点が総得点に加算され、総得点が $30+50=80$ 点となる（総得点表示装置の表示も 80 点となる）。

20

【1279】

本構成においては、当該総得点に加算されたタイミングの直後から所定期間（例えば、200ms）ベットボタンが無効となる。前回の貸出受領結果応答の送信後 20ms 以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約 300ms 後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後、総得点の加算から所定期間が経過したことにより、ベットボタンが再度有効となる。

【1280】

このように、D の構成においては、貸出操作による総得点への加算が実行された場合には、所定期間ベットボタンが無効となるよう構成されている。当該ベットボタンの無効期間においては、得点の貸出が実行されている旨を遊技者に報知するよう構成してもよく、例えば、総得点表示装置の表示を点減して表示するよう構成してもよいし、総得点の表示が $30 \rightarrow 80$ に段階的に増加していくように表示してもよい。また、副制御基板 S 側にて総得点の増加に対応した音を出力するよう構成してもよい。なお、前記所定期間は 200ms に限定されず、適宜変更しても問題ない。なお、貸出操作による総得点への加算が実行されるタイミングとベットボタンが無効となる所定期間とが重複し得るよう構成してもよいし、重複しない（貸出操作による総得点への加算が実行された直後にベットボタンが無効になる）よう構成してもよい。

30

【1281】

また、同図においては、貸出受領結果応答を送信したタイミングで貸出点数を総得点に加算するよう構成したが、貸出通知を受信したタイミングで貸出点数を総得点に加算するよう構成してもよい。また、貸出受領結果応答を送信したタイミングから所定期間ベットボタンの操作を無効にするよう構成したが、貸出通知を受信したタイミングから所定期間ベットボタンの操作を無効にするよう構成してもよい。

40

【1282】

また、上述したように、D の構成においては、貸出点数として 1 以上の点数を含む貸出通知を遊技機側が受信したことにより総得点に加算される場合には、所定期間ベットボタンを無効にする一方、貸出点数が 0 である情報を含む貸出通知を遊技機側が受信して総得点に加算されない場合にはベットボタンが無効とならない（貸出通知の受信によって有効か

50

ら無効にはならない)よう構成されている。このように構成することにより、総得点への加算処理とベット処理など、遊技に影響のある処理を重複して実行しないよう構成することができる。

【1283】

なお、同図においては、得点の貸出時には所定時間ベットボタンが無効となる構成について詳述したが、ベットボタンのみに限定されず、スタートレバーや遊技メダルの投入やリール回転の開始なども、得点の貸出時には所定時間無効とするよう構成してもよい。

【1284】

なお、遊技機情報通知の送信時には貸出中であり、その後、貸出通知コマンドを受信する前に貸出中が終了した場合には、貸出操作に基づいた得点の加算が可能となるよう構成されている。

【1285】

なお、上述したベットボタンは前述したマックスベットボタンも含んでおり、図80～83にて前述したマックスベットランプの点灯に関する構成に対しても適用可能である。即ち、上述したベットボタンが無効の期間においては、マックスベットランプを消灯するよう構成するなど図80～83にて前述した構成と組み合わせることが可能である。

【1286】

< E : 貸出受領結果応答に関する構成1 >

次に、図166について詳述する。遊技機に記憶されている総得点は30点となっており、貸出ボタンがオフ→オンとなる。その後、通し番号nとなる、総得点=30の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、約100ms後に、計数通し番号mとなる、計数点数=0、計数累積点数=0の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後170ms以内に、貸出通し番号5となる、貸出点数=50の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms以内に、貸出通し番号5となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、貸出点数である50点が総得点に加算され、総得点が30+50=80点となる(総得点表示装置の表示も80点となる)。なお、上記n、mは異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。

【1287】

その後、貸機の貸出ボタンがオフ→オンとなる。その後、前回の貸出受領結果応答の送信から20ms以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約300ms後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号はn+1となっており、総得点=80の情報を含んでいる。その後、約100ms後に、計数通し番号m+1となる、計数点数=0、計数累積点数=0の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後170ms以内に、貸出通し番号1となる、貸出点数=50の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms以内に、貸出通し番号1となる、貸出点数受領結果が異常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、貸出点数を総得点に加算せず、総得点は80点のままとなっている(総得点表示装置の表示も80点のままとなっている)。このように、Eの構成においては、貸出通し番号5番の貸出通知を受信し、その後、次回の貸出通知を受信した場合に、貸出通し番号が本来は6番であるべきにも拘わらず、ノイズ等の影響によって、貸出通し番号1番の貸出通知を受信してしまった場合(本来とは異なる貸出通し番号の貸出通知を受信してしまった場合)には、貸出受領結果応答として異常である旨を遊技機側から貸機側に送信し、総得点に加算しないよう構成されている。

【1288】

< F : 貸出受領結果応答に関する構成2 >

遊技機に記憶されている総得点は30点となっており、貸出ボタンがオフ→オンとなる。その後、通し番号nとなる、総得点=30の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、約100ms後に、計数通し番号mとなる、計数点数=0、計数累積点

10

20

30

40

50

数 = 0 の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後 170ms 以内に、貸出通し番号 255 となる、貸出点数 = 50 の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms 以内に、貸出通し番号 255 となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、貸出点数である 50 点が総得点に加算され、総得点が $30 + 50 = 80$ 点となる（総得点表示装置の表示も 80 点となる）。なお、上記 n、m は異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。

【1289】

その後、貸機の貸出ボタンがオフ→オンとなる。その後、前回の貸出受領結果応答の送信から 20ms 以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約 300ms 後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号は $n + 1$ となっており、総得点 = 80 の情報を含んでいる。その後、約 100ms 後に、計数通し番号 $m + 1$ となる、計数点数 = 0、計数累積点数 = 0 の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後 170ms 以内に、貸出通し番号 1 となる、貸出点数 = 50 の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms 以内に、貸出通し番号 1 となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、貸出点数である 50 点が総得点に加算され、総得点が $80 + 50 = 130$ 点となる（総得点表示装置の表示も 130 点となる）。このように、F の構成においては、貸出通し番号 255 番の貸出通知を受信し、その後、次の貸出通知を受信した場合に、貸出通し番号が 1 であり、本例においては貸出通し番号の上限値は 255 であり、255 番の次の番号は 1 番であるため、255 番の次回に正しい貸出通し番号である 1 番の貸出通知を受信したため、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信されることとなる。このように、貸出通し番号を 1 ~ 255 で循環させることによって、貸出通し番号を記憶する記憶領域の容量を圧迫させることなく、遊技機と外部との整合性を取ることが可能となっている。

【1290】

< A : 計数通知コマンドに関するフロー 1 >

次に、図 167 にて、本例における計数通知に関するフローについて詳述する。遊技機に記憶されている総得点は 200 点となっており、通し番号 n となる、総得点 = 200 の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後、計数ボタンがオフ→オンとなる。その後、計数ボタンのオンが維持されたまま、約 20ms が経過し、総得点表示装置の表示が 50 減算され、 $200 \rightarrow 150$ となる（計数ボタンの操作に基づいて総得点表示装置の表示及び総得点が減算されることを、精算される、精算処理が実行されるなどと称することがある）。その後、遊技機情報通知が送信されてから約 100ms 後に、計数通し番号 m となる、計数点数 = 50、計数累積点数 = 50 の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、計数点数である 50 点を総得点から減算し、総得点が 150 点となる。なお、総得点表示装置の表示の減算タイミングと記憶している総得点の減算タイミングとを同時としてもよい。当該タイミングは、計数ボタンがオフ→オンとなってから約 20ms 後、換言すると、計数ボタンの長押しを検出したタイミングとしてもよいし、計数通知の送信タイミングとしてもよい。

【1291】

その後 170ms 以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数 = 0 の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms 以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は 150 点のままとなっている（総得点表示装置の表示も 150 点のままとなっている）。なお、上記 n、m、p は異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。

【1292】

その後、計数ボタンはオンのままとなっており、前回の貸出受領結果応答の送信から 20

10

20

30

40

50

ms 以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約 300ms 後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号は $n+1$ となっており、総得点 = 150 の情報を含んでいる。その後、前回の総得点表示装置の表示の減算タイミングから約 300ms 後に、総得点表示装置の表示が 50 減算され、150 → 100 となる。その後、遊技機情報通知が送信されてから約 100ms 後に、計数通し番号 $m+1$ となる、計数点数 = 50、計数累積点数 = 100 の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、計数点数である 50 点を総得点から減算し、総得点が 100 点となる。

【1293】

その後 170ms 以内に、貸出通し番号 $p+1$ となる、貸出点数 = 0 の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms 以内に、貸出通し番号 $p+1$ となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は 150 点のままとなっている（総得点表示装置の表示も 150 点のままとなっている）。

【1294】

その後、計数ボタンがオン→オフとなり、前回の貸出受領結果応答の送信から 20ms 以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約 300ms 後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号は $n+2$ となっており、総得点 = 100 の情報を含んでいる。その後、前回の総得点表示装置の表示の減算タイミングから約 300ms 後では、計数ボタンがオフとなっていたことから、総得点表示装置の表示は減算されないこととなる。その後、遊技機情報通知が送信されてから約 100ms 後に、計数通し番号 $m+2$ となる、計数点数 = 0、計数累積点数 = 100 の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、総得点が 100 点のままとなっている。

【1295】

その後 170ms 以内に、貸出通し番号 $p+2$ となる、貸出点数 = 0 の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms 以内に、貸出通し番号 $p+2$ となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は 100 点のままとなっている（総得点表示装置の表示も 100 点のままとなっている）。その後、前回の貸出受領結果応答の送信から 20ms 以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約 300ms 後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号は $n+3$ となっており、総得点 = 100 の情報を含んでいる。

【1296】

< B : 計数通知コマンドに関するフロー 2 >

遊技機に記憶されている総得点は 200 点となっており、通し番号 n となる、総得点 = 200 の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後、計数ボタンがオフ→オンとなる。その後、計数ボタンのオンが維持されたまま、約 20ms が経過し、総得点表示装置の表示が 50 減算され、200 → 150 となる。その後、計数ボタンがオン→オフとなり、遊技機情報通知が送信されてから約 100ms 後に、計数通し番号 m となる、計数点数 = 50、計数累積点数 = 50 の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、計数点数である 50 点を総得点から減算し、総得点が 150 点となる。このように、B の構成においては、遊技機情報通知を送信した後に計数ボタンをオフ→オンとし、その後、計数ボタンの長押しを検出（オフ→オンとなってから 20ms 経過）した後、計数通知を送信する前に計数ボタンをオン→オフとした場合においても、計数通知として、計数点数 = 50、計数累積点数 = 50 の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、計数点数である 50 点を総得点から減算し、総得点が 150 点となるよう構成されている。

【1297】

なお、総得点表示装置の表示の減算タイミングと記憶している総得点の減算タイミングと

10

20

30

40

50

を同時としてもよい、当該タイミングは、計数ボタンがオフ→オンとなってから約20ms後、換言すると、計数ボタンの長押しを検出したタイミングとしてもよいし、計数通知の送信タイミングとしてもよい。そのように構成した場合には、以下のように構成されることとなる。

(1) 遊技機情報通知を送信した後に計数ボタンをオフ→オンとし、その後、計数通知を送信する前に計数ボタンをオン→オフとした場合においても、計数ボタンの長押しを検出したタイミングで、総得点及び総得点表示装置の表示を更新することができる。

(2) 遊技機情報通知を送信した後に計数ボタンをオフ→オンとし、その後、計数通知を送信する前に計数ボタンをオン→オフとした場合においても、計数通知を送信するタイミングで、総得点及び総得点表示装置の表示を更新することができる。

10

【1298】

また、総得点表示装置にて総得点の記憶と総得点の表示とのいずれも実行可能に構成してもよく、そのように構成した場合においても、計数ボタンがオフ→オンとなってから約20ms後、換言すると、計数ボタンの長押しを検出したタイミングにて総得点の更新及び総得点の表示更新を実行するよう構成してもよいし、計数通知の送信タイミングにて総得点の更新及び総得点の表示更新を実行するよう構成したもよい。

【1299】

その後170ms以内に、貸出通し番号pとなる、貸出点数=0の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms以内に、貸出通し番号pとなる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は150点のままとなっている（総得点表示装置の表示も150点のままとなっている）。なお、上記n、m、pは異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。

20

【1300】

その後、前回の貸出受領結果応答の送信から20ms以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約300ms後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号はn+1となっており、総得点=150の情報を含んでいる。

【1301】

このように構成することによって、遊技機情報通知を送信した後に計数ボタンをオフ→オンとし、その後、計数通知を送信する前に計数ボタンをオン→オフとした場合においても、総得点及び総得点表示装置の表示を更新することができると共に、計数通知によって遊技機外部に計数点数及び計数累積点数を送信することができ、見た目上で遊技者が、精算が実行されたことを認識したタイミングで計数ボタンの操作を終了した（手を離れた）場合であっても、正確に遊技機外部へ情報を送信することができる。

30

【1302】

また、本例に係る計数ボタンに関する構成としては、以下のように構成してもよい。

<構成1>

(1) 計数ボタンが有効な状態で所定時間継続して操作されると、総得点が減算され、所定数の計数点数を含む計数通知が送信される

40

(2) 遊技機は所定時間毎に遊技機情報通知を貸機に送信する

(3) 遊技機情報通知を送信した場合、所定時間経過すると計数通知を送信する

(4) 遊技機情報通知を送信した後、貸出通知を受信する前に計数ボタンがオン→オフとなると、次の計数通知送信タイミングで総得点が減算される

【1303】

<構成2>

(1) 計数ボタンが有効な状態で所定時間継続して操作されると、総得点が減算され、所定数の計数点数を含む計数通知が送信される

(2) 遊技機は所定時間毎に遊技機情報通知を貸機に送信する

(3) 遊技機情報通知を送信した場合、所定時間経過すると計数通知を送信する

50

(4) 遊技機情報通知を送信した後、貸出通知を受信する前に計数ボタンがオン→オフになると、次の計数通知送信タイミングで総得点が減算されない

【1304】

<構成3>

(1) 計数ボタンが有効な状態で所定時間継続して操作されると、総得点が減算され、所定数の計数点数を含む計数通知が送信される

(2) 遊技機は所定時間毎に遊技機情報通知を貸機に送信する

(3) 遊技機情報通知を送信した場合、所定時間経過すると計数通知を送信する

(4) 遊技機情報通知を送信した後、計数ボタンがオフ→オンとなっても、次の計数通知送信タイミングで総得点が減算されない

【1305】

<構成4>

(1) 計数ボタンが有効な状態で所定時間継続して操作されると、総得点が減算され、計数点数を含む計数通知コマンドが送信される

(2) 計数ボタンがオンの状態で電源断が発生し、その後、計数ボタンを押下したまま電源復帰しても、総得点が減算されていない

【1306】

<構成5>

(1) 計数ボタンが有効な状態で所定時間継続して操作されると、総得点が減算され、計数点数を含む計数通知コマンドが送信される

(2) ウェイト中(遊技間最小時間タイマ値>0)に計数ボタンを押下してもリールが回転開始し、計数ボタンを押下したままにすると停止ボタンが操作できない。且つ、総得点が減算されない

【1307】

<構成6>

前述した回転開始時フリーズや停止時フリーズの実行中においては、計数ボタンの操作に基づく精算処理を実行可能に構成してもよいし、計数ボタンの操作に基づく精算処理を実行しないよう構成してもよい。なお、述した回転開始時フリーズや停止時フリーズの実行中においては、貸出ボタンの操作に基づく総得点の加算を実行可能に構成してもよいし、貸出ボタンの操作に基づく総得点の加算を実行しないよう構成してもよい。

【1308】

<構成7-1>

前扉DUが開放している状態(ドア開放エラーが発生している状態)で、計数ボタンが操作された場合に、得点の精算が実行可能であるよう構成してもよく、そのように構成することにより、前扉DUの開放の有無に拘わらず、遊技者または管理者が任意のタイミングで得点の精算を実行することができる。

<構成7-2>

前扉DUが開放している状態(ドア開放エラーが発生している状態)で、計数ボタンが操作された場合に、得点の精算を実行しないよう構成してもよく、そのように構成することにより、前扉DUが開放されて遊技機内部に不正が行われた場合においても、得点の精算を実行しないよう構成することにより、遊技場にとって不利益となる事態を防止することができる。

【1309】

<構成8-1>

計数ボタンがオンのままとなっている(計数ボタンが長押し操作されている)状況下で、前扉DUが開放した(ドア開放エラーが発生した)場合には、得点の精算が継続して実行され得るよう構成してもよく、そのように構成することにより、前扉DUの開放の有無に拘わらず、遊技者または管理者が任意のタイミングで得点の精算を実行することができる。

【1310】

<構成8-2>

10

20

30

40

50

計数ボタンがオンのままとなっている（計数ボタンが長押し操作されている）状況下で、前扉ＤＵが開放した（ドア開放エラーが発生した）場合には、得点の精算が実行されなくなるよう構成してもよく、そのように構成することにより、前扉ＤＵが開放されて遊技機内部に不正が行われた場合においても、得点の精算を実行しないよう構成することにより、遊技場にとって不利益となる事態を防止することができる。

【１３１１】

<構成９－１>

計数ボタンがオンのままとなっている（計数ボタンが長押し操作されている）状況下で、電源断が発生し、その後再度電源が投入され、計数ボタンがオンのままとなっている（計数ボタンが長押し操作されている）場合において、当該電源投入後最初の計数通知における計数累積点数は０となり、計数通し番号も０となる。このように構成することにより、電源投入後からの精算に係る情報として、計数累積点数などを把握することができる。

10

<構成９－２>

計数ボタンがオンのままとなっている（計数ボタンが長押し操作されている）状況下で、電源断が発生し、その後計数ボタンがオフとなり（計数ボタンが操作されない状態となり）、再度電源が投入された場合において、当該電源投入後最初の計数通知における計数累積点数は０となり、計数通し番号も０となる。このように構成することにより、電源投入後からの精算に係る情報として、計数累積点数などを把握することができる。

【１３１２】

<構成１０>

20

電源がオフである状況にて、計数ボタンの操作（押下）を開始し、計数ボタンを押下したまま（長押し操作したまま）電源を投入しても、精算が実行されないよう構成してもよい。即ち、計数ボタンの操作に基づく精算を実行する際には、計数ボタンがオフ→オンとなる立ち上がりを検出した後に、所定時間以上オンを維持する（長押しを検出する）ことで精算が実行されるよう構成してもよい。

【１３１３】

<<ドア開放エラーに関する構成>>

また、本例に係るドア開放エラーに関する構成としては、以下のように構成してもよい。

【１３１４】

<構成１>

30

前扉ＤＵが開放している状態（ドア開放エラーが発生している状態）においても、前述した遊技機から外部（貸機）に送信する信号及び外部（貸機）から送信され遊技機が受信する情報を送受信可能に構成してもよい。より具体的には、遊技機情報通知（ＨＣ・不正監視情報、遊技機性能情報、又は遊技機設置情報を含む情報）、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答、の送信又は受信を、前扉ＤＵが開放している状態（ドア開放エラーが発生している状態）においても実行可能に構成してもよい。

【１３１５】

<構成２>

復帰不可能エラー（例えば、電源投入後のチェックサムが異常である場合に発生するエラー）である場合には、前述した遊技機から外部（貸機）に送信する信号及び外部（貸機）から送信され遊技機が受信する情報を送受信しないよう構成してもよい。より具体的には、遊技機情報通知（ＨＣ・不正監視情報、遊技機性能情報、又は遊技機設置情報を含む情報）、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答、の送信又は受信を、前扉ＤＵが開放している状態（ドア開放エラーが発生している状態）においては実行しないよう構成してもよい。

40

【１３１６】

なお、本例においては、前述したように、ＨＣ・不正監視情報を遊技機から外部（貸機）に送信する間隔は３００ｍｓに構成した。換言すると、遊技機情報通知を遊技機から外部（貸機）に送信する間隔は３００ｍｓに構成した。また、図３５にて前述したように、リールを回転させる場合には、リール加速処理を実行した後、リール定速維持処理を実行す

50

るよう構成されており、換言すると、リール加速状態からリール定速状態に移行するよう構成されている。ここで前述したように、リール1回転分(1周分)は336ステップであり、割り込み処理の実行間隔は約2.23msとなっている。リール定速状態では1回の割り込み処理で1ステップ回転することから、リール定速状態でリール1周分回転するのに要する時間は、 $2.23 \times 336 = 749\text{ms}$ である。このように、本例においては、リール定速状態でリール1周分回転するのに要する時間にて、少なくとも2回以上遊技機情報通知を遊技機から外部(貸機)に送信することができるようになっており、このように構成することにより、遊技機から送信された遊技機情報通知がノイズなどによって異常な内容となってしまった場合にも、リール定速状態でリール1周分回転するのに要する時間内で、少なくともあと1回は遊技機から遊技機情報通知を送信することができるため、遊技機外部に送信する情報をより正確な内容とすることができる。なお、同様に、図35に示すように、リール加速状態における平均のリールの回転速度はリール定速状態における平均のリールの回転速度よりも遅いため、リールの回転開始から、リール加速状態→リール定速状態となって、リール1周分回転するのに要する時間は、前述したリール定速状態でリール1周分回転するのに要する時間である749msよりも長時間であることから、リールの回転開始から、リール加速状態→リール定速状態となって、リール1周分回転するのに要する時間内においても、遊技機から送信された遊技機情報通知がノイズなどによって異常な内容となってしまった場合にも、リール定速状態でリール1周分回転するのに要する時間内で、少なくともあと1回は遊技機から遊技機情報通知を送信することができるため、遊技機外部に送信する情報をより正確な内容とすることができる。

10

20

【1317】

<正常な貸出の成立>

本例に係るメダルレスの回胴式遊技機においては、

(1) 遊技機が貸出受領結果応答として正常である旨を含む情報を貸機側に送信した場合に正常な貸出が成立したと判定する、(2) 貸機が遊技機側からの貸出受領結果応答を正常に受信した場合に正常な貸出が成立したと判定するよう構成してもよい。

【1318】

<正常な計数の成立>

本例に係るメダルレスの回胴式遊技機においては、

(1) 遊技機が、計数通知として計数点数1点以上である旨を含む情報を貸機側に送信し、貸機側から貸出通知を正常に受信した場合に正常な計数が成立したと判定する、(2) 貸機が、計数通知として計数点数1点以上である旨を含む情報を遊技機側から受信し、貸出通知を遊技機側に送信した場合に正常な計数が成立したと判定するよう構成してもよい。

30

【1319】

(第13実施形態からの変更例)

前述した第13実施形態においては、遊技メダルを用いないメダルレスの回胴式遊技機の構成について詳述した。メダルレスの回胴式遊技機の構成は、第13実施形態の構成のみには限定されない。そこで、本例に適用可能なメダルレスの回胴式遊技機の構成について第13実施形態からの変更例として以下に詳述する。なお、遊技メダルを使用するか否かに影響のない構成は、前述したいずれの構成を適用してもよいし、前述した第13実施形態の構成と組み合わせてもよい。尚、メダルレスの回胴式遊技機とは遊技メダル(センサに検出させるための物理的なメダルや金属片なども含む)を使用せず、得点を使用する回胴式遊技機である。

40

【1320】

なお、以下において、「遊技機」と称するものは、「主制御基板」に置き換えてもよいし、「払出制御基板」に置き換えてもよい。また、「貸機」と称するものは「SC基板」に置き換えてもよい。

【1321】

エラーの判定処理、エラーの表示処理の1又は複数を主制御基板の第2ROM・RAM領域にて実行するよう構成してもよい。具体的には、エラー判定処理は第2ROMに記憶さ

50

れているプログラムにより実行し、エラー表示は第1ROMに記憶されているプログラムにより実行してもよい。また、払出制御基板にも第1ROM・RAM領域と第2ROM・RAM領域に相当する領域を設けて、エラーの判定処理、エラーの表示処理の1又は複数を払出制御基板の第2ROM・RAM領域にて実行するよう構成してもよい。具体的には、エラー判定処理は第2ROMに記憶されているプログラムにより実行し、エラー表示は第1ROMに記憶されているプログラムにより実行してもよい。

【1322】

計数ボタンの近傍または内部に計数LED表示部を設け、計数ボタンの操作が有効（得点の精算処理が実行可能）な場合に計数LED表示部に計数ボタンの操作が有効である旨を表示（例えば、「精算可」と表示）するよう構成してもよい。また、LEDランプの点灯・消灯によって計数ボタンの操作が有効である旨を報知可能に構成してもよい。そのように構成した場合には、計数ボタンの操作が有効である状態にて計数ボタンの操作を受け付けた場合に計数処理（精算処理と称することがある）を実行するよう構成してもよいし、計数ボタンの操作が有効である状態にて計数ボタンの長押し操作を受け付けた場合に計数処理（精算処理）を実行するよう構成してもよい。

10

【1323】

<計数処理に関する構成1>

3点ベットされており、総得点が30点であり、計数処理（精算処理と称することがある）が実行可能な状態（計数ボタンの操作が有効である状態）において、計数ボタンの操作を受け付けられた後すぐに操作を受け付けなくなった場合（例えば「オフ→0.1秒オン→オフ」となった場合）、ベットされた得点は計数されるが、総得点表示装置に記憶されている得点は計数されないように構成してもよい。より具体的には、計数ボタンの操作を受け付けられた後すぐに操作を受け付けなくなった場合（例えば「オフ→0.1秒オン→オフ」となった場合）、ベット数である3点分が計数されて、総得点は30点のまま計数処理が終了する。なお、ベット数が0であり総得点が30点の状況にて、計数ボタンの操作を受け付けられた後すぐに操作を受け付けなくなった場合（例えば「オフ→0.1秒オン→オフ」となった場合）には、総得点である30点が計数されるよう構成してもよい。

20

【1324】

<計数処理に関する構成2>

3点ベットされており、総得点が30点であり、計数処理が実行可能な状態（計数ボタンの操作が有効である状態）において、計数ボタンの操作を受け付けられた後すぐに操作を受け付けなくなった場合（例えば「オフ→10msオン→オフ」となった場合）、ベットされた得点の一部のみ計数されて、総得点表示装置に記憶されている得点は計数されないように構成してもよい。より具体的には、計数ボタンの操作を受け付けられた後すぐに操作を受け付けなくなった場合（例えば「オフ→0.1秒オン→オフ」となった場合）、ベット数が2点になり、1点分が計数され、総得点は30点のまま計数処理が終了する。

30

【1325】

<計数処理に関する構成3>

3点ベットされており、総得点が30点であり、計数処理が実行可能な状態（計数ボタンの操作が有効である状態）において、計数ボタンの操作を受け付けられた後すぐに操作を受け付けなくなった場合（例えば「オフ→0.1秒オン→オフ」となった場合）、ベットされた得点と総得点表示装置に記憶されている得点とが計数されるように構成してもよい。より具体的には、計数ボタンの操作を受け付けられた後すぐに操作を受け付けなくなった場合（例えば「オフ→0.1秒オン→オフ」となった場合）、ベット数である3点分と総得点である30点分の合計33点が計数されて計数処理が終了する。

40

【1326】

<計数処理に関する構成4>

3点ベットされており、総得点が30点であり、計数処理が実行可能な状態（計数ボタンの操作が有効である状態）において、計数ボタンの操作を受け付けられた場合、「ベット数→総得点」の順に段階的に計数処理が実行され、計数ボタンの操作を受け付けられなく

50

なった時点で計数処理が終了する。具体的には、「計数ボタンオフ→計数ボタンオン→ベット数3、総得点30→ベット数2、総得点30→ベット数1、総得点30→ベット数0、総得点30→ベット数0、総得点29→・・・→ベット数0、総得点20→計数ボタンオフ→計数処理が完了」のように作用するよう構成してもよい。

【1327】

主制御基板から払出制御基板に、遊技機性能情報、遊技機設置情報、HC・不正監視情報を送信するよう構成してもよい。

【1328】

計数通知、遊技機性能情報、遊技機設置情報、HC・不正監視情報、貸出受領結果を払出制御基板側から貸機側に送信するよう構成してもよい。

【1329】

<適用可能なエラー>

また、本例に係るメダルレスの回胴式遊技機は、以下のようなエラーに関する作用となるよう構成してもよい。

【1330】

<シリアル通信エラー>

フレーミングエラー（ストップビットを受信すべきタイミングで、ストップビットのあるべき位置にストップビットがなかったエラー）またはオーバーランエラー（受信バッファに取り込まれたデータをCPUが読み出さないうちに、次のデータを取り込んでしまい、前の受信データが失われるエラー）が発生した場合には、シリアル通信エラーと判定し、（1）遊技機側でシリアル通信異常カウンタAのカウント値に1加算して記憶する、（2）貸機側でシリアル通信異常カウンタBのカウント値に1加算して記憶する、よう構成してもよい。

【1331】

<チェックサムエラー>

各コマンドに含まれるチェックサムが異常の場合にはチェックサムエラーと判定し、（1）遊技機側でチェックサム異常カウンタAのカウント値に1加算して記憶する、（2）貸機側でチェックサム異常カウンタBのカウント値に1加算して記憶する、よう構成してもよい。

【1332】

<コマンドシーケンスエラー>

予期していないコマンドを受信した場合（コマンドの順序が間違っている場合など）には、コマンドシーケンスエラーと判定するよう構成してもよい。その場合には、遊技機側では、貸機側から受信した貸出通知を破棄するよう構成してもよい。例えば、遊技機情報通知を送信後、計数通知を送信していないのに貸出通知を受信した場合に、当該貸出通知を破棄する。また、貸機側では、遊技機情報通知を受信した場合には当該コマンドは有効であると判断し、遊技機情報通知以外のコマンドを受信した場合には当該コマンドを破棄するよう構成してもよい。

【1333】

<コマンドタイムアウトエラー>

規定された時間内にコマンドを受信しない場合には、コマンドタイムアウトエラーとしてもよい。遊技機側では、計数通知を送信した後170ms以内に貸出通知を受信しない場合に、コマンドタイムアウトエラーと判定し、貸出通知受信異常カウンタのカウント値に1加算して、送信した計数通知を無効とし、再度遊技機情報通知から送信し直すよう構成してもよい。また、貸機側では、300ms以上の期間において遊技機側からコマンドを受信しない場合には、コマンドタイムアウトエラーと判定し、コマンドタイムアウトカウンタのカウント値に1加算する（カウント値の加算のみ実行し、当該エラーに関して他の処理は特に実行しない）よう構成してもよい。

【1334】

<遊技機情報通知の通し番号異常>

貸機側において、受信した通し番号が前回受信した通し番号と連続していなかった場合には、通し番号異常カウンタのカウンタ値に1加算するよう構成してもよい。なお、カウンタ値の加算処理を実行するのみであり、正常にコマンドを受信した場合と同様にコマンド送受信処理を実行する。

【1335】

<計数通し番号異常>

貸機側において、受信した計数通し番号が前回受信した計数通し番号と連続していなかった場合には、計数通し番号異常カウンタのカウンタ値に1加算するよう構成してもよい。なお、カウンタ値の加算処理を実行するのみであり、正常にコマンドを受信した場合と同様にコマンド送受信処理を実行する。

10

【1336】

<貸出通し番号異常>

貸機側において、受信した貸出受領結果応答の貸出通し番号が前回受信した貸出通し番号と連続していなかった場合には、貸出通し番号異常カウンタのカウンタ値に1加算するよう構成してもよい。なお、カウンタ値の加算処理を実行するのみであり、正常にコマンドを受信した場合と同様にコマンド送受信処理を実行する。

【1337】

<貸出受領結果応答>

貸機側において、貸出受領結果応答として異常である旨を含む情報を受信した場合には、貸出が不成立であると判定し、貸出異常カウンタのカウンタ値に1加算するよう構成してもよい。なお、その場合においても、貸出可能な得点（貸機得点と称することがある）や、記憶している遊技者の残金などに対しては減算処理を実行しないよう構成してもよい。

20

【1338】

なお、上述した、シリアル通信エラー、チェックサムエラー、コマンドシーケンスエラー、コマンドタイムアウトエラー、遊技機情報通知の通し番号異常、計数通し番号異常、貸出通し番号異常、貸出受領結果応答においては、演出表示装置などの表示装置にて、異常が発生している旨や異常に係るカウンタ値などを表示するよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技機の開発段階における1日が終わったときや、遊技場における1日の営業が終わったときに、どの程度エラーが発生したかが分かる。また、演出表示装置等で表示しなくても、主制御基板側のRAM等に記憶しておくことにより（設定変更では消去されないRAMの領域に記憶しておくことにより）、遊技機を回収したときにこれらのカウンタの回数に基づいて各異常に対応した回数を把握することができる。

30

【1339】

<<遊技機とSC基板との通信>>

遊技機からSC基板に送信する遊技機設置情報として、主制御チップID番号と払出制御チップID番号とを送信可能に構成してもよく、そのような場合に、ID番号の生成方法として以下のように構成してもよい。

【1340】

主制御チップID番号の生成方法の一例としては、CPUのチップ個別ナンバーを若い順からリードし、当該ナンバーの上位4バイトを0で埋め、下位1バイトに識別コード（チップの種別を識別するコード）を付加して9バイトとする。具体例としては、

40

チップ個別ナンバーが0x12345678の場合においては、上位から、

4バイト：0で埋める：0x00000000

4バイト：チップ個別ナンバー：0x12345678

1バイト：識別コード：0x22

のように生成される。

【1341】

払出制御チップID番号の生成方法の一例としては、CPUのチップ個別ナンバーを若い順からリードし、当該ナンバーの上位4バイトを0で埋め、下位1バイトに識別コード（チップの種別を識別するコード）を付加して9バイトとする。具体例としては、

50

チップ個別ナンバーが 0 x 8 7 6 5 4 3 2 1 の場合においては、上位から、
 4 バイト：0 で埋める：0 x 0 0 0 0 0 0 0 0
 4 バイト：チップ個別ナンバー：0 x 8 7 6 5 4 3 2 1
 1 バイト：識別コード：0 x 1 1
 のように生成される。

【1 3 4 2】

次に、図 1 6 8 は、遊技機情報通知の遊技情報として、H C ・不正監視情報をセットした場合の一例を図示している。遊技機情報通知コマンドは、遊技機側から S C 基板側に送信されるコマンドである。

【1 3 4 3】

H C ・不正監視情報は、総得点、得点投入信号 (I N)、得点払出信号 (O U T)、主制御状態 1、主制御状態 2、遊技機エラー状態、不正検知状態 1 (主制御)、不正検知状態 2 (払出制御)、不正検知状態 3 (払出制御)、遊技情報数を送信する。より具体的には以下のように構成されている。

総得点は、現在の総得点であり、0 x 0 0 0 0 0 0 ~ 0 x F F 3 F 0 0 となる 3 バイトのデータである。

得点投入信号 (I N) は、ベット数であり、0 x 0 1 ~ 0 x 0 3 (1 ~ 3 点) となる 1 バイトのデータである。ベット数は回胴回転装置作動時 (スタートレバー操作時) に確定し、ベット数を R A M の所定領域に記憶する。なお、遊技機から S C 基板側に確定したベット数を含んだ情報を送信した場合には、R A M の所定領域に記憶されていたベット数をクリアすることが望ましい (複数回送信することを防止するため)。

得点払出信号 (O U T) は、払出点数であり、0 x 0 0 ~ 0 x 0 F (1 ~ 1 5 点) となる 1 バイトのデータである。払出点数は全回胴停止後 (全リール停止後) に確定し、払出点数を R A M の特定領域に記憶する。なお、遊技機から S C 基板側に確定した払出点数を送信した場合には、R A M の特定領域に記憶されていた払出点数をクリアすることが望ましい (複数回送信することを防止するため)。

主制御状態 1 は、遊技の状態に関する状態であり、1 バイトのデータとなっている。具体的には、

B i t 0 : R B

B i t 1 : B B

B i t 2 : A T

B i t 3 : 遊技状態信号 1

B i t 4 : 遊技状態信号 2

B i t 5 : 遊技状態信号 3

B i t 6 : 遊技状態信号 4

B i t 7 : 未使用

のように構成されている。

主制御状態 2 は、遊技の状態に関する状態であり、1 バイトのデータとなっている。具体的には、

B i t 0 : 再遊技作動中

B i t 1 : 役物作動中

B i t 2 : 連続役物作動中

B i t 3 : 指示機能作動中

B i t 4 : 役物連続作動装置作動中

B i t 5 : 未使用

B i t 6 : 未使用

B i t 7 : 未使用

のように構成されている。

遊技機エラー状態は、1 バイトのデータであり、B i t 0 ~ 5 : エラーコード (0 0 0 0 0 0 (B) = エラーなし、B i t 6 : 0 = 払出制御、1 = 主制御、B i t 7 : 0 = 報知の

10

20

30

40

50

み、1 = 報知 + HC 出力、となっている。なお、Bit 0 ~ 7 が 0 である場合にはエラー未発生となる。

不正検知状態 1（主制御）は、主制御基板のエラーに関する状態であり、1 バイトのデータとなっている。具体的には、

Bit 0：セキュリティ信号
Bit 1：設定変更中信号
Bit 2：設定確認中信号
Bit 3：RAM 異常
Bit 4：回胴回転装置異常
Bit 5：未使用
Bit 6：未使用
Bit 7：未使用

10

のように構成されている。

なお、セキュリティ信号、RAM 異常、回胴回転装置異常などは前述した不正検知状態 1 と同様となっており、

セキュリティ信号の具体例としては、前扉が開放していると判断したとき、設定キースイッチがオンとなっていると判断したとき（設定変更中や設定確認中だけでなく、遊技中（リール回転中）に設定キースイッチがオンとなっているとき等も含む）等に「1」となる信号である。

RAM 異常とは、前述した通り、電源投入後のチェックサムが異常である場合のエラー（復帰不可能エラー）である。

20

回胴回転装置異常とは、リールが一定速度に達している予定である状況下（リール駆動状態が定速状態）において、リールセンサがリールに設けられたインデックスを所定期間内に検出しなかった場合に異常と判定するエラーである。

不正検知状態 2（払出制御）は、払出制御基板のエラーに関する状態であり、1 バイトのデータとなっている。具体的には、

Bit 0：ドア開放信号
Bit 1：設定扉開放
Bit 2：総得点クリア検知
Bit 3：RAM 異常
Bit 4：貸出信号異常
Bit 5：オーバーフロー異常
Bit 6：未使用
Bit 7：未使用

30

のように構成されている。

なお、総得点クリア検知とは、総得点クリアを検知したことを示し、0 = 正常（総得点クリアスイッチの操作に基づく総得点クリアを検知していない）、1 = 総得点クリアスイッチの操作に基づく総得点クリアの検知となっている。また、総得点クリアスイッチは、総得点クリアスイッチが操作される（総得点クリアスイッチの操作を含む所定の条件を充足する）ことによって、遊技機の持ち点（又は、持ち点及びベット数）を記憶している記憶領域をクリアする機能を有している。なお、持ち点を総得点と称することがある。

40

不正検知状態 3（払出制御）は、払出制御基板のエラーに関する状態であり、1 バイトのデータとなっている。具体的には、

Bit 0：未使用
Bit 1：未使用
Bit 2：未使用
Bit 3：未使用
Bit 4：未使用
Bit 5：未使用
Bit 6：未使用

50

Bit 7：未使用

のように構成されている。

遊技情報数は、1バイトのデータであり、種別情報・カウント情報の個数（n）であり、nは0固定となっている。

【1344】

なお、前述したように、本例においては、遊技機情報（HC・不正監視情報）は300ms毎に遊技機から貸機に送信されるよう構成されており、得点の投入（IN）または得点の払出（OUT）がある毎に、直後に送信されるHC・不正監視情報にて遊技機外に送信されるよう構成されている。なお、本例においては、再遊技役に当選し、再遊技に係る図柄組合せが停止表示して自動ベットが実行される場合（3点の自動ベットが実行される場合）には、得点払出信号（OUT）として3点の情報が送信され、その後のリール回転時に得点投入信号（IN）として3点の情報が送信されることとなる。なお、3点の投入があった場合にも、得点投入信号（IN）として1点の情報を3回のコマンドに分けて送信するよう構成してもよいし、3点の払出があった場合にも、得点払出信号（OUT）として1点の情報を3回のコマンドに分けて送信するよう構成してもよい。このように、遊技機情報（HC・不正監視情報）として、IN・OUT情報を随時送信するよう構成することにより、電源断が発生した場合などにおいても、発生したIN・OUT情報を貸機側で累積して記憶することができる。

【1345】

また、IN・OUTに関する情報を、遊技機情報（HC・不正監視情報）以外によって（含めて）送信可能に構成してもよく、例えば、遊技機起動完了以降180秒の周期で遊技機から貸機に送信される信号である遊技機性能情報としてもIN・OUTに関する情報を（含めて）送信するよう構成してもよい。より具体的には、再遊技役に当選し、再遊技に係る図柄組合せ停止時の自動ベットが実行された場合にはOUT=0点とし、その後のリール回転時のIN=0点とした、IN・OUTを電源投入時から累積して演算し、当該演算結果を3分おきに送信するよう構成してもよい。なお、電源断が発生した場合には、その後電源投入時に、累積したIN・OUT情報をクリア（IN情報に係るRAMの領域とOUT情報に係るRAMの領域とをクリア）して再度0から累積して演算していく。このように構成することにより、遊技場の1日におけるIN・OUTを簡易的に遊技機外に出力することができる。なお、累積したIN（累計のIN）を総投入得点と称することがあり、累積したOUT（累計のOUT）を総払出得点と称することがある。また、前述した1営業日におけるMY（電源が新たにオンとなってからオフとなるまでにおける、遊技者にとって最も多くなった差枚数から遊技者にとって最も少なくなった差枚数を減算した値）においても、電源断が発生した場合には、その後電源投入時に、1営業日におけるMYに係るRAMの領域をクリア（MYを算出するために必要な情報に係るRAMの領域をクリア）するよう構成してもよい。このように1営業日分の情報として累積して記憶する情報に関しては、電源断が発生した場合には、その後電源投入後に、当該累積して記憶する情報に対応するRAMの領域をクリアするよう構成してもよい。なお、1営業日分の情報として累積して記憶する情報としては、1営業日の出玉率、1営業日の役物比率、1営業日の連続役物比率を記憶するよう構成してもよい。当該情報に関しても、電源断が発生した場合には、その後電源投入後に対応したRAMの領域をクリアするよう構成してもよい。他方、前述した、第1種特別役物の作動中における累計の払出し枚数などの、性能表示装置に表示する項目を演算するために必要な情報は、電源断が発生した場合にもクリアされない（当該情報に係るRAMをクリアしない）よう構成してもよい（電源がオフされ、その後、電源がオンされ正常に復帰した場合（RAM異常等が発生していない状況下）における設定変更によってもクリアされないように構成してもよい）。

【1346】

払出制御基板からSC基板に送信する貸出受領結果応答コマンドとして、貸出点数受領結果が0x01：異常となる条件として、遊技機が精算処理の実行中（計数中）の場合を含んでいてもよい。即ち、遊技機が精算処理の実行中において払出制御基板からSC基板に

10

20

30

40

50

貸出受領結果応答コマンドを送信する場合には、貸出点数受領結果が 0 x 0 1 : 異常となるよう構成してもよい。

【1347】

遊技機は電源がオフ→オンとなると、第1の期間で遊技機起動中となり、遊技機の起動が完了した後に、SC基板に向けて通し番号0番の遊技機情報通知を送信する。また、SC基板は電源がオフ→オンとなると、第2の期間でSC起動中となり、SC基板の起動が完了した後に、遊技機接続待ちとなる。

【1348】

＜遊技機が先に起動完了した場合＞

遊技機の起動が完了した後に、SC基板に向けて通し番号0番の遊技機情報通知を送信することとなるが、SC基板の起動が完了していない場合には、SC基板は遊技機情報通知などの遊技機からのコマンドを受信することができない。そのような場合にも、遊技機はSC基板に各種コマンドを所定のタイミングで送信し続け（通し番号も0、1、2・・・と加算していく）、SC基板の起動が完了したタイミング以降で、SC基板は遊技機からのコマンドの受信を開始する。また、SC基板の起動が完了したタイミングで、遊技の進行が可能になり、計数ボタンの操作も有効になる。

【1349】

＜SC基板が先に起動完了した場合＞

SC基板の起動が完了しても、遊技機の起動が完了していない場合には、SC基板は遊技機接続待ちとなり、遊技機から遊技機情報通知などのコマンドを受信可能となっている。

【1350】

＜＜遊技機情報通知の優先順位について＞＞

第13実施形態にて前述したように、遊技機からSC基板に遊技機情報通知を送信可能に構成されており、遊技機情報種別として、遊技機性能情報、遊技機設置情報、HC・不正監視情報のいずれかを送信するよう構成されている。また、HC・不正監視情報としては、遊技情報を含む（遊技情報が更新された）HC・不正監視情報と遊技情報を含まないHC・不正監視情報とを有している。これらを含む遊技機情報通知の送信条件（送信タイミング）としては、以下のように構成されている。

（1）遊技情報を含むHC・不正監視情報：遊技機起動完了以降300msの周期で送信

（2）遊技機設置情報：遊技機起動完了以降60秒の周期で送信

（3）遊技機性能情報：遊技機起動完了以降180秒の周期で送信

（4）遊技情報を含まないHC・不正監視情報：遊技機起動完了以降300msの周期で送信

このように、300ms、60秒又は180秒毎にいずれかのコマンドが送信されるため、1のタイミングで複数のコマンドの送信タイミングが重複してしまう場合がある。そのような事態を解決するために、優先順位を設けてもよい。より具体的には、優先順位の高いものから、「（1）遊技情報を含むHC・不正監視情報→（2）遊技機設置情報→（3）遊技機性能情報→（4）遊技情報を含まないHC・不正監視情報」とし、送信タイミングが重複した場合には、優先順位の高いコマンドのみを遊技機情報通知として、遊技機からSC基板に送信するよう構成してもよい。

【1351】

なお、遊技情報の一例としては、左リール、中リール、右リールのいずれかのリールが操作された旨の情報、左リール、中リール、右リールのいずれかのリールが操作された位置に関する情報、左リール、中リール、右リールのいずれかのリールの停止位置に関する情報、停止した図柄組合せの表示結果が正常であるか否かの情報、などとしてもよいし、これらを複数組み合わせた情報としてもよい。

【1352】

本例においては、HC・不正監視情報において遊技情報を有していないよう構成してもよく、そのように構成した場合には、

（1）遊技機設置情報：遊技機起動完了以降60秒の周期で送信

(2) 遊技機性能情報：遊技機起動完了以降180秒の周期で送信

(3) HC・不正監視情報：遊技機起動完了以降300msの周期で送信

の3種類の遊技機情報通知を有することとなり、優先順位は高いものから「(1) 遊技機設置情報→(2) 遊技機性能情報→(3) HC・不正監視情報」となる。

【1353】

なお、送信タイミングが重複した場合において、優先順位の低いコマンドは、次の送信タイミングにて優先順位の高いコマンドの送信タイミングと重複しなかった場合に送信することとなる。なお、次の送信タイミングとは、最も短時間の周期となるタイミングであり、本例では、300ms後となる。

【1354】

具体例としては、「(1) 遊技情報を含むHC・不正監視情報」と「(2) 遊技機設置情報」との送信タイミング(タイミングA)が重複した場合には、当該タイミングAにおいては、「(1) 遊技情報を含むHC・不正監視情報」が送信されることとなり、300ms後(タイミングB)において、「(1) 遊技情報を含むHC・不正監視情報」が送信されない場合には、「(2) 遊技機設置情報」が送信されることとなる。タイミングBにおいても「(1) 遊技情報を含むHC・不正監視情報」が送信される場合には、タイミングBの300ms後(タイミングC)において、「(1) 遊技情報を含むHC・不正監視情報」が送信されない場合には、「(2) 遊技機設置情報」が送信されることとなる。

【1355】

上述した具体例において、タイミングCにて「(2) 遊技機設置情報」が送信された場合には、「(2) 遊技機設置情報」が次回送信されるタイミングとしては、タイミングAの60秒後(構成1とする)としてもよいし、タイミングCの60秒後(構成2とする)としてもよい。なお、当該送信タイミングにおいても、優先順位の高い「(1) 遊技情報を含むHC・不正監視情報」の送信タイミングと重複した場合には、「(1) 遊技情報を含むHC・不正監視情報」が送信されることとなる。

【1356】

なお、前述したタイミングAの60秒後に「(2) 遊技機設置情報」を送信する構成1を採用した場合には、タイミングA(遊技機設置情報の送信タイミングとなったことを契機として)にて遊技機設置情報の送信タイミングである旨を主制御基板の所定の記憶領域または払出制御基板の所定の記憶領域に記憶するよう構成してもよい。構成1とすることにより、処理を簡素化することが可能となる。より具体的には、正常な場合には所定時間間隔毎にコマンドを送信するよう構成し、イレギュラーな事象が発生した場合であっても、正常な場合と同様のタイミングで次のコマンドを送信することができ、所定時間間隔をずれ難くすることができる。

【1357】

また、タイミングCの60秒後に「(2) 遊技機設置情報」を送信する構成2を採用した場合には、タイミングC(実際に遊技機設置情報を送信したことに基づいて)にて遊技機設置情報の送信タイミングである旨を主制御基板の所定の記憶領域または払出制御基板の所定の記憶領域に記憶するよう構成してもよい。構成2とすることにより、正常な場合には所定時間間隔毎にコマンドを送信するよう構成し、イレギュラーな事象が発生した場合においては、その後実際にコマンドを出力した状況に合わせて適切な周期でコマンドを出力することができる。

【1358】

< A：計数通知コマンドと貸出通知コマンドに関するフロー1 >

次に、図169にて、本例における計数通知に関するフローについて詳述する。遊技機に記憶されている総得点は50点となっており、通し番号nとなる、総得点=50の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後、計数ボタンがオフ→オンとなる。その後、計数ボタンのオンが維持されたまま、約20msが経過し、総得点表示装置の表示が50減算され、50→0となる(計数ボタンの操作に基づいて総得点表示装置の表示及び総得点が減算されることを、精算される、精算処理が実行されるなどと称す

10

20

30

40

50

ることがある)。その後、所定のタイミングで貸出ボタンが操作される(オフ→オン→オフ)が、計数ボタンが操作されている(オンのままとなっており、精算が実行されている)ため、得点の貸出は実行されない。その後、遊技機情報通知が送信されてから約100ms後に、計数通し番号mとなる、計数点数=50、計数累積点数=50の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、計数点数である50点を総得点から減算し、総得点が0点となる。なお、総得点表示装置の表示の減算タイミングと記憶している総得点の減算タイミングとを同時としてもよい。当該タイミングは、計数ボタンがオフ→オンとなってから約20ms後、換言すると、計数ボタンの長押しを検出したタイミングとしてもよいし、計数通知の送信タイミングとしてもよいし、貸出通知の受信タイミングとしてもよい。また、得点の精算が実行される場合の総得点の表示の減算は、段階的に実行されるよう構成してもよく、例えば、総得点の表示が50→0となる場合においても、「50→49→48・・・→1→0」や「50→45→40・・・→5→0」のように所定時間毎に所定数ずつ減算されていくように構成してもよい。記憶している総得点の減算タイミング及び/又は総得点表示装置の表示の減算タイミングを、貸出通知の受信タイミングとした場合には、貸出通知を遊技機が受信した、即ち、貸機が正常に計数通知を受信した後に貸出通知を送信している可能性が相対的に高くなるため、計数可能であると確認してから総得点表示装置の記憶している又は表示されている得点を減算するよう構成することができる。

10

【1359】

その後170ms以内に、貸出通し番号pとなる、貸出点数=0の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される(貸出ボタンが有効ではなかったため)。その後、10ms以内に、貸出通し番号pとなる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は0点のままとなっている(総得点表示装置の表示も0点のままとなっている)。なお、上記n、m、pは異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。このように、本構成においては、貸出ボタンが操作された場合においても、得点の貸出が実行されない場合には、貸出通知に含まれる貸出点数は0となり、貸出受領結果応答において正常である旨の情報を出力するよう構成されている。

20

【1360】

その後、計数ボタンはオンのままとなっており、貸出ボタンが再度操作される(オフ→オン→オフ)。この場合には、計数ボタンは操作されたまま(オンのまま)であるが、精算する得点がない(総得点が0である)ため、貸出ボタンは有効となっており、得点の貸出が実行されることとなる。その後、前回の貸出受領結果応答の送信から20ms以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約300ms後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号はn+1となっている。その後、遊技機情報通知が送信されてから約100ms後に、計数通し番号m+1となる、計数点数=0、計数累積点数=50の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信される。

30

【1361】

その後170ms以内に、貸出通し番号p+1となる、貸出点数=50の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms以内に、貸出通し番号p+1となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は0点から50点となる(総得点表示装置の表示も50点となる)。

40

【1362】

< B : 計数通知コマンドと貸出通知コマンドに関するフロー1 >

次に、図169にて、本例における計数通知に関するフローについて詳述する。遊技機に記憶されている総得点は50点となっており、通し番号nとなる、総得点=50の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後、計数ボタンがオフ→オンとなる。その後、計数ボタンのオンが維持されたまま、約20msが経過し、総得点表示装置の表示が50減算され、50→0となる(計数ボタンの操作に基づいて総得点表示装

50

置の表示及び総得点が減算されることを、精算される、精算処理が実行されるなどと称することがある）。その後、所定のタイミングで貸出ボタンが操作される（オフ→オン→オフ）が、計数ボタンが操作されている（オンのままとなっており、精算が実行されている）ため、得点の貸出は実行されない。その後、遊技機情報通知が送信されてから約100ms後に、計数通し番号mとなる、計数点数=50、計数累積点数=50の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、計数点数である50点を総得点から減算し、総得点が0点となる。なお、総得点表示装置の表示の減算タイミングと記憶している総得点の減算タイミングとを同時としてもよい。当該タイミングは、計数ボタンがオフ→オンとなってから約20ms後、換言すると、計数ボタンの長押しを検出したタイミングとしてもよいし、計数通知の送信タイミングとしてもよいし、貸出通知の受信タイミングとしてもよい。

10

【1363】

その後170ms以内に、貸出通し番号pとなる、貸出点数=0の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される（貸出ボタンが有効ではなかったため）。その後、10ms以内に、貸出通し番号pとなる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は0点のままとなっている（総得点表示装置の表示も0点のままとなっている）。なお、上記n、m、pは異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。このように、本構成においては、貸出ボタンが操作された場合においても、得点の貸出が実行されない場合には、貸出通知に含まれる貸出点数は0となり、貸出受領結果応答において正常である旨の情報を出力するよう構成されている。

20

【1364】

なお、同図においては、以下の1又は複数の構成を有するよう構成してもよい。

（1）停止ボタンの操作が受け付けられたことによりリールが停止し、当該停止ボタンの操作が継続している状況にて貸出ボタンの操作が受け付けられた場合には、貸出が実行可能（計数も実行可能としてもよい）

（2）停止ボタンの操作が有効ではな状況で停止ボタンの操作が受け付けられて、新たにリールが停止せず、当該停止ボタンの操作が継続している状況にて貸出ボタンの操作が受け付けられた場合には、貸出が実行可能（計数も実行可能としてもよい）

（3）遊技の進行中（例えば、全リールが一定速度で回転しているとき）に設定キースイッチがオフ→オンとなり、当該設定キースイッチの操作によって設定変更モードや設定確認モードに移行していない状況にて、貸出ボタンの操作が受け付けられた場合には、貸出が実行可能

30

（4）遊技の進行中（例えば、全リールが一定速度で回転しているとき）に設定キースイッチがオフ→オンとなり、当該設定キースイッチの操作によって設定変更モードや設定確認モードに移行していない状況にて、貸出ボタンの操作が受け付けられた場合には、貸出が実行不可能

（5）設定確認モード中にて貸出ボタンの操作が受け付けられた場合には、貸出が実行不可能（計数は可能としても、不能としてもよい）

（6）設定変更モード中にて貸出ボタンの操作が受け付けられた場合には、貸出が実行不可能（計数は可能としても、不能としてもよい）

40

上記のように構成してもよい。また、上記の構成は、図169乃至図171のすべての構成に適用してもよい。

【1365】

その後、計数ボタンはオンのままとなっており、貸出ボタンが再度操作される（オフ→オン→オフ）。この場合には、精算する得点がない（総得点が0である）が、計数ボタンは操作されたまま（オンのまま）であるため、貸出ボタンは無効となっており、得点の貸出が実行されない。その後、前回の貸出受領結果応答の送信から20ms以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約300ms後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号は

50

n + 1となっている。その後、遊技機情報通知が送信されてから約100ms後に、計数通し番号m + 1となる、計数点数 = 0、計数累積点数 = 50の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信される。

【1366】

その後170ms以内に、貸出通し番号p + 1となる、貸出点数 = 0の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms以内に、貸出通し番号p + 1となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は0点のままとなっている（総得点表示装置の表示も0点のままとなる）。

【1367】

図169のように構成した場合において、以下のように構成してもよい。

（1）遊技機は、計数通知の出力タイミングとなった場合に計数通知を出力可能である

（2）精算処理が実行されない場合には、計数点数として0を含む計数通知を出力可能である

（3）精算処理が実行される場合には、計数点数として0以外の値を含む計数通知を出力可能である

（4）持ち点（総得点）がある場合には、計数ボタンの操作に基づいて計数点数として0以外の値を含む計数通知を出力可能である

（5）計数点数として0以外の値を含む計数通知が出力された後、貸出点数として0以外の値を含む貸出通知を受信した場合には、得点の貸出が実行されず貸出点数が総得点に加算されない。

（6）計数点数として0を含む計数通知が出力された後、貸出点数として0以外の値を含む貸出通知を受信した場合には、得点の貸出が実行され貸出点数が総得点に加算される。このように構成することにより、計数ボタンの長押しが実行されている場合であっても、精算すべき得点がなくなった場合には得点の貸出が実行できることとなる。なお、再度精算処理を実行する場合には、計数ボタンをオフにした後に再度長押し操作をする必要がある。

【1368】

< C : 計数通知コマンドと貸出通知コマンドに関するフロー2 >

次に、図170にて、本例における計数通知に関するフローについて詳述する。遊技機に記憶されている総得点は50点となっており、通し番号nとなる、総得点 = 50の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後、計数ボタンがオフ→オンとなる。その後、計数ボタンのオンが維持されたまま、約20msが経過し、総得点表示装置の表示が50減算され、50→0となる（計数ボタンの操作に基づいて総得点表示装置の表示及び総得点が減算されることを、精算される、精算処理が実行されるなどと称することがある）。その後、所定のタイミングで貸出ボタンが操作される（オフ→オン→オフ）が、計数ボタンが操作されている（オンのままとなっており、精算が実行されている）ため、得点の貸出は実行されない。その後、遊技機情報通知が送信されてから約100ms後に、計数通し番号mとなる、計数点数 = 50、計数累積点数 = 50の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、計数点数である50点を総得点から減算し、総得点が0点となる。なお、総得点表示装置の表示の減算タイミングと記憶している総得点の減算タイミングとを同時としてもよい。当該タイミングは、計数ボタンがオフ→オンとなってから約20ms後、換言すると、計数ボタンの長押しを検出したタイミングとしてもよいし、計数通知の送信タイミングとしてもよいし、貸出通知の受信タイミングとしてもよい。

【1369】

その後170ms以内に、貸出通し番号pとなる、貸出点数 = 50の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される（貸出ボタンが有効ではない）。その後、10ms以内に、貸出通し番号pとなる、貸出点数受領結果が異常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は0点のままとなっている（総得点表示装置

10

20

30

40

50

の表示も0点のままとなっている)。なお、上記 n 、 m 、 p は異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。このように、本構成においては、貸出ボタンが操作された場合において、得点の貸出が実行されない場合には、貸出通知に含まれる貸出点数は50となり、貸出受領結果応答において異常である旨の情報を出力するよう構成されている。

【1370】

その後、計数ボタンはオンのままとなっており、貸出ボタンが再度操作される（オフ→オン→オフ）。この場合には、計数ボタンは操作されたまま（オンのまま）であるが、精算する得点がない（総得点が0である）ため、貸出ボタンは有効となっており、得点の貸出が実行されることとなる。その後、前回の貸出受領結果応答の送信から20ms以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約300ms後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号は $n+1$ となっている。その後、遊技機情報通知が送信されてから約100ms後に、計数通し番号 $m+1$ となる、計数点数=0、計数累積点数=50の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信される。

【1371】

その後170ms以内に、貸出通し番号 $p+1$ となる、貸出点数=50の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms以内に、貸出通し番号 $p+1$ となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は0点から50点となる（総得点表示装置の表示も50点となる）。

【1372】

< D : 計数通知コマンドと貸出通知コマンドに関するフロー2 >

次に、図170にて、本例における計数通知に関するフローについて詳述する。遊技機に記憶されている総得点は50点となっており、通し番号 n となる、総得点=50の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後、計数ボタンがオフ→オンとなる。その後、計数ボタンのオンが維持されたまま、約20msが経過し、総得点表示装置の表示が50減算され、50→0となる（計数ボタンの操作に基づいて総得点表示装置の表示及び総得点が減算されることを、精算される、精算処理が実行されるなどと称することがある）。その後、所定のタイミングで貸出ボタンが操作される（オフ→オン→オフ）が、計数ボタンが操作されている（オンのままとなっており、精算が実行されている）ため、得点の貸出は実行されない。その後、遊技機情報通知が送信されてから約100ms後に、計数通し番号 m となる、計数点数=50、計数累積点数=50の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、計数点数である50点を総得点から減算し、総得点が0点となる。なお、総得点表示装置の表示の減算タイミングと記憶している総得点の減算タイミングとを同時としてもよい。当該タイミングは、計数ボタンがオフ→オンとなってから約20ms後、換言すると、計数ボタンの長押しを検出したタイミングとしてもよいし、計数通知の送信タイミングとしてもよいし、貸出通知の受信タイミングとしてもよい。

【1373】

その後170ms以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数=50の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される（貸出ボタンが有効ではない）。その後、10ms以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数受領結果が異常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は0点のままとなっている（総得点表示装置の表示も0点のままとなっている）。なお、上記 n 、 m 、 p は異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。このように、本構成においては、貸出ボタンが操作された場合において、得点の貸出が実行されない場合には、貸出通知に含まれる貸出点数は50となり、貸出受領結果応答において異常である旨の情報を出力するよう構成されている。

【1374】

その後、計数ボタンはオンのままとなっており、貸出ボタンが再度操作される（オフ→オン→オフ）。この場合には、精算する得点がない（総得点が0である）が、計数ボタンは操作されたまま（オンのまま）であるため、貸出ボタンは無効となっており、得点の貸出

10

20

30

40

50

が実行されない。その後、前回の貸出受領結果応答の送信から20ms以上経過したタイミングであり、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから約300ms後に、再度遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。当該遊技機情報通知における通し番号は $n+1$ となっている。その後、遊技機情報通知が送信されてから約100ms後に、計数通し番号 $m+1$ となる、計数点数=0、計数累積点数=50の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信される。

【1375】

その後170ms以内に、貸出通し番号 $p+1$ となる、貸出点数=0の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、10ms以内に、貸出通し番号 $p+1$ となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は0点のままとなっている（総得点表示装置の表示も0点のままとなる）。

【1376】

< E : 計数通知コマンドと貸出通知コマンドに関するフロー3 >

次に、図171にて、本例における計数通知に関するフローについて詳述する。遊技機に記憶されている総得点は50点となっており、通し番号 n となる、総得点=50の情報を含む遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、その後、計数ボタンがオフ→オンとなる。その後、計数ボタンのオンが維持されたまま、約20msが経過し、総得点表示装置の表示が50減算され、50→0となる（計数ボタンの操作に基づいて総得点表示装置の表示及び総得点が減算されることを、精算される、精算処理が実行されるなどと称することがある）。その後、所定のタイミングで貸出ボタンが操作される（オフ→オン→オフ）が、計数ボタンが操作されている（オンのままとなっており、精算が実行されている）ため、得点の貸出は実行されない。その後、遊技機情報通知が送信されてから約100ms後に、計数通し番号 m となる、計数点数=50、計数累積点数=50の情報を含む計数通知が遊技機側から貸機側に送信され、計数点数である50点を総得点から減算し、総得点が0点となる。なお、総得点表示装置の表示の減算タイミングと記憶している総得点の減算タイミングとを同時としてもよい。当該タイミングは、計数ボタンがオフ→オンとなってから約20ms後、換言すると、計数ボタンの長押しを検出したタイミングとしてもよいし、計数通知の送信タイミングとしてもよいし、貸出通知の受信タイミングとしてもよい。

【1377】

その後170ms以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数=50の情報を含む貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される（貸出ボタンが有効ではない）。その後、10ms以内に、貸出通し番号 p となる、貸出点数受領結果が正常である情報を含む貸出受領結果応答が遊技機側から貸機側に送信され、総得点は0点から50点になる（総得点表示装置の表示も0点から50点になる）。なお、上記 n 、 m 、 p は異なる数値であってもよいし、同一の数値であってもよい。このように、本構成においては、計数ボタンを操作して精算処理が実行されていても、貸出ボタンを操作することによって得点の貸出ができるよう構成されている。この場合、総得点表示装置における総得点の表示としては、精算処理が実行されて50→0となった後に、貸出に係る得点が加算されて0→50となるよう構成してもよいし、精算処理の実行途中においても貸出通知を受信したことに基づいて得点の加算が実行され得るよう構成してもよい（例えば、「50→49→・・・→30→31→30」のように減算と加算とが実行されて最終的に50になる）。

【1378】

なお、本例に係る計数通知に含まれる計数累積点数は、電源をオフ→オンにすることでクリアされる、換言すると、電源オンから現在までの計数された得点の総数が計数累積点数になるよう構成してもよい。即ち、精算処理が1回実行された（総得点が100→50で精算処理を終了した場合や、総得点500→450→400→350で精算処理を終了した場合）場合にも計数累積点数は次の精算処理に引き継ぐこととなる。換言すると、ある遊技者が精算処理を実行して遊技を終了する場合であっても、前の遊技者が精算処理に

10

20

30

40

50

よって精算した値に対して累積した値を送信することとなる。このようにすることによって、1営業日における、遊技機側と貸機側とで精算された得点の累積数を互いに監視することが可能となる。また、1回の計数ボタンの長押し操作によって計数された得点の総数が計数累積点数となるよう構成してもよく、精算処理が1回実行された場合には、計数累積点数が50→100→150→200となり、計数を終了すると計数累積点数が0になるよう構成してもよい。

【1379】

＜遊技機とSC基板との通信が遮断された場合＞

次に、図172は、遊技機と貸機（SC基板としてもよい）との通信が遮断された場合（例えば、通信線が断線した場合）の作用の一例を図示している。まず、遊技機に記憶されている総得点は1000点となっており、通し番号nとなる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。その後、計数通し番号mとなる、計数通知が遊技機側から貸機側に送信される。その後、貸出通し番号pとなる、貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、貸出通し番号pとなる、貸出点数受領結果が正常である旨の情報を含む貸出受領結果応答が、遊技機側から貸機側に送信される。その後、通し番号n+1となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。

10

【1380】

その後、遊技機と貸機との通信が遮断され（例えば、通信線が断線する）、遊技機側で遊技が停止すると共に計数ボタンの操作が無効になる。遊技が停止とは、新たに遊技が実行されないことであり、例えば、スタートレバーの操作が無効となる、ベット操作が無効となるなどである。また、計数ボタンがオンである状態で、遊技機と貸機との通信が遮断された場合にも計数ボタンの操作は無効となり、精算は実行されなくなる。また、貸機においても遊技機との通信が不可能な状態となる。具体例としては、貸出ボタンが無効になる。

20

【1381】

その後、計数通し番号m+1となる、計数通知が遊技機側から貸機側に出力されるが貸機は受領できない。計数ボタンは無効であるため、計数ボタンが操作されているか否かに拘わらず、計数点数は0となる。その後、通し番号n+2となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に出力されるが貸機は受領できない。その後、計数通し番号m+2となる、計数通知が遊技機側から貸機側に出力されるが貸機は受領できない。

【1382】

その後、遊技機と貸機との通信が復旧し、遊技機側で遊技の進行が可能となると共に計数ボタンの操作が有効になる。その後、通し番号n+3となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。その後、計数通し番号m+3となる、計数通知が遊技機側から貸機側に送信される。計数ボタンは操作されていないため、計数点数は0となっている。

30

【1383】

その後、貸出通知が貸機側から遊技機側に送信されることとなるが、通信が遮断されていたため、貸出通し番号は0となっている。このように、本例においては、通信復旧後は貸機側から遊技機側に貸出通し番号0番の貸出通知が送信される。この場合、遊技機側では、前回貸機側から受領した正常な貸出通し番号であるpを記憶していると共に、次の貸出通し番号はp+1であるべきである情報も記憶している。即ち、貸機側から受領した貸出通し番号と貸機側から受領した貸出通し番号に対して1加算した情報とのいずれもを記憶している（遊技機（主制御基板又は払出制御基板）が有するRAM領域の中にそれぞれの貸出通し番号を記憶する記憶領域を別個で有する）。このように構成し、遊技機は、貸機から貸出通し番号に対して1加算した情報とは異なる情報を受領した場合には、貸出点数受領結果が異常である旨の情報と前回正常に貸機側から受領した貸出通し番号を貸機側に送信するよう構成されている。

40

【1384】

図の説明に戻ると、貸出通し番号としてp+1を受領すべき状況にて、0番の貸出通し番号である貸出通知を受領したため、遊技機は貸機側に、貸出通し番号がpであり、貸出点数受領結果が異常である旨の情報を含む貸出受領結果応答を送信する。

50

【1385】

その後、通し番号 $n + 4$ となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。その後、計数通し番号 $m + 4$ となる、計数通知が遊技機側から貸機側に送信される。その後、貸出通し番号 $p + 1$ となる、貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。このように、貸機は前回遊技機側から受領した貸出受領結果応答に含まれる貸出通し番号として p を受領しているため、前回の貸出通し番号としては p が正しい番号であると判断し、次の貸出通し番号として p に 1 加算した $p + 1$ である貸出通知を遊技機側に送信するよう構成されている。その後、遊技機は貸機側に、貸出通し番号が $p + 1$ であり、貸出点数受領結果が正常である旨の情報を含む貸出受領結果応答を送信する。

【1386】

＜精算中に通信異常が発生した場合＞

次に、図 173 は、精算処理の実行中に遊技機と貸機（SC 基板としてもよい）との通信異常が発生した場合の作用の一例を図示している。まず、計数ボタンの操作が受け付けられる（例えば、計数ボタンが長押しされる）。その後、遊技機に記憶されている総得点は 1000 点となっており、貸機の有する貸機得点（貸出可能な得点）は 100 点となっており、通し番号 n となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。その後、計数通し番号 m となる、計数点数が 50 点、計数累積点数が 50 点である計数通知が遊技機側から貸機側に送信される。遊技機に記憶されている総得点は 950 点、貸機に記憶されている貸機得点は 150 点となる。その後、貸出通し番号 p となる、貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、貸出通し番号 p となる、貸出点数受領結果が正常である旨の情報を含む貸出受領結果応答が、遊技機側から貸機側に送信される。その後、通し番号 $n + 1$ となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。

【1387】

その後、計数通し番号 $m + 1$ となる、計数点数が 50 点、計数累積点数が 100 点である計数通知が遊技機側から貸機側に出力されるが、通信異常が発生して貸機は受領できない。遊技機に記憶されている総得点は 900 点となるが、貸機に記憶されている貸機得点は 150 点のままとなる。その後、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから 300 ms 後に、通し番号 $n + 2$ となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に出力されるが、通信異常が発生して貸機は受領できない。ここで、貸機は通信異常が発生していることを検出し、その後 300 ms 以内に遊技機との通信が不可能な状態となり、遊技機側も計数ボタンが無効になると共に遊技を停止する。その後、計数通し番号 $m + 2$ となる、計数点数が 0 点、計数累積点数が 100 点である計数通知が遊技機側から貸機側に出力されるが、通信異常が発生して貸機は受領できない。このように、遊技停止となった以降に遊技機側から出力される計数通知においては、計数通し番号は更新される（加算される）が、計数点数は 0 となる。その後、貸機はエラーの復旧待ち状態となり、エラーから復旧するまでは遊技機との通信が不可能となる。

【1388】

＜貸出中に通信異常が発生した場合＞

次に、図 174 は、貸出処理の実行中に遊技機と貸機（SC 基板としてもよい）との通信異常が発生した場合の作用の一例を図示している。まず、貸出ボタンの操作が受け付けられる（例えば、貸出ボタンがオフ→オン→オフとなる）。その後、遊技機に記憶されている総得点は 1000 点となっており、通し番号 n となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。その後、計数通し番号 m となる計数通知が遊技機側から貸機側に送信される。その後、貸出通し番号 p となる、貸出点数が 50 点である貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。その後、貸出通し番号 p となる、貸出点数受領結果が正常である旨の情報を含む貸出受領結果応答が、遊技機側から貸機側に出力されるが、通信異常が発生して貸機は受領できない。遊技機に記憶されている総得点は 1050 点となる。貸機は遊技機からの貸出受領結果応答を受信しないため、貸出未完了と判断する（または、貸出が完了したと判断しない）。

【1389】

その後、通し番号 $n + 1$ となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信され、通信異常は解消し、貸機が遊技機情報通知を受信する。

【1390】

その後、計数通し番号 $m + 1$ となる計数通知が遊技機側から貸機側に出力される。その後、貸出通し番号 p となる、貸出点数が 50 点である貸出通知が貸機側から遊技機側に送信される。貸機は貸出受領結果応答を受領しておらず、前回の貸出通知が届いているかが不明であるため、前回と同一の貸出通し番号となる貸出通知を再送する。その後、貸出通し番号 p となる、貸出点数受領結果が異常である旨の情報を含む貸出受領結果応答が、遊技機側から貸機側に送信される。遊技機側では、前回受領した貸出通知と貸出通し番号が連続していない ($p + 1$ でない) ため、貸出点数受領結果が異常である貸出受領結果応答を送信する。貸機は、前回送信した貸出通知と受領した貸出通し番号が一致したため貸出を完了する (貸出が完了したと判断する)。

10

【1391】

その後、通し番号 $n + 2$ となる遊技機情報通知が遊技機側から貸機側に送信される。

【1392】

<<通し番号更新処理の構成>>

図175は、本例に適用可能な、通し番号更新処理の構成である。同図においては、遊技機 (例えば、払出制御基板) から貸機 (例えば、SC基板) に所定のコマンドを送信する際に使用される通し番号を更新する処理である。所定のコマンドとは、例えば、遊技機情報通知コマンドとして、遊技機性能情報、遊技機設置情報、HC・不正監視情報を送信する際に使用される通し番号である。なお、後述するパターン1とパターン2とのいずれの場合においても、通し番号カウンタ値の最大値は255であり、カウンタ値が255の場合に1加算するとカウンタ値が0となるよう構成されている。

20

【1393】

<パターン1>

まず、パターン1について詳述する。通し番号更新処理が実行されると、まず、ステップ5001で、遊技機は、通し番号カウンタのカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ5003で、遊技機は、通し番号カウンタ値が0となったか否かを判定する。ステップ5003でYesの場合、ステップ5005で、遊技機は、通し番号カウンタのカウンタ値に1を加算し、ステップ5007に移行する。他方、ステップ5003でNoの場合には、ステップ5005の処理を実行せずにステップ5007に移行する。次に、ステップ5007で、遊技機は、現在の通し番号カウンタ値を記憶し、次の処理に移行する。

30

【1394】

<パターン2>

次に、パターン2について詳述する。通し番号更新処理が実行されると、まず、ステップ5002で、遊技機は、通し番号カウンタ値が最大値 (本例では、255) であるか否かを判定する。ステップ5002でYesの場合、ステップ5004で、遊技機は、通し番号カウンタのカウンタ値に1を加算し、ステップ5006に移行する。他方、ステップ5002でNoの場合には、ステップ5004の処理を実行せずにステップ5006に移行する。次に、ステップ5006で、遊技機は、通し番号カウンタのカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ5008で、遊技機は、現在の通し番号カウンタ値を記憶し、次の処理に移行する。

40

【1395】

<遊技機と貸機との通信に関する変更例>

本例に係るメダルレスの回胴式遊技機における、遊技機と貸機との通信に関する構成として以下のように構成してもよい。

【1396】

<構成1>

貸機から遊技機に送信する貸出通知に、貸出通し番号と貸出点数に加えて、前回受領した計数通知が正常であるか否かに関する情報である計数点数受領結果を含めるよう構成して

50

もよい。このように構成することにより、遊技機と貸機とで送受信するコマンドを増加させることなく、貸出通知と計数通知との双方において受領結果が正常であるか否かの情報を送受信することができ、データ容量を削減（コマンドの送受信回数を削減）しながらコマンドの送受信に関する不具合を減少させることができる。

【1397】

また、そのように構成した場合においては、遊技機は、計数点数受領結果として正常である旨の情報を受信した場合には、計数が成立したと判断し、当該受領タイミングにて総得点表示装置から計数点数（遊技機が送信した計数点数）を減算する（総得点表示装置に記憶されている総得点から減算する及び／又は総得点表示装置に表示されている総得点の表示から減算する）よう構成してもよい。また、貸機側においては、計数点数受領結果として正常である旨の情報を送信した場合には、計数が成立したと判断し、計数点数（遊技機から受信した計数点数）を貸出可能な得点（貸機得点と称することがある）に加算するよう構成してもよい。

10

【1398】

また、上記構成1のように構成した場合には、以下のように作用するよう構成してもよい。

（1）貸機が遊技機側から計数通知を受信する→貸機が遊技機側に計数点数受領結果として正常である旨の情報を含む貸出通知を送信する→当該送信直後に遊技機への電源供給が遮断される→遊技機が貸機側からの計数点数受領結果として正常である旨の情報を含む貸出通知を受信して、所定の記憶領域に記憶する→遊技機が電源断を検出し電源断時処理を実行開始する→遊技機が電源断時処理の実行を終了する

20

（2）貸機が遊技機側から計数通知を受信する→貸機が遊技機側に計数点数受領結果として正常である旨の情報を含む貸出通知を送信する→当該送信直後に遊技機への電源供給が遮断される→遊技機が電源断を検出し電源断時処理を実行開始する→遊技機が貸機側からの計数点数受領結果として正常である旨の情報を含む貸出通知を受信して、所定の記憶領域に記憶する→遊技機が電源断時処理の実行を終了する

上記のように、貸機が遊技機側に計数点数受領結果として正常である旨の情報を含む貸出通知を送信した直後に遊技機への電源の供給が遮断された場合においても、遊技機は電源断時処理の実行が終了するまでに、遊技機は、貸機側からの計数点数受領結果として正常である旨の情報を含む貸出通知を受信して、所定の記憶領域に記憶することができるよう構成してもよい。なお、本例においては、遊技機側の電源断時処理においては、遊技機が電源断を検出してから、遊技機側のCPU（主制御基板のCPU又は払出制御基板のCPU）による制御が不能となる（CPUにリセット信号がはいる）まで、又は、遊技機が電源断を検出してから、遊技機が貸機側からの各種通知を記憶領域に記憶することが不可能となる期間までは、貸機側からの各種通知を受信可能とするが、当該期間においては貸機側への新たな通知は行わないようにしてもよい。なお、当該構成は本例におけるすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

30

【1399】

＜構成2＞

貸機から遊技機に送信する貸出通知に、貸出通し番号と貸出点数に加えて、貸機が受領した計数通知の計数通し番号を含めるよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技機が送信した計数通し番号とその後受信した計数通し番号とを比較することで、計数通知が正常に送信できたかを確認することができるため、遊技機と貸機とで送受信するコマンドを増加させることなく、貸出通知と計数通知との双方において受領結果が正常であるか否かの情報を送受信することができ、データ容量を削減（コマンドの送受信回数を削減）しながらコマンドの送受信に関する不具合を減少させることができる。

40

【1400】

＜構成3＞

以下のように構成してもよい。

（1）遊技機は、計数通知の出力タイミングとなった場合に計数通知を出力可能である

（2）精算処理が実行されない場合には、計数点数として0を含む計数通知を出力可能で

50

ある

(3) 精算処理が実行される場合には、計数点数として0以外の値を含む計数通知を出力可能である

(4) 持ち点(総得点)がある場合には、計数ボタンの操作に基づいて計数点数として0以外の値を含む計数通知を出力可能である

(5) 計数点数として0を含む計数通知が出力された後、貸出点数として0以外の値を含む貸出通知を受信した場合には、正常である旨の貸出点数受領結果を出力可能である。

(6) 計数点数として0以外の値を含む計数通知が出力された後、貸出点数として0以外の値を含む貸出通知を受信した場合には、異常である旨の貸出点数受領結果を出力可能である。

上記のように構成することにより、計数しているときに、貸出されてしまい、持ち点の増加と減少が混在してしまう状況をなくすことにより、処理をスムーズに行うことが可能となる。

【1401】

<構成4>

貸機が遊技機側から受信した計数通知が異常であると判定したとき(例えば、チェックサムが異常なとき、通し番号が連続していないとき)には、貸機は貸出通知を送信しないよう構成してもよい。このように構成することで、遊技機側は計数通知の送信後に貸出通知を受信しなかった場合には、送信した計数通知の送受信に異常があったことを把握することができる。

【1402】

<計数ボタンと返却ボタンとの構成>

本例における計数ボタンと返却ボタンとの構成として、以下のように構成してもよい。

【1403】

<構成1>

1点がベットされており、総得点が50点である状況において、計数ボタンを操作した(計数ボタンの操作を受け付けた)場合、ベットされている1点と総得点である50点とを合計した51点が精算されるよう構成してもよい。なお、精算されるとは、貸機に得点が移行することである。

【1404】

<構成2>

1点がベットされており、総得点が50点である状況において、計数ボタンを操作した(計数ボタンの操作を受け付けた)場合、総得点である50点のみが精算され、ベットされている1点は精算されないよう構成してもよい。そのように構成した場合において、返却ボタンを操作することでベットされている1点が総得点に移行するよう構成してもよい。

また、そのように構成した場合には、1点がベットされており、総得点が50点である状況において、計数ボタンを操作した(計数ボタンの操作を受け付けた)場合、総得点である50点のみが精算され、ベットされている1点は精算されず、「得点がベットされています」との音声を出力(主制御基板にて出力してもよいし、払出制御基板にて出力してもよいし、副制御基板にて出力してもよい)する。

また、得点がベットされておらず、総得点が50点である状況において、計数ボタンを操作した(計数ボタンの操作を受け付けた)場合、総得点である50点が精算され、「精算しました」との音声を出力(主制御基板にて出力してもよいし、払出制御基板にて出力してもよいし、副制御基板にて出力してもよい)する。即ち、得点がベットされている場合とベットされていない場合とで精算後の音声を相違させてもよい。

なお、「得点がベットされています」の音声と「精算しました」の音声との音量を相違させてもよい。

【1405】

<計数ボタンの構成>

停止することで得点の払出が発生する図柄組合せが停止した場合として、小役に当選し、

10

20

30

40

50

小役に係る図柄組合せ（例えば、ベル図柄）が停止表示して10点の払出が実行されている状況において、計数ボタンの操作を受け付けた（例えば、長押しを受け付けたなど、精算処理に関する操作が実行された）場合においては、（1）得点の払出（または、払出表示）が終了した後に得点の精算処理（または、精算表示）を実行する、（2）計数ボタンの操作を受け付けたタイミングで精算処理（精算表示）を実行する、（3）精算処理を実行しない、のように構成してもよい。また、精算処理を実行する場合には、ベルに係る10点を含めて精算するよう構成してもよいし、ベルに係る10点を含めずに精算処理を実行するよう構成してもよい。

【1406】

また、再遊技役に当選し、再遊技に係る図柄組合せが停止して自動ベットが実行されている状況において、計数ボタンの操作を受け付けた（例えば、長押しを受け付けたなど、精算処理に関する操作が実行された）場合においては、（1）自動ベットが終了した後に得点の精算処理（または、精算表示）を実行する、（2）計数ボタンの操作を受け付けたタイミングで精算処理（精算表示）を実行する、（3）精算処理を実行しない、のように構成してもよい。また、精算処理を実行する場合には、自動ベットされたベット数は維持されたまま、総得点を精算することとなる。

【1407】

前述したように、本例においては、HC・不正監視情報において遊技情報を有していないよう構成してもよく、そのように構成した場合には、

（1）遊技機設置情報：遊技機起動完了以降60秒の周期で送信

（2）遊技機性能情報：遊技機起動完了以降180秒の周期で送信

（3）HC・不正監視情報：遊技機起動完了以降300msの周期で送信

の3種類の遊技機情報通知を有することとなり、優先順位は高いものから「（1）遊技機設置情報→（2）遊技機性能情報→（3）HC・不正監視情報」となる。

【1408】

このように構成した場合における、本例に適用可能な遊技機情報通知に関する処理である遊技機情報通知制御処理の構成を図176と図177にて詳述する。

【1409】

＜遊技情報通知制御処理の構成1＞

まず、図176にて、本例に適用可能な遊技機情報通知制御処理の構成を詳述する。なお、同図における処理は、主制御基板における割込み処理として実行される処理である。まず、ステップ6002で、遊技機は、遊技機情報通知の生成タイミングに到達したか否かを判定する。本例においては、遊技機情報通知の生成タイミングは300ms毎に到達するよう構成されている。より具体的には、遊技機情報通知として、HC・不正監視情報、遊技機設置情報、遊技機性能情報の3種類の情報を生成及び送信可能に構成されており、生成及び送信タイミングとしては、前述したように、HC・不正監視情報は300ms毎、遊技機設置情報は60秒（60000ms）毎、遊技機性能情報は180秒（180000ms）毎に送信されるよう構成されていることから、最も短時間の周期であるHC・不正監視情報の送信周期の300msを遊技機情報通知生成タイミングとしている。なお、遊技機設置情報の送信周期と遊技機性能情報の送信周期とは、最も短時間の周期であるHC・不正監視情報の周期の倍数（遊技機情報通知生成周期の倍数）となっており、このように構成することにより、最も短時間の周期である300ms毎にどの遊技機情報通知を生成及び送信するかを決定すればよいこととなり、遊技機情報通知に関する処理を簡便にすることができる。

【1410】

また、本例においては、HC・不正監視情報は300ms毎、遊技機設置情報は60秒（60000ms）毎、遊技機性能情報は180秒（180000ms）となっており、即ち、遊技機設置情報の送信周期はHC・不正監視情報の送信周期の200倍、遊技機性能情報の送信周期はHC・不正監視情報の送信周期の600倍の時間値となっている。このように、遊技機情報通知を複数種類設け、遊技機情報通知のすべての送信周期の時間値を

10

20

30

40

50

、遊技機情報通知の中で最も送信周期が短時間となる時間値の整数倍となるよう構成することにより、遊技機情報通知の中で最も送信周期が短時間となる時間値である300ms毎にその後遊技機情報通知を送信するかを決定することで適切な遊技機情報通知を送信可能に構成することができ、プログラムに要するデータ容量を削減することができる。また、300msという一定の周期で遊技機外部に遊技機情報通知を出力可能であるため、貸機は当該300ms間隔で遊技機からのコマンドを受信することができることとなり、コマンドを受信できなかった場合に通信異常の可能性があることを把握することができる。

【1411】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ6002でYesの場合、ステップ6004で、遊技機は、HC・不正監視情報を生成する。次に、ステップ6006で、遊技機は、遊技機設置情報生成タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ6006でYesの場合、ステップ6008で、ステップ6002にて生成したHC・不正監視情報を破棄する。次に、ステップ6010で、遊技機は、遊技機設置情報を生成する。次に、ステップ6012で、遊技機は、生成した遊技機設置情報をセットし、次の処理に移行する。このように、遊技機情報通知として遊技機設置情報が最も優先順位が高いため、遊技機設置情報の送信タイミングとなった場合には、HC・不正監視情報を破棄して遊技機設置情報を送信するよう構成されている。

【1412】

また、ステップ6006でNoの場合、ステップ6014で、遊技機は、遊技機性能情報生成タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ6014でYesの場合、ステップ6016で、遊技機は、ステップ6002にて生成したHC・不正監視情報を破棄する。次に、ステップ6018で、遊技機は、遊技機性能情報を生成する。次に、ステップ6020で、遊技機は、生成した遊技機性能情報をセットし、次の処理に移行する。このように、遊技機情報通知として遊技機性能情報は遊技機設置情報の次に優先順位が高いため、遊技機設置情報の送信タイミングではなく遊技機性能情報の送信タイミングとなった場合には、HC・不正監視情報を破棄して遊技機性能情報を送信するよう構成されている。

【1413】

また、ステップ6014でNoの場合、ステップ6022で、遊技機は、遅延している遊技機性能情報がないか否かを判定する。遊技機性能情報の送信タイミングでありステップ6006でYesとなった場合には、遊技機設置情報が送信されるため、遊技機性能情報の送信は遅延し、次の遊技機情報通知の送信タイミング(300ms後)以降に送信されることとなる。ステップ6022でYesの場合、ステップ6024で、遊技機は、ステップ6002にて生成したHC・不正監視情報を破棄し、次の処理に移行する。なお、ステップ6022でNoの場合には、ステップ6016に移行する。また、ステップ6002でNoの場合には、次の処理に移行する。

【1414】

このように、同図においては、300ms毎にHC・不正監視情報を生成し、HC・不正監視情報よりも優先順位が高いコマンドの送信タイミングであった場合には、生成したHC・不正監視情報を破棄するよう構成されている。即ち、遊技機情報通知の送信タイミング毎にHC・不正監視情報を生成し、送信できない場合(より優先順位が高い遊技機情報通知を送信する場合)には、生成したHC・不正監視情報を破棄するよう構成されている。また、遊技機性能情報に関しても生成しておいて、送信しない場合には破棄するよう構成してもよい。そのように構成した場合における作用としては、以下のように構成してもよい。

【1415】

<作用1>

(1) 所定のエラーとしてドア開放エラーが発生している状況(ドア開放エラー)にて、HC・不正監視情報と遊技機性能情報(遊技機設置情報でもよい)の送信タイミングとなったため、ドア開放エラーが発生している旨の情報を含むHC・不正監視情報を生成したが、遊技機性能情報が送信されるため、当該生成したHC・不正監視情報を破棄する。

(2) その100ms後にドア開放エラーが解消される

(3) (1)のタイミングから300ms後のタイミングにて、(1)で送信できなかったHC・不正監視情報の送信タイミングとなったため、HC・不正監視情報を新たに生成(ドア開放エラーが発生している旨の情報を含まない)して送信する。このように構成することにより、最新の状況に合わせた情報を出力することができる。

【1416】

なお、図176の変形例として、HC・不正監視情報、遊技機性能情報、遊技機設置情報のいずれにおいても、送信タイミング(送信されるべきタイミング)となった場合には情報を生成し、生成した情報よりも優先順位が高い情報を送信するために送信できなかった場合には、当該送信できなかった情報を破棄せずに記憶しておき、以降の送信可能なタイミング(300ms毎のタイミング)にて送信するよう構成してもよい。そのように構成した場合における作用としては、以下のように構成してもよい。

【1417】

<作用2>

(1) 所定のエラーとしてドア開放エラーが発生している状況にて、HC・不正監視情報と遊技機性能情報(遊技機設置情報でもよい)の送信タイミングとなったため、ドア開放エラーが発生している旨の情報を含むHC・不正監視情報を生成したが、遊技機性能情報が送信されるため、当該生成したHC・不正監視情報を記憶する。

(2) その100ms後にドア開放エラーが解消される

(3) (1)のタイミングから300ms後のタイミングにて、(1)で記憶したドア開放エラーが発生している旨の情報を含むHC・不正監視情報を送信する。また、(3)のタイミングでは、HC・不正監視情報を新たに生成しなくともよいし、新たに生成してもよいし、新たに生成した場合には当該HC・不正監視情報を記憶しておいてもよいし破棄してもよい。このように構成することにより、送信すべきタイミングであったときに情報を送信することができなかった場合(例えば、優先順位が高い情報を送信したことにより送信することができなかった場合)であっても、実際に送信するタイミングにて、送信すべきタイミングであったときの状況に応じた情報を送信することが可能となり、送信タイミングが遅れたことにより情報の内容が相違してしまう事態を防ぐことができる。

【1418】

<遊技情報通知制御処理の構成2>

次に、図177にて、本例に適用可能な遊技機情報通知制御処理の構成を詳述する。なお、同図における処理は、主制御基板における割込み処理として実行される処理である。まず、ステップ6026で、遊技機は、遊技機情報通知の生成タイミングに到達したか否かを判定する。本例においては、図176と同様に、遊技機情報通知の生成タイミングは300msに到達するよう構成されている。ステップ6026でYesの場合、ステップ6028で、遊技機は、遊技機設置情報生成タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ6028でYesの場合、ステップ6030で、遊技機は、遊技機性能情報生成タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ6030でYesの場合、ステップ6032で、遊技機は、遊技機性能情報よりも優先順位が高い遊技機設置情報の送信タイミングであるため、性能情報遅延フラグ(当該フラグがオンになった以降の遊技機情報通知の送信タイミングにて遊技機性能情報が送信されることとなるフラグ)をオンにし、ステップ6034に移行する。ステップ6030でNoの場合には、ステップ6032を実行せずにステップ6034に移行する。

【1419】

次に、ステップ6034で、遊技機は、遊技機設置情報を生成する。次に、ステップ6036で、遊技機は、生成した遊技機設置情報をセットし、次の処理に移行する。

【1420】

また、ステップ6028でNoの場合、ステップ6038で、遊技機は、遊技機性能情報生成タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ6038でYesの場合、ステップ6040で、遊技機は、遊技機性能情報を生成する。次に、ステップ6042で、遊技

10

20

30

40

50

機は、生成した遊技機性能情報をセットし、次の処理に移行する。

【1421】

また、ステップ6038でNoの場合、ステップ6044で、遊技機は、性能情報遅延フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ6044でNoの場合には、ステップ6046で、性能情報遅延フラグをオフにしてステップ6040に移行する。即ち、遅延していた遊技機性能情報を生成して送信する。他方、ステップ6046でYesの場合、ステップ6048で、遊技機は、HC・不正監視情報を生成する。次に、ステップ6049で、遊技機は、HC・不正監視情報をセットして次の処理に移行する。

【1422】

このように、同図においては、300ms毎に、HC・不正監視情報と遊技機設置情報と遊技機性能情報とのいずれを送信すべきか判定し、当該判定結果に基づいて送信する遊技機情報通知を生成して送信するよう構成されている。そのように構成した場合における作用としては、以下のように構成してもよい。

【1423】

<作用3>

(1) 所定のエラーとしてドア開放エラーが発生している状況にて、HC・不正監視情報と遊技機性能情報（遊技機設置情報でもよい）の送信タイミングとなったため、遊技機性能情報の送信が優先されて、ドア開放エラーが発生している旨の情報を含むHC・不正監視情報を生成しない。

(2) その100ms後にドア開放エラーが解消される

(3) (1)のタイミングから300ms後のタイミングにて、(1)で送信できなかったHC・不正監視情報の送信タイミングとなったため、HC・不正監視情報を新たに生成（ドア開放エラーが発生している旨の情報を含まない）して送信する。このように構成することにより、最新の状況に合わせた情報を出力することができる。

【1424】

なお、本例に係るメダルレスの回胴式遊技機は、以下の1又は複数をアクティブローにて構成してもよい。

(1) ドア開放を検知するセンサ

(2) 停止ボタンの操作を検知するセンサ

(3) スタートスイッチの操作を検知するセンサ

(4) 計数ボタンの操作を検知するセンサ

(5) 返却ボタンの操作を検知するセンサ

このように、1又は複数のセンサに係る構成として、アクティブローにて構成することにより、ノイズ耐性に強い遊技機を創出することができる。

【1425】

<本例に係る構成の組み合わせ>

以上のように、本実施形態に係る構成から第13実施形態に係る構成を有する遊技機について説明した。これら本例から第13実施形態までの構成においては、適宜、組み合わせて構成することが可能であり、以下、本例に係る構成から第13実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一例を列記する。

【1426】

<組み合わせ構成1>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成1>に係る構成と、第3実施形態における、<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1427】

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押

10

20

30

40

50

し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU C100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1428】

＜組み合わせ構成2＞

例えば、本例における＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成1＞に係る構成と、第4実施形態における、＜＜第4実施形態 メダル返却部材＞＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1429】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【1430】

＜組み合わせ構成3＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成1＞に係る構成と、第5実施形態における、＜＜第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1431】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1432】

＜組み合わせ構成4＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成1＞に係る構成と、第6実施形態における、＜＜第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1433】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないこと

10

20

30

40

50

を認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1434】

＜組み合わせ構成5＞

例えば、第3実施形態における、＜＜＜第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成と、第4実施形態における、＜＜＜第4実施形態 メダル返却部材＞＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1435】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPUC100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【1436】

＜組み合わせ構成6＞

例えば、第3実施形態における、＜＜＜第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成と、第5実施形態における、＜＜＜第5実施形態 メダル払出装の駆動制御＞＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1437】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPUC100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1438】

＜組み合わせ構成7＞

例えば、第3実施形態における、＜＜＜第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成と、第6実施形態における、＜＜＜第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1439】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPUC100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加

10

20

30

40

50

算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1440】

<組み合わせ構成8>

例えば、第4実施形態における、<<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>>に係る構成と、第5実施形態における、<<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

10

【1441】

<効果>

このように構成することで、例えば、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1442】

<組み合わせ構成9>

例えば、第4実施形態における、<<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

20

【1443】

<効果>

このように構成することで、例えば、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

【1444】

<組み合わせ構成10>

例えば、第5実施形態における、<<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

40

【1445】

<効果>

このように構成することで、例えば、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1446】

<組み合わせ構成11>

50

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜第３実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜第４実施形態 メダル返却部材＞＞＞に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【 1 4 4 7 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロック D 1 0 0 をオフにしてブロック D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面 D 3 4 2 の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した 1 枚目の遊技メダルが、メダル受入口 D 3 4 1 まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 4 4 8 】

＜組み合わせ構成 1 2＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜第３実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜第４実施形態 メダル返却部材＞＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜第５実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞に係る構成とを組み合わせることで構成された遊技機とする。

【 1 4 4 9 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロック D 1 0 0 をオフにしてブロック D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面 D 3 4 2 の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した 1 枚目の遊技メダルが、メダル受入口 D 3 4 1 まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1 枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 4 5 0 】

＜組み合わせ構成 1 3＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜第３実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜第４実施形態 メダル返却部材＞＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜第５実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞

>>>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1451】

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1452】

<組み合わせ構成14>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成3>に係る構成と、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1453】

<効果>

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1454】

<組み合わせ構成15>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成3>に係る構成と、第4実施形態における、<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1455】

＜効果＞

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【1456】

＜組み合わせ構成16＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成3＞に係る構成と、第5実施形態における、＜＜＜第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1457】

＜効果＞

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【1458】

＜組み合わせ構成17＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成3＞に係る構成と、第6実施形態における、＜＜＜第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

30

【1459】

＜効果＞

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【1460】

＜組み合わせ構成18＞

50

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第3実施形態における、＜＜＜第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1461】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPUC100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【1462】

＜組み合わせ構成19＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第4実施形態における、＜＜＜＜第4実施形態 メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

20

【1463】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

【1464】

＜組み合わせ構成20＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第5実施形態における、＜＜＜＜第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1465】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【1466】

＜組み合わせ構成21＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第6実

50

施形態における、＜＜＜第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1467】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【1468】

＜組み合わせ構成22＞

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第3実施形態における、＜＜＜第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1469】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPUC100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

30

【1470】

＜組み合わせ構成23＞

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第4実施形態における、＜＜＜第4実施形態 メダル返却部材＞＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1471】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【1472】

＜組み合わせ構成24＞

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第5実施形態における、＜＜＜第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1473】

50

<効果>

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1474】

<組み合わせ構成25>

例えば、本例における、<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【1475】

<効果>

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1476】

以上、本例に係る構成から第6実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一例について説明したが、これらは一例であり、本例に係る構成から第6実施形態に係る構成は適宜、組み合わせて構成することが可能である。

【1477】

(まとめ)

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出(列記)することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離(上位概念化)は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【1478】

本態様(1)に係る遊技機は、

リール基部(例えば、リール枠MW)の外周に巻き付けられた帯状のリールテープ(例えば、リール帯MO)を有し、

前記リールテープには、前記リールテープの長手方向に沿って複数種類の図柄が配置されており、

前記図柄の種類として、第1図柄(例えば、白セブン図柄)と、第2図柄(例えば、ベル図柄)と、を少なくとも有し、

前記第1図柄の最大横幅値は前記第2図柄の最大横幅値よりも大きく構成されており、

前記リールテープの長手方向における両端部の少なくとも何れか一方には前記第2図柄が配置されており、且つ前記リールテープの長手方向における両端部の各々には前記第1図柄が配置されておらず、

前記リールテープの長手方向における長さは、前記リール基部における前記リールテープが巻きつけられる面の外周よりも長い

ことを特徴とする遊技機である。

【1479】

本態様(2)に係る遊技機は、

10

20

30

40

50

遊技機本体と、
前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉ＤＵ）と、
遊技機本体の内部にリールユニット（例えば、リールユニットＲＵ）を備える回胴式遊技機において、
前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部ＢＵ）と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材（例えば、ホッパＨ４０）と、
前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材（例えば、メダル補助タンクＨＳ）と
が設けられ、
前記主タンク部材の一部には、前記主タンク部材から前記補助タンク部材へ向かって下るスロープ部（例えば、傾斜面Ｈ６４）が設けられており、
前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、
前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記スロープ部が位置する
ことを特徴とする遊技機である。

【１４８０】

本態様（３）に係る遊技機は、
遊技機本体と、
前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉ＤＵ）と、
遊技機本体の内部にリールユニット（例えば、リールユニットＲＵ）を備える回胴式遊技機において、
前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部ＢＵ）と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材（例えば、ホッパＨ４０）と、
前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材（例えば、メダル補助タンクＨＳ）と
が設けられ、
前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、
前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記補助タンク部材が位置する
ことを特徴とする遊技機である。

【１４８１】

本態様（４）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２）とを備え、
所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで１遊技を終了可能であり、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第１所定時間が経過すると、演出

10

20

30

40

50

表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、
1遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタンS B）が操作されると、
演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、
前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第2所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、
前記第1所定時間よりも前記第2所定時間の方が長くなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1482】

本態様（5）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールM50）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置S40）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンS B、十字キーS B2）とを備え、

所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで1遊技を終了可能であり、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないうまま第1所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、

1遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタンS B）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、
前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第2所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、
前記第1所定時間よりも前記第2所定時間の方が長くなるよう構成されており、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第2所定時間が経過するよりも前に、特定の操作部材（例えば、十字キーS B2）が操作されると、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第2所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されない一方で、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないうまま前記第1所定時間が経過するよりも前に、新たに前記ストップスイッチの操作が行われても、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないうまま前記第1所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないうまま前記第1所定時間が経過するよりも前に、ベットが行われると、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングから前記第1所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1483】

本態様（6）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
前記主遊技部と電氣的に接続され、遊技者にとっての有利度に係る設定値の変更が可能な

10

20

30

40

50

設定変更モード（例えば、設定変更モード）に移行させるために操作される設定スイッチ（例えば、設定キースイッチ）と

を備え、

前記主遊技部は、所定時間ごとに実行する処理である割り込み処理を実行可能に構成されており、

前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、前記設定変更モードに移行した後に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行するよう構成されており、前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、当該電力の供給開始から前記所定時間が経過する以前に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1484】

本態様（7）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（例えば、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）と、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置D200）と、

遊技の進行に関する制御を行う主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカS20）と、

演出の出力に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部は、

役の抽選を実行する役抽選手段と、

前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役抽選結果に対応するように前記リールを停止制御するリール制御手段と

を備え、

前記貯留手段に貯留されている遊技媒体数を増加させる貯留数増加処理と、

遊技媒体の払出を実行する払出処理と

を実行可能であり、

リール制御手段により所定の図柄組み合わせが停止表示された場合、遊技者に遊技媒体を付与可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行せず、払出処理を実行するよう構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行し、払出処理を実行しないよう構成されており、貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行した後に払出処理を実行するよう構成されており、

主遊技部は、

前記所定の図柄組み合わせが停止表示した後に、遊技媒体付与情報を副遊技部に送信可能

10

20

30

40

50

に構成されており、

副遊技部は、

前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、遊技媒体の付与に関する演出音である遊技媒体付与音をスピーカから出力可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、所定の遊技媒体付与音（例えば、クレジットが1増加する際に出力される遊技媒体付与音、遊技メダルを1枚払い出す際に出力される遊技媒体付与音）を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

貯留数増加処理の実行中における、貯留手段に貯留されている遊技媒体数がA（Aは自然数）となつてからA+1となるまでの時間値と、N（Nは自然数であり、 $2 \leq N$ ）個の遊技媒体を払い出すこととなる払出処理の実行中における、M（Mは自然数であり、 $1 \leq M \leq (N-1)$ ）個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始からM+1個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始までの時間値とが相違している

ことを特徴とする遊技機である。

【1485】

本態様（8）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と、

演出の実行時に点灯可能な遊技ランプ（例えば、ランプユニット）と、

設定値を表示可能な設定値表示部（例えば、設定表示LED）と

を備え、

遊技ランプは、点灯パターン（例えば、図77における要素6）を複数有しており、

前記点灯パターンは、点灯態様（例えば、図77における要素5）を複数組み合わせで構成されており、

前記点灯態様は、点灯色（例えば、図77における要素1）と点灯時間パターン（例えば、図77における要素4）との組み合わせであり、

前記点灯時間パターンは、点灯時間（例えば、図77における要素2）と消灯時間（例えば、図77における要素3）との組み合わせであり、

前記点灯色を複数有しており、点灯時間を複数有しており、消灯時間を複数有しており、前記点灯パターンとして、所定の異常時に実施し得る第1点灯パターンと、設定値表示部に設定値が表示されている場合に実施し得る第2点灯パターンと、所定の異常時でない且つ設定値表示部に設定値が表示されていない場合に実施し得る第3点灯パターンと、を少なくとも有しており、

前記第1点灯パターンには所定の点灯態様が含まれるよう構成されており、

前記第2点灯パターン及び前記第3点灯パターンには前記所定の点灯態様が含まれないよう構成されており、

前記第2点灯パターンには特定の点灯態様が含まれるよう構成されており、

前記第1点灯パターン及び前記第3点灯パターンには前記特定の点灯態様が含まれないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1486】

本態様（９）に係る遊技機は、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、本例においては、遊技メダルを遊技機内にクレジットとして電氣的に貯留可能となっている）と、貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技媒体をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、所定の遊技状態における１遊技あたりの最大のベット数である規定数がベットされたことを報知可能な所定のランプ（例えば、３ベットランプＤ２１３）と、ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、

当選役を決定可能な役決定手段とを備え、

役決定手段が決定する当選役として、再遊技役を決定可能に構成されており、前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行されたゲームにて再遊技役が当選しておらず、且つ貯留手段に貯留された遊技媒体とベット数との和が前記規定数以上であり、且つベット数が前記規定数未満である状況では、前記特定のランプが点灯するよう構成されており、

前記特定のランプが点灯している状況において、ベット数が前記規定数となった場合には、前記所定のランプが点灯した後に前記特定のランプが消灯することを特徴とする遊技機である。

【１４８７】

本態様（１０）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、電源断が発生してから遊技機への電力の供給が終了するまでの時間よりも長時間であるよう構成されており、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、遊技機に電力が供給開始されてから副遊技部のプログラムが起動するまでの時間よりも長時間であるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【１４８８】

本態様（Ａ１）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値

10

20

30

40

50

を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった状況下でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1489】

本態様（A2）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった場合でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1490】

本態様（A3）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定

10

20

30

40

50

図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

【1491】

本態様（A4）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたに

10

20

30

40

50

もかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

【1492】

本態様（A5）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1493】

本態様（A6）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプD290）と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

10

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のランプが点灯するよう構成されている

20

ことを特徴とする遊技機である。

【1494】

本態様（A7）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

30

特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプD290）と

を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された

50

遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のランプが点灯するよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【1495】

本態様（A8）に係る遊技機は、複数種類の図柄が設けられたN個（Nは3以上の自然数）のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカS20）と、内部抽せん手段と、前記リールを制御するリール制御手段とを備え、前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、N-1番目のリールに対する所定の回転不良により、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された後でも、スピーカから所定の演出音を出力可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

20

30

40

【1496】

本態様（A9）に係る遊技機は、複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置D200）と、貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベ

50

ットランプ)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定

10

図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

20

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている

30

ことを特徴とする遊技機である。

【1497】

本態様(A10)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

40

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作と

50

して所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1498】

本態様(A11)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前

10

20

30

40

50

記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後も、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている

10

ことを特徴とする遊技機である。

【1499】

本態様(A12)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

20

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

30

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

40

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1500】

50

本態様（A 1 3）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM 5 1、中リールM 5 2、
右リールM 5 3）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊
技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技
において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定
図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作と
して所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定
図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された
遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止され
ており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたに
もかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図
柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値
を遊技者に付与するよう構成されており、
特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時
フリーズ）を実行可能に構成されており、
特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで
特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内
部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図
柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作とし
て所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定の
フリーズを実行可能に構成されており、
特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで
特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内
部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図
柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作とし
て前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応する
リールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後で
も、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1501】

本態様（A 1 4）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM 5 1、中リールM 5 2、
右リールM 5 3）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊
技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技

において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1502】

本態様（A15）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1503】

本態様（A16）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、

右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1504】

本態様(A17)に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得ないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1505】

本態様(A18)に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された

10

20

30

40

50

遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1506】

本態様（A19）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技移行可能状態を少なくとも有しており、遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定されてから、前記特定図柄組合せが停止するまでは、前記特別遊技移行可能状態となり得るよう構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特別図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技移行可能状態ではなく、且つ、前記役抽選手段による役の抽選結果が前記特定の結果とは異なる所定の結果となった遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定のフリーズを実行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1507】

本態様（A20）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボ

ーナス開始時のフリーズ)を実行可能に構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1508】

本態様(A21)に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後は、前記第2の役抽選状態に移行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1509】

本態様(B1)に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄

組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、特別遊技開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

10

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せが表示されなかった場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1510】

本態様（B2）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

20

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

30

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

50

ことを特徴とする遊技機である。

【1511】

本態様（B3）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1512】

本態様（B4）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられたN個（Nは3以上の自然数）のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカS20）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技

10

20

30

40

50

において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

10

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された場合でも、電源復帰後にスピーカから前記所定の演出音を出力可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

20

【1513】

本態様（B5）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

30

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

40

ことを特徴とする遊技機である。

【1514】

本態様（C1）に係る遊技機は、

所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、

打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、

複数種類の特定条件候補の中から少なくとも1つの特定条件候補を前記特定条件として設定可能であるよう構成されている

50

ことを特徴とする遊技機である。

【1515】

本態様（C2）に係る遊技機は、

【1516】

所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理
を実行可能に構成されており、
複数種類の特定条件候補の中から少なくとも1つの特定条件候補を前記特定条件として設
定可能であるよう構成されており、
前記特定条件候補として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となった
ことを有している

10

ことを特徴とする遊技機である。

本態様（C3）に係る遊技機は、

所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理
を実行可能に構成されており、
複数種類の特定条件候補の中から少なくとも1つの特定条件候補を前記特定条件として設
定可能であるよう構成されており、
前記特定条件候補として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となった
ことを有しており、
前記特定条件として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったこと
を設定している状況下において、ある遊技が実行された後、所定の遊技状態であり且つ当
該特定条件を満たした場合には、打ち止め処理を実行しないよう構成されていることを特
徴とする遊技機である。

20

【1517】

本態様（C4）に係る遊技機は、

所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理
を実行可能に構成されており、
打ち止め処理を実行して遊技の進行を停止しているときであっても、所定のエラーに係る
判定処理は実行可能であるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

30

【1518】

本態様（C5）に係る遊技機は、

所定条件Aを満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
所定条件Bを満たすと自動精算機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件Aを満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処
理を実行可能に構成されており、
自動精算機能が有効であるときに特定条件Bを満たすと自動精算処理を実行可能に構成さ
れており、
複数種類の特定条件A候補の中から少なくとも1つの特定条件A候補を前記特定条件Aと
して設定可能であるよう構成されており、
複数種類の特定条件B候補の中から少なくとも1つの特定条件B候補を前記特定条件Bと
して設定可能であるよう構成されており、
前記特定条件A候補と前記特定条件B候補とは、少なくとも1つが同一であり、
前記特定条件Aと前記特定条件Bとは異なる条件を設定可能であるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

40

【1519】

遊技機外に適切な情報を送信又は遊技機外からの情報を受信可能な遊技機が求められてお
り、遊技機外に適切な情報を送信又は遊技機外からの情報を受信するための制御処理を構

50

築することが求められていた（特開 2 0 1 7 - 1 8 2 2 1 5）。

【1 5 2 0】

以下の構成を有する遊技機によれば、遊技機外に適切な情報を送信又は遊技機外からの情報を受信可能であり、且つ遊技機外に適切な情報を送信又は遊技機外からの情報を受信するための制御処理を構築すること可能である。

【1 5 2 1】

本態様（D 1）に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチと、

通番を記憶可能な記憶手段を備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

遊技機の外部に対して所定の情報を出力可能に構成されており、

所定の情報には、少なくとも通番が含まれており、

前記記憶手段に記憶されている値に「1」を加算する特殊加算処理を実行可能とし、

前記記憶手段にN（Nは、255未満の値）が記憶されているときに特殊加算処理を実行

した場合は、前記記憶手段に「N+1」が記憶され、前記記憶手段にM（Mは、255）

が記憶されているときに特殊加算処理を実行した場合には、前記記憶手段に「1」が記憶

され、

電源がオフにされた後に電源がオンとなった場合には、前記記憶手段に「0」が記憶される

ことを特徴とする遊技機である。

【1 5 2 2】

本態様（D 2）に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチと、

通番を記憶可能な記憶手段を備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

遊技機の外部に対して所定の情報を出力可能に構成されており、

所定の情報には、少なくとも通番が含まれており、

所定の情報を出力した後に、前記記憶手段に記憶されている通番を更新可能に構成されて

おり、

電源がオフにされた後に電源がオンとなった場合には、前記記憶手段に「0」が記憶され、

電源がオンの状態においては、前記記憶手段に記憶されている値として、「1」から「M

（Mは、2以上の整数）」を循環的に更新するように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1 5 2 3】

本態様（D 3）に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチとを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

遊技機の外部に対して所定の情報を出力可能に構成されており、

遊技機の外部に対して特定の情報を出力可能に構成されており、

通番の種類として、所定の情報に関する通番と特定の情報に関する通番とを少なくとも有

しており、

所定の情報には、少なくとも所定の情報に関する通番が含まれており、

特定の情報には、少なくとも特定の情報に関する通番が含まれており、

所定の情報に関する通番を記憶するための第1記憶手段と、特定の情報に関する通番を記

憶するための第2記憶手段を備え、第1記憶手段のアドレスと第2記憶手段のアドレスは

10

20

30

40

50

連続しており、

電源がオフにされた後に電源がオンとなった場合には、第1記憶手段に「0」が記憶され、第2記憶手段に「0」が記憶されることを特徴とする遊技機である。

【1524】

本態様(D4)に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチとを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

遊技機の外部に対して所定の情報を出力可能に構成されており、

所定の情報は、少なくとも、 X ($X > 1$) バイトで構成される情報と、チェックサム情報とを含んでおり、

チェックサム情報は1バイトで構成されており、

チェックサム情報を算出する場合には、 X バイトで構成される情報を1バイト毎に分けて算出するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1525】

本態様(D5)に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチと、

総得点表示装置と、

を備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、リールを回転可能に構成されており、

リールが回転しているときにおいて、

総得点表示装置で管理している持ち点が所定値未満である場合には、受信した貸出信号に基づいて、持ち点を加算可能に構成され、

総得点表示装置で管理している持ち点が所定値以上である場合には、受信した貸出信号に基づいた持ち点の加算ができないように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1526】

本態様(D6)に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチとを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、リールを回転可能に構成されており、

リールが回転していない所定の状況下では、受信した貸出信号に基づいて持ち点を加算可能に構成され、

リールが回転している状況下では、受信した貸出信号に基づいて持ち点の加算ができないように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1527】

本態様(D7)に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチとを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

外部から貸出通知コマンドを受信可能に構成されており、

貸出通知コマンドに含まれる情報として、少なくとも貸出数情報が含まれており、

所定の状況下において、貸出数情報として「0」が含まれた貸出通知コマンドを受信した場合は、ベット操作に基づくベット処理を実行可能とし、

所定の状況下において、貸出数情報として「1」以上の値が含まれた貸出通知コマンドを受信した場合は、当該受信したタイミングから所定期間が経過するまではベット操作に基づくベット処理を実行しないようにする

ことを特徴とする遊技機である。

【1528】

本態様（D8）に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチと、

計数ボタンと、

総得点表示装置とを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

所定の情報を外部に出力してから特定の情報を外部に出力するまでの間において、計数ボタンの操作が受け付けられ、その後、計数ボタンの操作が受け付けられなくなった場合であっても、総得点表示装置に表示されている得点の更新を開始可能とし、

所定の情報を外部に出力してから特定の情報を外部に出力するまでの間において、計数ボタンの操作が受け付けられ、その後、計数ボタンの操作が受け付けられなくなった場合であっても、計数情報を含めた特定の情報を外部に出力可能とする

ことを特徴とする遊技機である。

【1529】

本態様（D9）に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチと、

持ち点情報を管理する持ち点管理手段とを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、リールを回転可能に構成され、

リールが回転開始してからリールが1周するまでの期間内に、外部に対して持ち点情報を含んだコマンドを複数回送信可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1530】

性能表示装置にて必要な情報を表示しつつ、遊技の進行を阻害しない遊技機が求められていた（特開2017-202185）。

【1531】

以下の構成を有する遊技機によれば、性能表示装置にて必要な情報を表示しつつ、遊技の進行を阻害しないよう構成することが可能である。

【1532】

本態様（D10）に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチとを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

役物が作動している又は役物連続作動装置が作動している遊技回数に対応する値を記憶可能な第1記憶手段と、

総遊技回数に対応する値を記憶可能な第2記憶手段とを有し、

役物が作動している又は役物連続作動装置が作動している遊技回数に対応する値と、総遊技回数に対応する値とに基づいて、役物等状態比率を算出可能に構成され、

電源がオンとなっている所定の状況下において、第1記憶手段に記憶されている役物が作動している又は役物連続作動装置が作動している遊技回数に対応する値が所定の異常によ

10

20

30

40

50

って変更され、第2記憶手段に記憶されている総遊技回数に対応する値よりも大きい値になったとしても、遊技の進行を継続可能とし、
電源がオフとなっている状況下において、第1記憶手段に記憶されている役物が作動している又は役物連続作動装置が作動している遊技回数に対応する値が所定の異常によって変更され、第2記憶手段に記憶されている総遊技回数に対応する値よりも大きい値になった場合には、電源がオンとなった後に所定のエラー状態とする
ことを特徴とする遊技機である。

【1533】

本態様(E1)に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチとを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

遊技機の外部に対して第1の情報を第1時間ごとに出力可能に構成されており、

遊技機の外部に対して第2の情報を第2時間ごとに出力可能に構成されており、

遊技機の外部に対して第3の情報を第3時間ごとに出力可能に構成されており、

第1時間のX倍(Xは自然数)が第2時間となるように構成されており、

第1時間のY倍(Yは自然数)が第3時間となるように構成されており、

第1の情報と第2の情報と第3の情報との出力予定のタイミングが重複した場合には、第2の情報を出力し、その後第1時間が経過したタイミングで第3の情報を出力可能であり、その後第1時間が経過したタイミングで第1の情報を出力可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1534】

本態様(E2)に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチとを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

遊技機の外部に対して第1の情報を所定時間ごとに出力可能に構成されており、

遊技機の外部に対して第2の情報を特定時間ごとに出力可能に構成されており、

第1の情報と第2の情報との出力予定のタイミングが重複した場合には、第1の情報を出力し、その後所定のタイミングで第2の情報を出力する場合があるよう構成されており、前記所定のタイミングで第2の情報を出力した場合であっても、第1の情報と第2の情報との出力予定のタイミングから前記特定時間後のタイミングを、次の第2の情報の出力予定のタイミングとするよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1535】

本態様(E3)に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチとを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

遊技機の外部に対して第1の情報を所定時間ごとに出力可能に構成されており、

遊技機の外部に対して第2の情報を特定時間ごとに出力可能に構成されており、

第1の情報と第2の情報との出力予定のタイミングが重複した場合には、第1の情報を出力し、その後所定のタイミングで第2の情報を出力する場合があるよう構成されており、前記所定のタイミングで第2の情報を出力した場合には、前記所定のタイミングから前記特定時間後のタイミングを、次の第2の情報の出力予定のタイミングとするよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50

【1536】

本態様（E4）に係る遊技機は、
リールと、
ストップスイッチと、
スタートスイッチとを備えた遊技機において、
スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、
遊技機の外部に対して第1の情報を所定時間ごとに出力可能に構成されており、
遊技機の外部に対して第2の情報を特定時間ごとに出力可能に構成されており、
第1の情報は所定のエラーが発生しているか否かに関する情報を含んでおり、
前記所定のエラーが発生している所定のタイミングにて、第1の情報と第2の情報との出力
10 予定のタイミングが重複した場合には、第2の情報を出力し、その後の特定のタイミン
グにて第1の情報を出力する場合があるよう構成されており、
前記所定のタイミングとなった以降であり前記特定のタイミングとなる以前のタイミン
グで前記所定のエラーが解消した場合には、前記特定のタイミングにて前記所定のエラーが
発生していない旨の情報を含む第1の情報を出力可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1537】

本態様（E5）に係る遊技機は、
リールと、
ストップスイッチと、
スタートスイッチと、
計数スイッチと、
総得点表示装置とを備えた遊技機において、
スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、
遊技機の外部に対して精算に関する精算情報を含む情報を出力可能に構成されており、
遊技機の外部に対して貸出に関する応答情報を含む情報を出力可能に構成されており、
精算処理を実行しない場合には、精算に関する精算情報が0である情報を出力可能であり、
精算処理を実行する場合には、精算に関する精算情報が0以外の値である情報を出力可能
20 であり、
精算に関する精算情報が0である情報を出力した後、貸出に関する情報が0以外の値であ
る情報を受信した場合には、貸出に関する応答情報として正常を示す情報を含む情報を出
力可能とし、
精算に関する精算情報が0以外の値である情報を出力した後、貸出に関する情報が0以外
の値である情報を受信した場合には、貸出に関する応答情報として異常を示す情報を含む
30 情報を出力可能とするよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1538】

本態様（E6）に係る遊技機は、
リールと、
ストップスイッチと、
スタートスイッチと、
計数スイッチと、
総得点表示装置とを備えた遊技機において、
スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、
遊技機の外部に対して精算に関する精算情報を含む情報を出力可能に構成されており、
遊技機の外部に対して貸出に関する応答情報を含む情報を出力可能に構成されており、
総得点表示装置が0以外の値を記憶している状況にて計数スイッチが操作されると、精算
処理を実行する場合があるよう構成されており、
精算処理を実行しない場合には、精算に関する精算情報が0である情報を出力可能であり、
精算処理を実行する場合には、精算に関する精算情報が0以外の値である情報を出力可能
40 50

であり、

計数スイッチが操作されている状況下において、精算に関する精算情報が0以外の値である情報を出力した後、貸出に関する情報が0以外の値である情報を受信した場合には、受信した貸出に関する情報が0以外の値である情報に基づいて総得点表示装置に表示されている得点を更新せず、その後、計数スイッチが操作されている状況が継続しており、精算に関する精算情報が0である情報を出力した後、貸出に関する情報が0以外の値である情報を受信した場合には、受信した貸出に関する情報が0以外の値である情報に基づいて総得点表示装置に表示されている得点を更新可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1539】

本態様（E7）に係る遊技機は、

リールと、

ストップスイッチと、

スタートスイッチと、

計数スイッチと、

総得点表示装置とを備えた遊技機において、

スタートスイッチの操作に基づいて、抽選結果を決定可能に構成されており、

遊技機の外部に対して精算に関する情報を含む情報を出力可能に構成されており、

精算に関する情報を含む情報を出力した後においては、所定期間が経過するまでに貸出に関する情報を受信可能に構成されており、

貸出に関する情報は、出力した精算に関する情報を含む情報が正常か否かを判断可能な情報と、通番と、貸出数に関する情報とを含んでいる

ことを特徴とする遊技機である。

【符号の説明】

【1540】

P 胴式遊技機、DU 前扉（ドア）

D 扉基板、D10s 投入受付センサ

D20s 第1投入センサ、D30s 第2投入センサ

D40 停止ボタン、D41 左停止ボタン

D42 中停止ボタン、D43 右停止ボタン

D50 スタートレバー、D60 精算ボタン

D70 表示パネル、D80 扉スイッチ

D90 コインシュータ、D100 ブロッカ

D130 上パネル、D140 下パネル

D150 装飾ランプユニット、D160 リール窓

D170 メダル投入口、D180 スタートランプ

D290 再遊技ランプ、D300 投入可能ランプ

D200 クレジット数表示装置、D210 投入数表示灯

D220 ベットボタン、D230 メダル受け皿

D240 放出口、D250 特別遊技状態表示装置

D260 鍵穴、D270 払出数表示装置（押し順表示装置）

D280 ATカウンタ値表示装置

D310 リール窓枠ランプ

D340 メダル返却部材

D341 メダル受入口

D342 メダル落下面

D343 メダル非落下面

M 主制御基板

M20 設定キースイッチ、M30 設定／リセットボタン

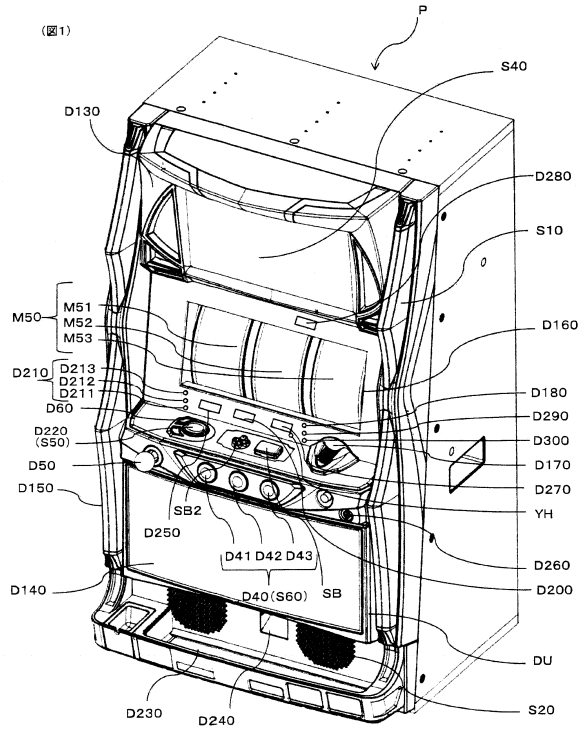
C 主制御チップ、M50 リール

M 5 1	左リール、M 5 2	中リール	
M 5 3	右リール、M 6 0	A T カウンタ	
M 7 0	遊技間隔最小タイマ		
S	副制御基板、S 1 0	L E D ランプ	
S 2 0	スピーカ、S 3 0	回胴バックライト	
S 4 0	演出表示装置、S C	副制御チップ	
E	電源基板、E 1 0	電源スイッチ	
H	メダル払出装置、H 1 0 s	第 1 払出センサ	
H 2 0 s	第 2 払出センサ、H 4 0	ホッパ	
H 5 0	ディスク、H 5 0 a	ディスク回転軸	10
H 6 0	遊技メダル出口、H 7 0	放出付勢手段	
H 8 0	ホッパモータ		
S 5 0	ベットボタンランプ、S 6 0	停止ボタンランプ	
K	回胴基板、K 1 0	回胴モータ	
K 2 0	回胴センサ		
I N	中継基板、S B	サブ入力ボタン	
K H c	高確保障カウンタ、Y K c - 1	有利区間残りゲーム数カウンタ	
F Z t	フリーズ実行タイマ		
R U	リールユニット、B U	台座部、H 6 2	排出案内内部、H 6 4
H S	メダル補助タンク、B S	ビス、D E	満杯検知電極
M 5 5	第 1 の端部、M 5 7	第 2 の端部、M 5 8	重畳部分、M 5 9
M W	リール枠、M O	リール帯	
M	主制御基板		
M N 1 1 t a - A	第 1 主遊技用当否抽選テーブル、M N 1 1 t a - B	第 2 主遊技用当否抽選テーブル	
M N 1 1 t a - H	補助遊技用当否抽選テーブル、M N 4 1 t a - A	第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル	
M N 4 1 t a - B	第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 4 1 t a - H	補助遊技図柄決定用抽選テーブル	
M N 5 1 t a - A	第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1 t a - B	第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル	30
M N 5 1 t a - H	補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、M P 1 1 t - C	第 1 ・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ	
M P 1 1 t - H	補助遊技図柄変動管理用タイマ、M P 2 2 t - B	第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ	
M P 3 3 c	入賞球カウンタ、M P 3 4 t	特別遊技用タイマ	
M P 5 2 c	時短回数カウンタ、M T 1 0	コマンド送信用バッファ	
A	第 1 主遊技周辺機器、A 1 0	第 1 主遊技始動口	
A 1 1 s	第 1 主遊技始動口入球検出装置、A 2 0	第 1 主遊技図柄表示装置	
A 2 1 g	第 1 主遊技図柄表示部、A 2 1 h	第 1 主遊技図柄保留表示部	40
B	第 2 主遊技周辺機器、B 1 0	第 2 主遊技始動口	
B 1 1 s	第 2 主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d	第 2 主遊技始動口電動役物	
B 2 0	第 2 主遊技図柄表示装置、B 2 1 g	第 2 主遊技図柄表示部	
B 2 1 h	第 2 主遊技図柄保留表示部		
C	第 1 ・第 2 主遊技共用周辺機器、C 1 0	第 1 大入賞口	
C 1 1 s	第 1 大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d	第 1 大入賞口電動役物	
C 2 0	第 2 大入賞口、C 2 1 s	第 2 大入賞口入賞検出装置	
C 2 1 d	第 2 大入賞口電動役物、D 3 0	遊技領域	
D 4 4	発射ハンドル		
D 3 2	外レール、D 3 4	内レール	50

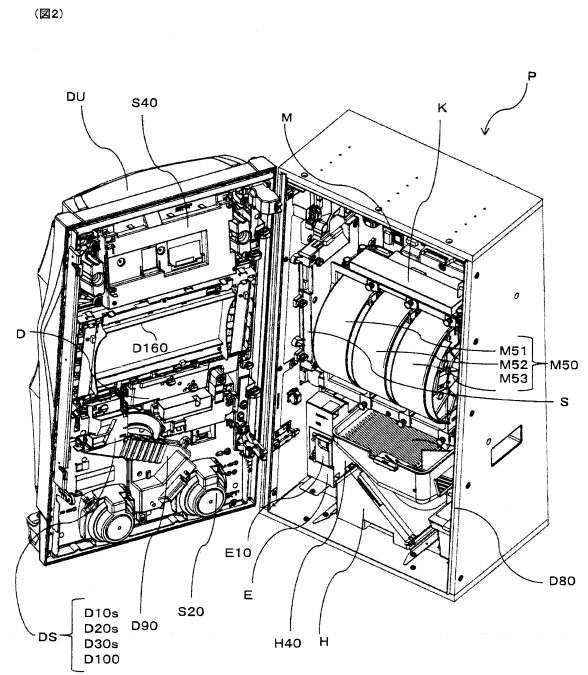
H	補助遊技周辺機器、H 1 0	補助遊技始動口	
H 1 1 s	補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0	補助遊技図柄表示装置	
H 2 1 g	補助遊技図柄表示部、H 2 1 h	補助遊技図柄保留表示部	
S	副制御基板、S M	演出表示制御手段（サブメイン制御基板）	
S G	演出表示装置		
S G 1 0	表示領域、S G 1 1	装飾図柄表示領域	
S G 1 2	第 1 保留表示部、S G 1 3	第 2 保留表示部	
K H	賞球払出制御基板		
K E	賞球払出装置、K E 1 0	払出ユニット	
D 1 6	透明板、K R	賞球レール	10
K T	賞球タンク、K H	賞球払出制御基板	
E a	電源スイッチ、D 4 2	発射装置	
E	電源供給ユニット、D 4 0	発射制御基板	
D L 1 0	左打ち領域、D R 1 0	右打ち領域	
M L 1 0	左打ちルート（第 1 流下ルート）、M R 1 0	右打ちルート（第 2 流下ルート）	
D 5 0	右打ちルート流出口 N K c	入球数カウンタ	
P 1 0	左一般入賞口、P 2 0	右一般入賞口	
H S c	左打ち指示カウンタ、M S c	右打ち指示カウンタ	
M P 5 1 c	確変回数カウンタ、M N 5 2 c	限定頻度カウンタ	
M P 4 1 t	小当り遊技用タイマ、M P 4 1 t - 2	排出待機タイマ	20
C 2 2	特定領域（V 入賞口）、C 2 0 - 1	箱状部材	
C 2 3	第 2 大入賞口排出口、C 2 3 s	第 2 大入賞口排出検出装置	
C 2 4	上遮蔽部材、C 2 5	下遮蔽部材	
C 2 2 s	V 入賞口入球検出装置		
S M 2 6 c	先読み演出実行カウンタ S M 2 4 t	電源投入タイマ	
S M 2 3 c	滞在ステージ管理カウンタ、S M 2 3 c 2	連荘回数カウンタ	
S B	サブ入力ボタン、S B s	サブ入力ボタン入力検出装置	
K H	賞球払出制御基板、K E	賞球払出装置	
3 1 0 0	送受信制御手段		
3 1 1 0	受信制御手段、3 1 1 1	メイン側受信情報一時記憶手段	30
3 1 1 2	E C O ユニット側受信情報一時記憶手段、3 2 1 0	送信制御手段	
3 3 0 0	払出制御手段、3 3 1 0	払出処理関連情報一時記憶手段	
3 3 1 1 a	第 1 主遊技始動口入賞カウンタ、3 3 1 1 b	第 2 主遊技始動口入賞カウンタ	
3 3 1 1 c	第 1 大入賞口入賞カウンタ、3 3 1 1 d	第 2 大入賞口入賞カウンタ	
3 3 1 1 e	一般入賞口入賞カウンタ、3 3 1 2	持ち球数カウンタ	
3 3 1 3	封入遊技球数カウンタ、3 4 0 0	発射制御手段	
3 4 1 0	発射制御関連情報一時記憶手段、3 5 0 0	電断時・電断復帰時初期処理制御手段	
3 5 1 0	電断時情報一時記憶手段		
4 0	発射制御装置、4 2	発射装置	
K S	賞球許可センサ類、E U	E C O ユニット	40
5 0	操作部装置、2 1 2 1	通常入賞検出装置	
2 1 2 2	通常電動役物、2 2 2 1	振分入賞検出装置	
2 2 2 2	振分電動役物、2 2 2 4 a	遮蔽部材	
2 2 2 4 - 1	特定領域入球検出装置、2 2 2 4 - 2	排出球検出装置	
M 4 0	主基板ケース、M 8 0	ゲート部	
C P U M C	マイクロプロセッサ、S H	性能表示装置	
S H 1 0	識別セグ、S H 2 0	比率セグ	
M 9 0	設定表示 L E D		

【図面】

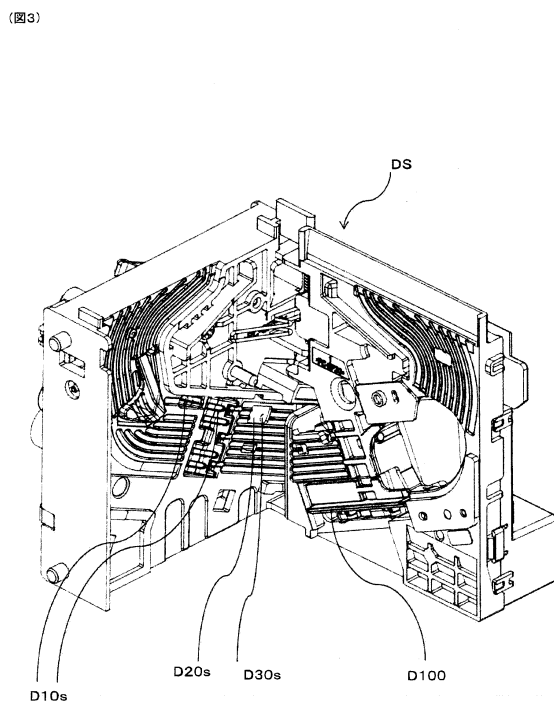
【図 1】



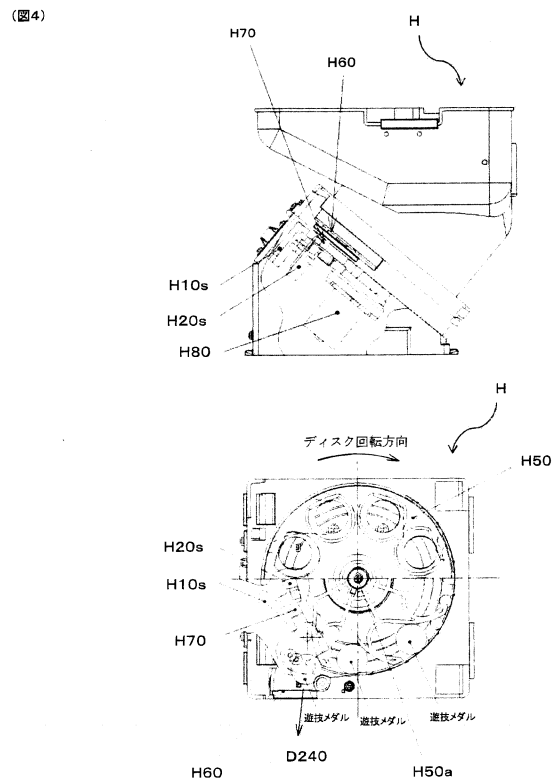
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

【図 5】

(図5)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種B B-A~C作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 6】

(図6)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	ワイルド	ベル	ベル
19	黒ワイルド	チェリー	ワイルド
18	スプラ	黒ワイルド	スプラ
17	黒ワイルド	スプラ	黒ワイルド
16	ベル	ワイルド	チェリー
15	ワイルド	ベル	ベル
14	心	チェリー	ワイルド
13	スプラ	白ワイルド	スプラ
12	ワイルド	スプラ	心
11	ベル	ワイルド	チェリー
10	白ワイルド	ベル	ベル
9	白ワイルド	スプラ	ワイルド
8	スプラ	スプラ	スプラ
7	ワイルド	スプラ	心
6	ベル	ワイルド	チェリー
5	ワイルド	ベル	ベル
4	チェリー	チェリー	ワイルド
3	心	心	ワイルド
2	スプラ	スプラ	白ワイルド
1	ベル	ワイルド	チェリー

	図柄名称
1	黒ワイルド
2	白ワイルド
3	心
4	ワイルド
5	ベル
6	ワイルド
7	ワイルド
8	スプラ
9	スプラ
10	チェリー

10

20

【図 7】

(図7)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件設定	払い出し役物等	役割等
1	ワイルド	ワイルド	ワイルド	1種B B-A	1種B B	K D Aを連続作動、2枚4枚の払出しで終了
2	ワイルド	ワイルド	ワイルド	1種B B-B	1種B B	R D-Bを連続作動、1枚2枚の払出しで終了
3	ワイルド	ワイルド	ワイルド	1種B B-C	1種B B	R D-Bを連続作動、1枚2枚の払出しで終了
4	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.1	再遊技	
5	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.1	再遊技	
6	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.2	再遊技	
7	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.2	再遊技	
8	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	
9	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	
10	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	
11	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	
12	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	
13	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	
14	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	R T Dへ移行(転落)する図柄組合せ
15	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	R T Dへ移行(転落)する図柄組合せ
16	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	R T Dへ移行(転落)する図柄組合せ
17	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	黒セブン下段揃い時
18	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	ロセブン下段揃い時
19	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	
20	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	

【図 8】

(図8)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件設定	払い出し役物等	役割等
21	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.1	11	
22	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.1	11	
23	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
24	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
25	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
26	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
27	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
28	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.4	11	
29	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.4	11	
30	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.4	11	
31	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
32	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
33	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
34	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
35	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
36	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.7	11	
37	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.7	11	
38	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.7	11	
39	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.8	1	押し順への送り用
40	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.8	1	押し順への送り用

30

40

50

【図 9】

(図9)

【図柄組み合わせ一覧3】

図柄	条件設定	役割	払い出し役数等	役割等
41	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
42	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
43	入賞0.9	1	押し順への差し引用	
44	入賞0.9	1	押し順への差し引用	
45	入賞1.0	1	押し順への差し引用	
46	入賞1.0	1	押し順への差し引用	
47	入賞1.0	1	押し順への差し引用	
48	入賞1.0	1	押し順への差し引用	
49	入賞1.0	1	押し順への差し引用	
50	入賞1.0	1	押し順への差し引用	
51	入賞1.0	1	押し順への差し引用	
52	入賞1.0	1	押し順への差し引用	
53	入賞1.1	1	押し順への差し引用	
54	入賞1.1	1	押し順への差し引用	
55	入賞1.1	1	押し順への差し引用	
56	入賞1.1	1	押し順への差し引用	
57	入賞1.2	11		
58	入賞1.2	11		
59	入賞1.3	11		
60	入賞1.4	11		
61	入賞1.4	11		
62	入賞1.4	11		
63	入賞1.5	11		
64	入賞1.6	11		
65	入賞1.6	11		
66	入賞1.6	11		
67	入賞1.7	11		

【図 10】

(図10)

【条件設定一覧】

図柄番号	条件設定	役割	払い出し役数等	役割等
0	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
1	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
2	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
3	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
4	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
5	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
6	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
7	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
8	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
9	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
10	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
11	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
12	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
13	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
14	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
15	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
16	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
17	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
18	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
19	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
20	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
21	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
22	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
23	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
24	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
25	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
26	入賞0.8	1	押し順への差し引用	
27	入賞0.8	1	押し順への差し引用	

【図 11】

(図11)

【小役、再遊技役及びボーナス出役一覧】※役数値が1である場合

出役番号	条件設定	役割	RT0	RT1	RT2	1種BB-A,B,C
1	入賞0.8	押し順への差し引用	37848	11132	34291	
2	入賞0.8	押し順への差し引用	3950	3950	3950	
3	入賞0.8	押し順への差し引用	400	400	400	
4	入賞0.8	押し順への差し引用	1	10000	10000	
5	入賞0.8	押し順への差し引用	1	10000	10000	
6	入賞0.8	押し順への差し引用	1	10000	10000	
7	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
8	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
9	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
10	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
11	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
12	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
13	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
14	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
15	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
16	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
17	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
18	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
19	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
20	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
21	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
22	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
23	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
24	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
25	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
26	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	
27	入賞0.8	押し順への差し引用	2170	2170	2170	

※RT2(BB内部中)において、当選番号21〜23及び当選番号25〜27のBB役と小役とが重複している条件設定に当選した場合には、BB役が無効となり小役のみが停止表示される。
RT2(BB内部中)において、当選番号10、20又は24のBB役が当選した場合に、BB役は無効となり小役と重複の停止表示役となる。

【押し順ナビにおける関係値一覧】

図柄	RT1	RT2	RT3
1種BB-A	37848	11132	34291
1種BB-B	3950	3950	3950
1種BB-C	400	400	400
1種BB-D	1	10000	10000
1種BB-E	1	10000	10000
1種BB-F	1	10000	10000
1種BB-G	2170	2170	2170
1種BB-H	2170	2170	2170
1種BB-I	2170	2170	2170
1種BB-J	2170	2170	2170
1種BB-K	2170	2170	2170
1種BB-L	2170	2170	2170
1種BB-M	2170	2170	2170
1種BB-N	2170	2170	2170
1種BB-O	2170	2170	2170
1種BB-P	2170	2170	2170
1種BB-Q	2170	2170	2170
1種BB-R	2170	2170	2170
1種BB-S	2170	2170	2170
1種BB-T	2170	2170	2170
1種BB-U	2170	2170	2170
1種BB-V	2170	2170	2170
1種BB-W	2170	2170	2170
1種BB-X	2170	2170	2170
1種BB-Y	2170	2170	2170
1種BB-Z	2170	2170	2170

【共通ベル出役率】

出役	出役率
1種BB-A	37848
1種BB-B	3950
1種BB-C	400
1種BB-D	1
1種BB-E	1
1種BB-F	1
1種BB-G	2170
1種BB-H	2170
1種BB-I	2170
1種BB-J	2170
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

※共通ベルの出役率(抽選確率)は設定値に拘束される。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、A上乗せ抽選及び当選確率抽選は実行されない。

【1種BB-A出役率】

出役	出役率
1種BB-A	37848
1種BB-B	3950
1種BB-C	400
1種BB-D	1
1種BB-E	1
1種BB-F	1
1種BB-G	2170
1種BB-H	2170
1種BB-I	2170
1種BB-J	2170
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

【1種BB-B出役率】

出役	出役率
1種BB-B	3950
1種BB-C	400
1種BB-D	1
1種BB-E	1
1種BB-F	1
1種BB-G	2170
1種BB-H	2170
1種BB-I	2170
1種BB-J	2170
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

【1種BB-C出役率】

出役	出役率
1種BB-C	400
1種BB-D	1
1種BB-E	1
1種BB-F	1
1種BB-G	2170
1種BB-H	2170
1種BB-I	2170
1種BB-J	2170
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

【1種BB-D出役率】

出役	出役率
1種BB-D	1
1種BB-E	1
1種BB-F	1
1種BB-G	2170
1種BB-H	2170
1種BB-I	2170
1種BB-J	2170
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

【1種BB-E出役率】

出役	出役率
1種BB-E	1
1種BB-F	1
1種BB-G	2170
1種BB-H	2170
1種BB-I	2170
1種BB-J	2170
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

【1種BB-F出役率】

出役	出役率
1種BB-F	1
1種BB-G	2170
1種BB-H	2170
1種BB-I	2170
1種BB-J	2170
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

【1種BB-G出役率】

出役	出役率
1種BB-G	2170
1種BB-H	2170
1種BB-I	2170
1種BB-J	2170
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

【1種BB-H出役率】

出役	出役率
1種BB-H	2170
1種BB-I	2170
1種BB-J	2170
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

【1種BB-I出役率】

出役	出役率
1種BB-I	2170
1種BB-J	2170
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

【1種BB-J出役率】

出役	出役率
1種BB-J	2170
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

【1種BB-K出役率】

出役	出役率
1種BB-K	2170
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

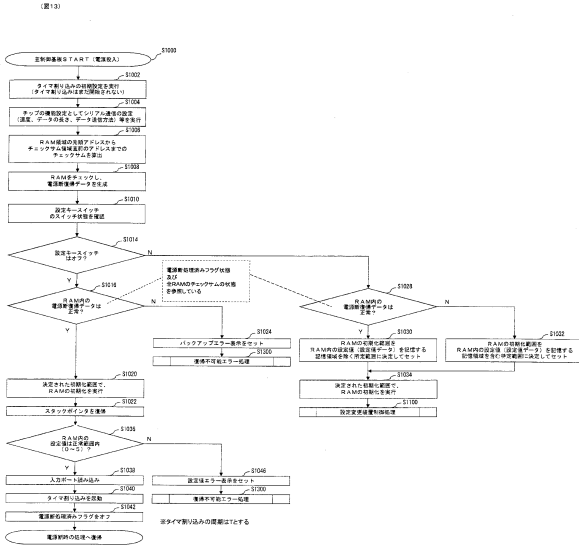
【1種BB-L出役率】

出役	出役率
1種BB-L	2170
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	2170
1種BB-Y	2170
1種BB-Z	2170

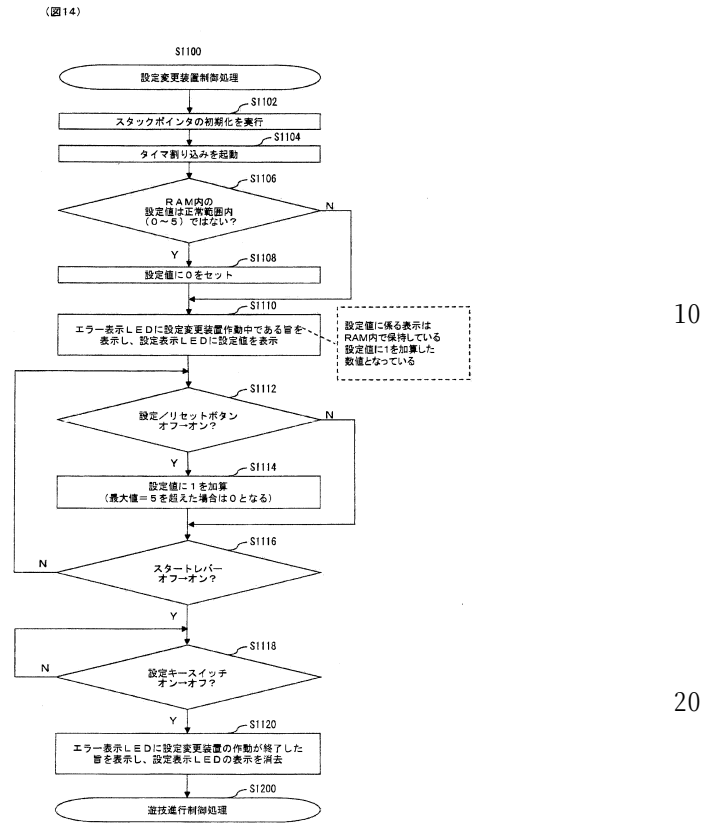
【1種BB-M出役率】

出役	出役率
1種BB-M	2170
1種BB-N	2170
1種BB-O	2170
1種BB-P	2170
1種BB-Q	2170
1種BB-R	2170
1種BB-S	2170
1種BB-T	2170
1種BB-U	2170
1種BB-V	2170
1種BB-W	2170
1種BB-X	217

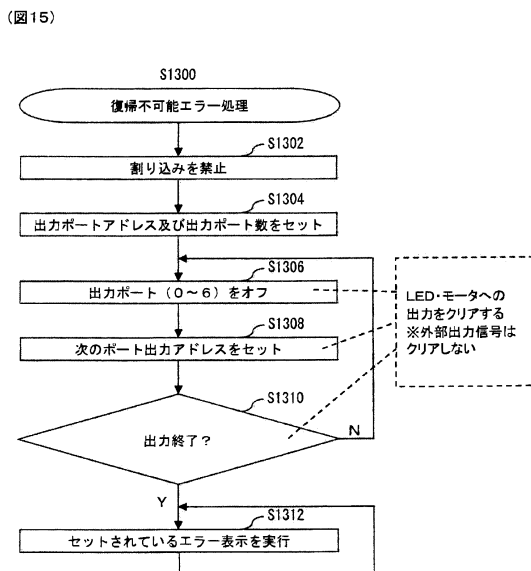
【図 13】



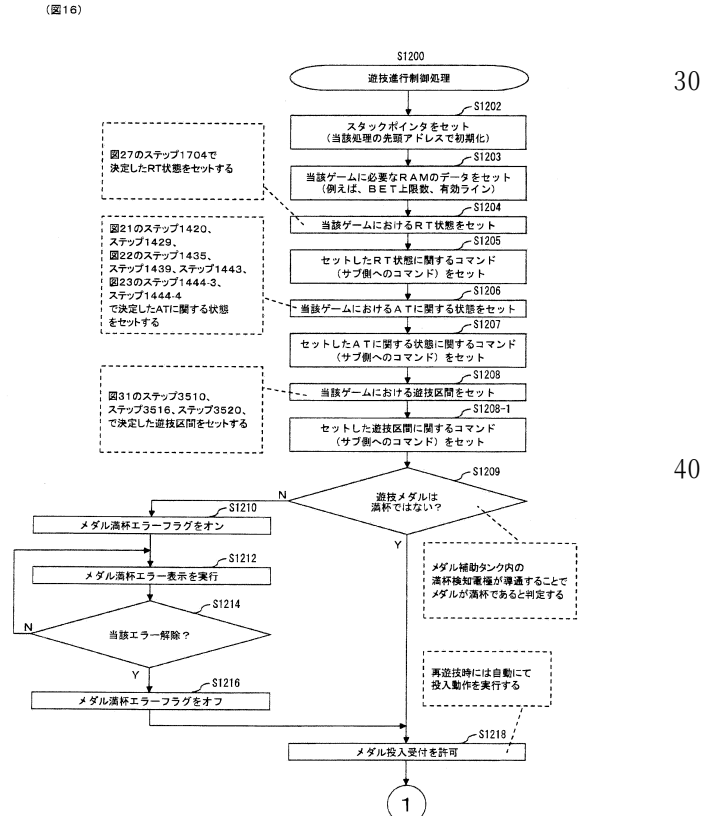
【図 14】



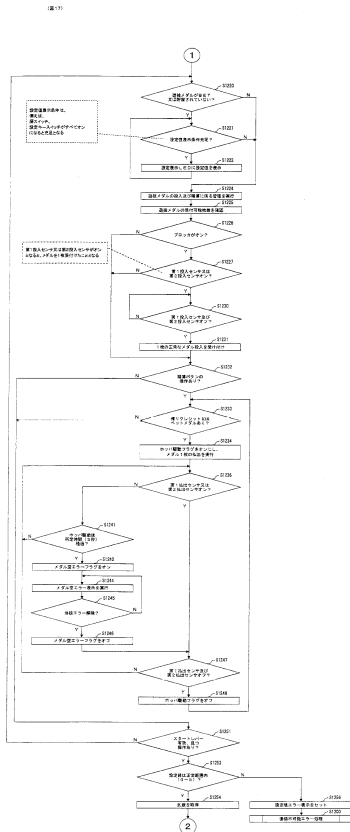
【図 15】



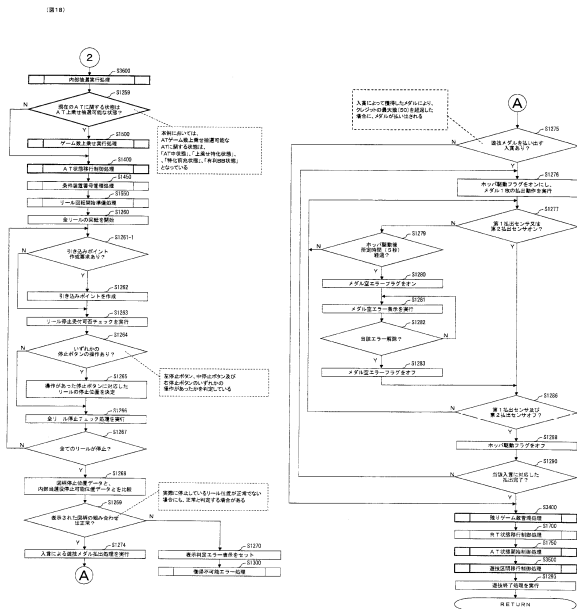
【図 16】



【図 17】



【圖 18】

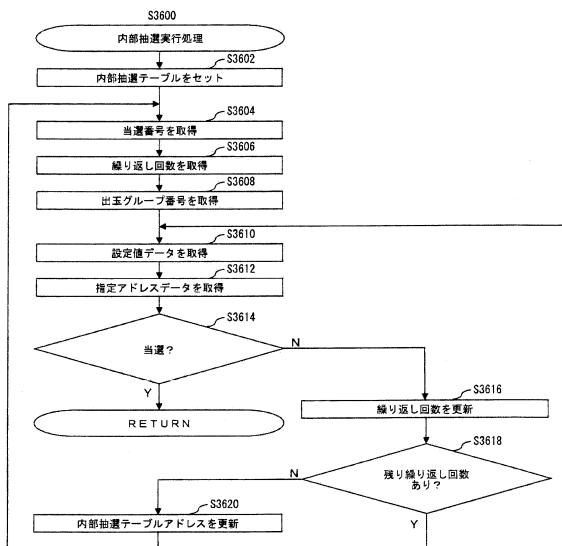


10

20

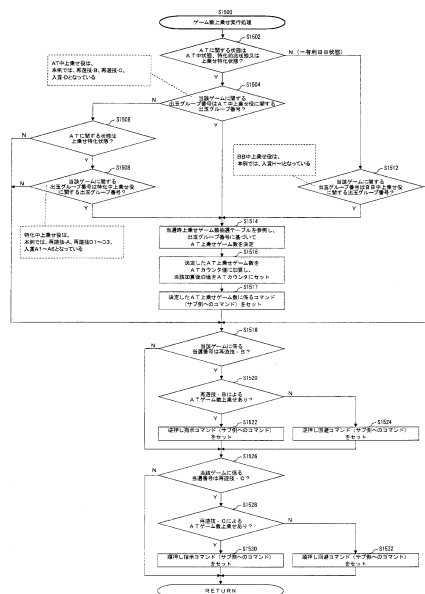
【図 19】

(图19)



【圖 20】

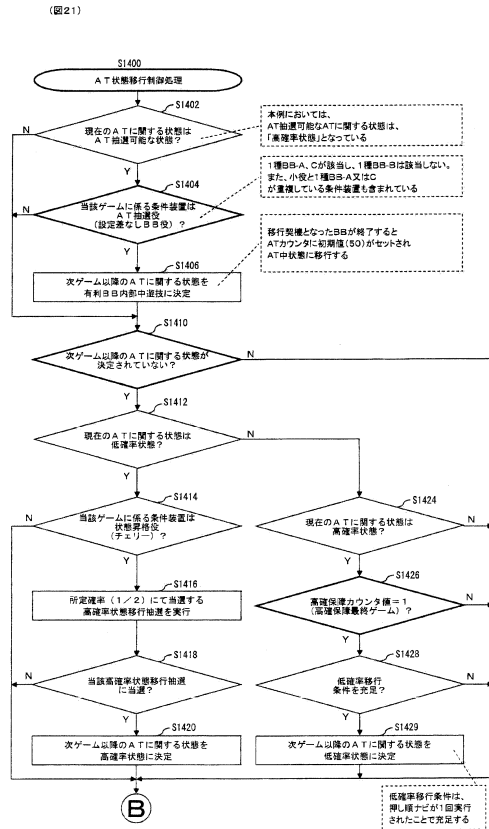
(圖20)

[illegible]

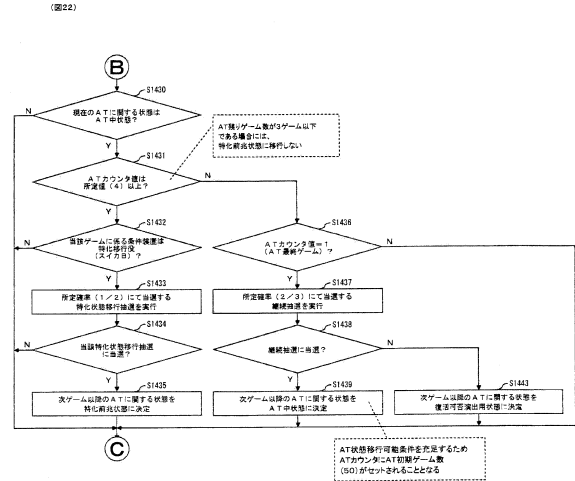
40

50

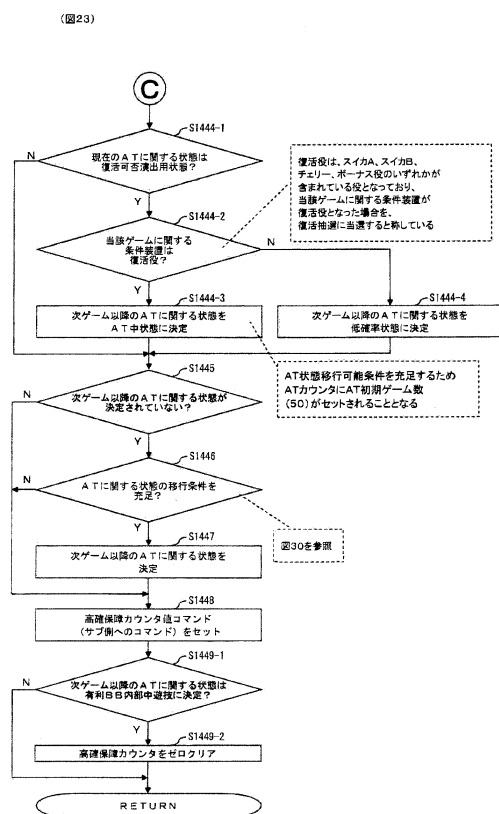
【図 2 1】



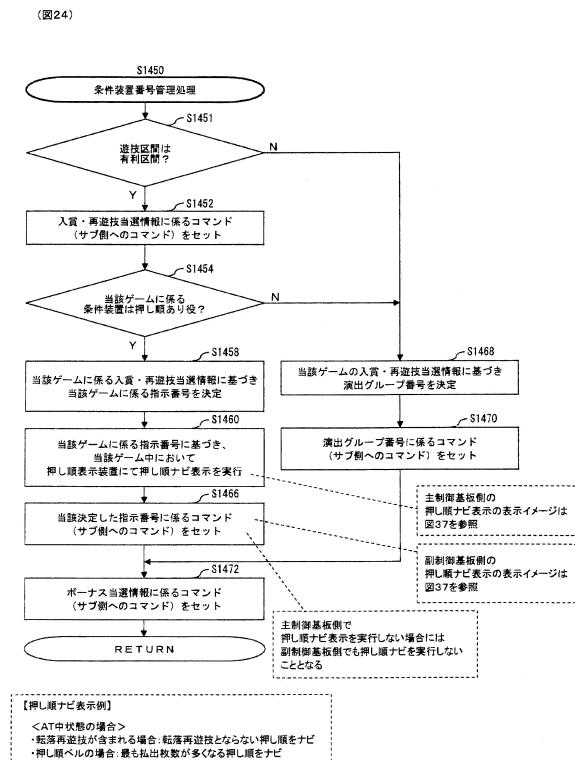
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

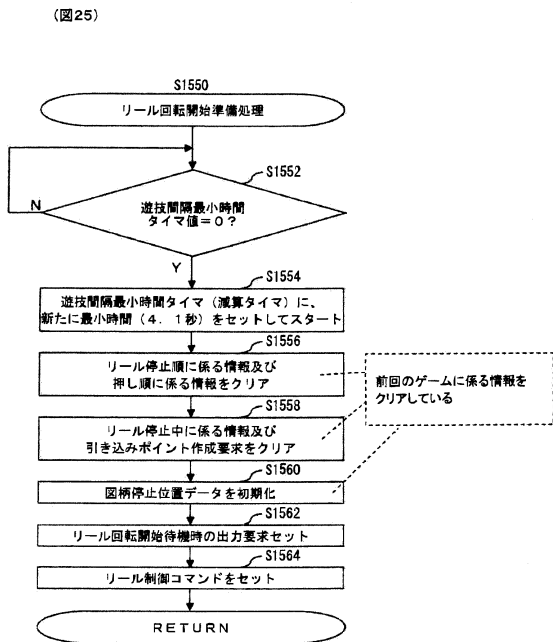
20

30

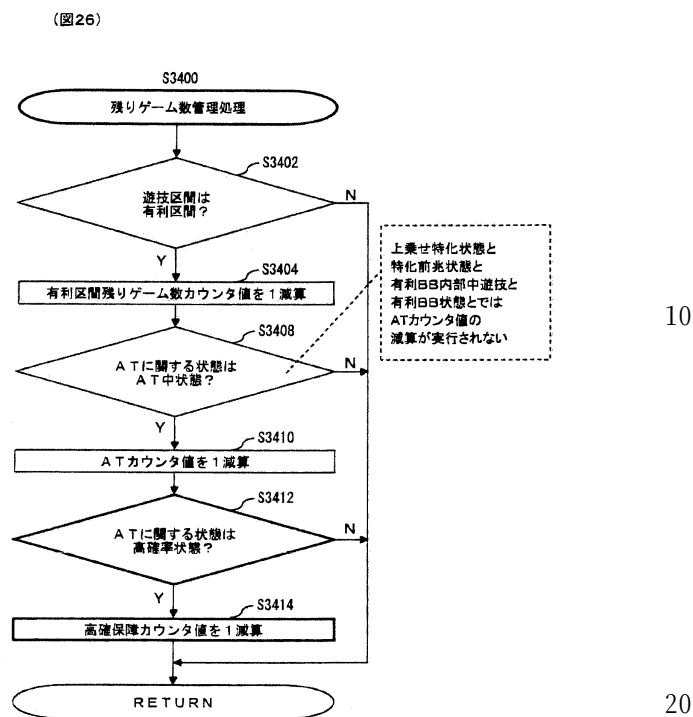
40

50

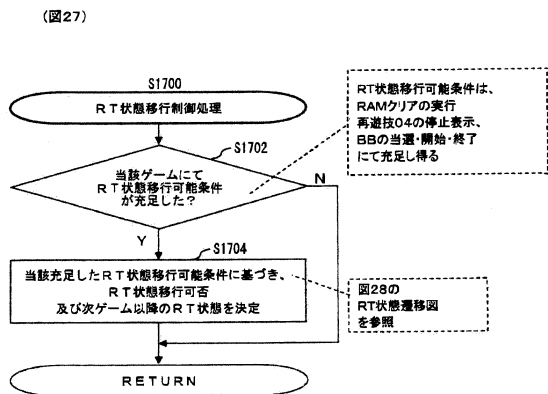
【図 2 5】



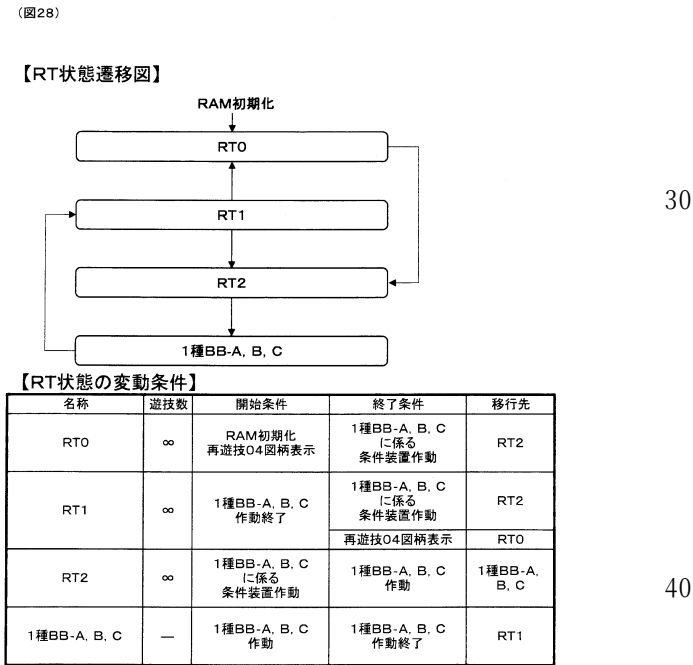
【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】



10

20

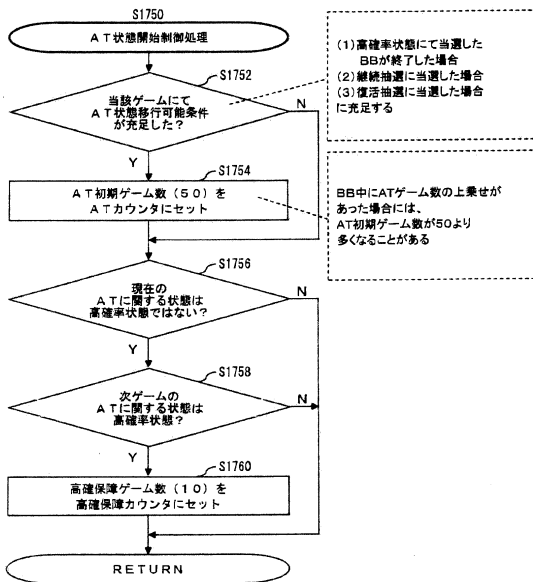
30

40

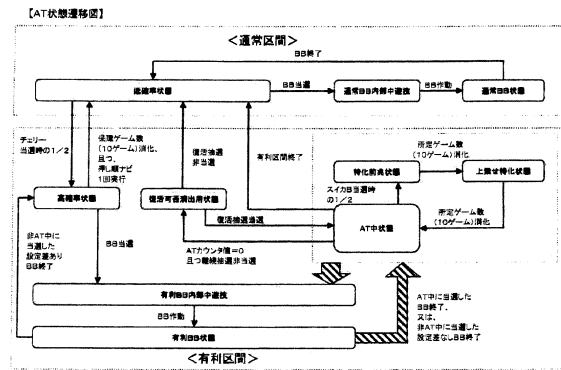
50

【図 29】

(图29)



【図 30】

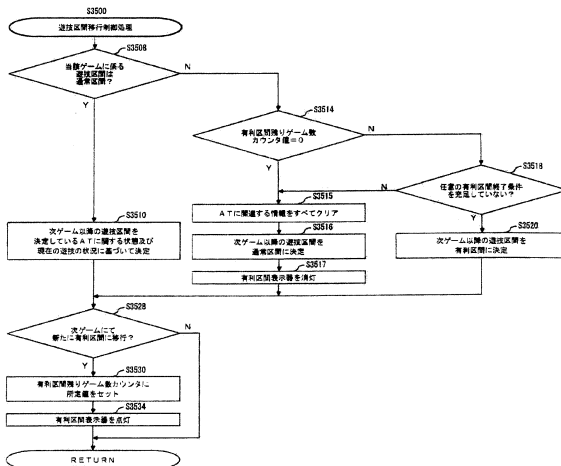


10

20

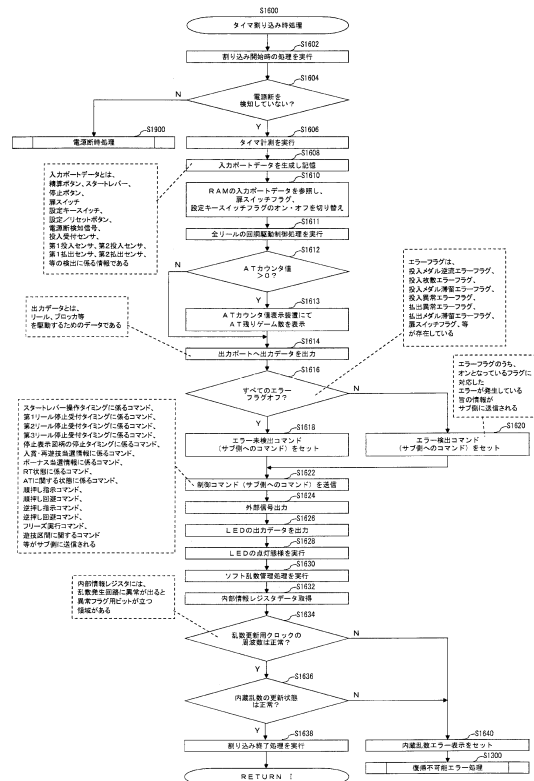
【図 3 1】

(圖31)



【圖 3 2】

(圖32)

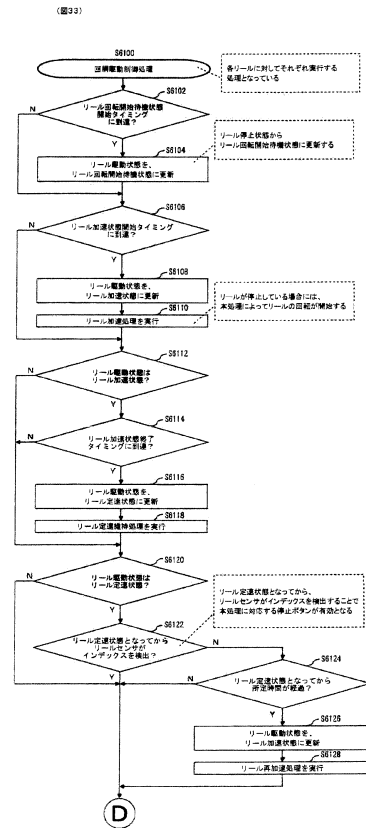


30

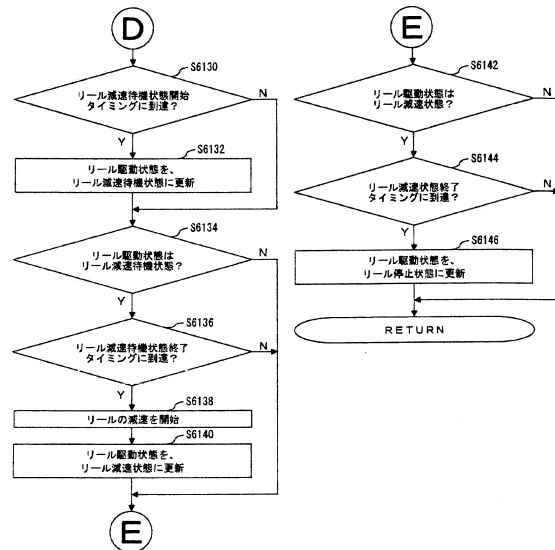
40

50

【図 3 3】



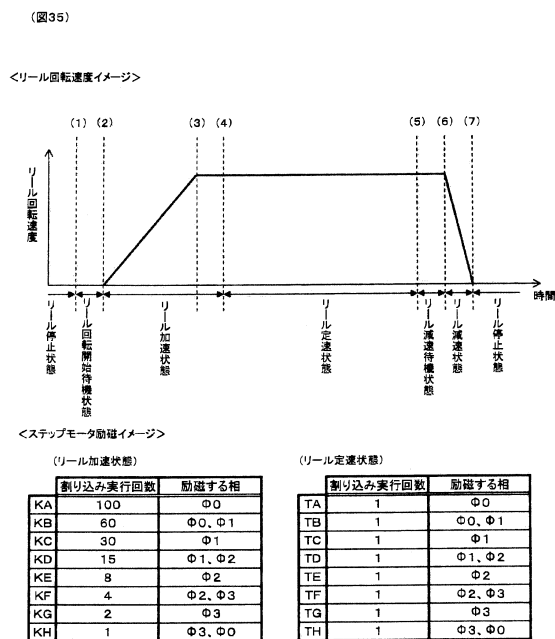
【圖 3 4】



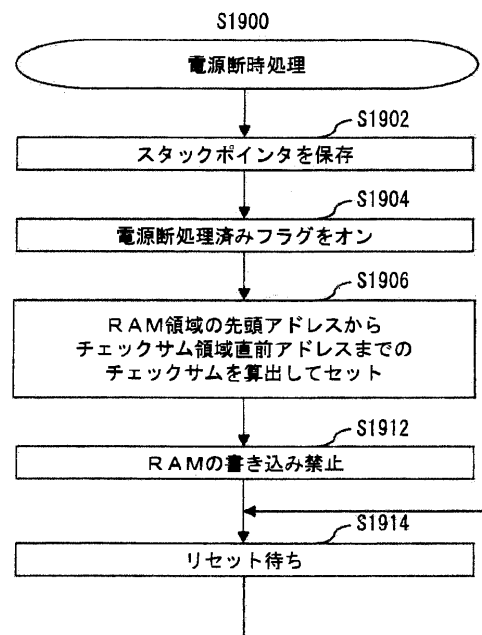
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】



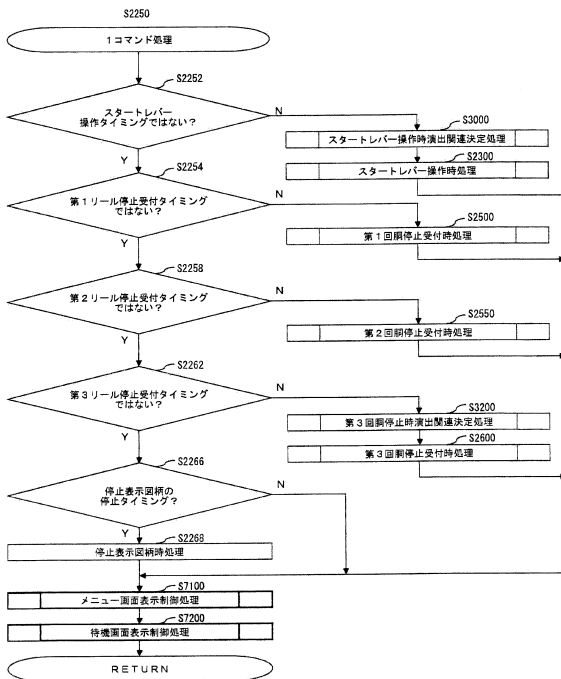
30

40

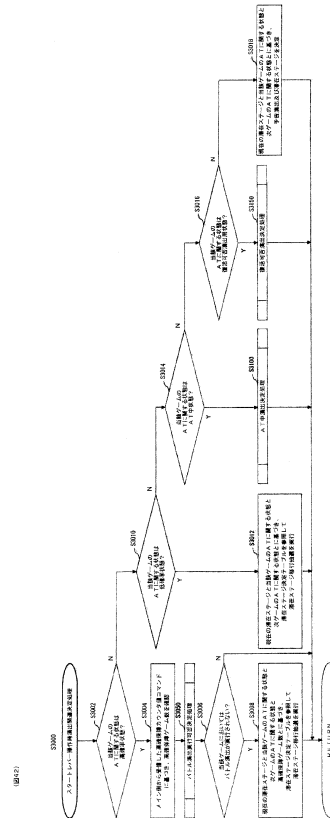
50

【図 4 1】

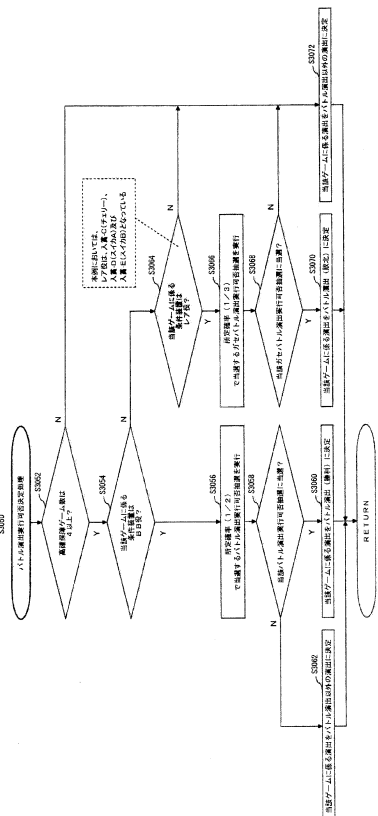
(圖41)



【図 4 2】



【図 4 3】



【図 44】

(244)

【潜在ステージ決定テーブルの一例】(一部抜粋)

選挙の 選挙区	次ぐの ために 必要な得票	当選ゲームの消滅ステージ	票数
砂漠ステージ	砂漠の悪徳 商人	砂漠ステージの悪徳	0-979
氷天ステージ	氷天の 過激派 内務大臣	氷天ステージ-氷天ステージ	980-999
		氷天ステージ-砂漠ステージ	0-19
砂漠ステージ		氷天ステージの悪徳	20-999
		砂漠ステージの悪徳	0-249
		砂漠ステージ-氷天ステージ	250-999
氷天ステージ		砂漠ステージ-氷天ステージ	500-749
		氷天ステージ-氷天ステージ	750-999
高層階層		氷天ステージ-氷天ステージ	0-249
		氷天ステージの悪徳	250-999
氷天ステージ		氷天ステージ-氷天ステージ	500-749
		氷天ステージ-氷天ステージ	750-999

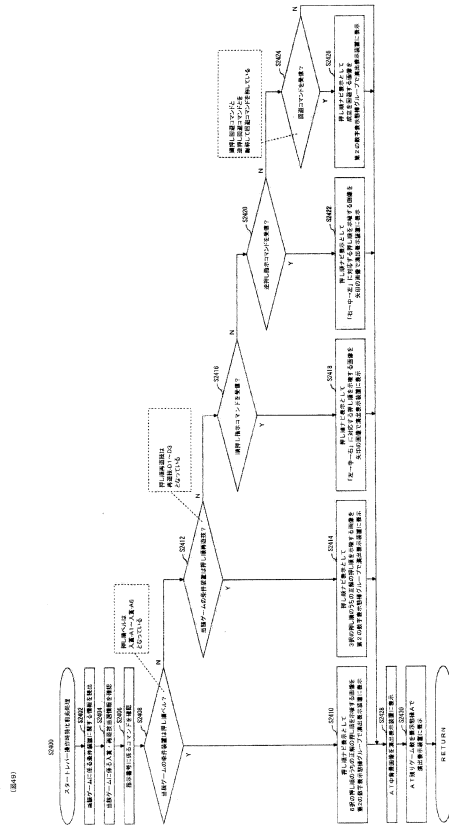
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞

調査の 構成要素	当該要素の調査項目	数値
砂浜スナギ	砂浜スナギの存在数	0-877.0
	砂浜スナギの長さ	0.00-2.25
	砂浜スナギの全重量スナギ	0.00-2.00
	長さスナギ=重量スナギ	0.00-2.00
短スナギ	短スナギ=短スナギ	0-877.0
	短スナギの長さ	0.00-2.25
	短スナギ=重量スナギ	0.00-2.00
	短スナギ=重量スナギ	0.00-2.00
金剛スナギ	金剛スナギ=短スナギ	0.00-2.25
	金剛スナギ=重量スナギ	0.00-2.00
	金剛スナギ=重量スナギ	0.00-2.00
	金剛スナギ=重量スナギ	0.00-2.00
実地スナギ	実地スナギの存在数	0-877.0
	実地スナギの長さ	0.00-2.25
	実地スナギの全重量スナギ	0.00-2.00
	長さスナギ=重量スナギ	0.00-2.00

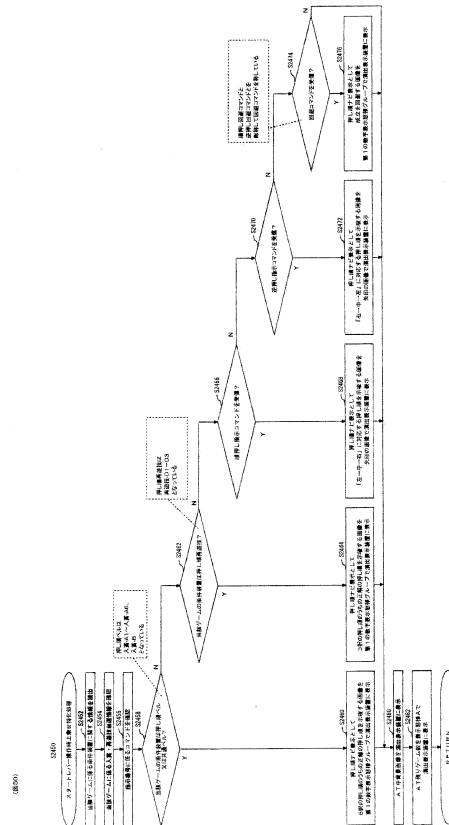
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

乗員の 滞在状況	近所への A11、緊急避難	当該ゼムラの滞在状況	乗数
砂浜スナージ		砂浜スナージの乗込	0-978
		砂浜スナージ→スナージ	980-999
浜入スナージ		砂浜スナージ→砂浜スナージ	0-1-1
		浜入スナージの乗込	20-999
会津乗込スナージ	会津乗込の乗込 ※平日10時 以内の乗込	会津乗込スナージ→砂浜スナージ	0-1-23
		会津乗込スナージ→スナージ	3-1-5-9
		会津乗込スナージの乗込	80-9-999
両岸スナージ		両岸スナージ→両岸スナージ	0-1-9-9
		両岸スナージ→スナージ	30-1-5-9
		両岸スナージ→会津乗込スナージ	80-8-9
		両岸スナージの乗込	100-999
砂浜入スナージ		砂浜入スナージの乗込	0-4-99
		砂浜入スナージ→スナージ	500-999
渚入スナージ		渚入スナージ→渚入スナージ	0-4-99
		渚入スナージの乗込	500-999
会津乗込スナージ		会津乗込スナージ→渚入スナージ	500-999
		会津乗込スナージ→渚入スナージ	500-999
渚入スナージ		渚入スナージ→渚入スナージ	500-999

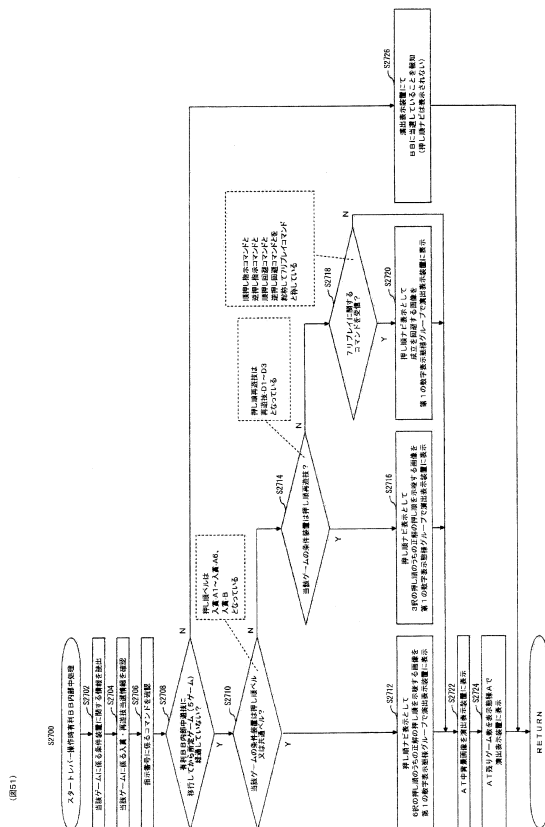
【図 49】



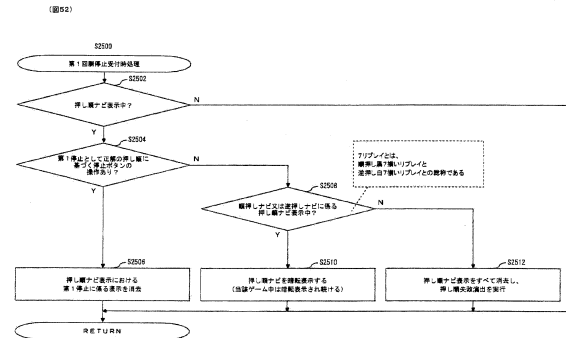
【図 50】



【図 5 1】

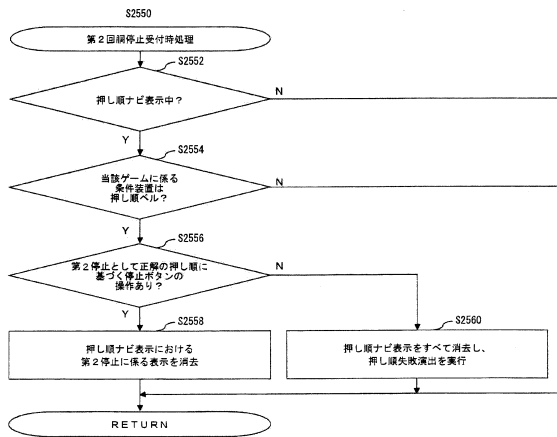


【図 5 2】



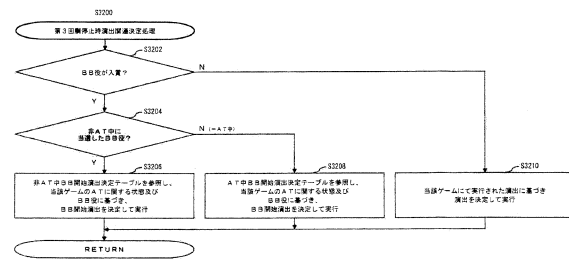
【図 5 3】

(圖53)



【図 5 4】

(圖54)



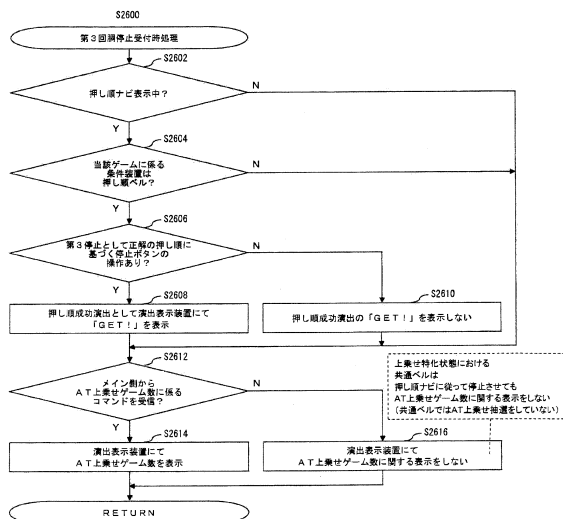
公演日	当夜AT中のAT1に替る公演日	公演開始時刻	演奏
定額演奏会1回 (11月20日)	通常公演 10月29日	通常演出	17時・25分
		特別演出決定	77分・25分
	特別公演	プレミア演奏会	0・25分
		通常演出	17時・25分
定額演奏会2回 (11月21日)	高松市 中央市民会館	特別演出決定	77分・25分
		プレミア演奏会	0・25分
	通常公演	通常演出	17時・25分
		特別演出決定	77分・25分
定額演奏会3回 (11月22日・23日)	通常公演 10月29日	通常演出	0・25分
		特別演出決定	57分・25分
	特別公演	通常演出	17時・25分
		プレミア演奏会	38分・25分

演出種別	当該ゲームの ATCに関する状態	3B開始演出	確率
決定演出A100 (1:確定演出)	有利状態 内蔵の確性	上乗せ可能演出	0/255
		上乗せ不可演出	255/255
決定演出A100 (1:確定演出)	有利状態 内蔵の確性	上乗せ可能演出	255/255
		上乗せ不可演出	0/255

10

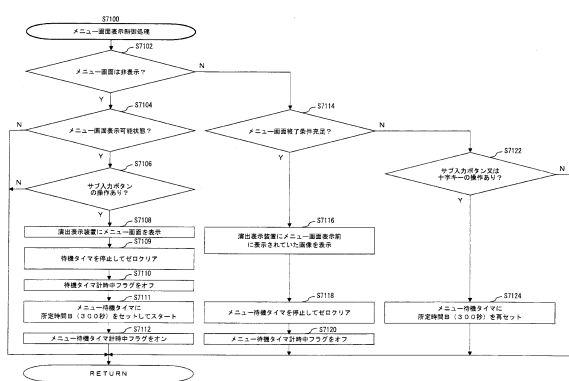
【図 5 5】

(255)



【圖 5 6】

(圖 55)



20

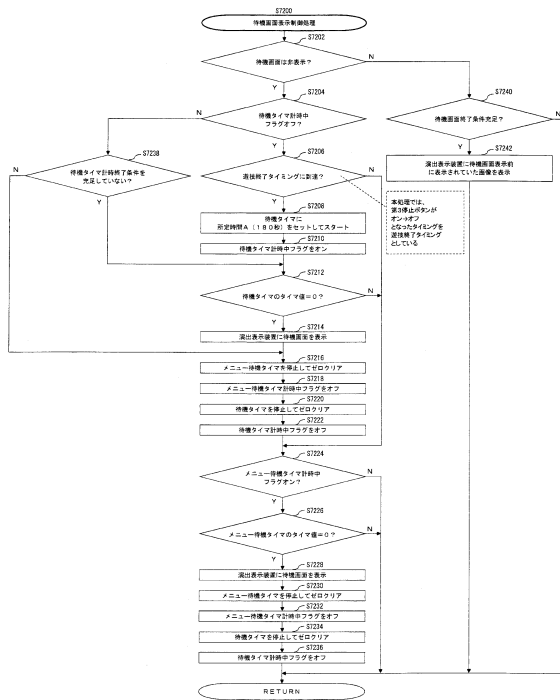
30

40

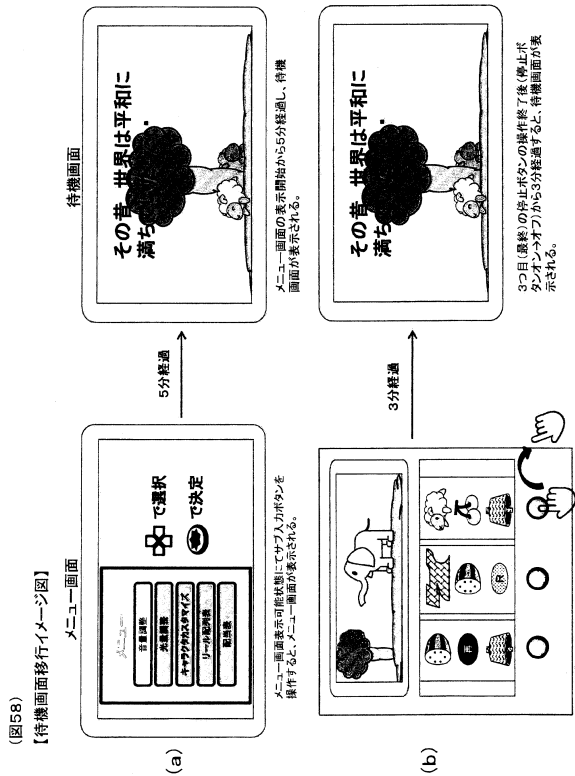
50

【図 5 7】

(圖57)



【圖 58】

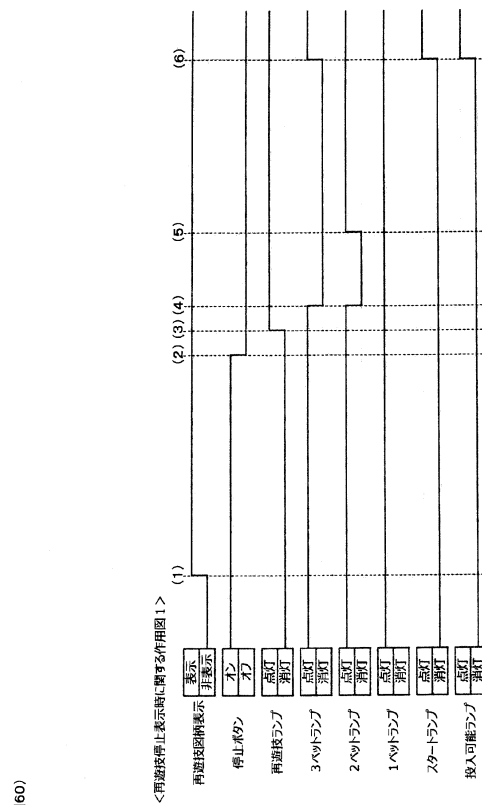


【図 5 9】

(圖59)

アドレス	RAM名称	RAM内容
7F00H 7F01H 7F02H . . .	設定値データ	(1) 設定の段階を管理する番号に係るデータ
7FC0H . .	外部信号系データ	(2) 外部信号出力に関係するデータ
7FCEH . .	RAMチェックサムデータ	(3) 電源投入時に行うチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為の
7FD0H 7FD1H 7FD2H 7FD3H 7FD4H 7FD5H . .	制御コマンドバッファ	(4) 副制御基板側に送信するためのコマンド情報
7FE0H . .	スタックポインタ一時保存バッファ	(5) 電源断復帰時に使用するスタックポインタを保存してあるバッファ
7FF7H 7FF8H 7FF9H 7FAAH 7FBFH 7FFCH 7FFDH 7FFEH 7FFFH 8000H	未使用領域 遡進データ8 遡進データ7 遡進データ6 遡進データ5 遡進データ4 遡進データ3 遡進データ2 遡進データ1 スタックポインタ	(6) 逆枝に使用されない領域 (7) CALL命令、PUSH命令などにより、遡進されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM

【図 60】

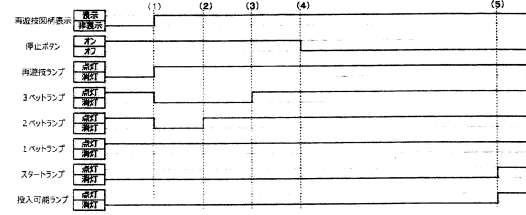


(图60)

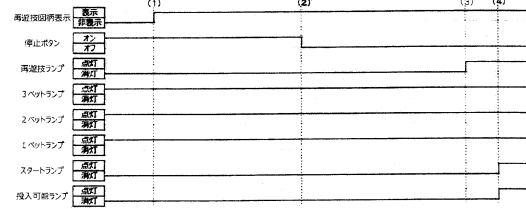
【図 6 1】

(図61)

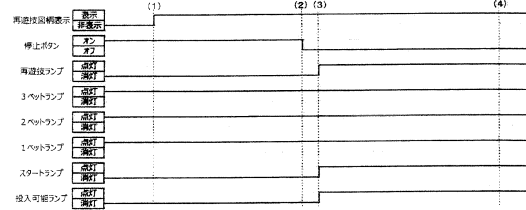
<再遊技停止表示時に關する作用図 2>



<再遊技停止表示時に關する作用図 3>



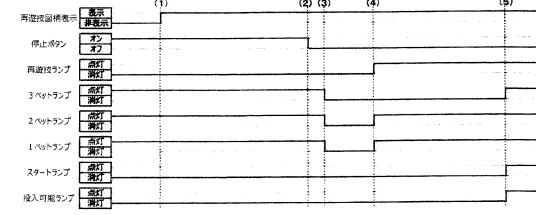
<再遊技停止表示時に關する作用図 4>



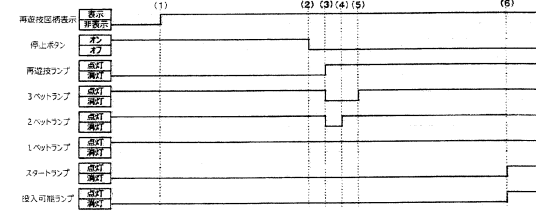
【図 6 2】

(図62)

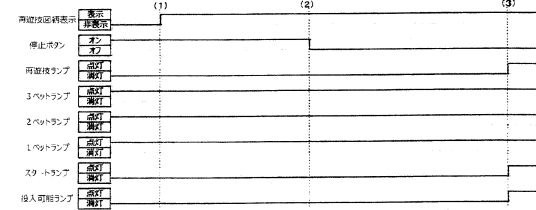
<再遊技停止表示時に關する作用図 5>



<再遊技停止表示時に關する作用図 6>



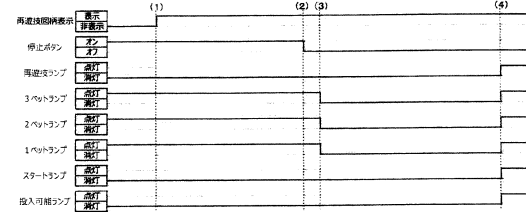
<再遊技停止表示時に關する作用図 7>



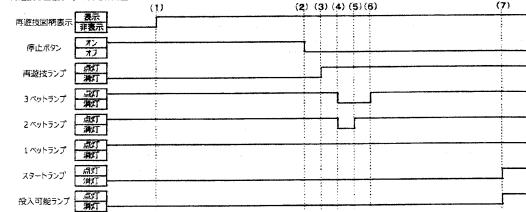
【図 6 3】

(図63)

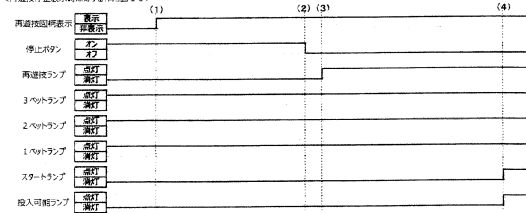
<再遊技停止表示時に關する作用図 8>



<再遊技停止表示時に關する作用図 9>

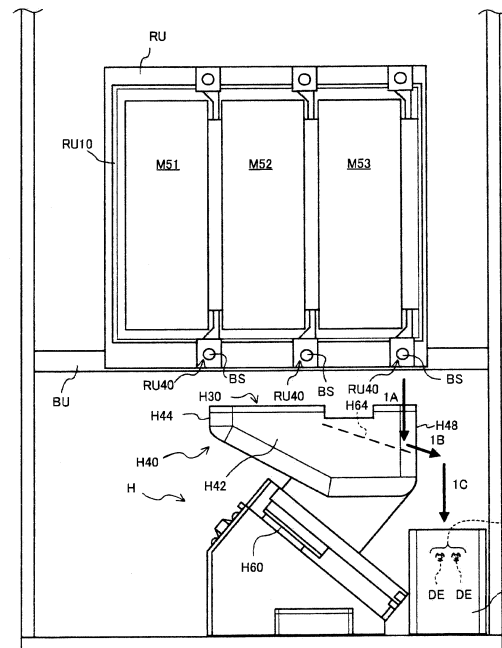


<再遊技停止表示時に關する作用図 10>



【図 6 4】

(図64)



10

20

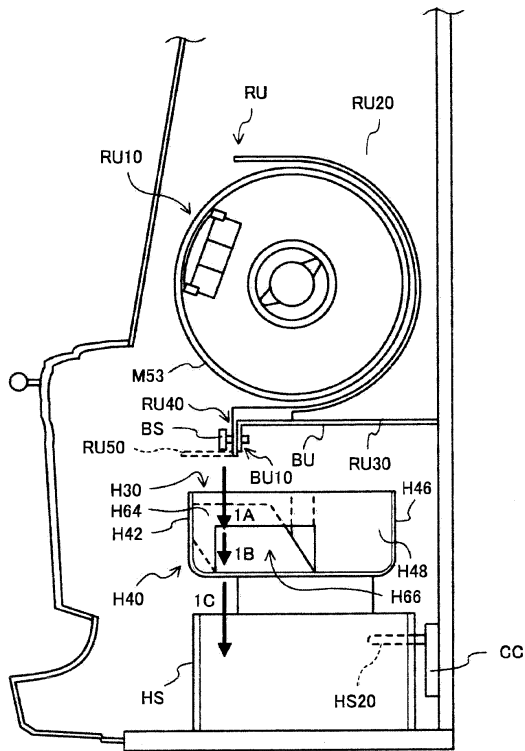
30

40

50

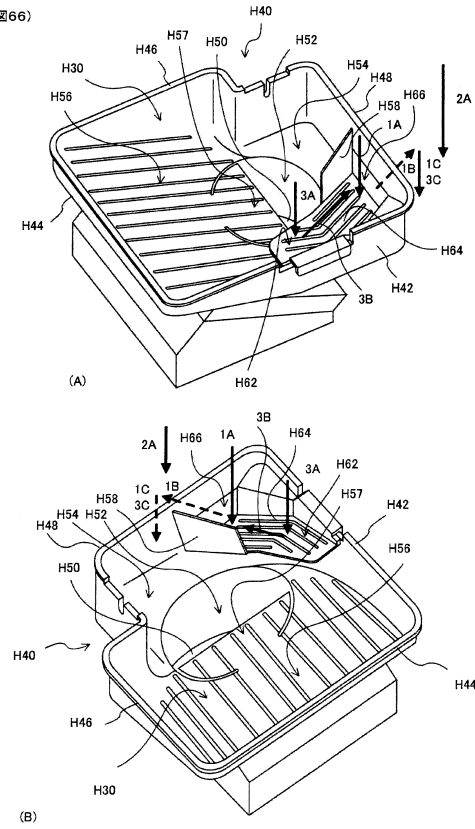
【図 65】

(図65)



【図 66】

(図66)

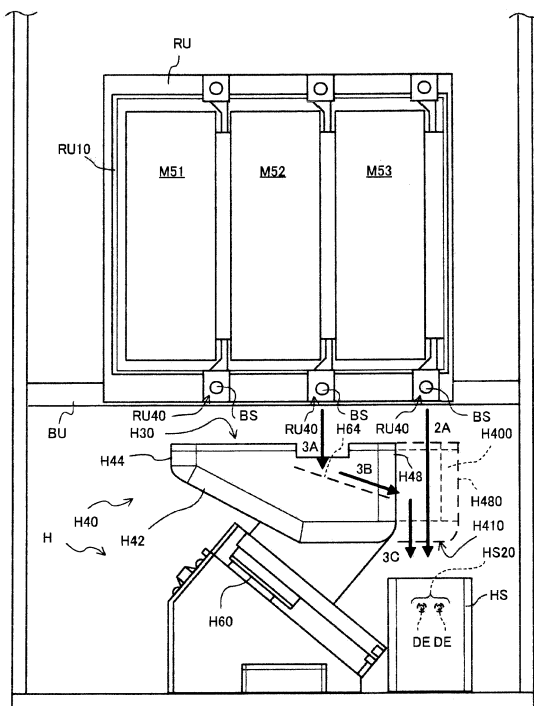


10

20

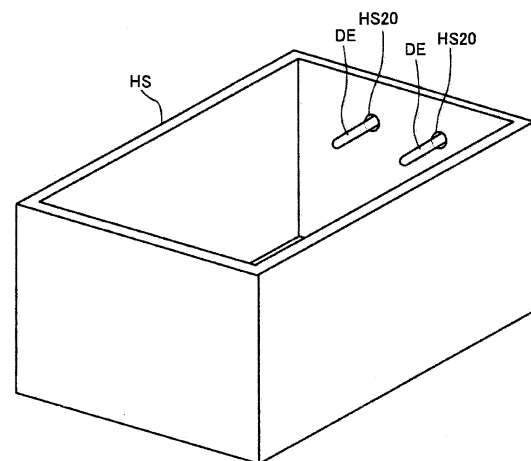
【図 67】

(図67)



【図 68】

(図68)

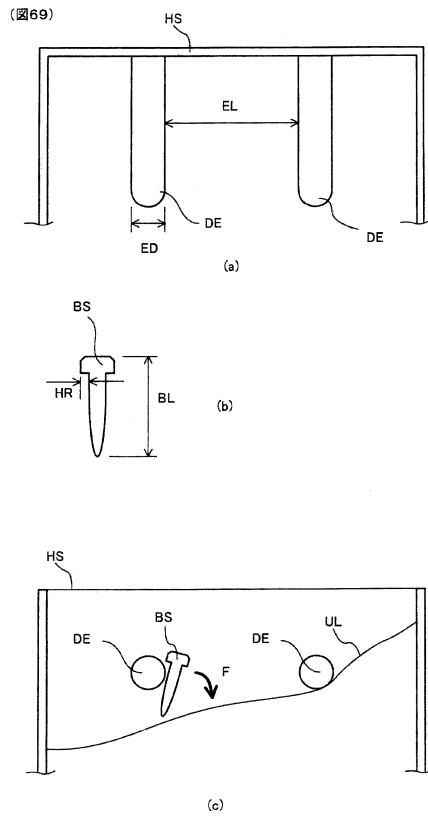


30

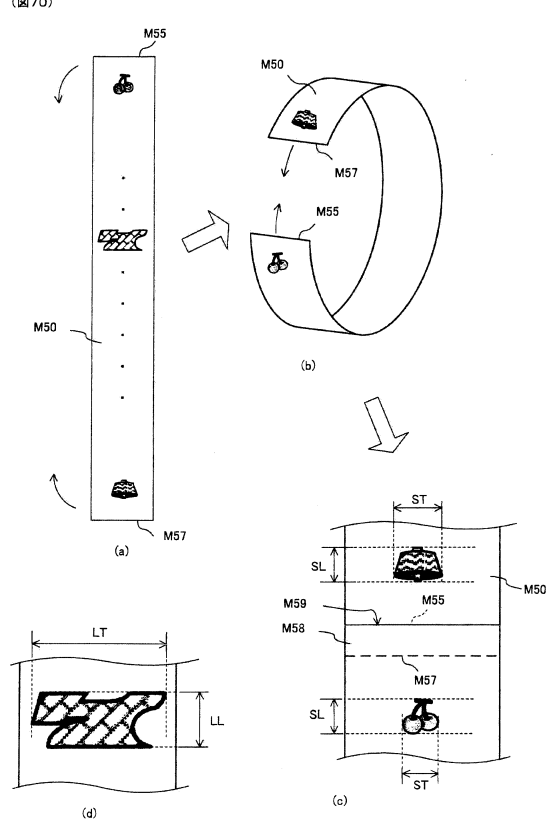
40

50

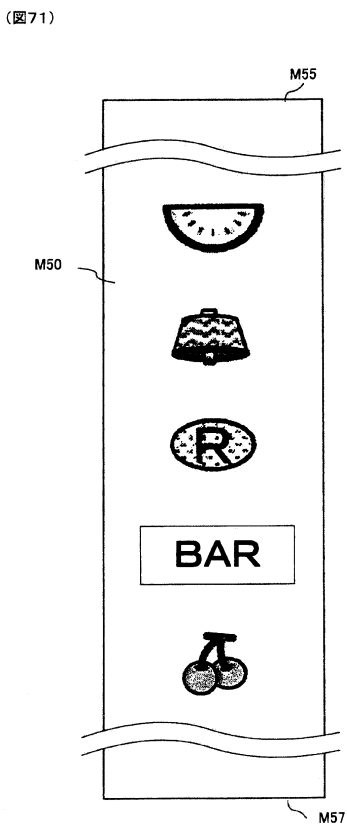
【図 69】



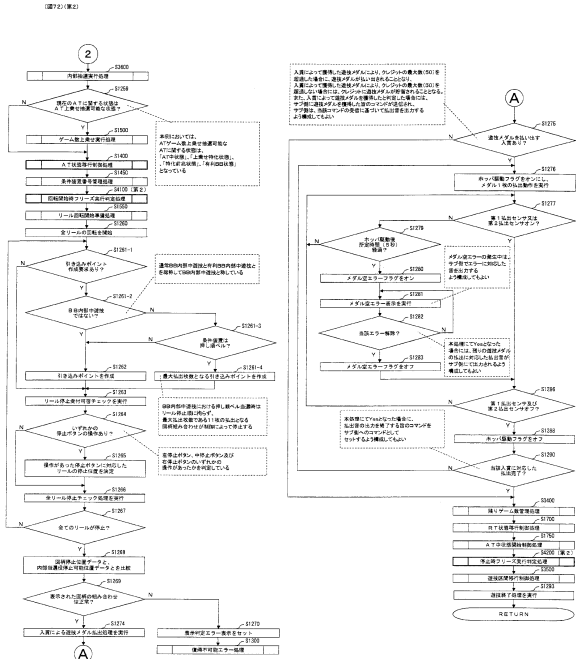
【圖 70】



【図 7 1】

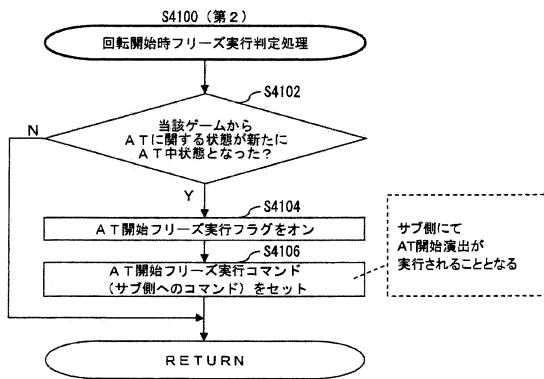


【圖 7 2】



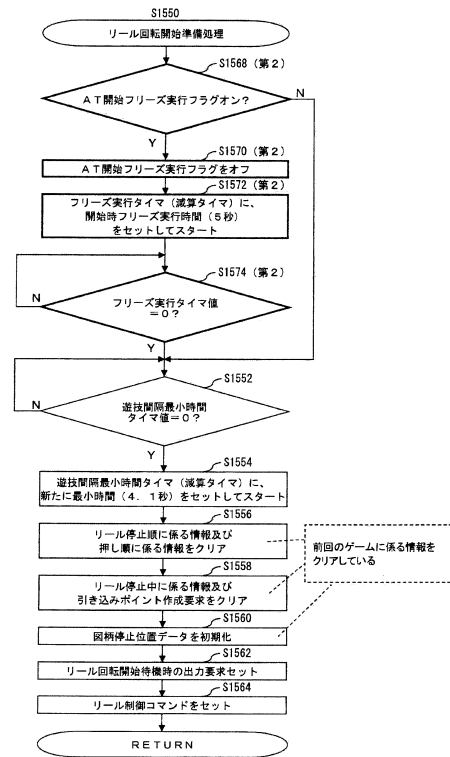
【図 7 3】

(図73)(第2)



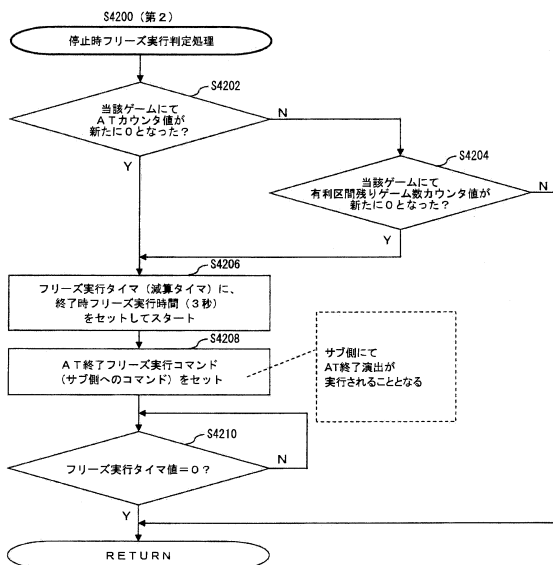
【図 7 4】

(図74)(第2)



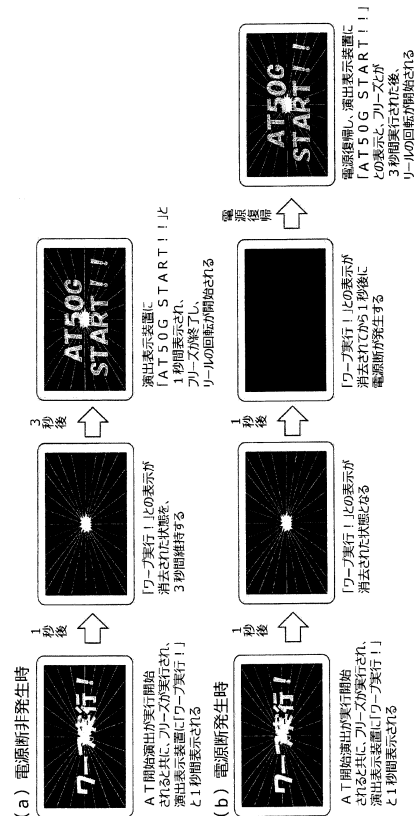
【図 7 5】

(図75)(第2)



【図 7 6】

(図 7 6) <AT開始演出実行イメージ図> ※フリーズ及びAT開始演出の実行時間は5秒間



10

20

30

40

50

【図 7 7】

(図 7 7)

<ランプユニット点灯構成イメージ> ※一部抜粋

要素 1 (点灯色)
赤色
青色
緑色
白色
赤色 + 緑色
青色 + 緑色
青色 + 白色
色なし

要素 4 (点灯時間/パターン)
0.1秒点灯→0.1秒消灯
0.1秒点灯→0.3秒消灯
0.2秒点灯→0.3秒消灯
1秒点灯→0.1秒消灯
3秒点灯→0.3秒消灯
常時点灯
常時消灯

要素 6 (点灯パターン)	
点灯パターン 識別	点灯パターン内容
パターン 1	a→a→a→a→a
パターン 2	b→b→b→b→b
パターン 3	a→b→a→b→b
パターン 4	a→a→a→a→g
パターン 5	g→r→r
パターン 6	r→r→b
パターン 7	g→r→b
パターン 8	r→g→g
パターン 9	a→g→a→g
パターン 10	k
パターン 11	l
パターン 12	m
パターン 13	n
パターン 14	o
パターン 15	p
パターン 16	q
パターン 17	r

※アルファベットは点灯要素識別

要素 2 (点灯時間)
0.1秒
0.2秒
0.3秒
1秒
3秒
常時
点灯なし

要素 5 (点灯要素)	
点灯要素種別	点灯要素内容
a	0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯
b	0.1秒青色点灯→0.1秒消灯
c	0.1秒赤色点灯→0.3秒消灯
d	0.1秒赤色 + 青色点灯→0.3秒消灯
e	0.2秒赤色 + 青色点灯→0.3秒消灯
f	0.2秒青色 + 緑色点灯→0.3秒消灯
g	1秒白色点灯→0.1秒消灯
h	1秒青色 + 白色点灯→0.1秒消灯
i	3秒緑色点灯→0.3秒消灯
j	3秒青色 + 緑色点灯→0.3秒消灯
k	常時赤色点灯
l	常時青色点灯
m	常時緑色点灯
n	常時白色点灯
o	常時赤色 + 緑色点灯
p	常時青色 + 緑色点灯
q	常時青色 + 白色点灯
r	常時消灯 (色なし)

【図 7 8】

(図 7 8)

<<状態別機能別点灯の一例>>

<構成 1>				<構成 2>			
状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカ サウンド	状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカ サウンド
メタル空エアー発生中	パターン 1 0	通常時より 低減小	エアー音	メタル空エアー発生中	パターン 1 0	点灯	エアー音
電源投入時	パターン 1 3	消灯	電源投入音を 規定時間出力	電源投入時	パターン 1 7	消灯・点灯	なし
待機画面表示中	パターン 1 1	点灯	なし	待機画面表示中	パターン 1 1	特殊点灯	なし
設定確認モード中	パターン 1 2	消灯	設定確認モード 中音	設定確認モード中	パターン 1 0	点灯	なし
設定変更モード中	パターン 9	消灯	設定変更モード 中音	設定変更モード中	パターン 1 0	点灯	なし
B B 実行中	パターン 7	点灯	B B 中音	B B 実行中	パターン 7	点灯	B B 中音

<構成 3>				<構成 4>			
状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカ サウンド	状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカ サウンド
メタル空エアー発生中	パターン 1	点灯	エアー音	メタル空エアー発生中	パターン 1・4	消灯	エアー音
電源投入時	パターン 1・3	点灯	なし	電源投入時	パターン 1・7	消灯	なし
待機画面表示中	パターン 5	点灯	なし	待機画面表示中	パターン 1・1	消灯	なし
設定確認モード中	パターン 1・0	点灯	なし	設定確認モード中	パターン 3	消灯	設定確認モード 中音
設定変更モード中	パターン 1・0	点灯	なし	設定変更モード中	パターン 3	消灯	設定確認モード 中音
B 8 実行中	パターン 6	点灯	B 8 中音	B 8 実行中	パターン 6	点灯	B 8 中音

<構成 5>				<構成 6>			
状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカの サウンド	状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカの サウンド
メタル空エアー発生中	パターン 1 3	点灯	エアー音	メタル空エアー発生中	パターン 1	点灯	エアー音
電源投入時	パターン 1 7	点灯→消灯	なし	電源投入時	パターン 1 7	消灯	なし
待機画面表示中	パターン 1 7	消灯	なし	待機画面表示中	パターン 1 1	消灯	なし
設定確認モード中	パターン 1 3	点灯	設定確認モード 中音	設定確認モード中	パターン 4	点灯	設定確認モード 中音
設定変更モード中	パターン 1 3	点灯	設定変更モード 中音	設定変更モード中	パターン 4	点灯	設定変更モード 中音
B B 実行中	パターン 5	点灯	B B 中音	B B 実行中	パターン 5	点灯	B B 中音

※通常運転中に点ける点灯パターンは、パターン 2、パターン 5、パターン 6、パターン 7、パターン 8、パターン 9、パターン 11、パターン 15、パターン 16、パターン 17 のいずれか 1 つ又は複数の組み合わせとなる

【図 7 9】

(図 7 9)

<<私出に関する構成の一例>>

<構成 1>			
通常	前扉	前扉：開鎖中	
	音 A	なし	
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下音	非押下音
	音 B	なし	私出音

扉開放 前に 私出発生	前扉	前扉：開鎖中	私出：開始音	
	音 A	なし	私出の 開始音	なし
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下音	非押下音	
	音 B	なし	私出音	なし

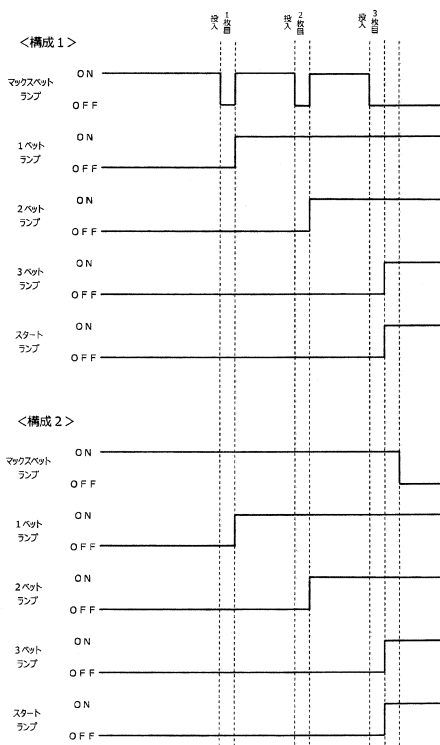
扉開放 後に 私出発生	前扉	前扉：開鎖中	前扉：開鎖中	
	音 A	なし	前扉の 開放音	なし
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下音	非押下音	
	音 B	なし	私出音	なし

構成 2 >		
通常	前扉	前扉：開鎖中
	音 A	なし
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中
	音 B	なし
扉開放 前に 私出発生	前扉	前扉：開鎖中
	音 A	なし
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中
	音 B	なし
扉開放 後に 私出発生	前扉	前扉：開鎖中
	音 A	なし
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中
	音 B	なし

【図 8 0】

(図 8 0)

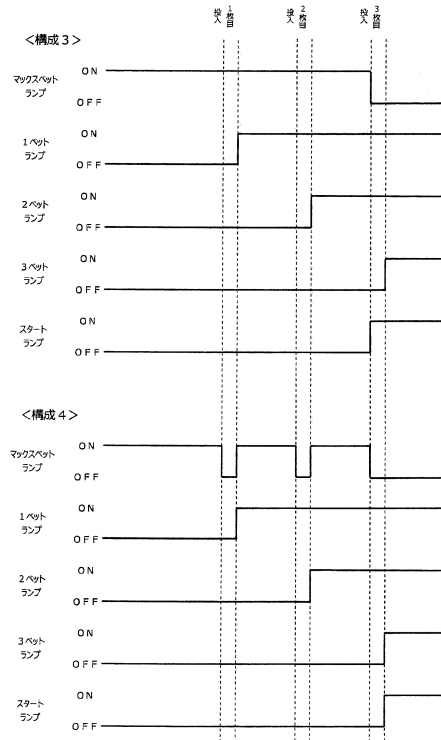
<<マックスベートループの点灯態様の一例 1>>



【図 8 1】

(図 8 1)

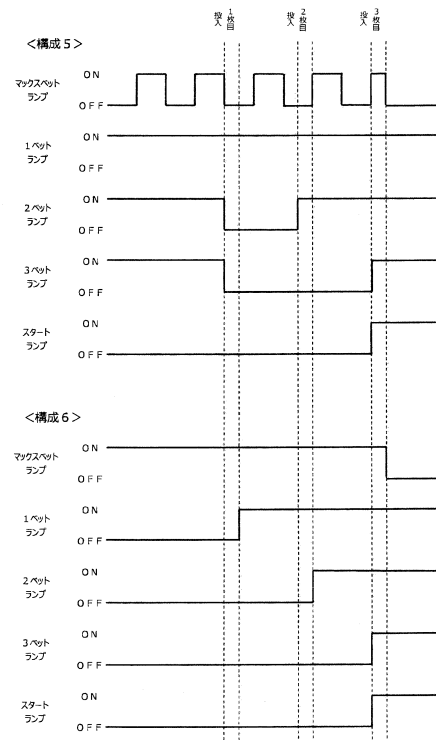
<<マックスベットの点灯態様の一例 2>>



【図 8 2】

(図 8 2)

<<マックスベットの点灯態様の一例 3>>



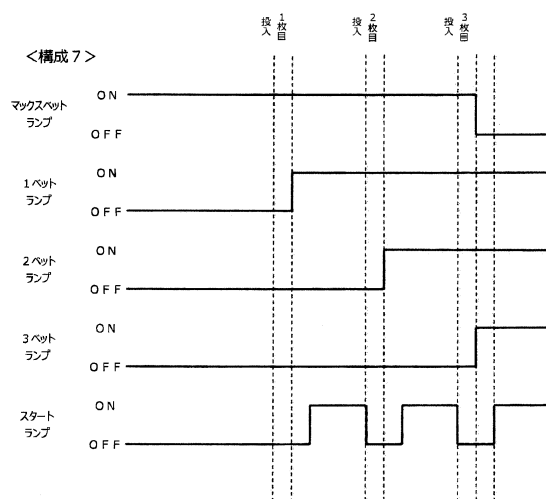
10

20

【図 8 3】

(図 8 3)

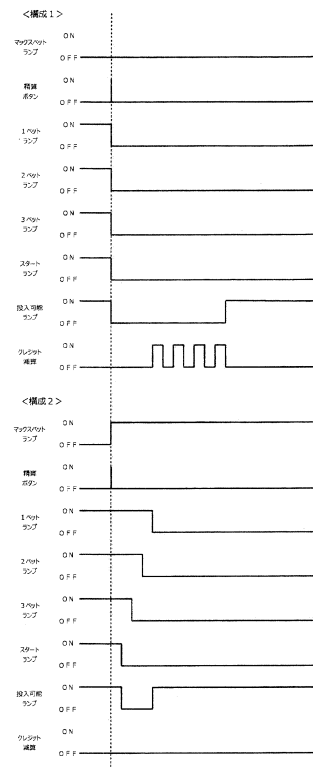
<<マックスベットの点灯態様の一例 4>>



【図 8 4】

(図 8 4)

<<マックスベット操作時の作用の一例 1>>



30

40

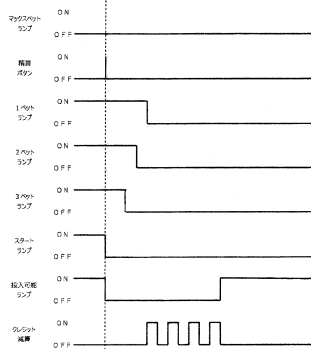
50

【図 8 5】

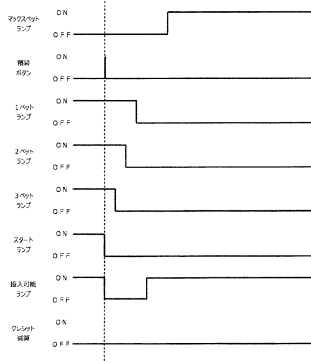
(図 8 5)

<<精算ボタン操作時の作用の一例 2>>

<構成 3>



<構成 4>

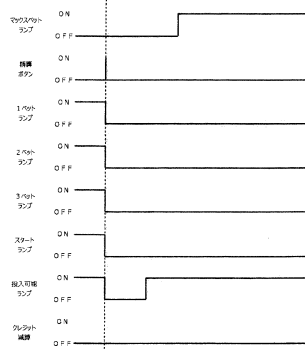


【図 8 6】

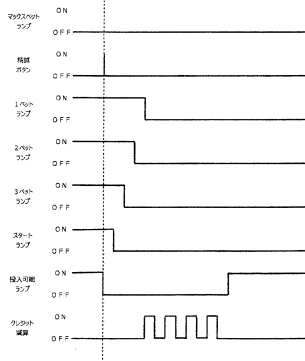
(図 8 6)

<<精算ボタン操作時の作用の一例 3>>

<構成 5>



<構成 6>

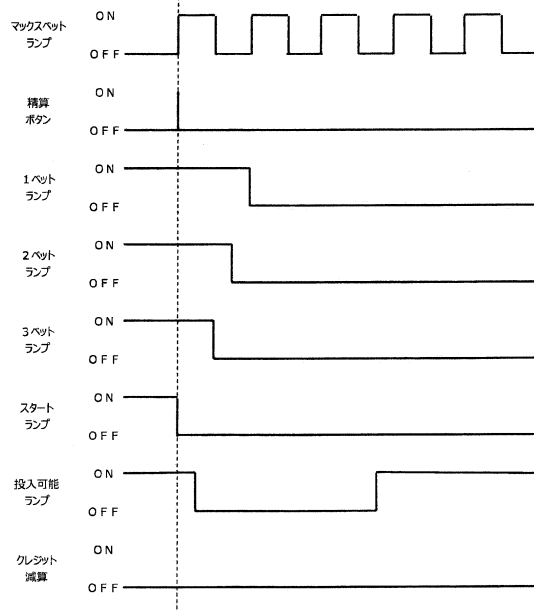


【図 8 7】

(図 8 7)

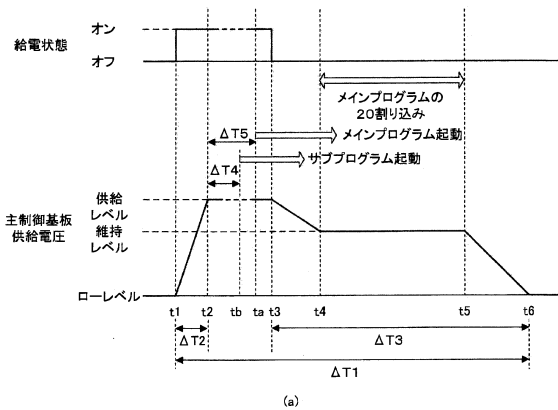
<<精算ボタン操作時の作用の一例 4>>

<構成 7>

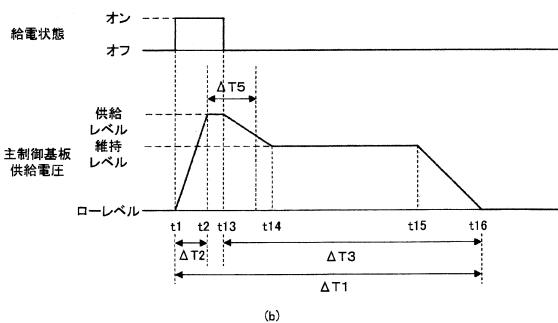


【図 8 8】

(図 8 8)



(a)



(b)

10

20

30

40

50

【図 89】

(圖89)

(第1の態様)

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態に滞在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
4		オン	設定キースイッチがオンである状況下 給電状態がオンとなり、記憶領域を初期化し、 設定変更モードに移行する
5		オフ	設定変更モード中に給電状態がオフとなり、 設定変更モードでの戻り番地を記憶領域に保存
6		オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
7	オフ	オン	給電状態がオンとなり、 設定変更モードの戻り番地に復帰

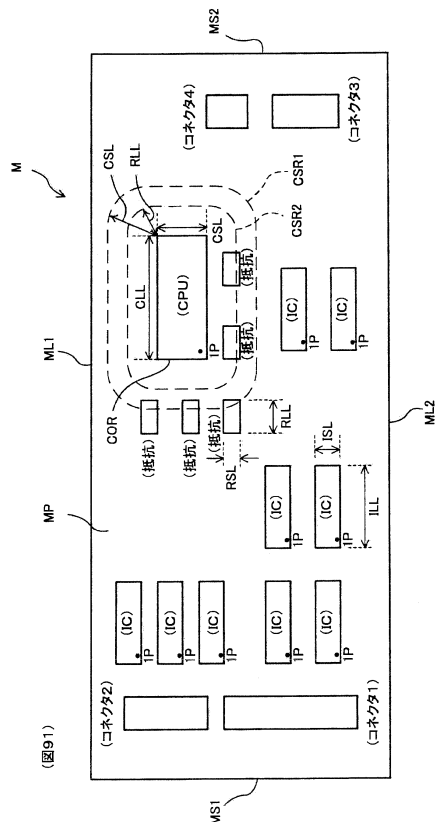
(a)

(第2の態様)

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態で滞在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3		オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオンとなる
4	オン	オン	設定キースイッチがオンの状況下 給電状態がオンとなる
5		オフ	設定キースイッチがオンの状況下、 給電状態がオンとなった直後にオフとなる
6	オフ	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
7		オン	給電状態がオンとなり、 通常状態の戻り番地に復帰

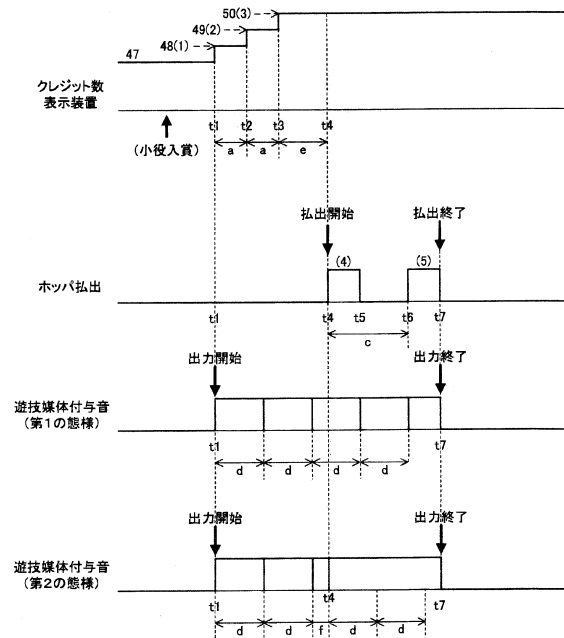
(b)

【圖 9 1】



【圖 90】

(图90)

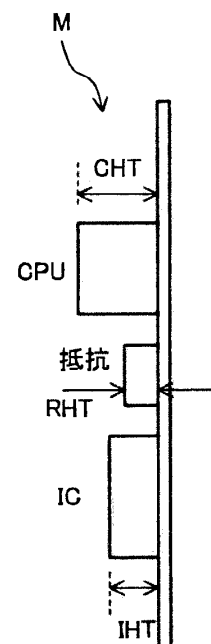


10

20

【圖 9 2】

(圖92)

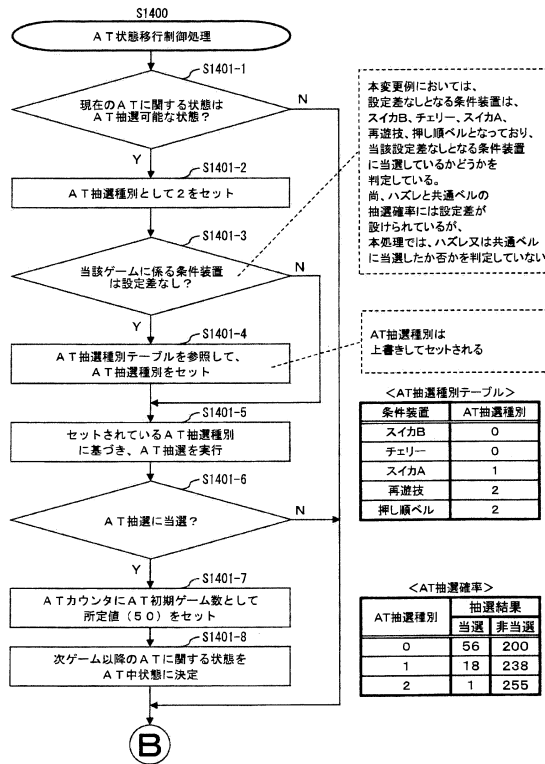


30

40

【図 9 3】

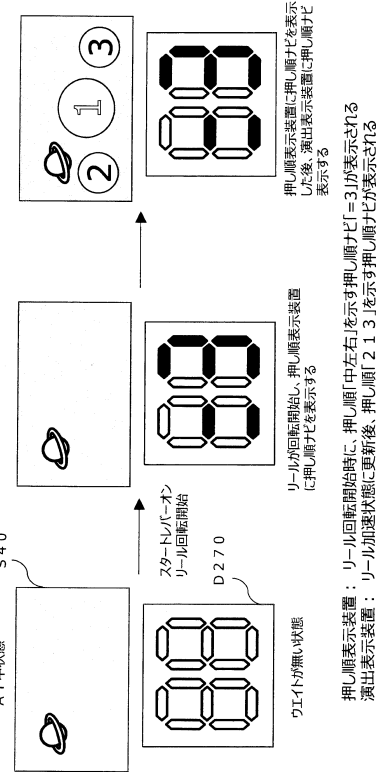
(図93)



【図 9 4】

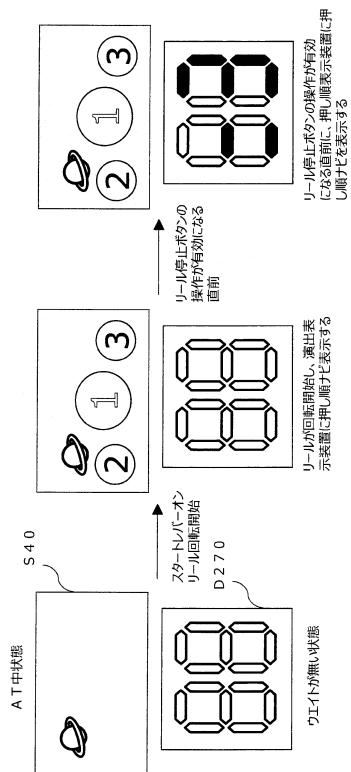
(図 9 4) <AT中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイト無し パターン1)

※ここで「押し順ナビ」とは、押し順表示装置 D270にて表示される表示態様 (例えば「=3」) と演出表示装置 S40にて表示される表示態様 (例えば「2 1 3」) のことを意味する



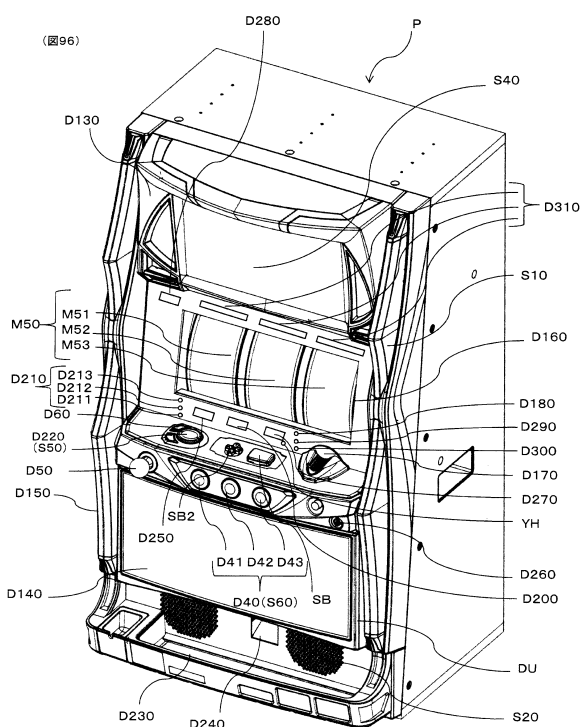
【図 9 5】

(図 9 5) <AT中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイト無し パターン2)



※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビより先に表示される

【図 9 6】



10

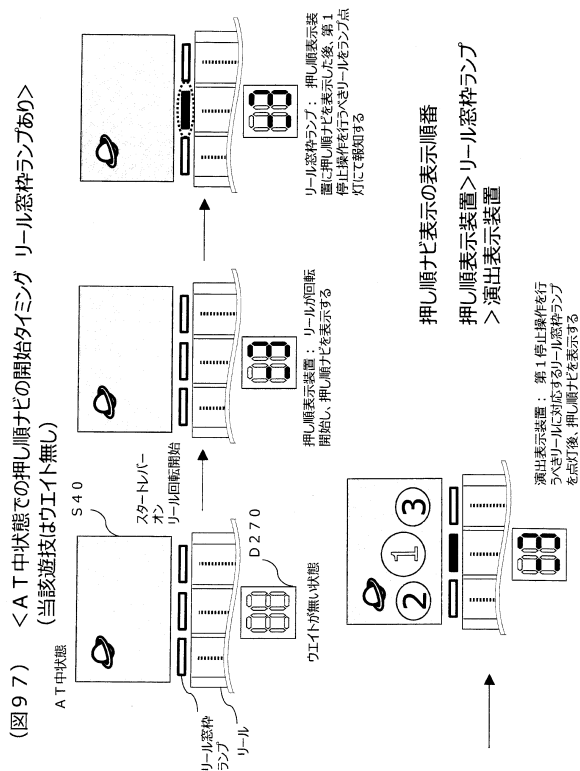
20

30

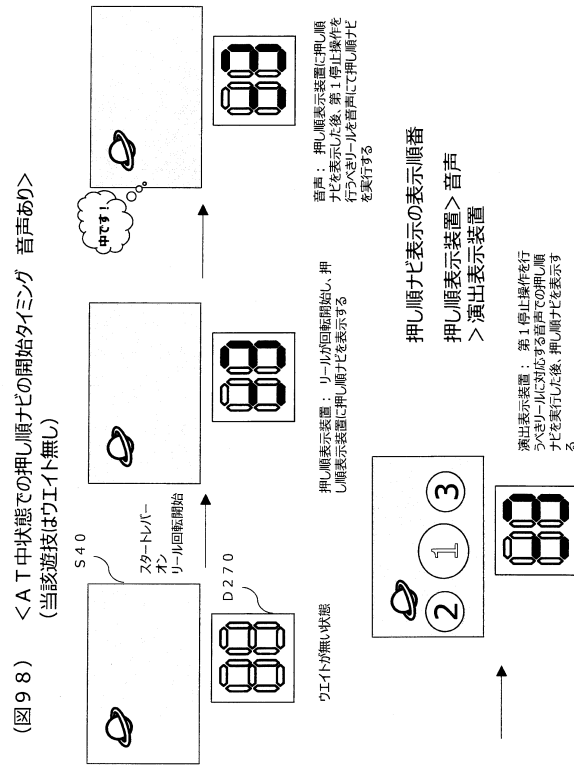
40

50

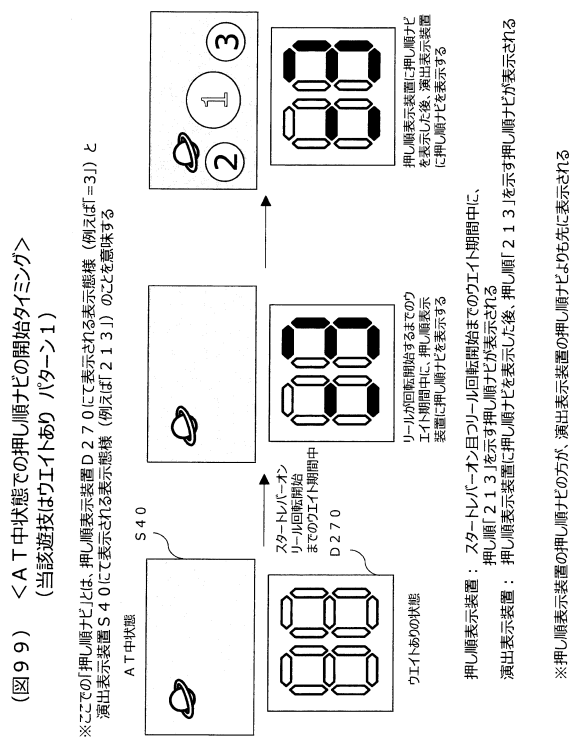
【図 9 7】



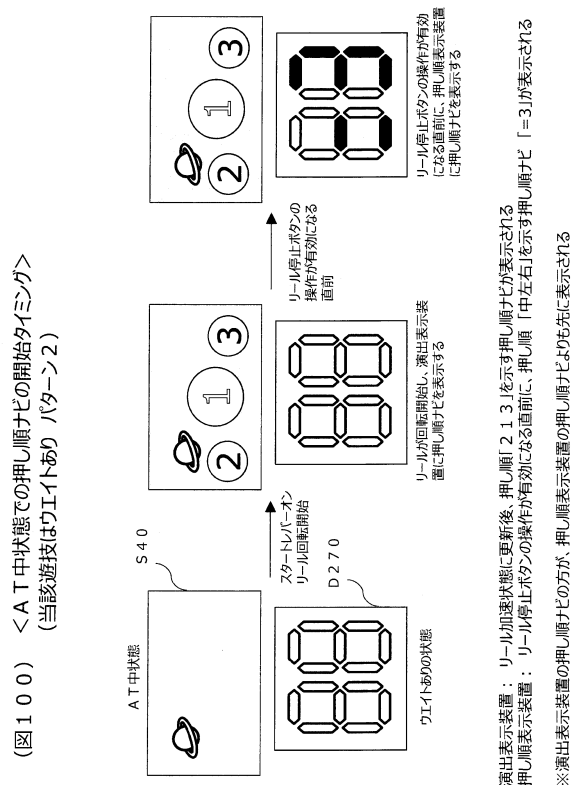
【圖 9 8】



【図 9 9】

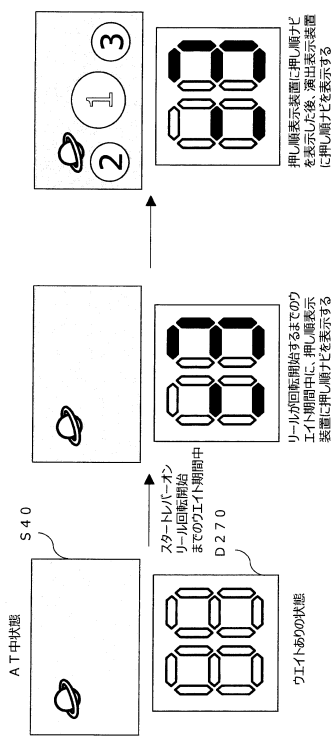


【図 100】



(図99) <A T中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウェイトあり パターン1)

※ここでの「押し順ナビ」とは、押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示される表示態様（例えば「=3」）と演出表示装置 S 4 0 にて表示される表示態様（例えば「2 1 3」）のことを意味する

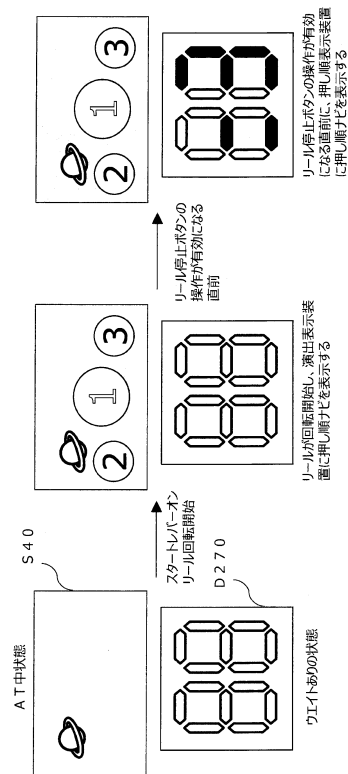


押し順表示装置：スタートレバーオン且つリール回転開始までのウエイト期間中に、押し順「2 1 3」を示す押し順ナビが表示される

演出表示装置：押し順表示装置に押し順ナビを表示した後、押し順「2 1 3」を示す押し順ナビが表示される。

※押し順表示装置の押し順ナゾの方が、演出表示装置の押し順ナゾよりも先に表示される

<図100> A T中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイトあり パターン2)

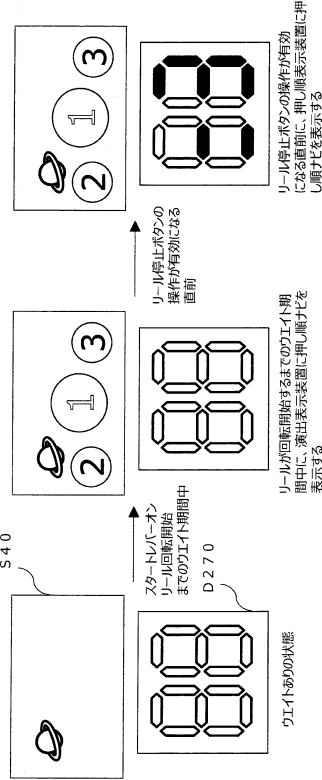


演出表示装置： リール加速状態に更新後、押し順「2 1 3」を示す押し順ナビが表示される
押し順表示装置： リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順「中左右」を示す押し

※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図 1 0 1】

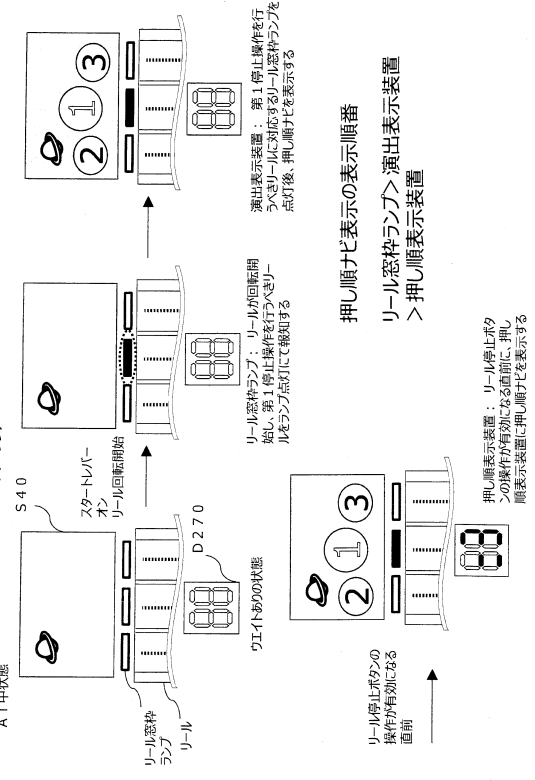
(図 1 0 1) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウェイトあり パターン 3)



演出表示装置：スタートボタン目づつリール回転開始までのウェイト期間中に、押し順「2 1 3」を表示する押し順ナビが表示される。
押し順表示装置：リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「=3」が表示される。
※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

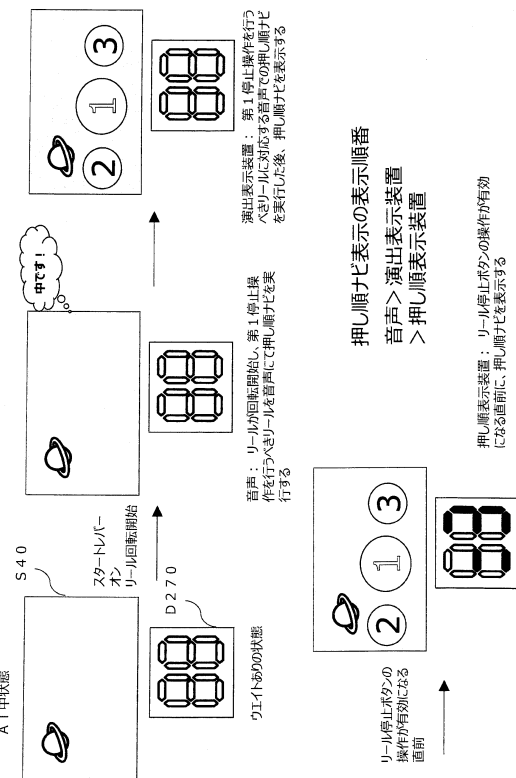
【図 1 0 2】

(図 1 0 2) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング リール窓枠ランプあり>
(当該遊技はウェイトあり)



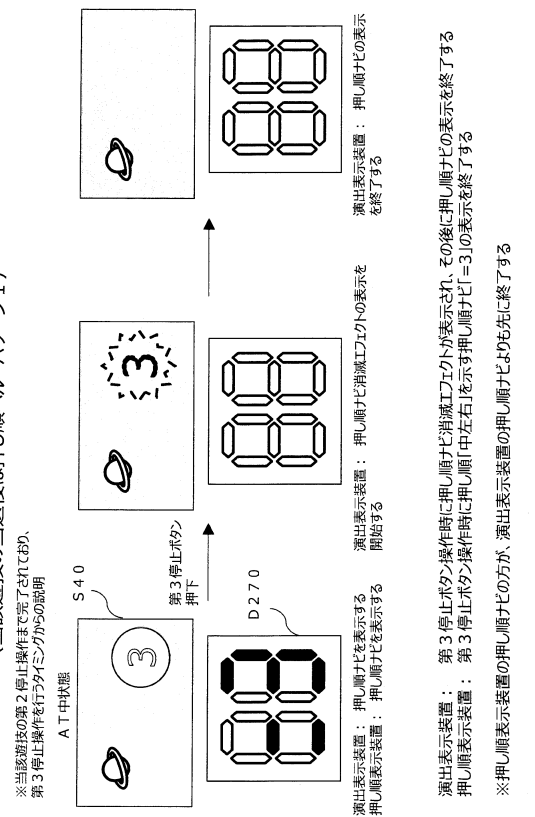
【図 1 0 3】

(図 1 0 3) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング 音声あり>
(当該遊技はウェイトあり)

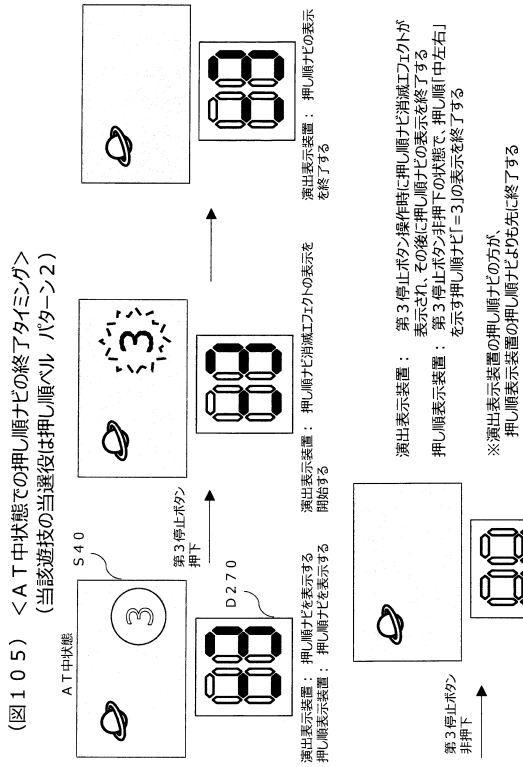


【図 1 0 4】

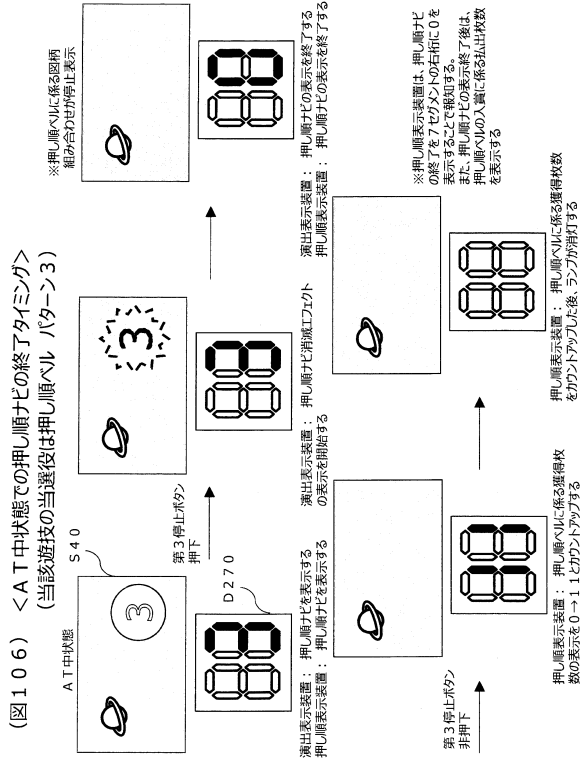
(図 1 0 4) < A T 中状態での押し順ナビの終了タイミング>
(当該遊技は押し順ナビの当選役は押し順ナビ)



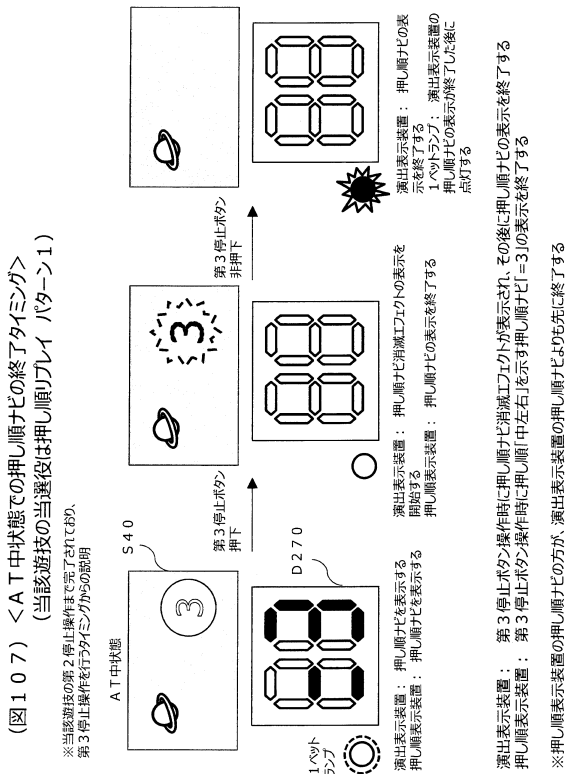
【図 105】



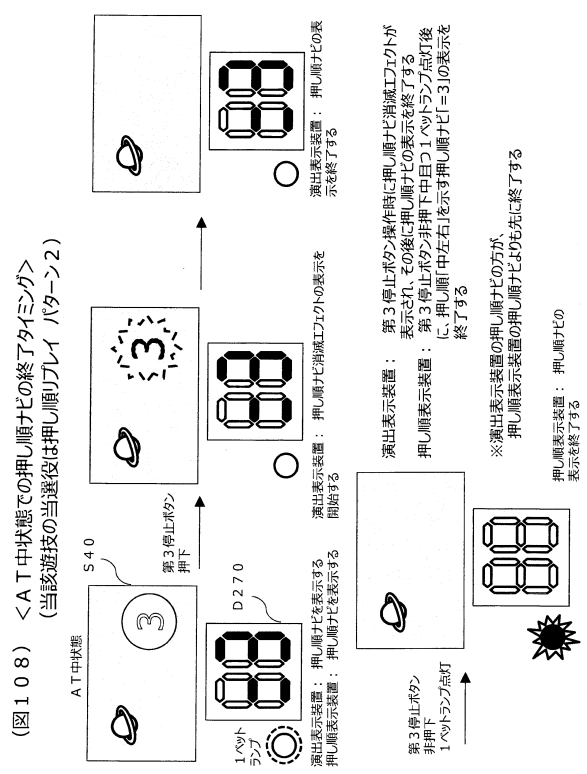
【図 106】



【図 107】

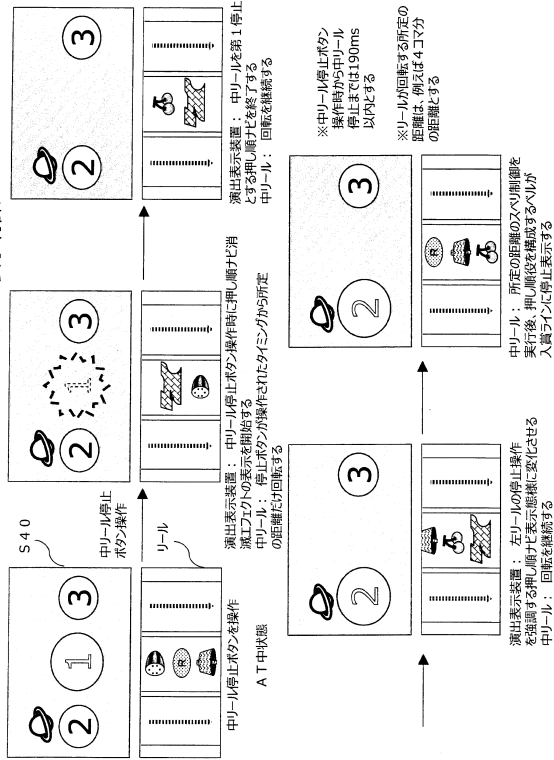


【図 108】

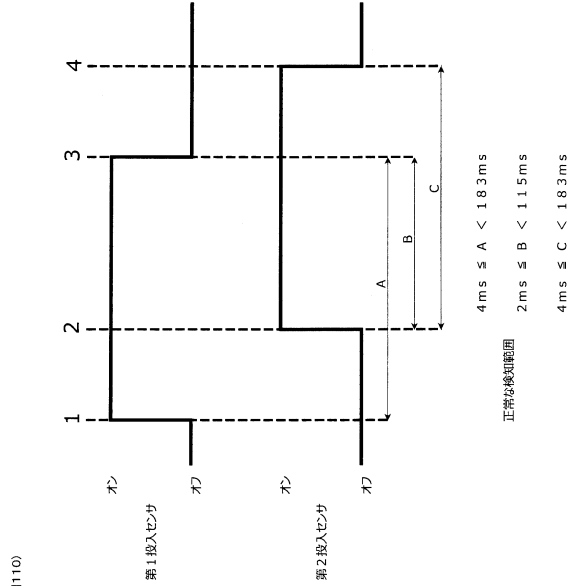


【図109】

(図109) < A T 中状態でのリール制御と押し順ナビの表示制御 >

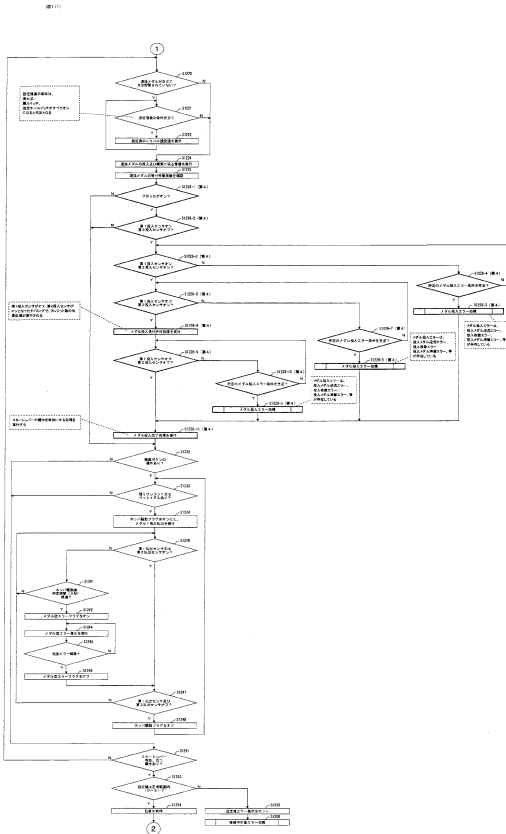


【図110】

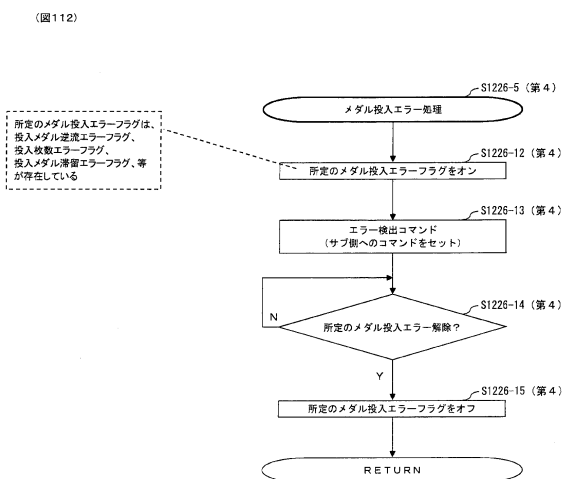


(図110)

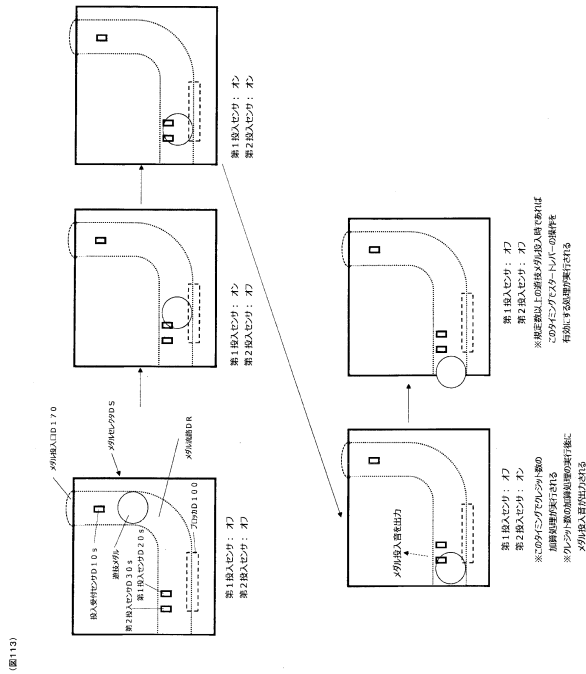
【図111】



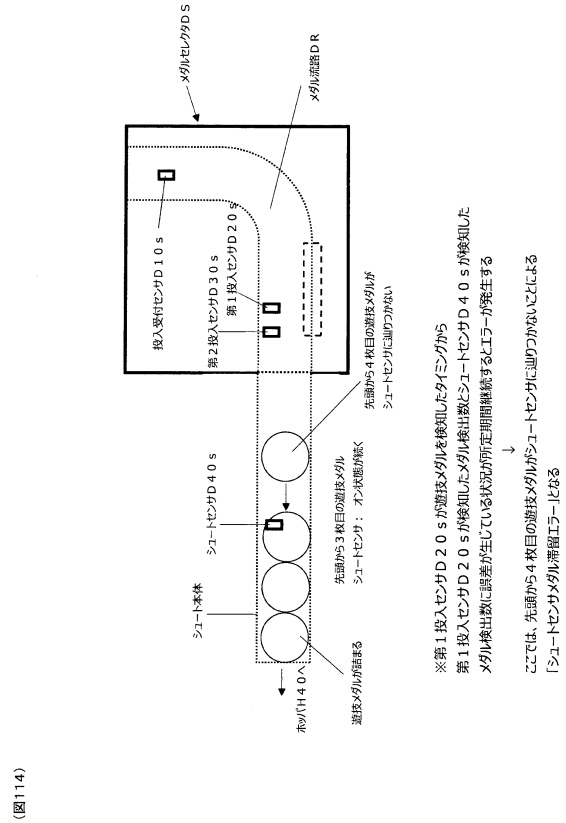
【図112】



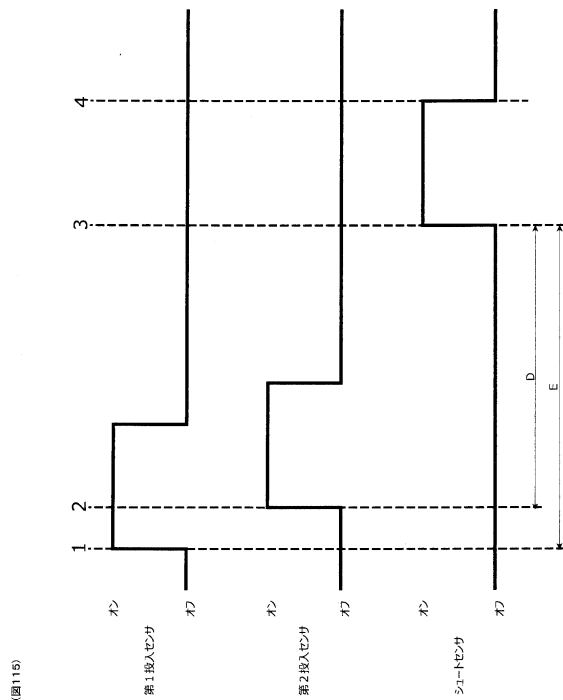
【圖 1 1 3】



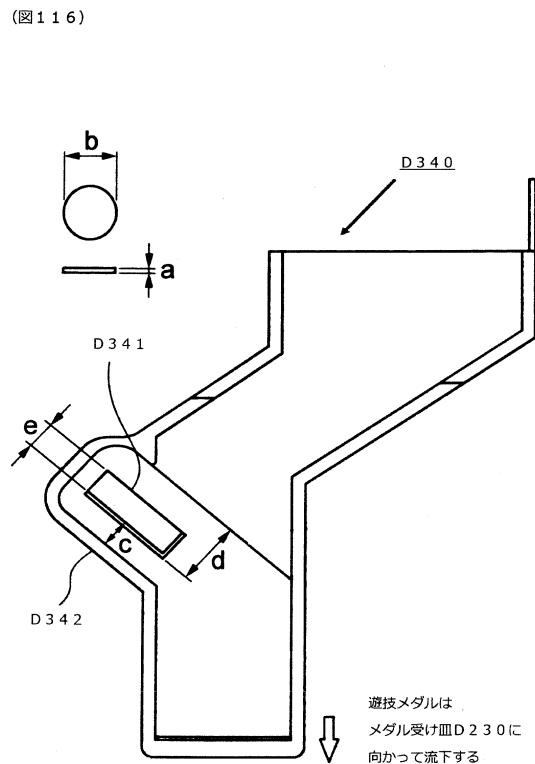
【図 1 1 4】



【図 1 1 5】

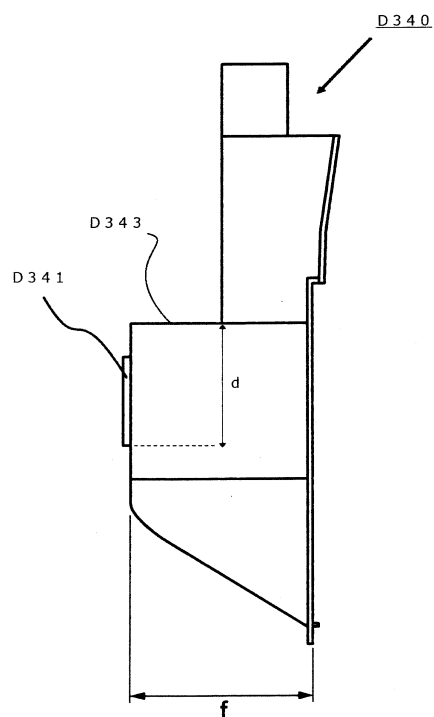


【図 1 1 6】



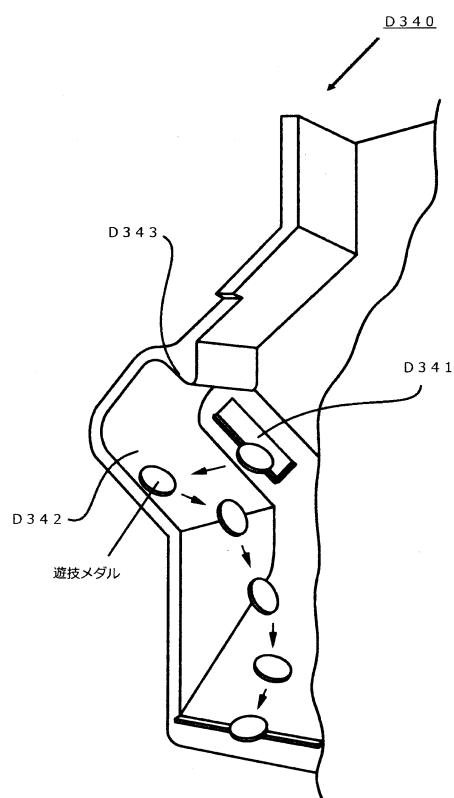
【圖 1 1 7】

(图 1 1 7)



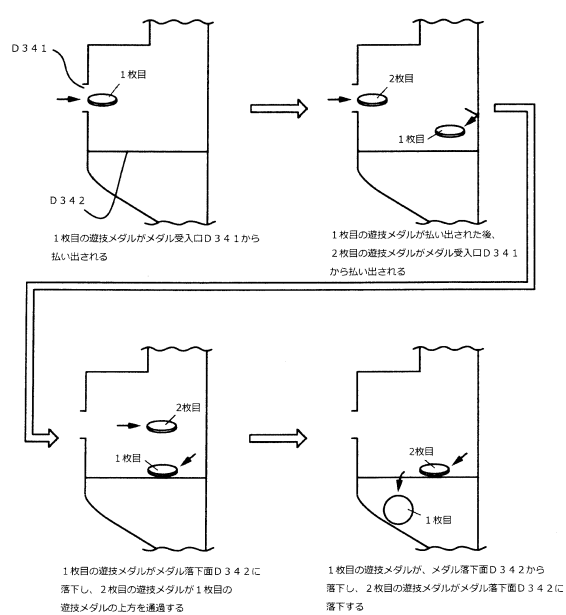
【図 1 1 8】

(图 118)

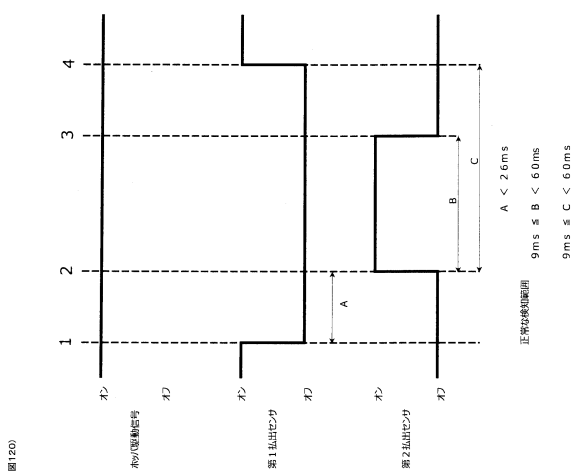


【図 1 1 9】

(图 119)



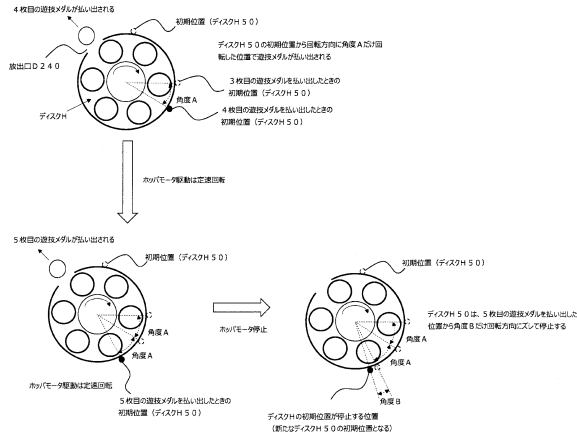
【図 120】



【図 1 2 1】

(圖 121)

【オメガによる遊技メダル払出の流れ】
5枚の遊技メダルを払い出すものとする



【図 1 2 2】

(圖122)

【精算処理中の主制御基板⇒副制御基板 通信不可時の処理 パターン1】
N遊技目とN+1遊技目は、同一のチャンネルにて精算に対応する精算中の

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	精算の開始に係るコマンド	精算に対応する精算中の音を出力する
		制御基板側の精算に係る払出音の出力中に、主制御基板側と制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	精算の終了に係るコマンド	主制御基板側から精算の終了に係るコマンドを受信でき いたため、精算に対応する精算中の音の出力を続ける
		主制御基板側と制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	5	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	6	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	7	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	8	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
N+1 遊技目	9	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	10	精算の開始に係るコマンド	N遊技目とN+1遊技目とで、精算に対応する精算中の音 を同テンプレートで出力する N遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終 了し、N+1遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出 力を開始する
	11	精算の終了に係るコマンド	N+1遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力が 終了する

処理の流れ

10

20

【図 1 2 3】

(圖123)

【精算処理中の主制御基板⇒副制御基板 通信不可時の処理 パターン2】

精算に対応する払出音を出力するチャンネルは、所定のエラー（ドア開放エラー）フラグ検出時に出力されるエラー音と同一チャンネルとしている。

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	精算の開始に係るコマンド	精算に対応する精算中の音を出力する
			副制御基板側の精算に係る払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる
	2	精算の終了に係るコマンド	主制御基板側から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算に対応する精算中の音の出力を続ける
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	4	スターレーバ操作に係るコマンド	スターレーバ操作に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	5	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	6	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	7	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	8	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
9	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する	
N+1 遊技目	10	ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンド	ドア開放エラー検知音を、精算に対応する精算中の音と同時マルチに出力する N遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終了し、N+1遊技目に係るドア開放エラー検知音の出力を開始する

処理の流れ

【図 1 2 4】

(圖124)

【ウェイト処理中の主制御基板⇒副制御基板 通信不可時の処理】

N 遊技目と N + 1 遊技目は、同一のチャンネルにてスタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側が行通信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する
		副制御基板側のスタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	主制御基板側からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できたため、スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力し続ける
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する
	4	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する
	5	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する
N+1 遊技目	6	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する
	7	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する
	8	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する
	9	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	N遊技目とN+1遊技目とで、スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を連続チャネルにて出力する N遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)の出力が終了した時点でN+1遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)の出力を開始する

処理の流れ

30

40

【図 1 2 5】

(図 125)

【払出処理中の主制御基板→副制御基板 通信不可時の処理 パターン 1】

ホッパからのメダル払出音を出するチャンネルは、スタートレバー操作に係る効果音と同一チャンネルとしている

遊技回数	順序	主制御基板側で送信するコマンド	副制御基板側で行う処理
N 遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
		副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
N+1 遊技目		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する メダル払出音を出力する
	4	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)、メダル払出音と同一チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N+1遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)の出力を開始する

処理の流れ

【図 1 2 6】

(図 126)

【払出処理中の主制御基板→副制御基板 通信不可時の処理 パターン 2】

N遊技目とN+1遊技目は、同一のチャンネルにてメダル払出音を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側で送信するコマンド	副制御基板側で行う処理
N 遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
		副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
N+1 遊技目		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	5	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	6	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する メダル払出音を出力する
	7	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
	8	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
	9	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
	10	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	N遊技目とN+1遊技目とで、精算に対応する精算中の音を同一チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N+1遊技目に係るメダル払出音の出力を開始する

処理の流れ

【図 1 2 7】

(図 127)

B 目 3 目作動中

条件設置	投入数	払出数	番数 (99965536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
1種B目作動中	3	0	400	0.003051738	1	0.009155273	0
1種B目+チェリー	3	0	200	0.003051738	1	0.009155273	0
2種B目作動中	3	0	200	0.003051738	1	0.009155273	0
2種B目+チェリー	3	0	200	0.003051738	1	0.009155273	0
両面技	3	3	9000	0.137329102	1	0.4119873	0.4119873
ベル	3	7	10400	0.158691406	1	0.476074219	1.11083984
スイ	3	15	64	0.002911821	1	0.007975464	0.014877332
シンボル	3	14	65	0.002911821	1	0.007975464	0.0138855
チェリー	3	4	1800	0.024414063	1	0.073247188	0.09765625
リズレ	3	0	43600	0.663374756	1	1.996124268	0
1種B目作動中	3	22.5	400	0.06103516	24	0.439453125	3.29589844
2種B目作動中	3	22.5	400	0.06103516	8	0.144484375	1.09893281
内部中	3	0	290	0.044425049	1	0.013275146	0
合計						3.599212646	6.04377747
						合計止まり率	167.9%

1種B目作動中

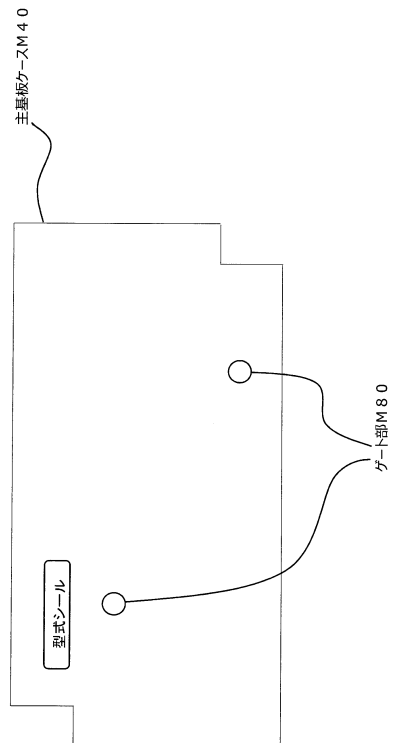
条件設置	投入数	払出数	番数 (99965536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
1種B目作動中	2	0	0	0	1	0	0
1種B目+チェリー	2	0	0	0	1	0	0
2種B目作動中	2	0	0	0	1	0	0
2種B目+チェリー	2	0	0	0	1	0	0
両面技	2	0	0	0	1	0	0
ベル	2	15	63416	0.967651367	1	1.933302734	14.5147705
スイ	2	15	60	0.002915527	1	0.001831055	0.01373291
シンボル	2	15	60	0.002915527	1	0.001831055	0.01373291
チェリー	2	15	2000	0.030517378	1	0.061035136	0.45776367
リズレ	2	0	0	0	0	0	0
						2	15
						750%	規定数3枚時 払出数期待値
							22.5

2種B目作動中

条件設置	投入数	役割払出数	番数 (99965536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
ベル	2	15	65536	1	1	2	15
						2	15
						750%	規定数3枚時 払出数期待値
							22.5

【図 1 2 8】

(図 128)



10

20

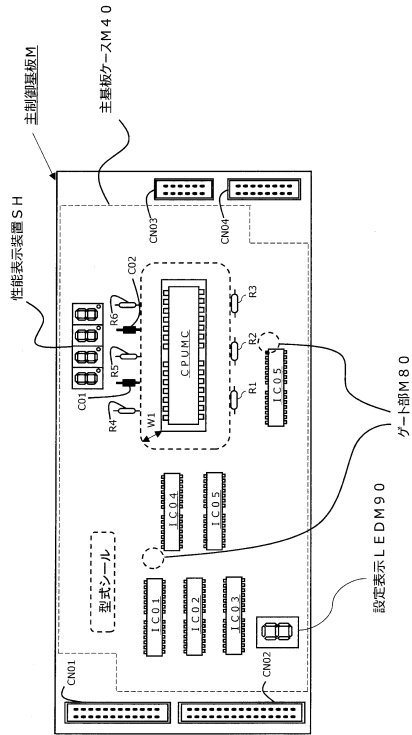
30

40

50

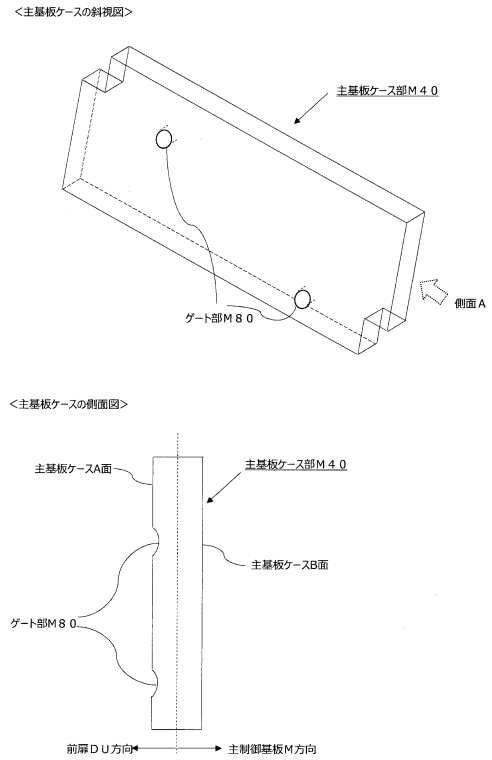
【図 1 2 9】

(図 129)



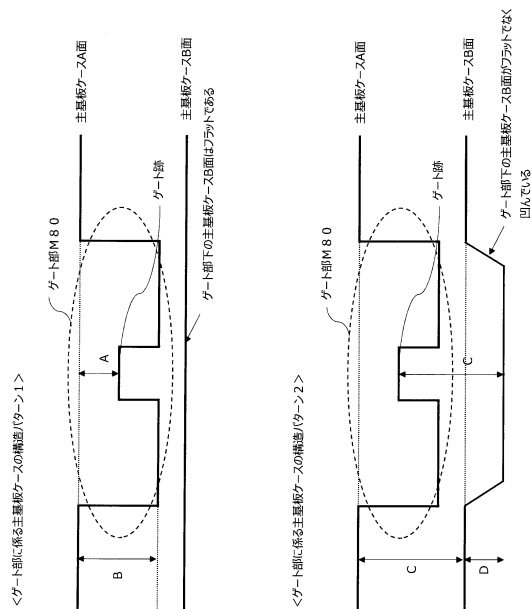
【図 1 3 0】

(図 130)



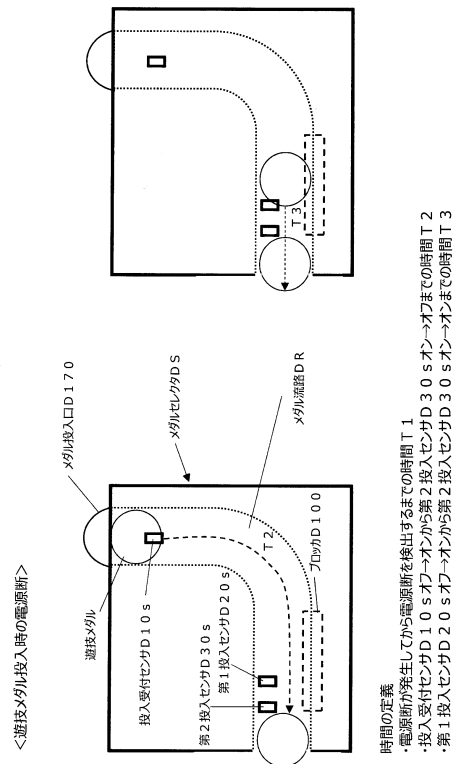
【図 1 3 1】

(図 131)



【図 1 3 2】

(図 132)



時間の定義

- ・電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間 T 1
- ・投入受付センサ D 1 0 s オフから第 2 投入受付センサ D 3 0 s オフまでの時間 T 2
- ・第 1 投入受付センサ D 2 0 s オフから第 2 投入受付センサ D 3 0 s オフまでの時間 T 3

10

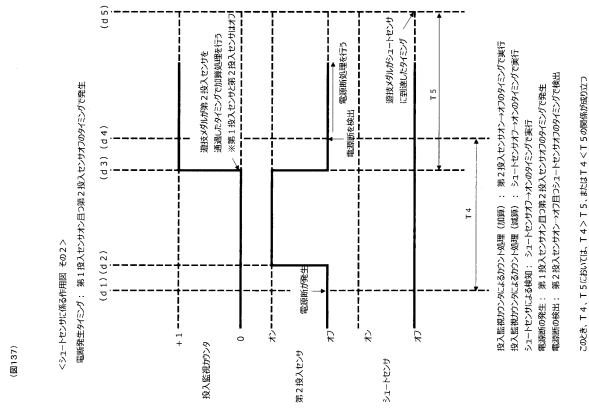
20

30

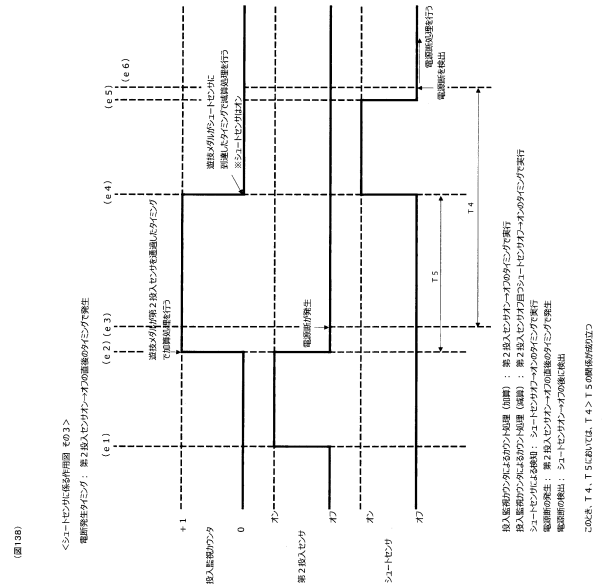
40

50

【図 137】



【圖 138】

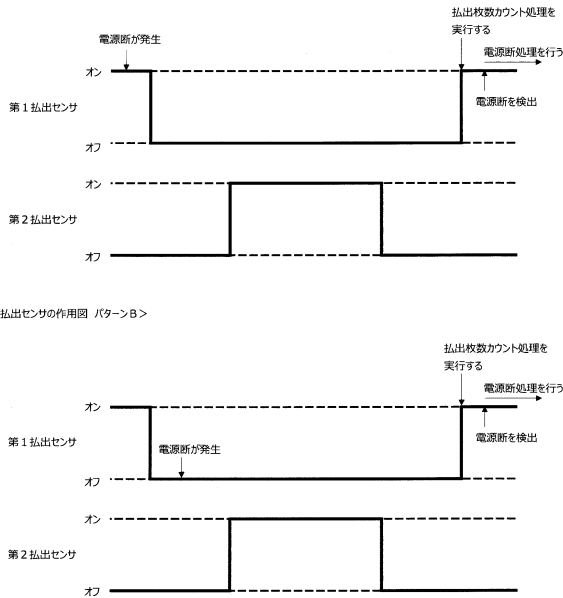


10

【図 139】

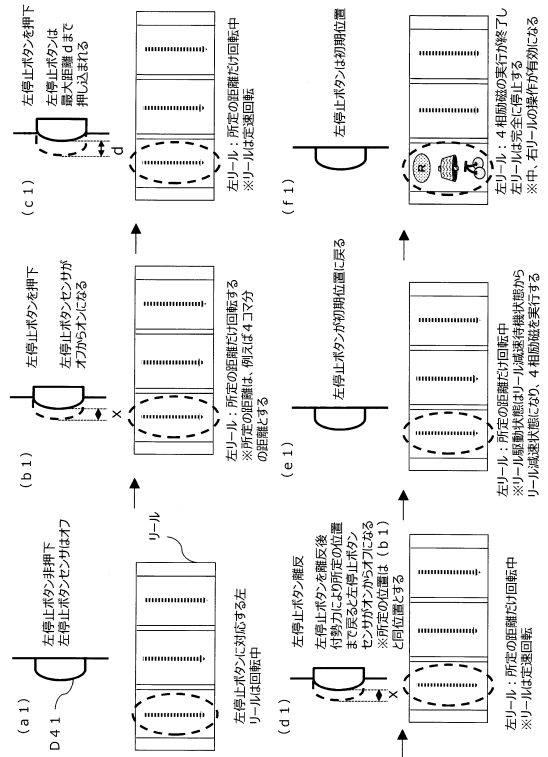
(图139)

＜払出センサの作用図 バターンA＞



【図 140】

(図140) <停止ボタンセンサオフの後にリール励磁処理が終了 パターン1>



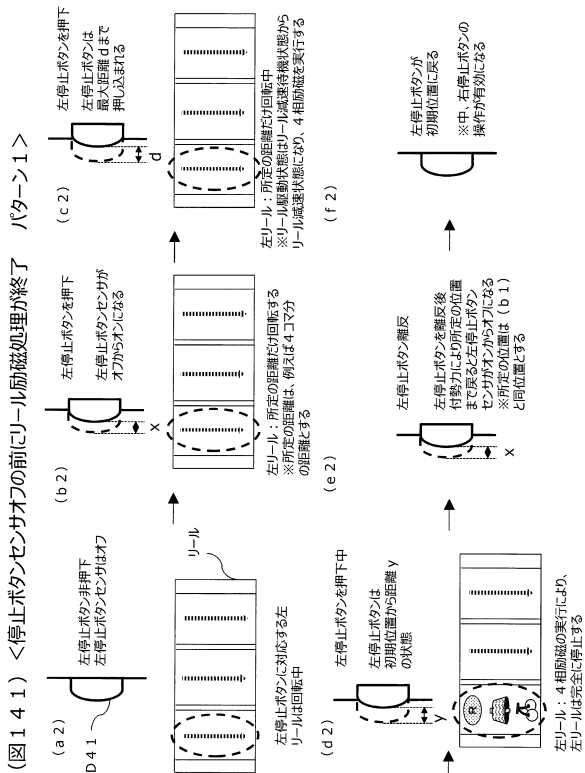
20

30

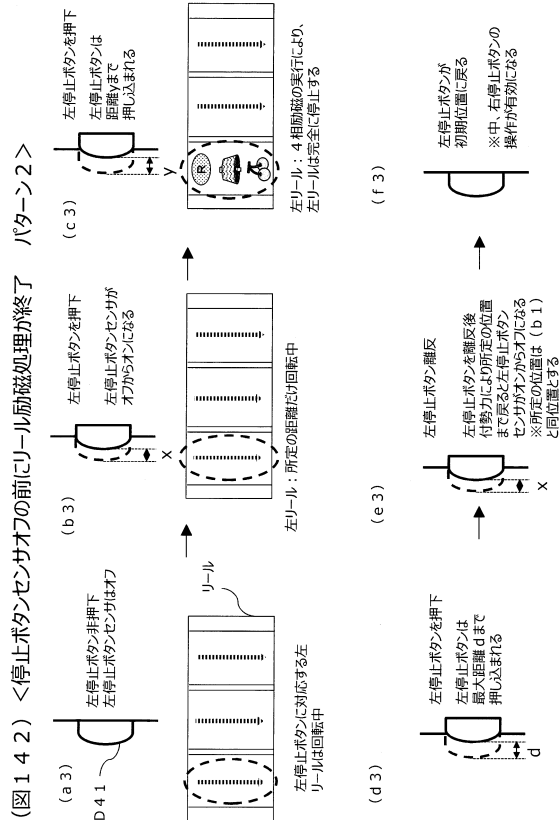
40

50

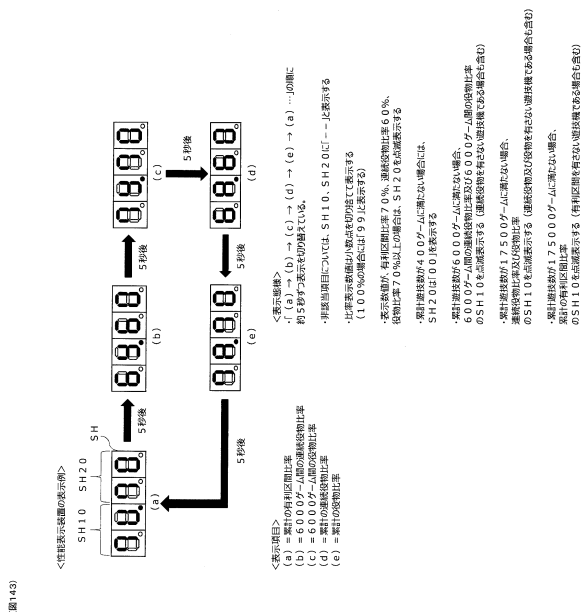
【図 1 4 1】



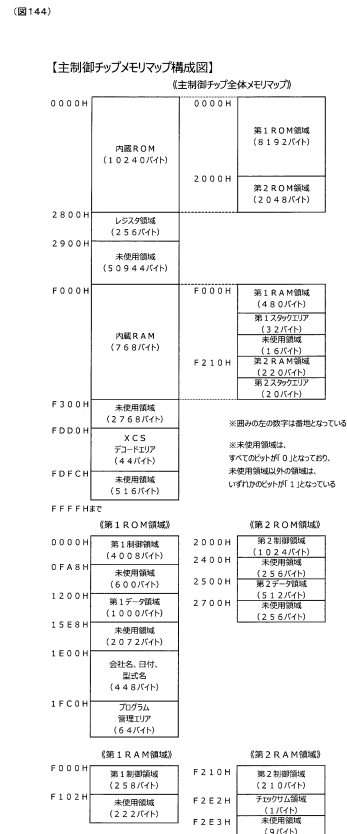
【図 142】



【図 143】

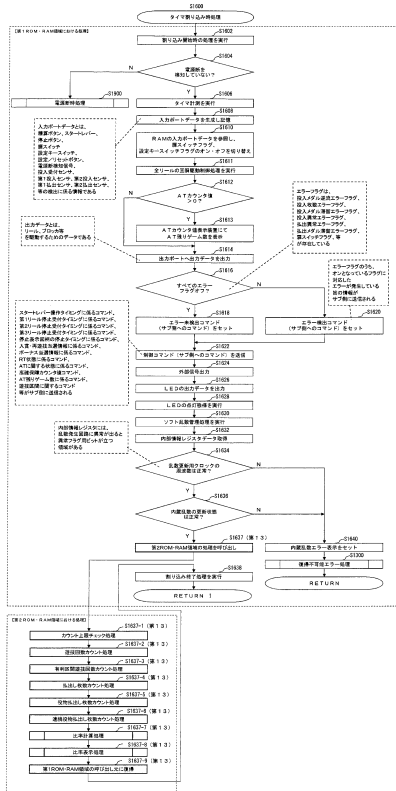


【図 1 4 4】



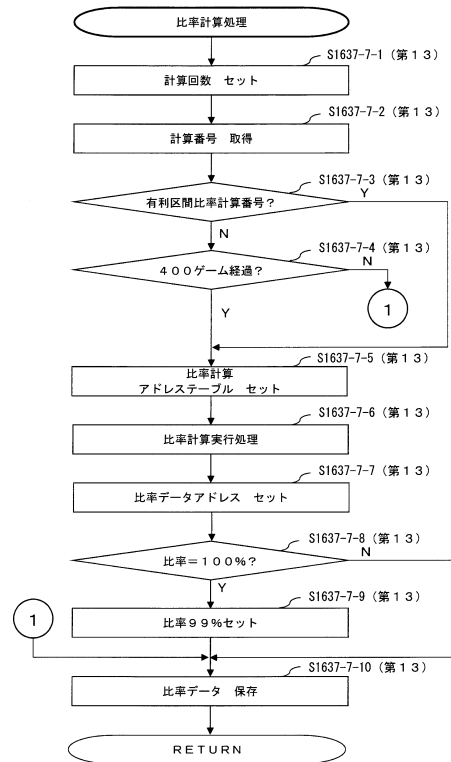
【図 145】

(圖 145)



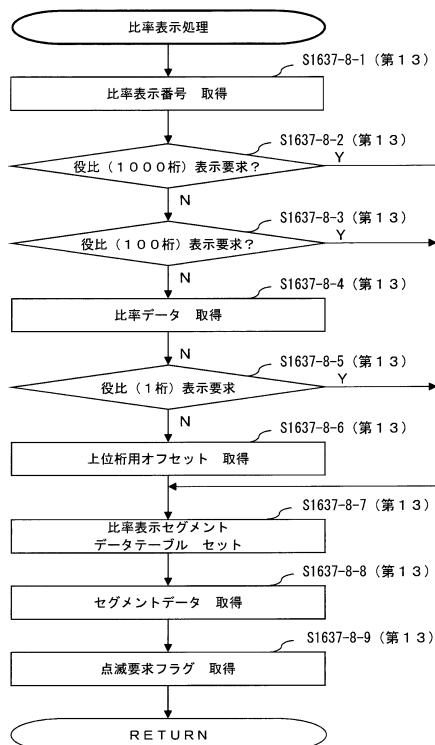
【図 146】

(図146)



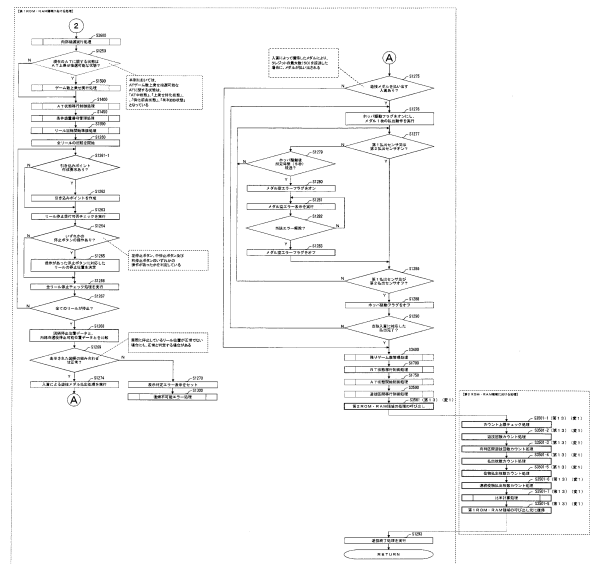
【図 147】

(図147)

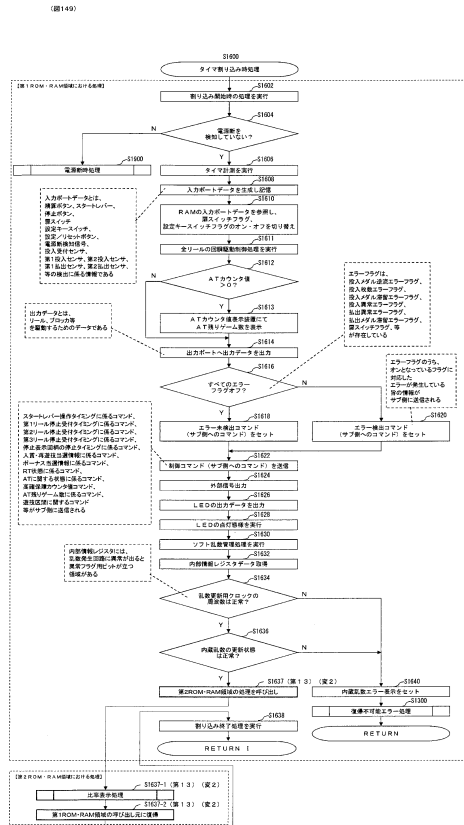


【図 148】

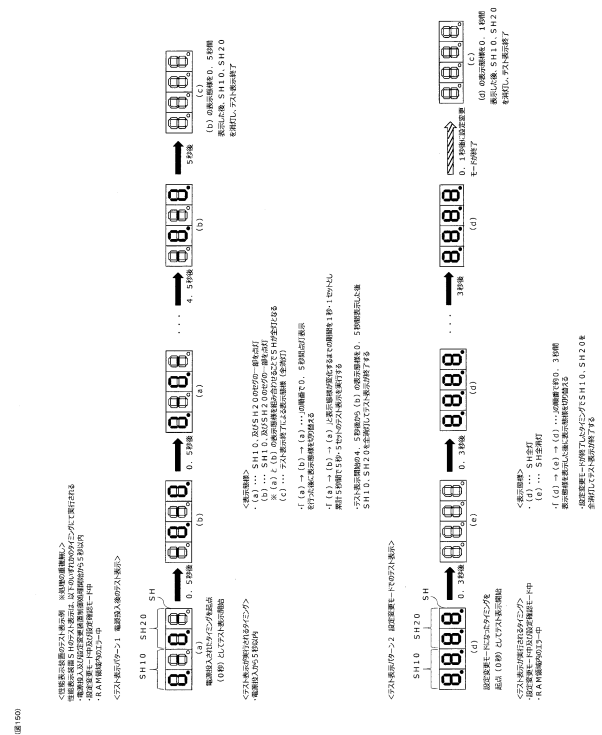
(圖 1-48)



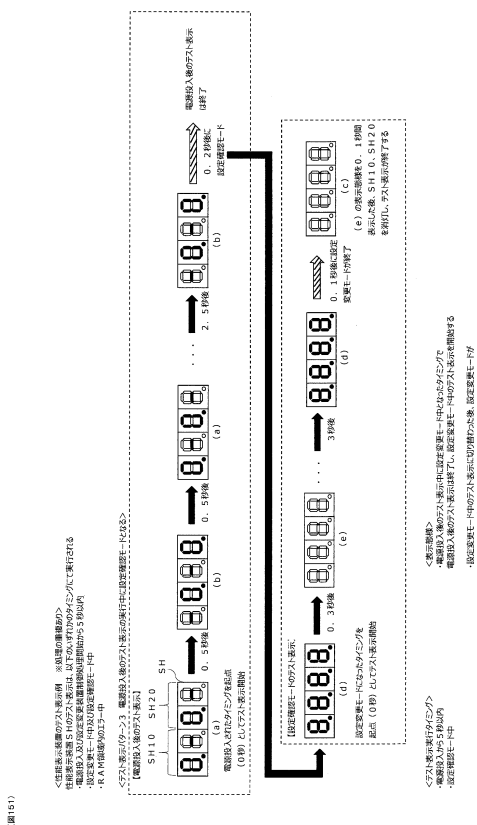
【図 149】



【図 150】



【図 15 1】



【図 152】

(図 152)

＜＜打ち止め・自動精算に係る構成＞＞

所定の条件	1	無し
	2	対象全 B B 終了時
	3	B B 1 終了時
	4	B B 2 終了時
	5	差枚数 5 0 0 枚超
	6	差枚数 1 0 0 0 枚超
	7	A T 3 セット以上終了時
	8	特定の A T 終了時
特定の条件	1	無し
	2	対象全 B B 終了時
	3	B B 1 終了時
	4	B B 2 終了時
	5	差枚数 5 0 0 枚超
	6	差枚数 1 0 0 0 枚超
	7	A T 3 セット以上終了時
	8	特定の A T 終了時
	9	打ち止め時

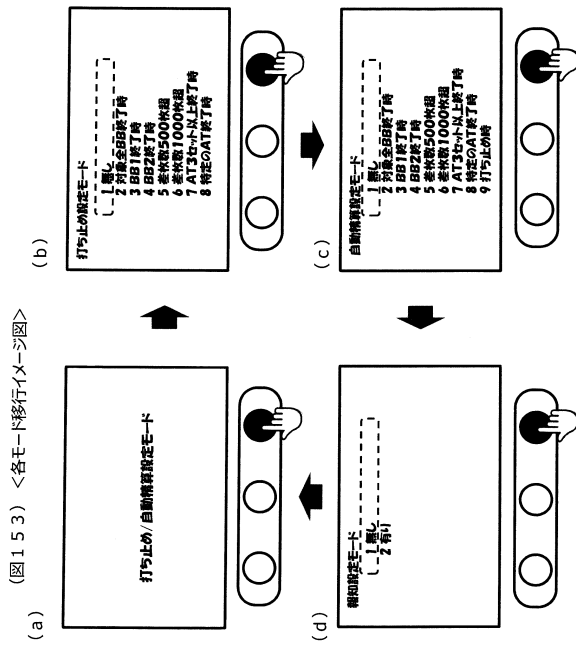
＜決定方法＞

- ・電源投入時に特定のRAM領域を参照して決定する。

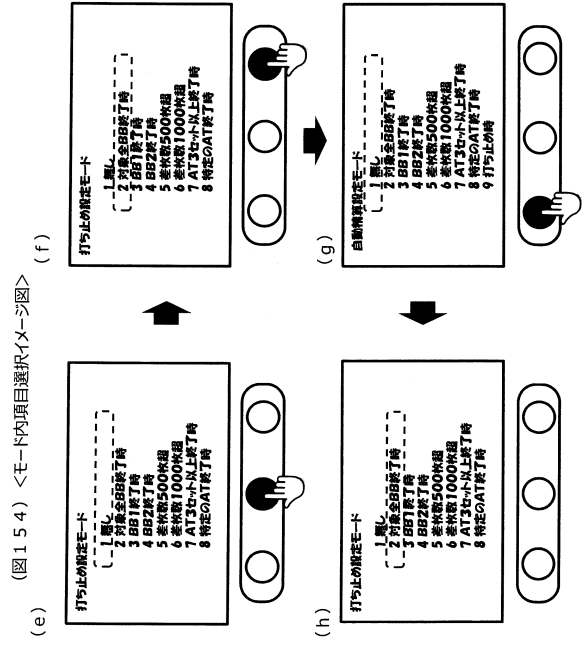
＜設定の変更方法＞

・設定変更モード中に停止ボタンなどを操作することで、
打ち止め・自動精算を設定可能

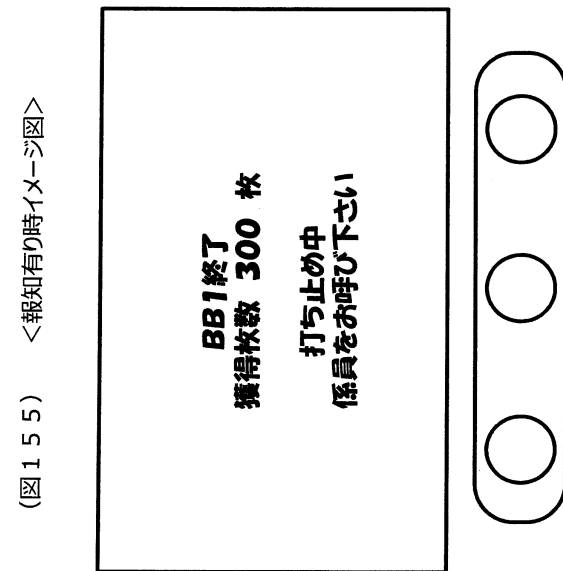
【図 1 5 3】



【図 1 5 4】



【図 1 5 5】



【図 1 5 6】



10

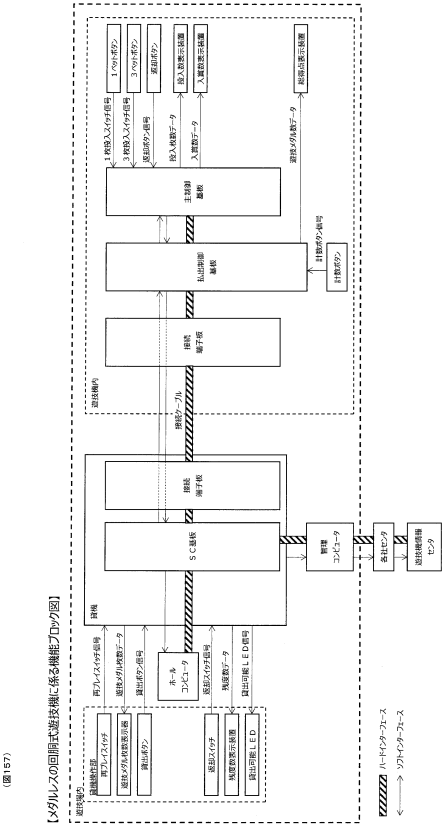
20

30

40

50

【図 1 5 7】



【図 1 5 8】

(図 158)

【接続ケーブル通信内容】

ピン番号	信号内容	方向
1	絶縁 GND	貸機→払出制御基板
2	送信信号の GND として使用	貸機→払出制御基板
3	受信信号の GND として使用	貸機→払出制御基板
4	貸機が遊技機と接続していることを確認する接続確認信号	払出制御基板→S C 基板
5	絶縁 GND	貸機→払出制御基板
6	払出制御基板から S C 基板に送信する信号（送信信号）	払出制御基板→S C 基板
7	払出制御基板が S C 基板から受信する信号（受信信号）	S C 基板→払出制御基板
8	絶縁 5 V	貸機→払出制御基板
9	絶縁 5 V	貸機→払出制御基板

10

20

【図 1 5 9】

(図 159)

【遊技機情報通知コマンド】

コマンド名	遊技機情報通知	コマンド長	可変長	送信方向	払出制御基板→ S C 基板
コマンド概要	払出制御基板から S C 基板に対して送信される遊技機情報。 遊技機情報は、遊技機性能情報、遊技機設置情報、H C・不正監視情報のうちいずれか 1 つを 1 コマンドで送信する。				
番号	データ名	内容		データ長	
1	コマンド長	0xXX~0xYY		1 バイト	
2	コマンド種別	0x01		1 バイト	
3	通し番号	0x00~0xFF		1 バイト	
4	遊技機種類情報	遊技機の種類を示す		1 バイト	
5	遊技機情報種別	0x00 : 遊技機性能情報 0x01 : 遊技機設置情報 0x02 : H C・不正監視情報		1 バイト	
6	遊技機情報（遊技機情報種別に対応した 1 つのみを送信）				
	遊技機性能情報	遊技状態等に関する情報			4 0 バイト
	遊技機設置情報	主制御基板 C P U のメーカコード、 払出制御基板 C P U のメーカコード、 製品コード、チップ I D 番号			4 0 バイト
	H C・不正監視情報	I N・O U T 情報、遊技状態等			4 2 バイト
7	チェックサム				1 バイト

【図 1 6 0】

(図 160)

【計数通知コマンド】

コマンド名	計数通知	コマンド長	7 バイト	送信方向	払出制御基板→S C 基板
コマンド概要	払出制御基板から S C 基板に対して送信される計数情報。				
番号	データ名	内容		データ長	
1	コマンド長	0x07		1 バイト	
2	コマンド種別	0x02		1 バイト	
3	計数通し番号	0x00~0xFF		1 バイト	
4	計数点数	0x00~0xFA		1 バイト	
5	計数累積点数	0x00~0xFFFF		2 バイト	
6	チェックサム			1 バイト	

30

40

50

【図 1 6 1】

(図 161)

【貸出通知コマンド】

コマンド名	貸出通知	コマンド長	5 バイト	送信方向	S C 基板→払出制御基板
コマンド概要	S C 基板から払出制御基板に対して送信される貸出情報。				
番号	データ名	内容	データ長		
1	コマンド長	0x05	1 バイト		
2	コマンド種別	0x13	1 バイト		
3	貸出通し番号	0x00~0xFF	1 バイト		
4	貸出点数	0x00~0xFF	1 バイト		
5	チェックサム		1 バイト		

【図 1 6 2】

(図 162)

【貸出受領結果応答コマンド】

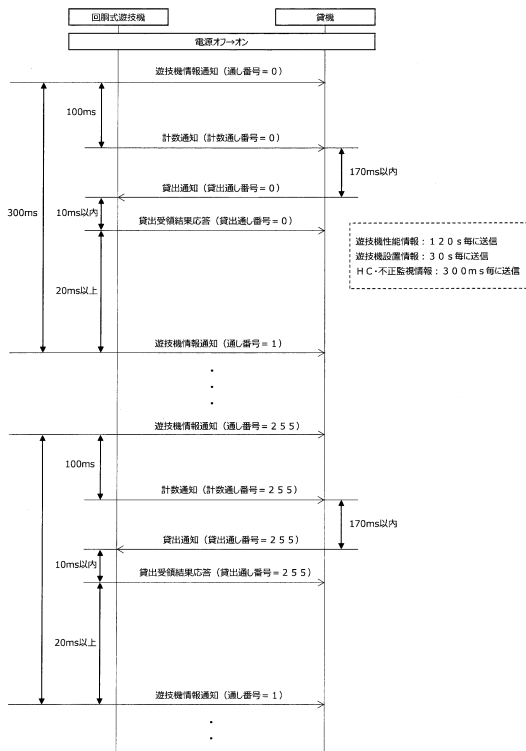
コマンド名	貸出受領結果応答	コマンド長	5 バイト	送信方向	払出制御基板→S C 基板
コマンド概要	払出制御基板は、S C 基板に対して貸出情報の受領結果を応答する。				
番号	データ名	内容	データ長		
1	コマンド長	0x05	1 バイト		
2	コマンド種別	0x03	1 バイト		
3	貸出通し番号	0x00~0xFF	1 バイト		
4	貸出点数受領結果	0x00 = 正常、0x01 = 異常 ※その他の数値の場合は異常と判断	1 バイト		
5	チェックサム		1 バイト		

10

【図 1 6 3】

(図 163)

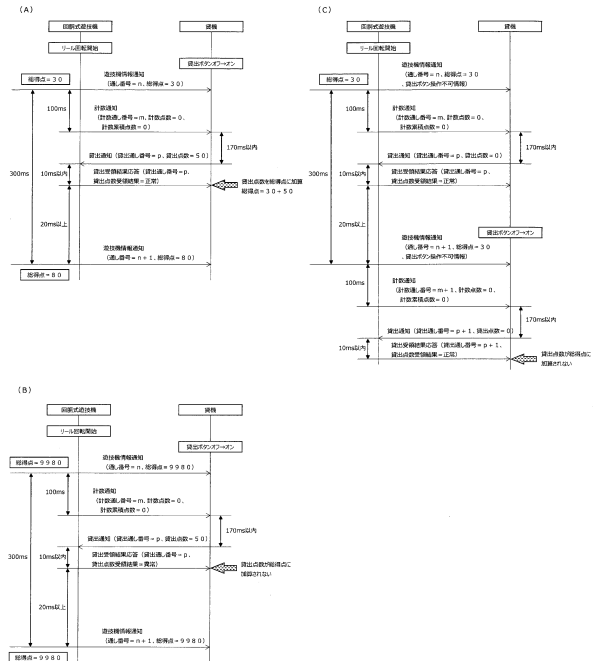
【遊技機情報通知コマンドに関するフロー】



【図 1 6 4】

(図 164)

【貸出通知コマンドに関するフロー】



20

30

40

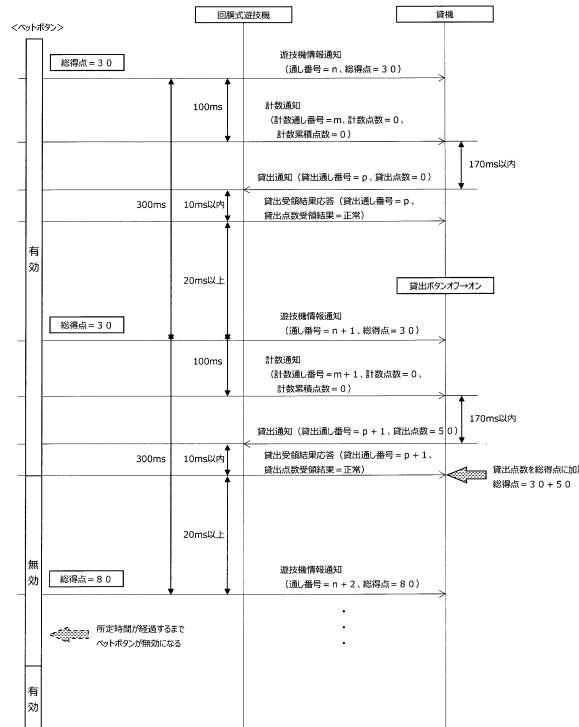
50

【図 165】

(図165)

【貸出通知コマンドに関するフロー】

(D)

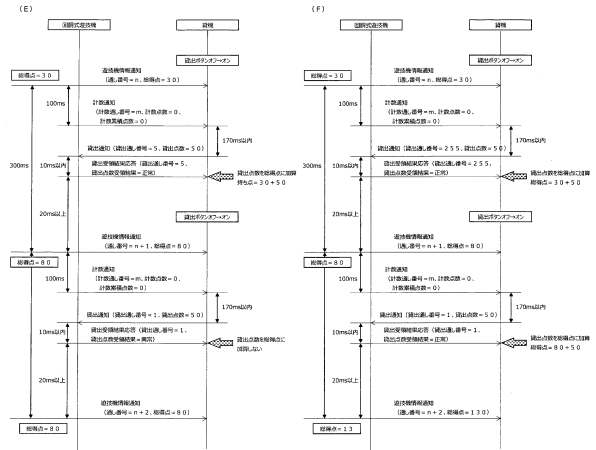


【図 166】

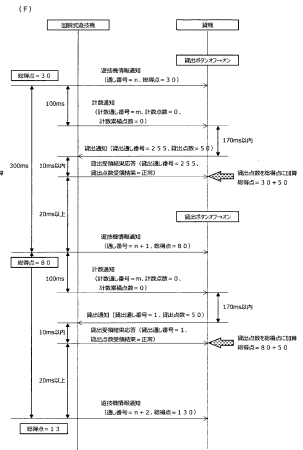
(図166)

【貸出通知コマンドに関するフロー】

(E)



(F)

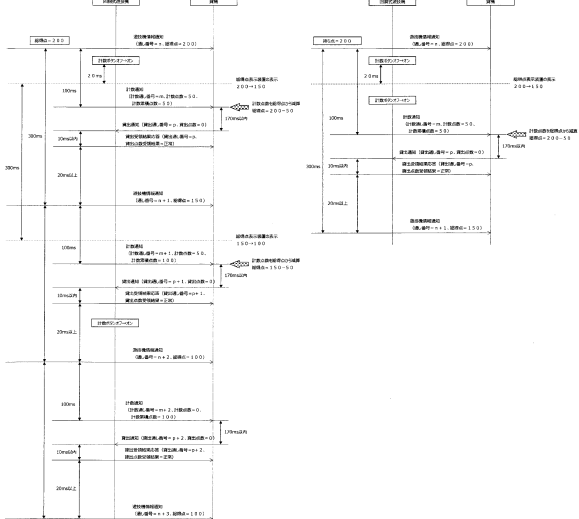


【図 167】

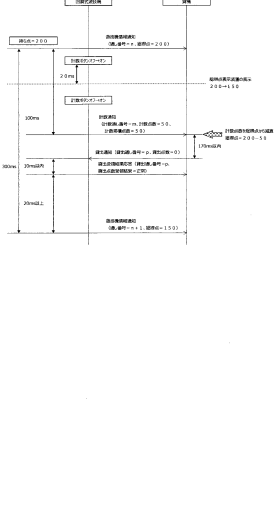
(図167)

【貸出通知コマンドに関するフロー】

(A)



(B)



【図 168】

(図168)

【遊技機情報 (H・C不正監視情報をセットした場合)】

データ名	内容	データ長
遊技機情報 (H・C不正監視情報をセットした場合)		
総得点	現在の総得点 0 × 0 0 0 0 0 ~ 0 × F F 3 F 0 0	3 バイト
得点投入信号 (IN)	ペリト (目録項目番号) 動作時 0 × 0 1 ~ 0 × 0 3 (1 ~ 3 点)	1 バイト
得点払出信号 (OUT)	払出点数 (全自動停止時) 0 × 0 0 ~ 0 × 0 F (1 ~ 1 5 点)	1 バイト
主制御状態 1	B i t 0 : 実行 B i t 1 : B B B i t 2 : A T B i t 3 : 遊技状態番号 1 B i t 4 : 遊技状態番号 2 B i t 5 : 遊技状態番号 3 B i t 6 : 遊技状態番号 4 B i t 7 : 未使用	1 バイト
主制御状態 2	B i t 0 : 高遊技動作中 B i t 1 : 役物動作中 B i t 2 : 遊技動作中 B i t 3 : 遊技動作中 B i t 4 : 役物動作中 B i t 5 : 予約 B i t 6 : 予約 B i t 7 : 予約	1 バイト
近接機エラー状態	遊技機で発生したエラーコード B i t 0 ~ 5 : エラーコード 0 0 0 0 0 0 (B) = エラーなし B i t 6 : 0 = 払込エラー, 1 = 主制御 B i t 7 : 0 = 監視のみ, 1 = 監視 + H C 出力 ※ B i t 0 ~ 7 : 0 = エラー未発生	1 バイト
不正検知状態 1 (主制御)	B i t 0 : R A M 異常 B i t 1 : 設定番号異常 B i t 2 : 設定番号異常 B i t 3 : R A M 異常 B i t 4 : 設定番号異常 B i t 5 : 未使用 B i t 6 : 未使用 B i t 7 : 未使用	1 バイト
不正検知状態 2 (払出制御)	B i t 0 : 未使用 B i t 1 : 未使用 B i t 2 : 未使用 B i t 3 : 未使用 B i t 4 : 未使用 B i t 5 : 未使用 B i t 6 : 未使用 B i t 7 : 未使用	1 バイト
不正検知状態 3 (払出制御)	B i t 0 : 未使用 B i t 1 : 未使用 B i t 2 : 未使用 B i t 3 : 未使用 B i t 4 : 未使用 B i t 5 : 未使用 B i t 6 : 未使用 B i t 7 : 未使用	1 バイト
遊技機情報		
遊技機情報	種別情報・カウンタ情報の倍率 (n) n = 0 × 0 0 (0 固定)	1 バイト

10

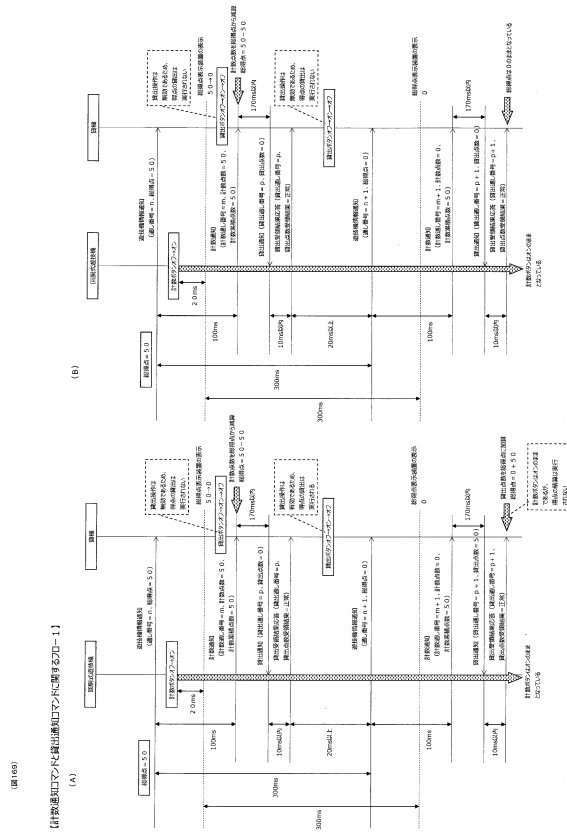
20

30

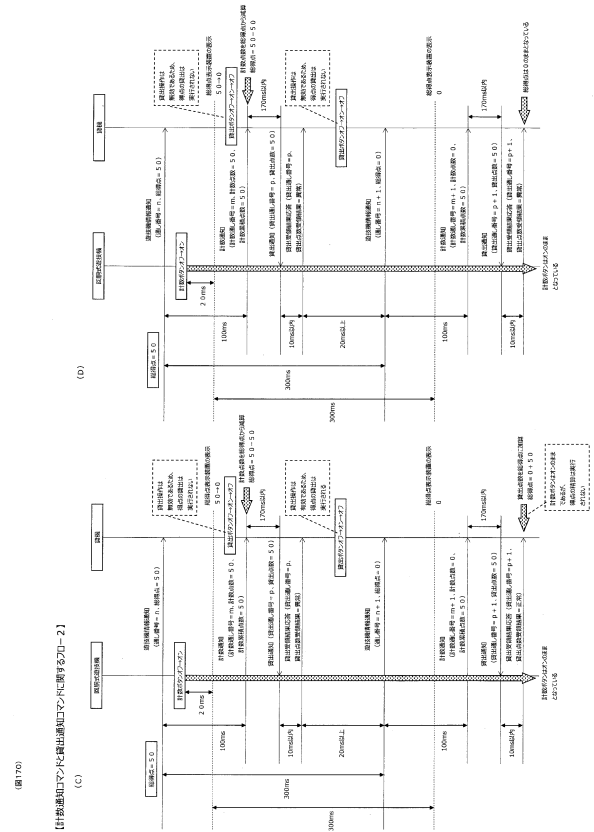
40

50

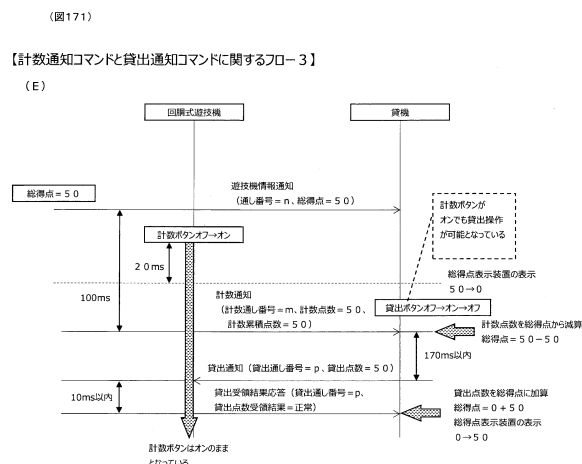
【圖 169】



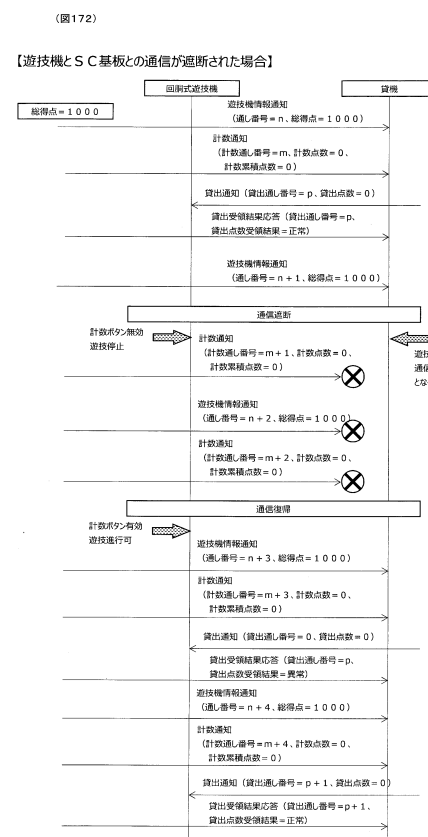
【図 170】



【図 171】



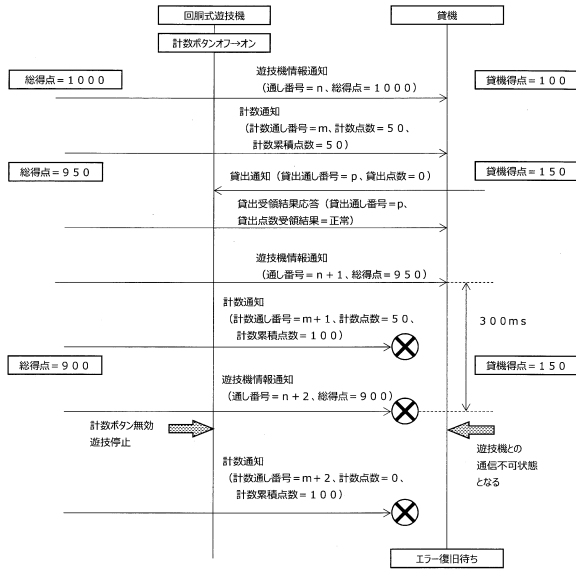
【図 172】



【図 173】

(圖173)

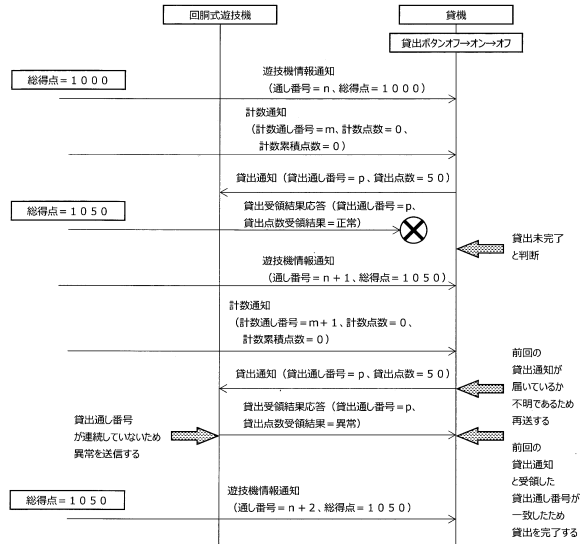
【精算中に通信異常が発生した場合】



【図 174】

(☒174)

【貸出中に通信異常が発生した場合】

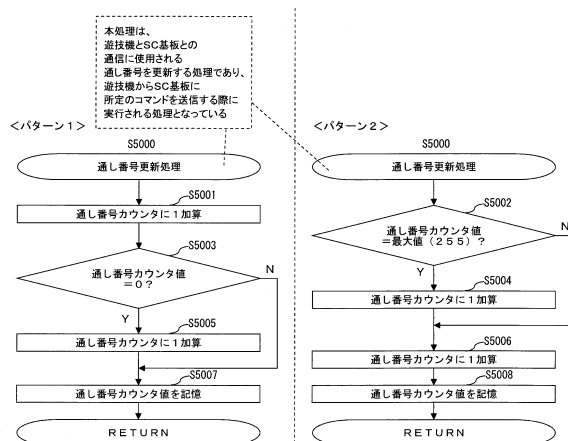


10

【図 175】

(图175)

＜通し番号更新処理の構成＞

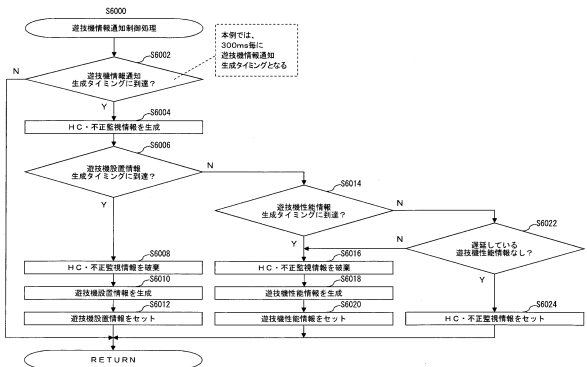


※パターン1とパターン2とのいずれの場合においても、
 通し番号カウンタ値の最大値は255であり、
 カウンタ値が255の場合に1加算するとカウンタ値が0となる。

【図 176】

(图176)

<遊技機情報通知制御処理の構成1>



30

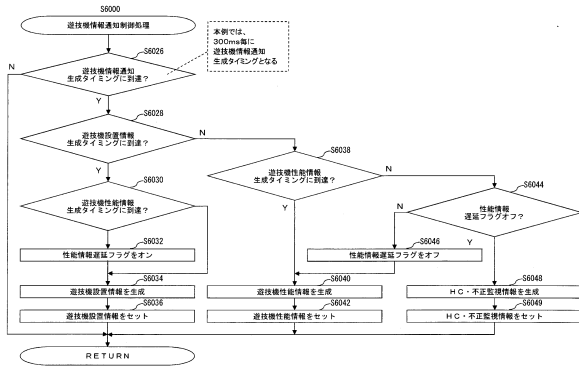
40

50

【図 177】

(図 177)

< 遠技機情報通知制御処理の構成 2 >



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2017-18215 (JP, A)
 特開 2011-30733 (JP, A)
 特開 2012-34962 (JP, A)
 特開 2001-145772 (JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A63F 5/04