(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-144328
(P2023-144328A)
(43)公開日　令和5年10月11日(2023.10.11)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３２６Ｚ	２Ｃ３３３
		Ａ６３Ｆ	7/02	３３３Ａ	
		Ａ６３Ｆ	7/02	３３４	

審査請求　未請求　請求項の数　１　ＯＬ　（全89頁）

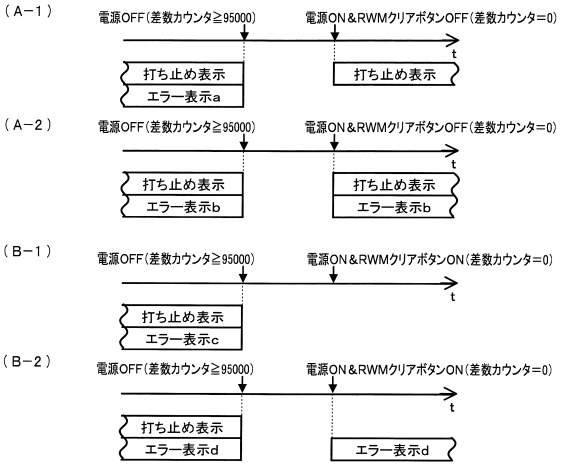
(21)出願番号　特願2022-51240(P2022-51240)
(22)出願日　令和4年3月28日(2022.3.28)

(71)出願人　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　100158780
弁理士　寺本 亮
(74)代理人　100121359
弁理士　小沢 昌弘
(72)発明者　渡辺 直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

Ｆターム（参考）　2C088　BA15 BA43 BC58 BC67 CA15 EA10
2C333　AA11 CA05 CA11 CA22 CA24 CA31 CA49 CA79 DA04

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】過度な遊技を防止することが可能な遊技機を提供すること。
【解決手段】
遊技機１では、作動予告表示と到達表示と打ち止め表示とが表示される。作動予告表示はエラー表示と同時に報知可能であり、打ち止め表示はエラー表示よりも優先的に表示される。打ち止め表示と玉詰りエラー表示との表示中において遊技機１への電力の供給が停止され、ＲＷＭクリアを伴って遊技機１への電力の供給が再開された場合に玉詰りエラー表示を再開可能である一方で打ち止め表示が非表示である。ＲＷＭクリアを伴って玉詰りエラー表示が非表示となった場合に打ち止め表示を継続する。到達表示（又は打ち止め表示）の表示中に遊技機１への電力の供給が停止され、ＲＷＭクリアされることなく遊技機１への電力の供給が再開された場合に到達表示（又は打ち止め表示）の表示を再開する。
【選択図】図３３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球を用いて遊技を行うことが可能な遊技機であって、
所定操作を伴って前記遊技機の電力の供給が開始されると制御情報を初期化する初期化手段と、
遊技に基づいて遊技価値の獲得条件の成立を判定する判定手段と、
前記遊技価値の付与に関する付与エラーを検出可能な付与エラー検出手段と、
遊技球の玉詰まりに関する玉詰まりエラーを検出可能な玉詰まりエラー検出手段と、
遊技により獲得した遊技価値を用いて算出した算出情報値が閾値に到達すると、遊技の機能を停止した遊技停止状態に制御する遊技停止状態制御手段と、
遊技停止関連情報と、エラー情報と、を報知可能な報知手段と、を備え、
遊技者に有利な特別遊技の実行中に前記算出情報値が閾値に到達すると、当該特別遊技の終了後に前記遊技停止状態に制御し、
前記付与エラー検出手段は前記遊技停止状態に制御されているか否かに関わらず前記付与エラーを検出可能であり、
前記玉詰まりエラー検出手段は前記遊技停止状態に制御されているか否かに関わらず前記玉詰まりエラーを検出可能であり、
前記エラー情報は、
前記付与エラーが検出されたことに基づいて報知される付与エラー情報と、
前記玉詰まりエラーが検出されたことに基づいて報知される玉詰まりエラー情報と、を有し、
前記遊技停止関連情報は、
前記算出情報値が前記閾値よりも低い事前閾値に到達することに基づいて報知する事前情報と、
前記遊技停止状態に制御されることに基づいて報知する遊技停止情報と、
前記特別遊技の実行中に前記算出情報値が前記閾値に到達することに基づいて報知する遊技停止示唆情報と、を有し、
前記事前情報は、前記エラー情報と同時に報知可能であり、
前記遊技停止情報は、前記エラー情報よりも優先的に報知され、
前記遊技停止情報と前記玉詰まりエラー情報との報知中において前記遊技機への電力の供給が停止され、前記制御情報の初期化を伴って当該遊技機への電力の供給が再開された場合に前記玉詰まりエラー情報の報知が再開可能である一方で前記遊技停止情報が非報知状態であり、
前記遊技停止情報の報知中において前記遊技機への電力の供給が停止され、前記制御情報が初期化されることなく当該遊技機への電力の供給が再開された場合に前記遊技停止情報の報知を再開し、
前記遊技停止示唆情報の報知中において前記遊技機への電力の供給が停止され、前記制御情報が初期化されることなく当該遊技機への電力の供給が再開された場合に前記遊技停止示唆情報の報知を再開する、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、特別遊技を実行するか否かを判定し、その判定結果に基づく演出を実行する遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機では、始動口に遊技球が入賞して特別遊技を実行するか否かが判定されると、特別図柄表示器において、特別図柄が変動表示された後に判定結果を示す態様の特別図柄が停止表示される。特許文献１に記載の遊技機では、所定の画像表示装置において、特別図柄の変動表示の開始に伴って装飾図柄が変動表示され、特別図柄が停止表示される

のに伴って、判定結果を示す態様で装飾図柄が停止表示される。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１４－１８３９０３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、従来の遊技機では遊技者に付与された遊技価値に関わらず再現なく遊技を続けられる。このため、従来の遊技機では過度な遊技を防止するという点においては改善の余地があった。
【０００５】
それ故に、本発明の目的は、過度な遊技を防止することが可能な遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。
本発明に係る遊技機は、遊技球を用いて遊技を行うことが可能な遊技機であって、所定操作を伴って前記遊技機の電力の供給が開始されると制御情報を初期化する初期化手段と、遊技に基づいて遊技価値の獲得条件の成立を判定する判定手段と、前記遊技価値の付与に関する付与エラーを検出可能な付与エラー検出手段と、遊技球の玉詰まりに関する玉詰まりエラーを検出可能な玉詰まりエラー検出手段と、遊技により獲得した遊技価値を用いて算出した算出情報値が閾値に到達すると、遊技の機能を停止した遊技停止状態に制御する遊技停止状態制御手段と、遊技停止関連情報と、エラー情報と、を報知可能な報知手段と、を備え、遊技者に有利な特別遊技の実行中に前記算出情報値が閾値に到達すると、当該特別遊技の終了後に前記遊技停止状態に制御し、前記付与エラー検出手段は前記遊技停止状態に制御されているか否かに関わらず前記付与エラーを検出可能であり、前記玉詰まりエラー検出手段は前記遊技停止状態に制御されているか否かに関わらず前記玉詰まりエラーを検出可能であり、前記エラー情報は、前記付与エラーが検出されたことに基づいて報知される付与エラー情報と、前記玉詰まりエラーが検出されたことに基づいて報知される玉詰まりエラー情報と、を有し、前記遊技停止関連情報は、前記算出情報値が前記閾値よりも低い事前閾値に到達することに基づいて報知する事前情報と、前記遊技停止状態に制御されることに基づいて報知する遊技停止情報と、前記特別遊技の実行中に前記算出情報値が前記閾値に到達することに基づいて報知する遊技停止示唆情報と、を有し、前記事前情報は、前記エラー情報と同時に報知可能であり、前記遊技停止情報は、前記エラー情報よりも優先的に報知され、前記遊技停止情報と前記玉詰まりエラー情報との報知中において前記遊技機への電力の供給が停止され、前記制御情報の初期化を伴って当該遊技機への電力の供給が再開された場合に前記玉詰まりエラー情報の報知が再開可能である一方で前記遊技停止情報が非報知状態であり、前記遊技停止情報の報知中において前記遊技機への電力の供給が停止され、前記制御情報が初期化されることなく当該遊技機への電力の供給が再開された場合に前記遊技停止情報の報知を再開し、前記遊技停止示唆情報の報知中において前記遊技機への電力の供給が停止され、前記制御情報が初期化されることなく当該遊技機への電力の供給が再開された場合に前記遊技停止示唆情報の報知を再開する。
【発明の効果】
【０００７】
この発明によれば、過度な遊技を防止することが可能である。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】遊技機１の概略正面図
【図２】演出ボタン２６の一例について説明するための説明図

【図３】図１における表示器４の拡大図
【図４】遊技機１が備える制御装置の構成例を示すブロック図
【図５】メインＲＡＭ１００ｃの構成例及びメインＲＡＭ１００ｃに格納される各種情報を示すブロック図
【図６】特別図柄判定の結果の一例について説明するための説明図
【図７】性能表示器１１３で表示される情報について説明するための説明図
【図８】設定変更モード、設定確認モード、及びＲＡＭクリアモードについて説明するための説明図
【図９】本実施形態の遊技機１における打ち止め制御の概要について説明するための説明図
【図１０】電動チューリップ１７の作動中に打ち止め制御が行われたときの態様について説明するための説明図
【図１１】打ち止め制御と所定の入賞口に遊技球が入賞したことに応じた払出動作の有無との関係について説明するための説明図
【図１２】差数カウンタの値が９５０００に達したときのベース値の算出・表示について説明するための説明図
【図１３】作動予告表示ＳＹ１を説明するための説明図
【図１４】作動予告表示の表示態様の変形例について説明するための説明図
【図１５】到達表示ＴＨを説明するための説明図
【図１６】打ち止め表示を説明するための説明図
【図１７】特別図柄の変動表示中に打ち止め制御が行われたときの各種保留の扱いについて説明するための説明図
【図１８】大当たり遊技中に打ち止め制御が行われたときの各種保留の扱いについて説明するための説明図
【図１９】本実施形態の各種エラーについて説明するための説明図
【図２０】作動予告表示または到達表示と電波エラー表示とが重複した場合について説明するための説明図
【図２１】作動予告表示または到達表示と不正入賞エラーＡ表示とが重複した場合について説明するための説明図
【図２２】作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と不正入賞エラーＣ表示とが重複した場合について説明するための説明図
【図２３】作動予告表示または到達表示と磁石エラー表示とが重複した場合について説明するための説明図
【図２４】作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と払出エラーＡ表示とが重複した場合について説明するための説明図
【図２５】作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と玉詰まりエラー表示とが重複した場合について説明するための説明図
【図２６】作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と可動体の異常動作エラー表示とが重複した場合について説明するための説明図
【図２７】作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と接続エラー表示とが重複した場合について説明するための説明図
【図２８】作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と扉開放エラー表示とが重複した場合について説明するための説明図
【図２９】作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と下皿満タンエラー表示とが重複した場合について説明するための説明図
【図３０】作動予告表示、到達表示、及び打ち止め表示の表示タイミングと各種エラーの発生タイミングとについて説明するための説明図
【図３１】作動予告表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図
【図３２】到達表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態

にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図
【図３３】打ち止め表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図
【図３４】作動予告表示、到達表示、及び打ち止め表示の表示タイミングと２種類のエラーの発生タイミングとについて説明するための説明図
【図３５】作動予告表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図
【図３６】到達表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図
【図３７】打ち止め表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図
【図３８】遊技制御基板１００において実行されるメイン処理の一例を示すフローチャート
【図３９】遊技制御基板１００において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート
【図４０】図３９のステップＳ２Ａにおけるスイッチ処理の詳細フローチャート
【図４１】図４０のステップＳ２１における第１始動口スイッチ処理の詳細フローチャート
【図４２】図４０のステップＳ２２における第２始動口スイッチ処理の詳細フローチャート
【図４３】図４０のステップＳ２３におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャート
【図４４】図３９のステップＳ３Ａにおける特別図柄処理の詳細フローチャート
【図４５】図３９のステップＳ４Ａにおける普通図柄処理の詳細フローチャート
【図４６】図４４のステップＳ３０９における大当たり判定処理の詳細フローチャート
【図４７】図４４のステップＳ３１０における変動パターン決定処理の詳細フローチャート
【図４８】図３９のステップＳ５Ａにおける小入賞口開放制御処理の詳細フローチャート
【図４９】図３９のステップＳ６Ａにおける大入賞口開放制御処理の詳細フローチャート
【図５０】演出制御基板１３０において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート
【図５１】図５０のステップＳ１０におけるコマンド受信処理の詳細フローチャート
【図５２】作動予告表示の表示中において、初当たりとして大当たりＡ～Ｃの何れかの大当たり図柄が停止表示されたときにおける演出の一例について説明するための説明図
【図５３】作動予告表示の表示中において、初当たりとして大当たりＡが停止表示されたときにおける図５２に続く演出の一例について説明するための説明図
【図５４】作動予告表示の表示中において初当たりとして大当たりＡ～Ｃの何れかの大当たり図柄が停止表示され、大当たり遊技中に到達表示が表示されるときの演出の一例について説明するための説明図
【図５５】作動予告表示の表示中において、５連目として時短無し小当たりが停止表示されたときにおける演出の一例について説明するための説明図
【図５６】作動予告表示の表示中において、５連目として時短無し小当たりが停止表示されたときにおける演出の変形例について説明するための説明図
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係る遊技機１について説明する。
【００１０】
［遊技機１の概略構成例］
まず、図１～図５を参照しつつ、遊技機１の概略構成について説明する。図１は、遊技機１の概略正面図である。図１に例示されるように、遊技機１は、入賞（すなわち入球）や判定に関する役物等が設けられた遊技盤２と、遊技盤２を支持固定する枠部材３とを備

えている。枠部材３は、遊技盤２と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤２とによって、遊技球が流下可能な遊技領域１０が形成されている。遊技機１には、遊技店の島構造体に取り付けられる外枠（不図示）に内枠（不図示）が開閉可能に装着され、この内枠に枠部材３が開閉可能に装着されている。枠部材３は、左右方向の一端側（例えば左側）においてヒンジ機構（不図示）を介して外枠に連結されており、ヒンジ機構を支点として左右方向の他端側（例えば右側）を外枠から開放させる方向に回動可能である。枠部材３をヒンジ機構部（不図示）を支点として扉のように回動することによって、遊技盤２を含む外枠の内側部分を開放できる。枠部材３の上記他端側には、枠部材３の上記他端側を外枠に固定するロック機構（不図示）が設けられている。ロック機構による固定は専用の鍵によって解除可能である。枠部材３には、枠部材３が外枠から開放されているか否かを検出する扉開放検出センサ５９ａが設けられている（図４）。遊技機１は、扉開放検出センサ５９ａがＯＮ状態になったことにより枠部材３が外枠から開放されていると判定して扉開放エラーを出力する。

【００１１】

遊技者がハンドル２０を握ってレバー２１を時計回りに回転させると、上皿２８に溜められた遊技球が発射装置９６へと案内され、ハンドル２０の回転角度に応じた打球力で遊技領域１０へと発射される。遊技領域１０の左端には内レール及び内レールに対向する外レールが配置され、内レールと外レールとの間には遊技球の通路が形成されている。通路は発射装置によって発射された遊技球を遊技領域１０の上部まで導き、これによって遊技球は遊技領域１０の上部から流下できる。遊技領域１０には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤２に沿って落下する。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン２２を操作することによって一時的に停止される。

【００１２】

上皿２８は、発射装置へ供給される遊技球及び賞球を溜めるものである。この上皿２８の下方には、賞球を溜める下皿２９が設けられている。この下皿２９と近接配置された取り出しボタン２３を遊技者が操作すると、下皿２９の下面の一部が開口されて、下皿２９に溜まった遊技球が下皿２９の下方に落下する。遊技球が下皿２９に排出される排出口の近傍には、遊技球を検出可能に設けられた下皿満タン検出センサ６０ａが設けられている（図４）。下皿満タン検出センサ６０ａは下皿２９に遊技球が満タン状態になったことを検出可能なセンサである。遊技機１は、下皿満タン検出センサ６０ａがＯＮ状態になったことにより下皿２９が満タンになったと判定して下皿満タンエラーを出力する。

【００１３】

遊技者がハンドル２０を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印３１に例示されるように遊技領域１０における左側領域を流下する。一方、遊技者がハンドル２０を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印３２に例示されるように遊技領域１０における右側領域を流下する。

【００１４】

左打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第１始動口１１、３つの一般入賞口１４が設けられている。また、右打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第２始動口１２、大入賞口１３、一般入賞口１４、ゲート１６、電動チューリップ１７、及び小入賞口１９が設けられている。遊技者が左打ちを行った場合、基本的には第２始動口１２に遊技球が入賞することはなく、遊技者が右打ちを行った場合、基本的には第１始動口１１に遊技球が入賞することはない。以下の説明では、第１始動口１１と第２始動口１２とを総称して「始動口」と呼ぶ。

【００１５】

遊技球が遊技盤２に沿って流下する過程で第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口１３、一般入賞口１４、及び小入賞口１９のいずれかに入球（入賞）した場合、遊技者に

対して入賞した箇所に応じた遊技価値が付与される。本実施形態の遊技機１では遊技球（以下、「賞球」と称する）が上皿２８又は下皿２９に払い出されることが遊技価値の付与であるが、遊技価値の付与は遊技に使用可能な遊技価値を加算するものであれば遊技球を払い出す態様に限らない。例えば、遊技価値の付与として、遊技機１と１対１に対応設置されたカードユニット（不図示）に挿入されたプリペイドカードに対して遊技価値を加算させる態様でもよい。上記入賞口のいずれにも入賞しなかった遊技球は、排出口１８を介して遊技領域１０から排出される。

【００１６】

遊技機１では、遊技球が第１始動口１１を通過して入賞した場合、又は遊技球が第２始動口１２を通過して入賞した場合、遊技者に有利な大当たり遊技（特別遊技）を実行するか否かが判定される。大当たり遊技では大入賞口１３に容易に遊技球を入賞できるので、遊技者は大入賞口１３への遊技球の入賞に応じて多量の遊技球が得られる。

【００１７】

以下の説明では、第１始動口１１への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第１特別図柄判定」と呼び、第２始動口１２への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第２特別図柄判定」と呼ぶ。また、これらの判定を総称して「特別図柄判定」と呼ぶ。第１特別図柄判定が行われると、第１特別図柄表示器４１（図３参照）において第１特別図柄が変動表示されてから判定結果を示す第１特別図柄が停止表示される。第２特別図柄判定が行われると、第２特別図柄表示器４２（図３参照）において第２特別図柄が変動表示されてから判定結果を示す第２特別図柄が停止表示される。第１特別図柄判定を条件に実行される大当たり遊技よりも第２特別図柄判定を条件に実行される大当たり遊技の方が、大当たり遊技で遊技者が得る賞球が多い。また、第１特別図柄判定よりも第２特別図柄判定の方が結果として大当たり遊技が実行される可能性が高い。これにより、第２始動口１２に対して第１始動口１１よりも遊技球を入賞させたいという遊技者の気持ちを高めることが可能となる。

【００１８】

第１始動口１１は、常時開放されている始動口である。第２始動口１２は、普通電動役物としての電動チューリップ１７が作動しているときだけ開放される始動口である。電動チューリップ１７は、第２始動口１２に近接配置されており、一対の羽根部材を有している。この電動チューリップ１７は、一対の羽根部材が第２始動口１２を閉塞する閉姿勢（図１の実線を参照）と、第２始動口１２を開放する開姿勢（図１の破線を参照）とに姿勢変化可能に構成されている。電動チューリップ１７は、開姿勢になることによって右打ちされた遊技球を第２始動口１２に寄せ集める。

【００１９】

第２始動口１２は、通常は閉姿勢の電動チューリップ１７によって閉塞されている。遊技球がゲート１６を通過すると、賞球の払い出しは行われないものの、第２始動口１２を開放するか否かが判定される。以下の説明では、第２始動口１２を開放するか否かの判定を「普通図柄判定」と呼ぶ。普通図柄判定が行われると、普通図柄表示器４５（図３参照）において普通図柄が変動表示されてから普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄が停止表示される。普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄には、第２始動口１２を開放することを示す当たり図柄と、第２始動口１２を開放しないことを示すハズレ図柄とがある。当たり図柄にはショート開放図柄とロング開放図柄とがある。ショート開放図柄は電動チューリップ１７の総開放時間が短く基本的に遊技球を第２始動口１２に入賞できない図柄である（例えば、総開放時間０．２秒）。ロング開放図柄は電動チューリップの総開放時間が長く遊技者が右打ちさえしていれば遊技球を第２始動口１２に入賞容易な図柄である（例えば、総開放時間５秒）。何れかの当たり図柄が停止表示された場合、普通図柄の種類に応じて予め定められた態様で電動チューリップ１７の一対の羽根部材が規定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。ハズレ図柄が停止表示された場合、電動チューリップ１７は開姿勢にならず閉姿勢のままであるため遊技球を第２始動口１２に入賞できない。

【００２０】
普通図柄判定で第２始動口１２を開放すると判定される確率には、時短状態（例えば、１／１）と、時短状態よりも確率が低い非時短状態（例えば、１／６５５３６）とがある。第２始動口１２の開放時間（すなわち、電動チューリップ１７が開姿勢に制御される時間）は、時短状態の方が非時短状態よりも相対的に長い。具体的には、時短状態のときは、ロング開放図柄が停止表示されるのに対してショート開放図柄が停止表示されない。また、非時短状態のときは、ショート開放図柄が停止表示されるのに対してロング開放図柄が停止表示されない。非時短状態では第２始動口１２に遊技球が入賞し易い時短状態へと移行させることを目指して遊技者に第１始動口１１を狙わせる遊技性を提供するために、基本的に第２始動口１２に遊技球を入賞不可能なように予め構成されている。しかしながら、時短状態に制御されているときよりも非時短状態に制御されているときの方が遊技球の入賞機会が少なければ、非時短状態に制御されているときに第２始動口１２に遊技球が入賞してもよい。すなわち、非時短状態には第２始動口１２に遊技球が入賞不可能な状態または入賞困難な状態が含まれてもよい。
【００２１】
普通図柄の変動時間は、時短状態の場合よりも非時短状態の場合の方が相対的に長い。例えば、時短状態の場合における普通図柄の変動時間は０．５秒間であり、非時短状態の場合における普通図柄の変動時間は６０秒間である。なお、普通図柄の変動時間は時短状態であるか非時短状態であるかに関わらず同じでもよい（例えば１秒間）。
【００２２】
［遊技機１の演出手段の構成例］
図１に例示されるように、遊技機１には、各種の演出を行うものとして、液晶表示装置５、演出役物７、スピーカ２４、盤用照明装置７４、演出ボタン２６、及び、枠用照明装置１０が設けられている。
【００２３】
液晶表示装置５（ＥＬ表示装置等でもよい）の表示画面（以下、「液晶画面５」と呼ぶ。）は、各種演出画像を表示する画像表示装置である。液晶表示装置５は遊技盤２よりも遊技機１の背面側（すなわち後方側）に設けられ、遊技盤２に形成された開口を通して視認できる。図１に示すように、液晶画面５は遊技者によって視認され易い位置に設けられている。液晶画面５には、装飾図柄５５、小図柄５６、第４図柄５７及び５９、ＣＧ又はアニメのキャラクタなどが表示される。
【００２４】
装飾図柄５５、小図柄５６、及び第４図柄５７及び５９は、特別図柄の変動表示に同期して変動表示される画像である。装飾図柄５５は、１～９のうちの何れかの数字を表す図柄である。特別図柄の変動表示の開始に伴って３つの装飾図柄５５（及び３つの小図柄５６）が横並びで変動表示を開始し、特別図柄の停止表示の開始に伴って３つの装飾図柄５５（及び３つの小図柄５６）が横並びで停止表示する（「本停止」と呼ぶ。）。３つの数字の組み合わせによって、特別図柄判定の判定結果が報知される。停止表示する装飾図柄５５の組み合わせは小図柄５６の組み合わせと同じである。
【００２５】
第４図柄５７及び５９は色で表現されるものであり、装飾図柄５５（及び特別図柄）と同期して変動表示した後、装飾図柄５５（及び特別図柄）と同時に停止表示される。第４図柄５７は第１特別図柄と同期しており、第４図柄５９は第２特別図柄と同期している。第４図柄５７及び５９は、「赤」、「青」、「緑」、「黄」、及び「白」の第４図柄がこの順で同じ位置に一定の時間（例えば０．２秒間）ずつ繰り返し表示されることにより変動表示する。なお、第４図柄５７及び５９の変動表示は、所定色（例えば青）の第４図柄を一定の時間毎（例えば０．２秒毎）に表示と非表示とに切り替えて点滅させることにより実現されてもよい。
【００２６】
停止表示される装飾図柄５５（及び小図柄５６）と、停止表示される第４図柄５７の色

との組み合わせは、特別図柄毎に異なるように予め定められている（図１３参照）。装飾図柄５５（及び小図柄５６）と第４図柄５７との組み合わせにより、停止表示された特別図柄が示す内容と同じ内容を報知できる。

【００２７】

第４図柄５７及び５９は、液晶画面５の端の方に小さく表示される画像であり、装飾図柄５５（及び小図柄５６）に比べて目立たない画像である。このため、装飾図柄５５と第４図柄５７及び５９との組み合わせによって特別図柄の種類を報知していても、遊技者に気付かれ難い。なお、第４図柄５７及び５９は、液晶画面５の右側近傍に設けられた発光素子（例えばフルカラーＬＥＤ）で実現されてもよい。この発光素子を、装飾図柄５５の停止表示と同時に予め定められた色で点灯させることにより第４図柄５７及び５９として用いて、特別図柄判定の判定結果を一義的に報知してもよい。

【００２８】

小図柄５６および第４図柄５７及び５９は、遊技可能な期間において大当たり遊技中以外は常に、演出役物７で隠れない位置に他の画像よりも手前側に表示される。このため、小図柄５６および第４図柄５７及び５９は特別図柄が変動表示しているときに見えなくなることも視認性が低下することもない。これに対し、装飾図柄５５は他の画像の後ろ側に重畳表示されて見えなくなったり、演出役物７で隠れたりすることがよくある。また、装飾図柄５５は、特別図柄が変動表示しているか否かに関わらず一部または全部が非表示となることがある。

【００２９】

演出役物７は、遊技盤２の前面とガラス板との間に設けられ、液晶画面５の上方中央に配置されている。演出役物７は、動作していないときは液晶画面５上方の初期位置に配される。演出役物７を動作させるタイミングとなると、演出役物７は、演出役物用モータ７１の駆動力により初期位置から液晶画面５の中央に向かって回転しながら下方向に移動し、液晶画面５の前面に配される。演出役物７は、初期位置と進出位置との間で動作させることによって各種の演出に用いられる。また、演出役物７には、演出役物７が初期位置に位置していることを検出するための演出役物初期位置センサ７ａ、演出役物７が進出位置に位置していることを検出するための演出役物進出位置センサ７ｂが設けられている。遊技機１は、演出役物初期位置センサ７ａと演出役物進出位置センサ７ｂとの情報に基づいて演出役物７が適正位置に位置していないと判定したときに可動体の異常動作エラーを出力する。

【００３０】

演出役物７は透光性のある合成樹脂材で形成される。演出役物７は、内蔵された複数の発光素子（盤用照明装置７４の１種）を複数色または単色で発光させることによって各種の演出に用いられる。例えば、演出役物７に内蔵された各発光素子を７つの色（具体的には、赤色、橙色、黄色、緑色、水色、青色、及び紫色）で同時に発光させることにより全体として虹色で発光させる。演出役物７は、その位置に関わらず遊技者が視認可能である。このため、演出役物７に施された装飾および演出役物７の発光により、動作の有無に関わらず演出効果を高めることが可能である。

【００３１】

なお、演出役物７は、例えば遊技盤２と液晶画面５との間に設けられ、初期位置では遊技者が視認困難でもよい。また、演出役物７は、上下左右に移動可能でもよいし振動可能でもよい。

【００３２】

スピーカ２４は、液晶画面５で行われる画像を表示する演出と同期するように或いは非同期に、楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。

【００３３】

盤用照明装置７４は、遊技盤２に設けられた複数の発光素子（例えばフルカラーＬＥＤ）の総称である。枠用照明装置１０は、枠部材３に設けられた複数の発光素子（例えばフルカラーＬＥＤ）の総称である。枠用照明装置１０は、例えば、枠部材３の左側に設けら

れた左サイドランプと、枠部材３の右側に設けられた右サイドランプと、２つのスピーカ２４の間に設けられたセンターランプと、遊技者によって操作可能な演出ボタン２６（図２参照）に内蔵されたボタンランプとによって構成される。

【００３４】

図２は、演出ボタン２６の一例について説明するための説明図である。演出ボタン２６は枠部材３に設けられており、遊技者は操作（例えば押下）することによって操作情報を入力可能である。遊技機１では、演出ボタン２６の操作に応じた演出が行われる場合がある。演出ボタン２６は、その上面が枠部材３の上面と略同じ高さにある通常状態と、その上面が枠部材３の上面に対して所定の高さ（例えば１０センチ）だけ上方に突出した突出状態との間でその高さを変更する制御が可能に構成されている。なお、演出ボタン２６は、通常状態と突出状態との間におけるどの高さに制御されていても操作が可能である。

【００３５】

また、枠部材３には、遊技者が選択操作またはカーソル移動を行うために演出キー２７が設けられている（図２参照）。演出キー２７はいわゆる十字キーであり、上キー、下キー、左キー、及び右キーを有して構成されている。演出キー２７は、液晶画面５、盤用照明装置７４、及び枠用照明装置１０の光量調整に用いられたり、スピーカ２４の音量調整に用いられたりする。

【００３６】

また、枠部材３には玉貸ボタン３３と返却ボタン３４とが設けられている（図２）。玉貸ボタン３３は、遊技機１と１対１に対応設置されたカードユニット（不図示）に預け入れられた遊技者の預入金を遊技球と交換するためのボタンである。遊技者は、上記カードユニットに預入金を預けることで玉貸ボタン３３を操作するだけで遊技球の貸し出し（払い出し）を受けることができる（すなわち、遊技機１から遊技価値の付与が行われる）。返却ボタン３４はプリペイドカードを遊技者に返却するためのボタンである。遊技機１の遊技制御基板１００（後述する）は、遊技者が返却ボタン３４を操作したことに基づいてプリペイドカードをカードユニットから返却させる返却信号を出力する。プリペイドカードは遊技者の預入金と遊技者に付与された遊技価値（例えば遊技者の持ち遊技球数）とが記憶されるための記憶媒体である。プリペイドカードが上記カードユニットのカード挿入口に挿入されるとプリペイドカードに記憶されている遊技価値分の遊技球を借りることが可能となる。なお、遊技機１では、玉貸ボタン３３が操作されたときに遊技者の預入金を遊技球と交換するのに代えて、玉貸ボタン３３が操作されたときに遊技者の預入金を遊技価値と交換すると共に当該遊技価値をプリペイドカードに記憶されている遊技価値に対して加算してもよい。

【００３７】

［表示器４の構成例］

図３は、図１における表示器４の拡大図である。表示器４は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図３に例示されるように、第１特別図柄表示器４１、第２特別図柄表示器４２、第１特別図柄保留表示器４３、第２特別図柄保留表示器４４、普通図柄表示器４５、普通図柄保留表示器４６、遊技状態表示器４７、ラウンド表示器４８、点灯により遊技者に右打ちを促す右打ちランプ４９を有する。右打ちランプ４９は低確非時短状態では継続して消灯しており（すなわち非報知態様であり）、大当たり遊技中と、小入賞口１９を開放する小当たり遊技中と、低確時短状態中とでは継続して点灯している（すなわち報知態様である）。なお、右打ちランプ４９に代えて（又は右打ちランプ４９に加えて）、低確非時短状態と低確微時短状態とでは白丸となり（すなわち非報知態様であり）、大当たり遊技中と、小入賞口１９を開放する小当たり遊技中と、低確時短状態中とでは継続して黒丸となる（すなわち報知態様である）ような画像を液晶画面５の端に表示し続けてもよい。また、右打ちランプ４９に代えて（又は右打ちランプ４９に加えて）、低確非時短状態では遊技者が視認し難いように倒れており（すなわち非報知態様であり）、大当たり遊技中と、小入賞口１９を開放する小当たり遊技中と、低確時短状態中とでは遊技者が視認できるように継続して立っている（すなわち報知態様であ

る）ような可動役物（例えば、旗を模した可動役物）を設けてもよい。
【００３８】
第１特別図柄表示器４１は、第１特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから第１特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示することによって第１特別図柄判定の判定結果を報知する。第２特別図柄表示器４２は、第２特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから第２特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示することによって第２特別図柄判定の判定結果を報知する。
【００３９】
第１特別図柄保留表示器４３は、第１特別図柄判定の保留数（以下、「特１保留数」と呼ぶ。）を表示する。第２特別図柄保留表示器４４は、第２特別図柄判定の保留数（以下、「特２保留数」と呼ぶ。）を表示する。液晶画面５には、第１特別図柄保留表示器４３及び第２特別図柄保留表示器４４の表示内容と同じ内容を報知する保留アイコン５１及び保留数字５２を表示することによって、遊技者が保留数を分かり易いようにしている。保留アイコン５１は、保留の数（例えば最大４つ）だけ保留された順に並んで表示される。
【００４０】
ここで、青色、緑色、赤色、及び虹色が大当たり又は小当たりとなる可能性（以下、「信頼度」という）の高低を示唆する色として用いられる。各色は上述した順に、大当たりの場合に用いられ易くハズレの場合に用いられ難い。虹色は、信頼度が１００％であり、大当たりである場合にのみ用いられ、ハズレである場合には用いられない。大当たりの場合やハズレであって特別図柄の変動時間が相対的に長い場合には、保留アイコン５１は信頼度の高低を示唆する色のうちの何れかで表示され易い。以下の説明では、白色の保留アイコン５１を通常態様の保留アイコン５１と呼び、白色以外の上記の色の保留アイコン５１を特別態様の保留アイコン５１と呼ぶ。
【００４１】
保留数字５２は、第１特別図柄判定の保留数および第２特別図柄判定の保留数に同期して、大当たりか否かに関わらず同じ態様で液晶画面５の左端に小さく表示される０～４の数字である。保留数字５２には、第１特別図柄保留表示器４３の表示と同期して保留数を０～４の数字で示す第１保留数字と、第２特別図柄保留表示器４４の表示と同期して保留数を０～４の数字で示す第２保留数字とがある。例えば、第１特別図柄判定の保留が１つ増えると第１保留数字が１加算された数字で表示され、第２特別図柄判定の保留が１つ増えると第２保留数字が１加算された数字で表示される。ここで、保留アイコン５１は装飾図柄５５と同様に非表示にされたり他の画像で見えなくなったり表示されなかったりする。これに対して、遊技可能な期間において、保留数字５２は小図柄５６と同様に他の画像よりも手前側に表示されるので他の画像によって見えなくなることも視認性が低下することもない。
【００４２】
普通図柄表示器４５は、普通図柄判定が行われると、普通図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。普通図柄保留表示器４６は、普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器４７は、遊技機１の電源投入時点における遊技状態を表示する。ラウンド表示器４８は、基本的には消灯しており、大当たり遊技開始時から大当たり遊技終了まで大当たり遊技のラウンド数を表示する。
【００４３】
［遊技機１の制御装置の構成、及び、遊技機１で行われる各種判定の概要］
図４を参照しつつ、遊技機１が備える制御装置の構成例、及び、遊技機１で行われる各種判定の概要について説明する。図４は、遊技機１が備える制御装置の構成例を示すブロック図である。
【００４４】
電源基板１６０は、遊技機の外部から供給される電源から遊技機の動作に必要なメイン電源（動作電源）を生成し、該メイン電源を遊技機１（遊技制御基板１００、払出制御基

板１２０、演出制御装置１３０Ａや各種電子部品）に供給する。
【００４５】
また、電源基板１６０は、遊技機１（遊技制御基板１００、払出制御基板１２０、演出制御装置１３０Ａや各種電子部品）へのメイン電源の供給を行うＯＮ状態と停止するＯＦＦ状態とに切り替えるための電源スイッチを遊技店の店員によって操作可能なように備えており、電源スイッチをＯＮ状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機１の動作が開始する。なお、電源断（停電）時においては遊技制御基板１００へのバックアップ電源の供給が維持される。これにより、電源断（停電）時においてもメインＲＡＭ１００ｃの記憶内容が保持されることになり、電源断（停電）からの復旧後に遊技の制御状態を電源断（停電）前の状態に復旧させることができる。
【００４６】
遊技盤２の裏面側には、上皿２８又は下皿２９へと送り出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、遊技機１の動作を制御する制御装置が設けられている。図４に例示されるように、遊技機１の制御装置は、各種判定やコマンドの送信といった遊技の進行を制御する遊技制御基板１００、遊技制御基板１００から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御基板１３０、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板１４０、各種ランプや演出役物７による演出を制御するランプ制御基板１５０等から構成されている。なお、制御装置の構成はこれに限定されるものではなく、例えば演出制御基板１３０、画像音響制御基板１４０、及びランプ制御基板１５０が１つの基板で構成されていてもよい。
【００４７】
なお、遊技制御基板１００と払出制御基板１２０との通信は、双方向にコマンドを送受信可能に構成されており、遊技制御基板１００と演出制御装置１３０Ａ（演出制御基板１３０）との通信は、遊技制御基板１００から演出制御装置１３０Ａ（演出制御基板１３０）への一方向のみにコマンドを送信可能に構成されている。
【００４８】
遊技制御基板１００は、演算処理を行うメインＣＰＵ１００ａ、遊技制御プログラム等が格納されたメインＲＯＭ１００ｂ、演算処理時のワークエリアとなるメインＲＡＭ１００ｃ、及び、入出力ポートを備えている。
【００４９】
遊技制御基板１００の入出力ポートには、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、ゲート検出スイッチ４４ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、小入賞口検出スイッチ５０ｃ、小入賞口開閉ソレノイド５１ｃ、特定領域検出スイッチ５２ａ、磁気異常を検出する磁気検出センサ５７ａ、電磁波を検出する電波検出センサ５８ａ、扉開放検出センサ５９ａ、アウト球検出スイッチ３９ａ、表示器４、性能表示器１１３、ＲＷＭクリアボタン１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａが接続されている。特定領域検出スイッチ５２ａは小入賞口１９の内部に設けられた特定領域を遊技球が通過（以下、「Ｖ入賞」と呼ぶ）したときに信号を入力する。ＲＷＭクリアボタン１１１ａは、メインＲＡＭ１００ｃに記憶された設定値以外の遊技の制御状態を初期化（すなわち、遊技機１を低確非時短状態に初期化）するための信号を入力する。ＲＷＭクリアボタン１１１ａが操作されることによって初期化されることを「ＲＷＭクリア」と呼ぶ。
【００５０】
設定キースイッチ１１２ａは、設定キーを用いた操作によって設定値を変更または確認可能な状態に移行させるための信号を入力する。性能表示器１１３は、遊技機１の性能を示す性能情報および設定値を表示する。また、遊技制御基板１００の入出力ポートには、遊技情報出力端子板９０、払出制御基板１２０及び演出制御基板１３０が接続されている。
【００５１】
メインＣＰＵ１００ａはメインＲＯＭ１００ｂに記憶された遊技制御プログラムを読み

出し、メインＲＡＭ１００ｃをワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行う。これにより、各種入力装置（検出スイッチや検出センサ等）からの検出信号に応じた制御処理、各種出力装置（ソレノイドや表示器等）を制御するための制御処理、各種制御コマンドを送受信するための制御処理、遊技情報出力端子板９０を介して遊技機の外部（ホールコンピュータ等）に遊技情報を送信するための制御処理等を行う。

【００５２】

「遊技情報」には、第１始動口１１又は第２始動口１２に遊技球が入賞する毎に出力される始動口入賞信号、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が終了される毎に出力される図柄確定信号、大当たり遊技中に亘って出力される大当たり信号、小当り遊技中に亘って出力される小当り信号、ラウンド遊技（大入賞口の開放）中に亘って出力される開放中信号、時短状態に亘って出力される信号、遊技機１のセキュリティ上で問題となる（脅かす）状況（ＲＷＭクリアやエラー等）が発生したときに出力されるセキュリティ信号等が挙げられる。

【００５３】

メインＲＯＭ１００ｂのメモリ領域には、遊技の進行に係るプログラムやデータが格納される遊技用ＲＯＭ領域と、遊技機の性能表示に係るプログラムやデータが格納される情報用ＲＯＭ領域とが順に配置されている。

【００５４】

遊技用ＲＯＭ領域には、遊技の進行に係るプログラムが格納される遊技用プログラム領域と、遊技の進行に係るデータが格納される遊技用データ領域とが配置されている。情報用ＲＯＭ領域には、遊技機の性能表示に係るプログラムが格納される情報用プログラム領域と、遊技機の性能表示に係るデータが格納される情報用データ領域とが配置されている。

【００５５】

メインＲＡＭ１００ｃのメモリ領域には、遊技用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる遊技用ＲＷＭ領域と、情報用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる情報用ＲＷＭ領域とが配置されている。遊技用ＲＷＭ領域には、遊技用プログラムがワークとして用いる遊技用ワーク領域と、遊技用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための遊技用スタック領域とが配置されている。

【００５６】

遊技用ワーク領域には、設定値を格納するための設定値領域、ＲＷＭ領域の異常を判定するための判定情報（チェックサム）を格納するための判定情報領域、遊技の進行によって変化する遊技データを格納するための遊技用データ領域が配置されている。メインＲＡＭ１００ｃのメモリ領域のうち、少なくとも遊技用ＲＷＭ領域はＲＷＭクリアによって初期化される領域であり、少なくとも設定値領域はＲＷＭクリアによって初期化されない領域である。

【００５７】

情報用ＲＷＭ領域には、情報用プログラムがワークとして用いる情報用ワーク領域と、情報用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための情報用スタック領域とが配置されている。

【００５８】

情報用ワーク領域には、遊技機１の性能に係る情報を格納するための性能情報領域、各種のエラー判定に係る情報を格納するためのエラー情報領域とが配置されている。

【００５９】

図５は、遊技制御基板１００におけるメインＲＡＭ１００ｃの構成例及びメインＲＡＭ１００ｃに格納される各種情報を説明するための説明図である。図５に例示されるように、メインＲＡＭ１００ｃには、判定用記憶領域１０３０、第１保留記憶領域１０３１、第２保留記憶領域１０３２、第３保留記憶領域１０３３、第４保留記憶領域１０３４、第１保留記憶領域１０３５、第２保留記憶領域１０３６、第３保留記憶領域１０３７、及び第４保留記憶領域１０３８が設けられている。

【００６０】
判定用記憶領域１０３０は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。特別図柄判定に使用される各種情報には、大当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数、及びリーチ乱数がある。大当たり乱数は、大当たりかハズレか小当たりかを判定するための乱数である。図柄乱数は、大当たりと判定した場合に大当たり図柄の種類を決定し、小当たりと判定した場合に小当たり図柄の種類を決定し、ハズレと判定した場合にハズレ図柄の種類を決定するための乱数である。
【００６１】
遊技機１は、特別図柄判定の大当たり当選確率として「低確率状態」を有し、普通図柄判定の当たり当選確率として「非時短状態」と「時短状態」とを有する。遊技機１は、遊技が進行する際に「低確率状態」且つ「非時短状態」である「低確非時短状態」、又は「低確率状態」且つ「時短状態」である「低確時短状態」で制御される。遊技機１は初期的には低確非時短状態に制御される。
【００６２】
遊技機１は初期的には低確非時短状態に制御される。設定値は「１」～「６」の６種類であり、特別図柄判定の大当たり当選確率は、設定値が「１」の場合は約１／３１９であり、設定値が「２」の場合約１／２８０であり、設定値が「３」の場合約１／２６０であり、設定値が「４」の場合約１／２４０であり、設定値が「５」の場合約１／２２０であり、設定値が「６」の場合約１／２００である。非時短状態である場合と時短状態である場合とは大当たり当選確率は同じである。小当たり当選確率は設定値に関わらず同じである。
【００６３】
遊技機１では設定値が大きいほど特別図柄判定の大当たり当選確率が高い（すなわち、遊技者に有利となる）。なお、遊技機１では設定値が小さいほど特別図柄判定の大当たり当選確率が高くてもよい（すなわち、設定値が小さいほど遊技者に有利でもよい）。
【００６４】
本実施形態では、第１特別図柄判定の判定結果を示す第１特別図柄として、大当たりを示す大当たり図柄Ａ～Ｃ、及びハズレを示すハズレ図柄が予め用意されている（図６（Ａ）及び（Ｂ））。また、第２特別図柄判定の判定結果を示す第２特別図柄として、大当たり図柄Ｄ、時短有り小当たり図柄、時短無し小当たり図柄、及びハズレ図柄が予め用意されている。第１特別図柄には第２特別図柄と異なり小当たり図柄がない（すなわち小当たり確率０％）。本実施形態の遊技機１では、遊技者は第１特別図柄判定によって初当たりを引き当てる。初当たりとは、遊技を開始してから１回目に発生した大当たり遊技をいう。
【００６５】
大当たりを示す大当たり図柄Ａ～Ｄのうちの何れかが停止表示された場合、この停止表示に続いて大当たり遊技が行われる。大当たり遊技では、大入賞口１３を閉塞するプレートが作動される。これにより、通常は閉塞されている大入賞口１３が開放される。遊技者は、大当たり遊技中に大入賞口１３に遊技球を入賞させることで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。
【００６６】
大入賞口１３の開放パターンは予め複数用意されており、大入賞口１３が何れの開放パターンで開放されるかは、停止表示された大当たり図柄の種類によって一義的に決まる。本実施形態では、大当たり図柄Ａ～Ｄが停止表示された場合、所定の条件（本実施形態では、大入賞口１３への遊技球の入賞数が１０個に達すること、又は、大入賞口１３が開放されてから２９．５秒が経過すること）を満たすまで大入賞口１３が開放されるラウンド遊技が複数回行われる。大当たり図柄Ａ～Ｄが停止表示された場合、１回のラウンド遊技（以下、「１Ｒ」と呼ぶ。）中の大入賞口１３の開放時間は、遊技者が１０個の遊技球を大入賞口１３に入賞させるのに十分な時間である。なお、大当たり図柄Ａ～Ｄが停止表示

された場合の１Ｒ中の大入賞口１３の開放時間は、上述した時間に限らず予め定められた任意の時間（具体的には、２９．５秒以下であって１．８秒を超える時間）でよい。

【００６７】

大当たり図柄Ａ及びＤは１０Ｒの大当たりであり、大当たり遊技終了後には１００００回の第２特別図柄判定に係る変動表示が終了するまで低確時短で制御される。大当たり図柄Ｂは３Ｒの大当たりであり、大当たり遊技終了後には１００００回の第２特別図柄判定に係る変動表示が終了するまで低確時短で制御される。大当たり図柄Ｃは３Ｒの大当たりであり、大当たり遊技終了後には低確非時短で制御される。

【００６８】

ハズレ図柄が停止表示された場合、この停止表示後には次の特別図柄判定が行われる。時短有り小当たり図柄または時短無し小当たり図柄が表示器４に停止表示された場合、この停止表示に続いて小当たり遊技が実行される。小当たり遊技では、小入賞口１９を閉塞するプレートが作動される。これにより、通常は閉塞されている小入賞口１９が開放される。

【００６９】

小当たり遊技において小入賞口１９が開放される時間は、大当たり遊技における大入賞口１３の１回の開放期間（以下、「１Ｒ」と呼ぶ。）よりも短く、１．８秒以下の予め定められた任意の時間（例えば１．８秒間）である。なお、小当たり遊技中における小入賞口１９の開放時間の合計時間が１．８秒以下であれば、小入賞口１９は小当たり遊技中に複数回開放されてもよい。小当たり遊技中に小入賞口１９に入賞できる遊技球数は、大当たり遊技中に大入賞口１３に入賞可能な遊技球数（例えば平均１０個）に比べると少ない。遊技者は、小当たり遊技中に、小入賞口１９に平均３個の遊技球を入賞させることが可能であり、例えば４５個ほどの賞球を得ることができる。この賞球は、１Ｒの大当たり遊技で得られる賞球よりも少ない。すなわち、小当たり遊技で得られる賞球は１Ｒの大当たり遊技で得られる賞球に満たない。

【００７０】

小入賞口１９を閉塞するプレートには「Ｖ」の文字が表記されている（図１参照）。この文字は、小入賞口１９の内部に設けられた特定領域検出スイッチ５２ａの位置を示唆する。ここで、小入賞口１９の周囲は透明な合成樹脂材で形成されている。このため、小入賞口１９の開閉に関わらず遊技者は小入賞口１９の内部を視認可能である。具体的には、小入賞口１９の内部には小入賞口検出スイッチ５０ｃ、特定領域検出スイッチ５２ａ、ハズレ入賞口検出スイッチ（不図示）、及びこれらのスイッチを開閉するプレート（不図示）が設けられており、何れも視認可能である。本実施形態では、小当たり遊技が行われていない場合、上記プレートにより、特定領域検出スイッチ５２ａは遊技球が通過不可能に閉塞され、ハズレ入賞口検出スイッチは遊技球が通過可能に開放されている。小当たり遊技中に小入賞口１９に入賞した遊技球は、まず小入賞口検出スイッチ５０ｃを通過する。この遊技球は、特定領域検出スイッチ５２ａおよびハズレ入賞口検出スイッチのうちの何れかを通過して遊技領域１０から排出される。

【００７１】

時短有り小当たり図柄に係る小当たり遊技中は、上記プレートにより、特定領域検出スイッチ５２ａは遊技球が通過可能に開放され、ハズレ入賞口スイッチは遊技球が通過不可能に閉塞される。このため、時短有り小当たり図柄に係る小当たり遊技中に遊技者が右打ちしていれば、容易に特定領域検出スイッチ５２ａを遊技球が通過（以下、「Ｖ入賞」と呼ぶ。）する。Ｖ入賞した場合、小当たり遊技の終了に続いて、大入賞口１３を開放する１０Ｒの大当たり遊技が開始される。この大当たり遊技終了後には１００００回の第２特別図柄判定に係る変動表示が終了するまで低確時短で制御される。一方、Ｖ入賞しなかった場合（具体的には、ハズレ入賞口検出スイッチしか遊技球が通過しなかった場合）、小当たり遊技の終了に続いて大当たり遊技が開始されず、小当たり遊技終了後には低確非時短で次の特別図柄判定が行われる。

【００７２】

時短無し小当たり図柄に係る小当たり遊技中は、上記プレートにより、特定領域検出スイッチ５２ａは遊技球が通過不可能に閉塞され、ハズレ入賞口スイッチは遊技球が通過可能に開放される。小当たり遊技が行われてもＶ入賞しなかった場合、小当たり遊技の終了に続いて大当たり遊技が開始されず、小当たり遊技終了後には低確非時短で次の特別図柄判定が行われる。

【００７３】

なお、小当たり遊技では、小入賞口１９に代えて大入賞口１３が開放されてもよい。この場合の大入賞口１３の内部には、特定領域検出スイッチ、ハズレ入賞口検出スイッチ、及びこれらのスイッチを開閉するプレートが設けられる。

【００７４】

大当たりＡは時短無し小当たりの上限回数を２５５回に設定する大当たりであり、大当たりＢ及びＤは時短無し小当たりの上限回数を１回に設定する大当たりであり、大当たりＣは時短無し小当たりの上限回数を設定しない大当たりである。また、時短有り小当たりは時短無し小当たりの上限回数を１回に設定する小当たりであり、時短無し小当たりは時短無し小当たりの上限回数を設定しない小当たりである。時短無し小当たりの上限回数が設定されると、低確時短において上限回数となるまで時短無し小当たりを引くと低確非時短に移行する。なお、時短無し小当たりの上限回数は予め定められた回数であればどのような値でもよく、例えば２又は５回でもよい。

【００７５】

変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示を開始してから特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示するまでの変動時間（変動パターン）を決定するための乱数である。リーチ乱数は、ハズレと判定した場合の変動パターンを決定する際に、特定秒数（例えば１３．５秒）を超えるハズレ用変動パターン群と、当該変動パターン群以外（すなわち、特定秒数以下のハズレ用変動パターン群）とのうちの何れから変動パターンを決定するかを選択するための乱数である。

【００７６】

本実施形態では、低確非時短では特別図柄判定実行時の保留数が多い程、特定秒数を超えるハズレ用変動パターン群から変動パターンを選択する割合（以下、「リーチ割合」と呼ぶ。）が小さくなるように予め設定されている（図６（Ｃ）参照）。例えば、「０～９９」がリーチ乱数と比較するための判定値として予め設定される場合、特別図柄判定実行時の特別図柄判定の保留数が０～１の場合（以下、「保留０～１」とも呼ぶ。）、特定秒数を超えるハズレ用変動パターン群から決定するとの判定結果に対して「０～１４」が割り当てられている。また、上記変動パターン群以外から決定するとの判定結果に対して「１５～９９」が割り当てられている（すなわちリーチ割合１５％、図６（Ｄ）参照）。また、特別図柄判定実行時の特別図柄判定の保留数が２以上の場合のリーチ割合は５％である。

【００７７】

そして、本実施形態では、低確時短では特別図柄実行時の保留数に関わらず特定秒数を超えないハズレ用変動パターン群から変動パターンを選択する（すなわちリーチ割合０％、図６（Ｅ）参照）。なお、低確時短において特別図柄判定実行時の保留数が少ないときにリーチ割合が大きくなるように予め設定されてもよい（例えば、保留０～１のときはリーチ割合が２％、保留２以上のときは０％）。また、リーチ割合は遊技状態に関わらず同じでもよい。

【００７８】

本実施形態では、第２特別図柄判定が行われると相対的に高い確率（例えば約１／４１）で時短有り小当たり遊技が行われる。よって、本実施形態では低確時短のときは比較的容易に時短有り小当たりの小当たり遊技を介して大当たり遊技が実行される。低確時短ではハズレ時の特別図柄の変動表示時間が相対的に短いため（例えば１秒間）、前回の大当たり遊技の賞球が遊技者に対して実際に払い出されているときに次の大当たり遊技が実行される場合がある。

【００７９】
大当たり遊技終了時に低確時短に設定され、上述した回数の特別図柄判定が行われても１度も小当たり遊技または大当たり遊技が実行されなかった場合、上記回数目の特別図柄の停止表示に伴って低確非時短に設定される。しかしながら、本実施形態では低確時短で実行可能な特別図柄判定の回数が相対的に非常に多く、低確時短では第２始動口１２に遊技球が入賞し易く、第２特別図柄判定が行われると相対的に高い確率で時短有り小当たり遊技が行われる。このため、大当たり遊技終了時に低確時短に設定されてから上述した回数の特別図柄判定が行われても１度も大当たり遊技が実行されない可能性は非常に低い。
【００８０】
第１保留記憶領域１０３１～第４保留記憶領域１０３４は、第１始動口１１に遊技球が入賞する毎に第１保留記憶領域１０３１から順に第１特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。第１保留記憶領域１０３５～第４保留記憶領域１０３８は、第２始動口１２に遊技球が入賞する毎に第１保留記憶領域１０３５から順に第２特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。
【００８１】
例えば、特別図柄が変動表示されているときや大当たり遊技中（又は小当たり遊技中）に第１始動口１１又は第２始動口１２に遊技球が入賞しても、特別図柄判定や特別図柄の変動表示を直ちに行うことはできない。このような状況下では、メインＣＰＵ１００ａは、特別図柄判定に係る各種情報を、特別図柄判定の保留を示す情報として保留記憶領域１０３１～１０３８に格納する。一方、特別図柄が変動表示されておらず、特別図柄判定が保留されておらず、また、大当たり遊技中（又は小当たり遊技中）でもない場合には、メインＣＰＵ１００ａは、取得した各種乱数等を、遊技球が入賞した始動口に対応した第１保留記憶領域（１０３１又は１０３５）に記憶した直後、判定用記憶領域１０３０にシフトさせる。
【００８２】
例えば、第１保留記憶領域１０３１～第４保留記憶領域１０３４のいずれにも情報が記憶されていない状態で第１始動口１１に遊技球が入賞した場合、この入賞により取得された第１特別図柄判定に係る各種情報は、空きエントリの最上位である第１保留記憶領域１０３１に格納される。また、例えば、第１保留記憶領域１０３１及び第２保留記憶領域１０３２に情報が記憶された状態で第１始動口１１に遊技球が入賞した場合、この入賞により取得された第１特別図柄判定に係る各種情報は、空きエントリの最上位である第３保留記憶領域１０３３に格納される。
【００８３】
また、例えば、保留記憶領域１０３１～１０３８には「事前判定情報」も記憶される。始動口に遊技球が入賞した際に、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて、特別図柄判定に先立って大当たりか否か等を判定する事前判定が行われる。事前判定情報は、事前判定によって得られる情報であり、「入賞始動口情報」、大当たりであるか否かを示す情報、大当たりである場合には大当たり図柄の種類を示す情報、小当たりである場合には小当たり図柄の種類を示す情報、ハズレである場合にはハズレ図柄の種類を示す情報、特別図柄の変動パターンを示す情報、遊技状態を示す情報等を含んでいる。「入賞始動口情報」は、同じ保留記憶領域内に格納される各乱数が、第１始動口１１及び第２始動口１２のうちの何れの始動口に入賞したことを契機として取得されたのかを示す情報である。これらの情報を含む事前判定情報は、事前判定に使用された大当たり乱数等と同じ保留記憶領域内に格納される。
【００８４】
第１特別図柄判定の実行に際して第１保留記憶領域１０３１に記憶されている情報が判定用記憶領域１０３０にシフトされると、第２保留記憶領域１０３１より下位のエントリに記憶されている情報が１エントリずつ上位にシフトされる。例えば、第１保留記憶領域１０３１～第３保留記憶領域１０３３のそれぞれに情報が記憶された状態で第１保留記憶領域１０３１に記憶されている情報が判定用記憶領域１０３０にシフトされると、第２保

留記憶領域１０３２に記憶されている情報が第１保留記憶領域１０３１にシフトされると共に、第３保留記憶領域１０３３に記憶されている情報が第２保留記憶領域１０３２にシフトされる。

【００８５】

このような情報のシフト処理は、第２特別図柄判定に係る情報が記憶される第１保留記憶領域１０３５～第４保留記憶領域１０３８においても同様に行われる。遊技機１では、第１特別図柄判定及び第２特別図柄判定の両方が保留されている場合、すなわち第１保留記憶領域１０３１及び第１保留記憶領域１０３５の両方に情報が記憶されている場合、第１保留記憶領域１０３１～第４保留記憶領域１０３４におけるシフト処理に先立って、第１保留記憶領域１０３５～第４保留記憶領域１０３８におけるシフト処理が優先して行われる。よって、第２特別図柄判定が保留されている場合、判定用記憶領域１０３０には、第１保留記憶領域１０３５に記憶されている各種情報がシフトされる。また、第２特別図柄判定が保留されていない場合、すなわち第１特別図柄判定のみが保留されている場合には、第１保留記憶領域１０３１に記憶されている各種情報がシフトされる。なお、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示可能な構成を採用してもよい。このような構成では、第１特別図柄判定用と第２特図判定用との２つの判定用記憶領域１０３０を備えてもよい。この場合、第１保留記憶領域１０３１～第４保留記憶領域１０３４におけるシフト処理は、第１保留記憶領域１０３５～第４保留記憶領域１０３８におけるシフト処理と独立して行われてもよい。

【００８６】

払出制御基板１２０は、払出装置９５を駆動して遊技価値の付与（本実施形態では遊技球の払い出し）を制御する。また、払出制御基板１２０は、発射装置９６を駆動して遊技球の発射を制御する。

【００８７】

払出制御基板１２０は、演算処理を行う払出ＣＰＵ１２１ａ、払出用プログラム等が格納された払出ＲＯＭ１２１ｂ、演算処理時のワークエリアとなる払出ＲＡＭ１２１ｃ及び入出力ポート等を備えている。

【００８８】

払出制御基板１２０の入出力ポートには、開放検出スイッチ、払出装置９５から払い出される遊技球を検出するための払出球検出スイッチ、払出装置９５から遊技球を払い出すための払出モータが接続されている。

【００８９】

払出ＣＰＵ１２１ａは、払出ＲＯＭ１２１ｂに記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出ＲＡＭ１２１ｃをワークエリアとして活用しながら遊技球の払い出しに関する演算処理を行う。これにより、遊技制御基板１００からの払出制御コマンドに応じて払出装置９５から遊技球を払い出すための制御処理、演算処理の結果に基づくコマンドを遊技制御基板１００に送信するための制御処理等を行う。

【００９０】

なお、本実施形態では遊技制御基板１００から受信したコマンドに基づいて遊技価値の付与に関する処理を払出制御基板１２０が行うものとして説明するが、これらの処理の一部または全部は遊技制御基板１００において実行されてもよく、遊技機１は払出制御基板１２０を備えなくてもよい。

【００９１】

演出制御装置１３０Ａは、遊技制御基板１００からの演出制御コマンドの受信に基づき演出の進行を統括的に制御する演出制御基板１３０と、演出制御基板１３０からの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力の制御処理を行う画像音響制御基板１４０と、演出制御基板１３０からの演出制御コマンドの受信に基づき各種発光部材（ＬＥＤ等）や各種駆動源（モータ等）の制御処理を行うランプ制御基板１５０とを含む。

【００９２】

演出制御基板１３０は、演算処理を行うサブＣＰＵ１３０ａ、演出制御プログラムが格

納されたサブＲＯＭ１３０ｂ、演算処理時のワークエリアとなるサブＲＡＭ１３０ｃ、日時を計時するＲＴＣ１３０ｄ、及び、入出力ポートを備えている。演出制御基板１３０の入出力ポートには、演出ボタン検出スイッチ１７ａ、十字キー検出スイッチ１９ａが接続されている。

【００９３】

サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＯＭ１３０ｂに記憶された演出制御プログラムを読み出し、サブＲＡＭ１３０ｃをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、特別図柄の変動表示に伴う演出の態様を決定するための制御処理、決定結果に基づく演出制御コマンドを画像音響制御基板１４０に送信するための制御処理、各種入力装置（検出スイッチ等）からの検出信号に応じた制御処理、各種出力装置（照明装置やモータ等）を制御するための制御処理等を行う。

【００９４】

画像音響制御基板１４０は、演出制御基板１３０からのコマンドを受けて、液晶画面５に所定の画像を表示させる制御を行ったり、スピーカ２４から音やサウンドを出力させる制御を行ったりする。

【００９５】

画像音響制御基板１４０は、演出制御基板１３０からの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力を統括的に制御する統括ＣＰＵ１４１ａと、統括制御プログラムが格納された統括ＲＯＭ１４１ｂと、演算処理時のワークエリアとなる統括ＲＡＭ１４１ｃと、統括ＣＰＵ１４１ａからの表示制御コマンド（ディスプレイリスト）の受信に基づき液晶画面５に出力する画像を生成するＶＤＰ１４５と、画像データ等が格納されたＣＧＲＯＭ１４６と、統括ＣＰＵ１４１ａからの音声制御コマンドの受信に基づきスピーカ２４を制御する音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）及び音声データ等が格納された音声ＲＯＭとを備えている。なお、ＶＤＰ１４５が描画管理とサウンド管理との両方を担うような構成を採用してもよい。この場合、音声制御部１４８を別途設ける必要はない。

【００９６】

統括ＣＰＵ１４１ａは、統括ＲＯＭ１４１ｂに記憶された統括制御プログラムを読み出し、統括ＲＡＭ１４１ｃをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、液晶画面５に表示させる演出画像を指示する表示制御コマンド（ディスプレイリスト）を生成してＶＤＰ１４５に送信するための制御処理、スピーカ２４から出力させる演出音を指示する音声制御コマンドを生成して音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）に送信するための制御処理等を行う。

【００９７】

また、画像音響制御基板１４０には、液晶画面５と、スピーカ２４とが接続されている。画像音響制御基板１４０（のＶＤＰ１４５）は、所定のフレーム時間（例えば、１／３０秒）間隔で画像を生成し、生成した画像を液晶画面５に出力する。これにより、液晶画面５に、例えば装飾図柄５５等を含む画像が表示される。また、画像音響制御基板１４０（の音声制御部１４８）によって生成された音声信号がスピーカ２４に出力されることで、音が出力される。

【００９８】

また、演出制御装置１３０Ａには、演出ボタン検出スイッチ１７ａ及び十字キー検出スイッチ１９ａが接続される。演出ボタン検出スイッチ１７ａは演出ボタン２６が操作されたことを検知する。演出キー検出スイッチ１９ａは演出キーが操作されたことを検知する。

【００９９】

ランプ制御基板１５０は、演算処理を行うランプＣＰＵ１５０ａ、ランプ制御プログラムが格納されたランプＲＯＭ１５０ｂ、演算処理時のワークエリアとなるランプＲＡＭ１５０ｃ、及び、入出力ポートを備えている。

【０１００】

ランプ制御基板１５０の入出力ポートには、枠用照明装置１０（演出ボタン発光ＬＥＤ

等）、演出役物７、盤用照明装置７４、演出ボタン駆動装置１７ｂ（演出ボタン駆動モータ、演出ボタン振動モータ）が接続されている。

【０１０１】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ランプＲＯＭ１５０ｂに記憶されたランプ制御プログラムを読み出し、ランプＲＡＭ１５０ｃをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、枠用照明装置１０、演出ボタン駆動装置１７ｂ、演出役物７及び盤用照明装置７４の制御処理を行う。

【０１０２】

本実施形態では、払出制御基板１２０及び演出制御基板１３０にはバックアップ電源を供給していないが、電源断（停電）時においても払出ＲＡＭ１２１ｃ及びサブＲＡＭ１３０ｃの記憶内容が保持されるように、払出制御基板１２０及び演出制御基板１３０にバックアップ電源を供給してもよい。また、払出制御基板１２０及び演出制御基板１３０の何れか一方にのみバックアップ電源を供給してもよい。なお、遊技機１は内部的に算出した賞球数を遊技者に報知する一方で、払出制御基板１２０を備えず遊技球を払出さなくてもよい。

【０１０３】

なお、特別図柄判定の大当たり当選確率として「低確率状態」に加えて「高確率状態」を有してもよい。「高確率状態」は、特別図柄判定の大当たり当選確率が低確率状態の１０倍以下の予め定められた任意の確率である。低確率状態から高確率状態へは大当たり遊技終了後に移行する。

【０１０４】

次に、図７を参照して性能表示器１１３で表示される情報について説明する。図７は、性能表示器１１３で表示される情報について説明するための説明図である。性能表示器１１３は４個のセグメント表示器１１３ａ～１１３ｄを含んで構成される（図７（Ａ）参照）。性能表示器１１３は低確非時短状態における「ベース値」を表示する。「ベース値」は低確非時短状態における特定の区間において、払い出された払出個数の総数を、遊技者が打ち出した遊技球の総数で除した値である（具体的には、（ベース算出用賞球カウンタの値／ベース算出用アウトカウンタの値）×１００）。

【０１０５】

性能表示器１１３の制御にはベース算出用賞球カウンタ、ベース算出用アウトカウンタ、及び総アウトカウンタが用いられる。各カウンタは、例えばメインＲＡＭ１１３に設けられる。ベース算出用賞球カウンタは、低確非時短状態における特定の区間において遊技球の入賞に応じて払い出される払出個数の総数を計数（例えば、加算または減算）する。例えば、遊技球が第１始動口１１に入賞するとベース算出用賞球カウンタに「４」加算される。また、遊技球が第２始動口１２に入賞するとベース算出用賞球カウンタに「１」加算される。また、遊技球が大入賞口１３に入賞するとベース算出用賞球カウンタに「１５」加算される。

【０１０６】

ベース算出用アウトカウンタは、低確非時短状態における特定の区間において遊技者が打ち出した遊技球の総数を計数（例えば、加算または減算）する。遊技機１では、アウト球検出スイッチ３９ａで遊技球が検出されるとベース算出用アウトカウンタに「１」加算される。

【０１０７】

ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタは低確非時短状態で計数される一方、低確非時短状態以外では計数されない。大当たり遊技中は遊技状態としては低確非時短状態であり総アウトカウンタによる計数は継続しているものの、ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数は停止している（なお、計数を継続してもよい）。ベース値の算出は、ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数が停止しているか否かに関わらず（例えば大当たり遊技中においても）、遊技機１において遊技が可能なときは定期的（例えば、図３９ステップＳ９Ａの処理

が行われる毎（例えば４ミリ秒毎））に算出され続ける。
【０１０８】
総アウトカウンタは、遊技状態に関わらず遊技者が打ち出した遊技球の総数（「総アウト」と呼ぶ。）を計数（例えば、加算または減算）する。遊技機１では、アウト球検出スイッチ３９ａで遊技球が検出されると総アウトカウンタに「１」加算される。総アウトカウンタは低確非時短状態か否かに関わらず計数される。このため、例えば、低確非時短から低確時短に移行したことによってベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタでの計数が停止しているときにも総アウトカウンタでの計数は継続する。
【０１０９】
なお、ベース算出用アウトカウンタ及び総アウトカウンタは、アウト球検出スイッチ３９ａの検出結果では加算されず、例えば遊技領域１０の左端において内レールと外レールとの間に形成された遊技球の通路の出口に設けられた遊技球を検知するための球検出センサ（不図示）で遊技球が検出されると「１」加算されてもよい。球検出センサは通路の出口に設けられているので、球検出センサの前を横切る遊技球は検出する一方、勢いが足りずに通路に戻る遊技球は検出しない。これにより、ベース算出用アウトカウンタ及び総アウトカウンタは遊技領域１０に打ち出された遊技球のみを計数できる。
【０１１０】
メインＣＰＵ１００ａは、総アウトが６万個に達する前はリアルタイムベース値ｂＬを算出している。そして、メインＣＰＵ１００ａは、総アウトが６万個になる毎にベース算出用賞球カウンタ及びベース算出用アウトカウンタの現在値からベース値を算出して保存し、総アウトカウンタ、ベース算出用賞球カウンタ、及びベース算出用アウトカウンタを初期化する。
【０１１１】
総アウトが６万個に達することによって１回の区間が終了すると、この区間の最終ベース値が前回の区間の最終ベース値として保存される。性能表示器１１３では最大４つのベース値を一定間隔毎（例えば５秒毎）に切り替えて表示可能である（図７（Ｂ）参照）。具体的には、性能表示器１１３は、総アウトが６万個に達する前におけるリアルタイムベース値ｂＬ（現在の区間Ｄ）、３回前の区間Ａにおける最終的なベース値ｂ１、２回前の区間Ｂにおける最終的なベース値ｂ２、１回前の区間Ｃにおける最終的なベース値ｂ３の順で表示する。
【０１１２】
総アウトが予め定められた総数（例えば３００）に達するまではリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３として「－－」が表示される。これにより、遊技機１の電源が投入された直後のリアルタイムベース値が実際のベース値と大きく異なるおそれが生じることを防止できる。
【０１１３】
総アウトが予め定められた総数より多いものの６万個に満たない場合、リアルタイムベース値ｂＬだけが表示され、ベース値ｂ１～３として「－－」が表示される。また、保存された最終ベース値の数が３つに満たない場合、最終ベース値が記憶されていない区間のベース値ｂ１～３として「－－」が表示される。性能表示器１１３でのリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３の巡回表示は、低確非時短から低確時短に移行したことによってベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタでの計数が停止しているときにも継続される。すなわち、性能表示器１１３でのリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３の巡回表示は遊技状態に関わらず継続される。
【０１１４】
次に、図８を参照してＲＡＭクリアモード、設定変更モード、及び設定確認モードについて説明する。遊技機１は、電源投入時の設定キースイッチ１１２ａおよびＲＷＭクリアボタン１１１ａの状態に応じて、ＲＡＭクリアモード、設定変更モード、及び設定確認モードに移行する。ＲＡＭクリアモードはメインＲＡＭ１００ｃに記憶された設定値以外の遊技の制御状態を初期化（すなわち、遊技機１は低確非時短状態に初期化）したときに移

行するモードである。設定変更モードは設定値を変更可能なモードである。設定確認モードは現在の設定値を性能表示器１１３に点灯表示させるモードである。

【０１１５】

なお、図８中の電源「ＯＮ」は電源スイッチがＯＮ状態にされたことを意味する。また、図８中の設定キーＳＷ「ＯＮ」は、遊技店の店員による設定キーを用いた操作によって設定キースイッチ１１２ａの回動部材がＯＮ姿勢となっていることを意味する。また、図８中の設定キーＳＷ「ＯＦＦ」は、設定キースイッチ１１２ａの回動部材がＯＦＦ姿勢となっていることを意味する。また、図８中のＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」は、ＲＷＭクリアボタン１１１ａが操作されている状態であることを意味する。また、図８中のＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」は、ＲＷＭクリアボタン１１１ａが操作されていない状態であることを意味する。

【０１１６】

遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときに、設定キーＳＷ「ＯＦＦ」状態かつＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、遊技機１が起動した直後にＲＡＭクリアモードに移行する（図８（Ｂ）参照）。ＲＡＭクリアモードに移行した場合、遊技機１はメインＲＡＭ１００ｃに記憶された設定値以外の遊技の制御状態が初期化されており、低確非時短状態に初期化されている。

【０１１７】

ＲＡＭクリアモードに移行すると、メインＣＰＵ１００ａは、性能表示器１１３を消灯させると共に、「ＲＡＭクリアしました」という音声をスピーカ２４から出力する。その後、予め定められた時間（例えば３秒）が経過すると遊技機１は遊技店の店員が各種駆動源（モータ等）の動作を確認できる状態に移行する（図８（Ｃ）参照）。当該状態においては、各種駆動源（モータ等）が動作したり「ソレノイドの動作を確認して下さい」という音声がスピーカ２４から出力したりすると共に、性能表示器１１３が消灯される。続いて、液晶画面５における画像（例えば装飾図柄５５）の表示が開始されると共に、性能表示器１１３が点滅表示された後にベース値の表示が開始される（図８（Ｄ）及び（Ｅ）参照）。

【０１１８】

遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときに、設定キーＳＷ「ＯＮ」状態かつＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、遊技機１が起動した直後に設定変更モードに移行する（図８（Ｆ）参照）。このため、上記一連の操作は設定変更に関する操作である。なお、設定変更を行うための設定変更スイッチを備え、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときに、設定変更スイッチ「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合に、遊技機１が起動した直後に設定変更モードに移行してもよい。設定変更スイッチを備える遊技機１では、設定変更スイッチにＲＷＭクリアボタンの機能も備えさせることによってＲＷＭクリアボタンを無くしてもよい。

【０１１９】

設定変更モードに移行すると、メインＣＰＵ１００ａは、記憶されている現在の設定値を性能表示器１１３に点灯表示させると共に、「設定変更中です」という音声をスピーカ２４から出力する。設定変更モード中にＲＷＭクリアボタン１１１ａが操作されると、当該操作毎に設定値が変更される（図８（Ｆ）から（Ｇ）の流れ）。これに伴い、変更後の設定値が性能表示器１１３に点灯表示されると共に、設定値を報知する音声（例えば「３です」）がスピーカ２４から出力する。なお、情報漏洩を防止するために設定値を報知する音声をスピーカ２４から出力させなくてもよい。

【０１２０】

変更後の設定値は、メインＲＡＭ１００ａに一時的に記憶されている。設定変更モード中に設定キーＳＷが「ＯＦＦ」状態にされると、変更後の設定値が現在の設定値としてメインＲＡＭ１００ａに改めて記憶される（図８（Ｇ）から（Ｂ）の流れ）。なお、設定変更モード中にＲＷＭクリアボタン１１１ａが操作される毎に現在の設定値自体が更新される構成でもよい。

【０１２１】
設定変更モード中に設定キーＳＷが「ＯＦＦ」状態にされると、ＲＡＭクリアモードに移行する。これにより、遊技機１はメインＲＡＭ１００ｃに記憶された設定値以外の遊技の制御状態が初期化されると共に、低確非時短状態に初期化される（すなわちＲＷＭクリアされる）。以降の流れは遊技機１が起動した直後にＲＡＭクリアモードに移行した場合の流れと同じである。
【０１２２】
遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときに、設定キーＳＷ「ＯＮ」状態かつＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、遊技機１が起動した直後に設定確認モードに移行する（図８（Ｈ）参照）。設定確認モードに移行した場合、遊技機１は遊技の制御状態が初期化されておらず、遊技機１は前回の遊技状態で制御される。
【０１２３】
設定確認モードに移行すると、メインＣＰＵ１００ａは、記憶されている現在の設定値を性能表示器１１３に点灯表示させると共に、「設定確認中です」という音声をスピーカ２４から出力する。設定確認モード中に設定キーＳＷ「ＯＦＦ」状態にされると、遊技機１は遊技店の店員が各種駆動源（モータ等）の動作を確認できる状態に移行する（図８（Ｃ）参照）。当該状態においては、各種駆動源（モータ等）が動作したり「ソレノイドの動作を確認して下さい」という音声がスピーカ２４から出力したりすると共に、性能表示器１１３が消灯される。続いて、液晶画面５における画像（例えば装飾図柄５５）の表示が開始されると共に、性能表示器１１３が点滅表示された後にベース値の表示が開始される（図８（Ｄ）及び（Ｅ）参照）。
【０１２４】
なお、図８では設定確認モードから遊技可能な状態（図８（Ｅ）に例示する状態）に復帰する場合について説明した。ここで、本実施形態の遊技機１は過度な遊技を防止するために打ち止め制御を採用している。打ち止め制御が行われると遊技機１が継続して遊技を行うことが不可能な状態となり、例えば、各種スイッチによる遊技球の検出が停止される。打ち止め制御が行われた後に遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされ、電源復帰後に設定確認モードに移行した場合、図８（Ｃ）に例示する状態から、液晶画面５において打ち止め表示（図１参照）が表示され続けると共に性能表示器１１３においてリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３の巡回表示が行われていない状態（本実施形態では消灯し続ける状態）に移行する。
【０１２５】
［打ち止め制御］
遊技機１における打ち止め制御について説明する。打ち止めは、ＲＷＭクリアボタン１１１ａをＯＮにする所定の解除操作を伴う電断復帰により解除され、解除されることで遊技が可能になる。ＲＷＭクリアボタン１１１ａをＯＮにする所定の解除操作には、設定変更を伴ってＲＷＭクリアボタン１１１ａをＯＮにする操作（具体的には設定変更モードに移行する操作）と、設定変更を伴わずにＲＷＭクリアボタン１１１ａをＯＮにする操作（具体的にはＲＡＭクリアモードに移行する操作）とがある。このため、打ち止めが解除された場合には、メインＲＡＭ１００ｃに記憶された設定値以外の遊技の制御状態が初期状態にクリアされる。例えば低確時短中に打ち止め制御が行われ、打ち止めが解除された場合には低確時短を継続できず低確非時短で遊技を行うことが可能になる。このように、本実施形態では打ち止めが解除された場合には現在の遊技状態のみならず遊技に関する全ての情報が初期状態にクリアされる。このため、本実施形態では打ち止め制御を行う際に遊技に関する全ての情報を初期状態にクリアする必要性がない。よって、本実施形態では現在の遊技状態を維持したまま打ち止め制御が行われる。なお、打ち止め制御を行う際に遊技に関する全ての情報を初期状態にクリアしてもよい。
【０１２６】
打ち止め制御を実行可能にするため、遊技機１のメインＣＰＵ１００ａは電源投入時からの差数をカウントする差数カウンタを有する。差数カウンタは打ち止め制御専用のカウ

ンタであり、遊技状態に関わらず計数を継続する。本実施形態の差数カウンタは、電源が投入されてから計数を開始し、マイナスの値である場合には０にクリアする。すなわち、本実施形態の差数カウンタは、遊技者が最も損をした時点を基準として当該基準からの遊技媒体数の増加数を計数する。本実施形態の差数カウンタの値はマイナスの値を計数しない差数ＭＹであり、遊技機１に電源が投入されてから遊技者が打ち出した遊技媒体数と、遊技機１に電源が投入されてから遊技者に払い出された遊技媒体数とから計数可能である。なお、差数カウンタは、打ち止めが解除された場合とマイナスの値である場合との他に、打ち止めの解除の有無に関わらず電源ＯＦＦからの電源投入時である場合にも０にクリアされる。

【０１２７】

なお、所定の条件が満たされる場合、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされ、遊技機１が電源「ＯＮ」状態にされると電源復帰前後で差数カウンタの値を維持してもよい。これにより、差数カウンタの値を示唆する作動予告表示の表示中において、所定の条件が満たされる場合、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされ、遊技機１が電源「ＯＮ」状態にされると電源復帰前後で差数カウンタの値を維持することができるため電源復旧前後で同じ作動予告表示を表示できる。所定の条件としては例えば下記第１条件～第５条件が考えられる。電源復帰前後で差数カウンタの値を維持する遊技機１では、下記第１条件～第５条件のうち少なくとも１つ以上の条件を差数カウンタの値を維持するための所定の条件として備える。

・小当たり遊技中に遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされたという第１条件。
・大当たり遊技中に遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされたという第２条件。
・低確時短中に遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされたという第３条件。
・差数カウンタの値を維持するための維持スイッチを備え、維持スイッチが「ＯＮ」状態であるときに遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされたという第４条件。
・維持スイッチが「ＯＮ」状態であるときに遊技機１が「ＯＮ」状態にされたという第５条件。

電源復帰前後で差数カウンタの値を維持する遊技機１では、上記所定の条件を満たすか否かに関わらず後述する遊技制御基板１００によるメイン処理（具体的にはステップＭＳ１３）において差数カウンタの値をバックアップデータとして遊技用ＲＷＭ領域に保存してもよいし、上記所定の条件を満たす場合に限り差数カウンタの値をバックアップデータとして遊技用ＲＷＭ領域に保存してもよい。

【０１２８】

なお、差数カウンタの値は、所定のクリアスイッチ（例えば、ＲＷＭクリアボタン１１１ａ、又は差数カウンタを０にクリアするための専用のスイッチ）が「ＯＮ」状態であるときに遊技機１が電源「ＯＮ」状態にされた場合に０にクリアされてもよい。これにより、作動予告表示の表示中において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされ、ＲＷＭクリアを伴わず且つ所定のクリアスイッチが「ＯＦＦ」状態で遊技機１が電源「ＯＮ」状態にされた場合に、電源復帰前後で同じ作動予告表示を表示できる。

【０１２９】

打ち止め制御では、メインＣＰＵ１００ａは、差数カウンタの値が閾値（本実施形態では９５０００）に達すると、打ち止め条件を満たしたとして打ち止め制御を行う。なお、上記閾値は９５０００に限らず９００００でもよいし１０００００でもよい。

【０１３０】

図９は、本実施形態の遊技機１における打ち止め制御の概要について説明するための説明図である。図９に例示するように、メインＣＰＵ１００ａは、遊技開始時に差数カウンタを０にクリアする（ステップＧ１）。その後、遊技が行われ、当該遊技における遊技媒体の払出処理が行われると、メインＣＰＵ１００ａは、払い出した遊技媒体数分だけ差数カウンタの値を加算することで、差数カウンタの値を更新する（ステップＧ２）。

【０１３１】

続いて、メインＣＰＵ１００ａは、差数カウンタの値が９５０００に達したか否か（す

なわち、差数カウンタ≧９５０００を満たすか否か）を判定し、達している場合には打ち止め制御を行う（ステップＧ３：ＹＥＳ）。ステップＧ４～Ｇ７に例示するように、打ち止め制御が実際に行われるタイミングは差数カウンタの値がどのようなときに９５０００に達したかによって異なる。具体的には、小当たり遊技中に差数カウンタの値が９５０００に達した場合には（ステップＧ４：ＹＥＳ）、当該小当たり遊技直後の大当たり遊技が終了したときに打ち止め制御を行う（ステップＧ５）。小当たり遊技中ではなく（ステップＧ４：ＮＯ）、大当たり遊技中に差数カウンタの値が９５０００に達した場合には（ステップＧ６：ＹＥＳ）、当該大当たり遊技が終了したときに打ち止め制御を行う（ステップＧ５）。このように、小入賞口１９または大入賞口１３が作動している状態では、メインＣＰＵ１００ａは、差数カウンタの値が９５０００を超えたとしても直ちに打ち止め制御を行わずに、その後、小入賞口１９も大入賞口１３も作動していない状態になった時点で打ち止め制御を行う。

【０１３２】

一方、小当たり遊技中でも大当たり遊技中でもない場合には（ステップＧ６：ＮＯ）、メインＣＰＵ１００ａはその時点で直ちに打ち止め制御を行う（ステップＧ７）。例えば、電動チューリップ１７の作動中に打ち止め制御が行われない場合は予め定められた開放パターンで電動チューリップ１７が開放される（図１０（Ａ）参照）。これに対して、小当たり遊技中でも大当たり遊技中でもなく、且つ電動チューリップ１７が作動している状態で差数カウンタの値が９５０００に達した場合には、メインＣＰＵ１００ａは、差数カウンタの値が９５０００に達した時点で電動チューリップ１７の作動を直ちに終了すると共に打ち止め制御を行う（図１０（Ｂ）参照）。よって、電動チューリップ１７の作動中に打ち止め制御が行われない場合よりも電動チューリップ１７の作動中に打ち止め制御が行われる場合の方が第２始動口１２の開放時間が相対的に長い。

【０１３３】

図９において差数カウンタの値が９５０００に達していない場合には（ステップＧ３：ＮＯ）、メインＣＰＵ１００ａは、差数カウンタの値が０未満であるか否かを判定する（ステップＧ８）。メインＣＰＵ１００ａは、差数カウンタの値が０未満であると判定した場合には（ステップＧ８：ＹＥＳ）、差数カウンタの値を０にクリアして処理を終了する（ステップＧ９）。このような制御により、メインＣＰＵ１００ａは、電源を投入してから遊技者が最も損をした時点を基準として、差数カウンタの値が９５０００に達した場合に打ち止め制御を行うことができる。ステップＧ８でＮＯと判定された場合には、メインＣＰＵ１００ａは処理を終了する。

【０１３４】

図９において差数カウンタの値が９５０００に達していない場合には（ステップＧ３：ＮＯ）、メインＣＰＵ１００ａは、差数カウンタの値が０未満であるか否かを判定する（ステップＧ８）。メインＣＰＵ１００ａは、差数カウンタの値が０未満であると判定した場合には（ステップＧ８：ＹＥＳ）、差数カウンタの値を０にクリアして処理を終了する（ステップＧ９）。このような制御により、メインＣＰＵ１００ａは、電源を投入してから遊技者が最も損をした時点を基準として、差数カウンタの値が９５０００に達した場合に打ち止め制御を行うことができる。ステップＧ８でＮＯと判定された場合には、メインＣＰＵ１００ａは処理を終了する。

【０１３５】

なお、メインＣＰＵ１００ａは、差数カウンタの値がマイナスの値である場合に０にクリアすることとしているが、これに限らず、差数カウンタはマイナス値も計数して、メインＣＰＵ１００ａは、差数カウンタの値が９５０００に達すると打ち止め制御を行ってもよい。すなわち、打ち止め制御に用いる差数は、マイナスの値も計数する単純な差数でもよい。

【０１３６】

［打ち止め制御と各種操作手段との関係について］

本実施形態では、打ち止め制御が行われた後に返却ボタン３４が有効である。このため

、打ち止め制御が行われた後に返却ボタン３４が操作されると、遊技者の預入金等が記憶されたプリペイドカードが遊技者に返却される。

【０１３７】

図１１を参照して後述するが、遊技機１では、打ち止め制御が行われる前に所定の入賞口に遊技球が入賞し、打ち止め制御が行われたときに上記入賞にかかる遊技価値の付与（本実施形態では賞球の払い出し）が行われていない場合、打ち止め制御が行われた後に上記入賞にかかる遊技価値の付与制御が行われる。これに対して、本実施形態では打ち止め制御が行われた後に玉貸ボタン３３が無効である。このため、打ち止め制御が行われた後には、上記入賞にかかる遊技球の付与は実行可能である一方、玉貸ボタン３３が操作されたことによる遊技価値の付与が実行不可能である。これにより、上記入賞にかかる遊技価値を確実に付与できる一方、打ち止め制御が行われた後の遊技機１で遊技者が玉貸ボタン３３を操作して遊技を開始しようとしてしまうことを防止できる。

【０１３８】

なお、打ち止め制御が行われた後に玉貸ボタン３３が有効でもよい。打ち止め制御が行われた後に玉貸ボタン３３が有効であれば、打ち止め制御が行われた後に上記入賞にかかる遊技球の付与が実行可能であると共に玉貸ボタン３３が操作されたことによる遊技価値の付与が実行可能である。これにより、遊技者が望んだときに遊技者の預入金を遊技球と交換できるようになる。

【０１３９】

本実施形態では、打ち止め制御が行われた後に演出キー２７が有効である。このため、打ち止め制御が行われた後に演出キー２７の上キー又は下キーが操作されると液晶画面５、盤用照明装置７４、及び枠用照明装置１０の光量調整ができる。また、打ち止め制御が行われた後に演出キー２７の左キー又は右キーが操作されるとスピーカ２４の音量調整ができる。本実施形態の遊技機１では、打ち止め制御が行われていないときに光量調整または音量調整するために演出キー２７を操作すると液晶画面５に音量値および光量値を設定するための設定画像が所定時間表示される（例えば、操作開始時から操作終了後１秒経過後まで上記設定画像が表示される）。打ち止め制御が行われた後には、光量調整または音量調整するために演出キー２７を操作すると調整自体は有効であるものの上記設定画像が表示されない。

【０１４０】

なお、打ち止め制御が行われた後には、光量調整または音量調整するために演出キー２７を操作すると上記設定画像が所定時間表示されてもよい（なお、操作開始時から操作終了後１秒経過後まで上記設定画像が表示されてもよい）。

【０１４１】

なお、打ち止め制御が行われた後に演出キー２７が無効でもよい。すなわち、打ち止め制御が行われた後に液晶画面５、盤用照明装置７４、及び枠用照明装置１０の光量調整、並びにスピーカ２４の音量調整が無効でもよい。

【０１４２】

本実施形態では、打ち止め制御が行われた後に演出ボタン２６が有効である。例えば、打ち止め制御が行われた後に演出ボタン２６が操作されたことに応じて、「おめでとう」との音声がスピーカ２４から出力されたり、演出の出現率を調整できたりしてもよい。なお、打ち止め制御が行われた後に演出ボタン２６が無効でもよい。

【０１４３】

遊技機１は遊技情報提供サービスを備えてもよい。遊技情報提供サービスとは、遊技者が遊技を開始してからある時点までの遊技内容（遊技履歴）を遊技者に提供するサービスである。サブＣＰＵ１３０ａは、遊技者が遊技を開始してからの遊技内容をサブＲＡＭ１３０ｂ等に記憶し、遊技者が遊技の途中または終了時にその遊技内容を示す遊技情報を取得しようとしたときに所定のサーバを介して遊技情報を提供する。サブＣＰＵ１３０ａは遊技情報を提供する際、遊技者が上記サーバにアクセスするように２次元コードを液晶画面５に表示させる。遊技者はカメラ付き携帯端末のカメラによって２次元コードを読み取

り、２次元コードに含まれるドメイン等に従って上記サーバにアクセスして上記遊技情報を取得する。遊技情報提供サービスを備える遊技機１では打ち止め制御が行われた後に演出ボタン２６が操作されたことに応じて上記２次元コードを表示してもよい。

【０１４４】

［入賞タイミングと払出動作の有無との関係について］

図１１は、打ち止め制御と所定の入賞口に遊技球が入賞したことに応じた払出動作の有無との関係について説明するための説明図である。遊技機１では、打ち止め制御が行われる前の入賞に対する賞球は打ち止め制御が行われた後に払い出されることがある。しかしながら、遊技機１では打ち止め制御が行われた後は遊技球の入賞を検知しないため、打ち止め制御が行われた後の入賞に対する賞球は払い出されることがない。

【０１４５】

図１１（Ａ）を参照して、小当たり遊技期間外かつ大当たり遊技期間外において打ち止め制御が行われる場合について説明する。小当たり遊技期間外かつ大当たり遊技期間外には、打ち止め制御が行われる前において遊技球は始動口または一般入賞口１４に入賞する可能性がある一方、小入賞口１９及び大入賞口１３に入賞する可能性はない。図１１（Ａ）において（ａ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ａ）に応じて直ちに払出装置９５が駆動されて遊技球の実際の払い出しが行われる。以下の説明では、払出装置９５が駆動されて遊技者に対して遊技球が実際に払い出されることを「払出動作」と呼ぶ。

【０１４６】

図１１（Ａ）において（ｂ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ｂ）に応じて直ちに払出動作が行われる。上記（ｂ）に応じた払出動作中において（ｃ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ｂ）に応じた払出動作の完了時から上記（ｃ）に応じた払出動作が開始される。例えば、上記（ｂ）に応じた払出動作中に差数カウンタの値が９５０００に達して直ちに打ち止め制御が行われた場合、打ち止め制御が行われた後に上記（ｂ）及び（ｃ）に応じた払出動作が継続する。

【０１４７】

ここで、本実施形態では打ち止め制御が行われた後に発射装置９６が有効である構成について説明する。打ち止め制御が行われた後に遊技者がハンドル２０を握ってレバー２１を時計回りに回転させると、上皿２８に溜められた遊技球が発射装置９６へと案内されて遊技球が遊技領域１０へと発射される。これにより、図１１（Ａ）において（ｄ）のタイミングで遊技球が始動口（なお、第１始動口１１に限る）または一般入賞口に入賞してしまう。

【０１４８】

しかしながら、打ち止め制御が行われた後は、入賞や判定に関する役物が遊技球を検知しなくなる（すなわち検知が無効化される）ため、始動口に遊技球が入賞しても当該入賞に基づく賞球も無効化される。よって、図１１（Ａ）において（ｄ）のタイミングで遊技球が入賞したことに応じて払出動作が行われない。この場合、遊技者から見ると始動口に入賞しているにも関わらず賞球が払い出されないことになり、遊技機１の故障を疑ったり遊技店に対して不信感を抱いたりするおそれがある。したがって、打ち止め制御が行われたときから発射装置９６を無効にすることで、打ち止め制御が行われたときから遊技球が発射不可能な構成を採用してもよい。このように構成することで、賞球が無効化される打ち止め期間中に入賞が発生しないようにでき、遊技者が不信感を抱くおそれを防止できる。

【０１４９】

次に、図１１（Ｂ）を参照して、小当たり遊技中において差数カウンタの値が９５０００に達する場合について説明する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは、小当たり遊技終了直後の大当たり遊技終了時に打ち止め制御を行う。小当たり遊技中には遊技球は始動口、一般入賞口１４、又は小入賞口１９に入賞する可能性がある一方、大入賞口１３に入賞する可能性はない。そして大当たり遊技中には遊技球は始動口、一般入賞口１４、又は大入賞口１３に入賞する可能性がある一方、小入賞口１９に入賞する可能性はない。

【０１５０】
図１１（Ｂ）において（ａ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ａ）に応じて直ちに払出動作が行われる。図１１（Ｂ）において（ｂ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ｂ）に応じて直ちに払出動作が行われる。上記（ｂ）に応じた払出動作中において（ｃ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ｂ）に応じた払出動作の完了時から上記（ｃ）に応じた払出動作が開始される。例えば、上記（ｂ）に応じた払出動作中に差数カウンタの値が９５０００に達した場合、その後に上記（ｂ）及び（ｃ）に応じた払出動作が継続する。小当たり遊技中において、差数カウンタの値が９５０００に達した後である（ｄ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ｃ）に応じた払出動作の完了時から上記（ｄ）に応じた払出動作が開始される。図１１（Ｂ）の例では上記（ｃ）に応じた払出動作中に小当たり遊技が終了するため、上記（ｄ）に応じた払出動作は小当たり遊技に続いて実行される大当たり遊技中に行われる。図１１（Ｂ）において（ｅ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ｅ）に応じて直ちに払出動作が行われる。例えば、上記（ｅ）に応じた払出動作中に大当たり遊技が終了して打ち止め制御が行われた場合、打ち止め制御が行われた後に上記（ｅ）に応じた払出動作が継続する。例えば、上記（ｅ）に応じた払出動作中であって打ち止め制御が行われた後である（ｆ）のタイミングで遊技球が始動口（なお、第１始動口１１に限る）または一般入賞口に入賞した場合、上記（ｆ）に応じて払出動作が行われない。

【０１５１】
次に、図１１（Ｃ）を参照して、大当たり遊技中において差数カウンタの値が９５０００に達する場合について説明する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは、大当たり遊技終了時に打ち止め制御を行う。大当たり遊技中には遊技球は始動口、一般入賞口１４、又は大入賞口１３に入賞する可能性がある一方、小入賞口１９に入賞する可能性はない。そして、大当たり終了後（すなわち打ち止め制御が行われた後）には、遊技球は始動口（なお、第１始動口１１に限る）または一般入賞口１４に入賞する可能性がある一方、小入賞口１９及び大入賞口１３に入賞する可能性はない。

【０１５２】
図１１（Ｃ）において（ａ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ａ）に応じて直ちに払出動作が行われる。図１１（Ｃ）において（ｂ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ｂ）に応じて直ちに払出動作が行われる。上記（ｂ）に応じた払出動作中において（ｃ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ｂ）に応じた払出動作の完了時から上記（ｃ）に応じた払出動作が開始される。例えば、上記（ｂ）に応じた払出動作中に差数カウンタの値が９５０００に達した場合、その後に上記（ｂ）及び（ｃ）に応じた払出動作が継続する。大当たり遊技中において、差数カウンタの値が９５０００に達した後である（ｄ）のタイミングで遊技球が入賞した場合、上記（ｃ）に応じた払出動作の完了時から上記（ｄ）に応じた払出動作が開始される。図１１（Ｃ）の例では上記（ｄ）に応じた払出動作中に大当たり遊技が終了する。大当たり遊技終了時に打ち止め制御が行われるため、上記（ｄ）に応じた払出動作は打ち止め制御が行われた後に継続する。図１１（Ｃ）において上記（ｄ）に応じた払出動作中である（ｅ）のタイミングで遊技球が始動口（なお、第１始動口１１に限る）または一般入賞口に入賞した場合、上記（ｅ）に応じて払出動作が行われない。また、図１１（Ｃ）において上記（ｄ）に応じた払出動作完了後である（ｆ）のタイミングで遊技球が始動口（なお、第１始動口１１に限る）または一般入賞口に入賞した場合、上記（ｆ）に応じて払出動作が行われない。

【０１５３】
［打ち止め制御と各種表示器との関係について］
本実施形態では、打ち止め制御が行われると共に表示器４と性能表示器１１３とが同時に消灯する（すなわち非報知状態となる）。このため、仮に、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２が変動表示しているときに打ち止め制御が行われると、表示器４は、第１特別図柄表示器４１及び第２特別図柄表示器４２における変動表示を停止（すなわち終了）して消灯する。また、仮に、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示

器４２が停止表示（すなわち図柄の種類を報知）しているときに打ち止め制御が行われると、表示器４は、第１特別図柄表示器４１及び第２特別図柄表示器４２における停止表示を終了して消灯する。以下、表示器４の消灯とは変動表示の停止を含む概念として説明する。

【０１５４】

特別図柄判定の保留があることにより第１特別図柄保留表示器４３及び第２特別図柄保留表示器４４のうち少なくとも１つが点灯（すなわち、保留数を報知）していても打ち止め制御が行われたときに全て消灯する（全ての保留が無効となる）。また、仮に、普通図柄表示器４５が変動表示しているときに打ち止め制御が行われると、表示器４は、普通図柄表示器４５における変動表示を停止（すなわち終了）して消灯する。また、仮に、普通図柄表示器４５が停止表示（すなわち図柄の種類を報知）しているときに打ち止め制御が行われると、表示器４は、普通図柄表示器４５における停止表示を終了して消灯する。また、仮に、普通図柄判定の保留があることにより普通図柄保留表示器４６が点灯（すなわち、保留数を報知）していても打ち止め制御が行われたときに全て消灯する（全ての保留が無効となる）。また、低確時短に制御されていることにより遊技状態表示器４７が点灯（すなわち、時短状態であることを報知）していたり、ラウンド表示器４８が点灯（すなわちラウンド数を報知）していたり、右打ちランプ４９が点灯（すなわち、現在右打ちが推奨される遊技性であることを報知）していたりしても打ち止め制御が行われたときに全て消灯する。

【０１５５】

本実施形態では打ち止め制御が行われると共に性能表示器１１３におけるリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３の巡回表示が停止（すなわち終了）して消灯する。なお、打ち止め制御が行われると共に性能表示器１１３におけるリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３の巡回表示が停止（すなわち終了）して、性能表示器１１３で「－－－－」の継続表示を開始してもよい。このような場合、打ち止め制御が行われると共に、表示器４を消灯する一方で性能表示器１１３において上記巡回表示以外の点灯が開始することとなる。

【０１５６】

なお、打ち止め制御が行われると共に、表示器４および性能表示器１１３のうちの予め定められたいずれか一方を消灯し、他方を点灯継続してもよい。例えば、打ち止め制御が行われたか否かに関わらず表示器４の表示を継続する構成では下記のように構成してもよい。例えば、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２において変動表示が行われているときに打ち止め制御が行われた場合、予め定められた図柄変動に係る時間が経過するまで打ち止め制御が行われた後も第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２における変動表示および停止表示を継続してもよい。また、例えば、普通図柄表示器４５において変動表示が行われているときに打ち止め制御が行われた場合、予め定められた図柄変動に係る時間が経過するまで打ち止め制御が行われた後も普通図柄表示器４５における変動表示および停止表示を継続してもよい。また、例えば、性能表示器１１３においてリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３の巡回表示が行われているときに打ち止め制御が行われた場合、打ち止め制御が行われたか否かに関わらず上記巡回表示を継続してもよい。

【０１５７】

図１２は、差数カウンタの値が９５０００に達したときのベース値の算出・表示について説明するための説明図である。本実施形態では、図１２（Ａ）に例示するように、差数カウンタの値が９５０００に達していない場合（ステップＢ１１：ＮＯ）、低確非時短においてベース値が算出され、性能表示器１１３でのリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３の巡回表示が行われる（ステップＢ１２）。差数カウンタの値が９５０００に達したとき小当たり遊技中または大当たり遊技中であった場合（ステップＢ１３：ＹＥＳ）、打ち止め制御が行われるまで総アウトカウンタでの計数が継続しており性能表示器１１３におけるリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３の巡回表示が継続している

（ステップＢ１４）。なお、ベース算出用賞球カウンタでの計数およびベース算出用アウトカウンタによる計数は小当たり遊技中および大当たり遊技中は停止している。これにより、差数カウンタの値が９５０００に達してから打ち止め制御が行われるまでリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３の巡回表示が継続して行われる。そして、小当たり遊技および大当たり遊技が終了した場合は（ステップＢ１３：ＮＯ）、ベース算出用賞球カウンタ、ベース算出用アウトカウンタ、及び総アウトカウンタでの計数が停止すると共に、性能表示器１１３が消灯することによりリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３の巡回表示が行われなくなる（ステップＢ１５）。

【０１５８】

なお、図１２（Ｂ）に例示する他の構成２を採用してもよい。このような場合、差数カウンタの値が９５０００に達した場合（ステップＢ２１：ＹＥＳ）、差数カウンタの値が９５０００に達したタイミングで打ち止め制御が行われるか否かに関わらず、ベース算出用賞球カウンタ、ベース算出用アウトカウンタ、及び総アウトカウンタでの計数が停止すると共に、性能表示器１１３が消灯することによりリアルタイムベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～３の巡回表示が行われなくなる（ステップＢ２３）。仮に差数カウンタの値が９５０００に達したとき小当たり遊技中または大当たり遊技中であったとしても、差数カウンタの値が９５０００に達した時点でベース算出用賞球カウンタ、ベース算出用アウトカウンタ、及び総アウトカウンタでの計数が停止すると共に性能表示器１１３が消灯する。

【０１５９】

なお、打ち止め制御が行われた後にベース値の算出を継続してもよい。

【０１６０】

［作動予告表示について］

遊技機１では、打ち止め制御が行われた後は入賞や判定に関する役物が遊技球を検知しなくなる。遊技者から見ると、例えば始動口に入賞しているにも関わらず変動表示が行われたり賞球が払い出されたりしないことになり、遊技機１の故障を疑ったり遊技店に対して不信感を抱いたりするおそれがある。

【０１６１】

そこで、本実施形態では、打ち止め制御が行われるおそれがあるときは事前に作動予告表示を表示することで、遊技者が不利な状況にならないようにする構成を採用している。遊技者は、作動予告表示を見ることで打ち止め制御が行われるおそれがあることを事前に知ることができ、遊技機１で遊技するか否かを判断できる。これにより遊技機１による過度な遊技を防止可能である。

【０１６２】

図１３は、作動予告表示ＳＹ１を説明するための説明図である。作動予告表示ＳＹ１は、予め定められた打ち止め制御が行われる条件に達する前に、その条件に達するまでの定量的な変化を遊技者に示唆する表示である。作動予告表示ＳＹ１では、予め定められた打ち止め制御が行われる条件に達するまでの差数カウンタの値を数値または数量で示唆する。本実施形態では、差数カウンタの値が９００００に達したことを条件に作動予告表示ＳＹ１の表示が開始される。作動予告表示は、特別図柄の変動表示中に行われる演出をできるだけ邪魔しないように相対的に小さく表示される。

【０１６３】

図１３（Ａ）に例示するように、作動予告表示ＳＹ１としては「あと５０００発でコンプリート機能が作動します」との文字が液晶画面５の左上に表示される。作動予告表示ＳＹ１の表示開始と共に、「あと５０００発でコンプリート機能が作動します」との音声がスピーカ２４から１回だけ出力される（なお、複数回（例えば３回）繰り返し出力されてもよいし、１回も出力されなくてもよい）。作動予告表示ＳＹ１が表示開始される差数カウンタの値は９００００に限らず、７５０００でもよいし、８９０００でもよいし、９１０００でもよい。なお、作動予告表示ＳＹ１の表示開始時から所定時間（例えば３秒間）、作動予告表示ＳＹ１が表示されたことを示唆する発光態様（例えば黄色点滅）で枠用照明装置１０を発光させてもよい。また、作動予告表示ＳＹ１が表示されたか否かに関らず

、枠用照明装置１０は作動予告表示ＳＹ１が表示されたことを示唆する発光態様で発光されなくてもよい。

【０１６４】

図１３（Ａ）は、低確時短であって第２特別図柄が変動表示されているときに作動予告表示ＳＹ１が表示される様子を例示している。本実施形態では、低確時短であるときはＲＵＳＨモードで演出が制御される。ＲＵＳＨモードでは遊技者に右打ちを促す右打ち促進表示（小）とＢＧＭ名とが液晶画面５の右上に常に表示される。右打ち促進表示（小）は、例えば、相対的に小さな「右打ち」の文字である。また、ＲＵＳＨモードでは、ＲＵＳＨモード用の背景画像と演出モード名を表す「ＲＵＳＨモード」との文字とが液晶画面５の左下に基本的には常に表示される。ＲＵＳＨモードではＲＵＳＨモード用の表示態様（例えば形および表示位置）で保留アイコン５１及び当該アイコン５３が表示される。これに対して、第１特別図柄判定の保留数を示す保留アイコン５１及び第１特別図柄が変動表示していることを示す当該アイコン５３は、ＲＵＳＨモードであるときは非表示にされる。なお、ＲＵＳＨモードでは時短回数の残り回数を示す「時短残り回数」が液晶画面５に表示されてもよい。

【０１６５】

本実施形態の作動予告表示ＳＹ１は、差数カウンタの値の変化に同期して、作動予告表示ＳＹ１における差数カウンタの値を示唆する値を減算させる。本実施形態では、差数カウンタの値が５００変化する毎に作動予告表示ＳＹ１の表示内容が更新される（具体的には、差数カウンタの値を示唆する値が減算される）。例えば、差数カウンタの値が９０５００に達したことに応じて作動予告表示ＳＹ１が「あと４５００発でコンプリート機能が作動します」に更新され、差数カウンタの値が９１０００に達したことに応じて作動予告表示ＳＹ１が「あと４０００発でコンプリート機能が作動します」に更新される（図１３（Ｂ）参照）。本実施形態では作動予告表示ＳＹ１の表示開始と共に作動予告表示ＳＹ１の表示内容を報知する音声がスピーカ２４から出力される一方で作動予告表示ＳＹ１の表示更新と共には更新後の作動予告表示ＳＹ１の表示内容を報知する音声がスピーカ２４から出力されない構成を採用している。なお、作動予告表示ＳＹ１の表示更新と共に、更新後の作動予告表示ＳＹ１の表示内容を報知する音声がスピーカ２４から１回だけ出力されてもよい。なお、作動予告表示ＳＹ１の表示内容は差数カウンタの値の変化に同期していればよく、作動予告表示ＳＹ１における差数カウンタの値を示唆する値は更新によって増加してもよいし減少してもよい。

【０１６６】

なお、作動予告表示ＳＹ１の表示内容を更新する契機となる差数カウンタの値の変化単位は５００に限らず、１ずつでもよいし１０００ずつでもよい。しかしながら、あまりにも大きな変化単位だと打ち止め制御が行われる条件に達するまでの定量的な変化を遊技者に示唆できないため、例えば２５００ずつの変化単位や全く変化しないような構成は好ましくない。

【０１６７】

作動予告表示ＳＹ１は他の画像よりも手前側に表示される。本実施形態の作動予告表示ＳＹ１は、演出役物７が動作していないときは演出役物７で隠れないものの、演出役物７が動作することによって一部（又は全部）が隠れる。しかしながら、作動予告表示ＳＹ１が演出役物７によって隠れる時間は短時間であるため（例えば２～３秒）、作動予告表示ＳＹ１が演出役物７によって隠れることによって遊技者が不利な状況にはならない。なお、作動予告表示ＳＹ１は演出役物７が動作しているか否かに関わらず演出役物７で隠れない位置に表示されてもよい。これにより、作動予告表示ＳＹ１は表示中に見えなくなることも視認性が低下することもなくなる。

【０１６８】

作動予告表示は基本的には打ち止め制御が行われるまで表示が継続される。これにより、遊技機１で遊技する遊技者が代わったときに打ち止め制御が行われるおそれがあることを事前に知らせることができ、遊技機１で遊技するか否かを判断させることができる。

【０１６９】
ここで、遊技の進行によっては差数カウンタの値が小さくなり、打ち止め制御が行われるおそれがなくなることがある。そこで、本実施形態では図１３（Ｃ）に例示するように、差数カウンタの値が閾値（本実施形態では８９０００）を下回ったことを条件に打ち止め制御が行われるおそれがなくなったとみなして作動予告表示ＳＹ１を非表示にする。再び差数カウンタの値が９００００に達したことを条件に作動予告表示ＳＹ１が再表示される。図１３（Ｃ）は、低確非時短であって第１特別図柄が変動表示されているときに差数カウンタの値が８９０００を下回ったことによって作動予告表示ＳＹ１が非表示にされたときの様子を例示している。なお、作動予告表示ＳＹ１を非表示にするための閾値は８９０００に限らず８００００でもよいし、作動予告表示ＳＹ１を表示にするための閾値（本実施形態では９００００）と同じ値（すなわち９００００）でもよい。

【０１７０】
本実施形態では、低確非時短であって特別図柄が変動表示可能であるときは通常モードで演出が制御される。通常モードでは、通常モード用の背景画像と演出モード名を表す「通常モード」との文字とが液晶画面５の左下に基本的には常に表示される。通常モードでは通常モード用の表示態様（例えば形および表示位置）で保留アイコン５１及び当該アイコン５３が表示される。これに対して、通常モードでは遊技者に右打ちを促す右打ち促進表示およびＢＧＭ名が表示されない。また、第２特別図柄判定の保留数を示す保留アイコン５１及び第２特別図柄が変動表示していることを示す当該アイコン５３は、通常モードであるときは非表示にされる。

【０１７１】
作動予告表示ＳＹ１は、他の画像（例えば、上述した装飾図柄５５、小図柄５６、第４図柄５７及び５９、背景画像、演出モード名、保留アイコン５１及び当該アイコン５３、右打ち促進表示、ＢＧＭ名）よりも手前側であって基本的には演出役物７で隠れない位置に表示される。本実施形態の作動予告表示ＳＹ１は、演出役物７が動作していないときは演出役物７で隠れないものの、演出役物７が動作することによって一部（又は全部）が隠れる。しかしながら、作動予告表示ＳＹ１が演出役物７によって隠れる時間は短時間であるため（例えば２～３秒）、作動予告表示ＳＹ１が演出役物７によって隠れることによって遊技者が不利な状況にはならない。なお、作動予告表示ＳＹ１は演出役物７が動作しているか否かに関わらず演出役物７で隠れない位置に表示されてもよい。これにより、作動予告表示ＳＹ１は表示中に見えなくなることも視認性が低下することもなくなる。

【０１７２】
なお、図１３（Ｄ）に例示するように、作動予告表示ＳＹ１を表示開始したときよりも差数カウンタの値が小さくなった後において、差数カウンタの値が５００変化する毎に作動予告表示ＳＹ１の表示内容を更新することで表示を継続してもよい。例えば、差数カウンタの値が８９０００になったことに応じて作動予告表示ＳＹ１が「あと６０００発でコンプリート機能が作動します」に更新される。

【０１７３】
作動予告表示によって差数カウンタの値を示唆する方法は数値または数量に限らず、メータ表示でもよい。図１４は、作動予告表示の表示態様の変形例について説明するための説明図である。図１４（Ａ）は、低確時短であって第２特別図柄が変動表示されているときに差数カウンタの値が９００００に達したことを条件に作動予告表示ＳＹ２の表示が開始された様子を例示している。図１４（Ａ）に例示するように、作動予告表示ＳＹ２としては「まもなくコンプリート機能が作動します」との文字と、差数カウンタの値を示唆する目盛り（メータ表示ＳＹＭ１～ＳＹＭ５）とが液晶画面５の左上に表示される。図示した例では、１つの目盛りが差数カウンタの値の１０００に相当しており、白色の目盛りを５個表示することで打ち止め制御が行われるまで残り５０００であることを表している。左端の目盛り（ＳＹＭ１）の近くには「５０００」との文字が配されており、右端の目盛り（ＳＹＭ５）の近くには「０」との文字が配されている。作動予告表示ＳＹ２の表示開始と共に、「あと５０００発でコンプリート機能が作動します」との音声がスピーカ２４

から１回だけ出力される（なお、複数回（例えば３回）出力されてもよいし、１回も出力されなくてもよい）。なお、作動予告表示ＳＹ２の表示開始時から所定時間（例えば３秒間）、作動予告表示ＳＹ２が表示されたことを示唆する発光態様（例えば黄色点滅）で枠用照明装置１０を発光させてもよい。また、作動予告表示ＳＹ２が表示されたか否かに関らず、枠用照明装置１０は作動予告表示ＳＹ２が表示されたことを示唆する発光態様で発光されなくてもよい。

【０１７４】

作動予告表示ＳＹ２では、図１４（Ｂ）に例示するように差数カウンタの値が１０００変化（増加）する毎にメータ表示ＳＹＭ１～ＳＹＭ５が左から順に１つずつ白色から黒色に色が変わる。本変形例では作動予告表示ＳＹ２の表示開始と共に作動予告表示ＳＹ２の表示内容を報知する音声がスピーカ２４から出力される一方で作動予告表示ＳＹ２の表示更新と共には更新後の作動予告表示ＳＹ２の表示内容を報知する音声がスピーカ２４から出力されない構成を採用している。なお、作動予告表示ＳＹ２の表示更新と共に、更新後の作動予告表示ＳＹ１の表示内容を報知する音声がスピーカ２４から１回だけ出力されてもよい。作動予告表示ＳＹ２のメータ表示ＳＹＭ１～ＳＹＭ５に代えて、液晶画面５の近傍に設けられた複数の発光素子（例えばフルカラーＬＥＤ）を用いてメータ表示を行ってもよい。

【０１７５】

なお、作動予告表示ＳＹ２としては更に「メータが０になると本日は遊技終了となりますのでご注意下さい」との文字を含んでもよい。

【０１７６】

本実施形態では、作動予告表示は遊技機１が客待ち状態であるときにも継続して表示される。客待ち状態は、第１特別図柄判定の保留も第２特別図柄判定の保留も０であって、特別図柄の停止表示時間（例えば１秒）が経過したときの状態である。客待ち状態において作動予告表示が表示されていることにより、遊技機１で遊技する遊技者が代わったときに打ち止め制御が行われるおそれがあることを事前に知らせることができ、遊技機１で遊技するか否かを判断させることができる。なお、客待ち状態においては、客待ち状態になってから特別図柄の変動表示が行われることなく予め定められた時間（例えば１０秒）が経過したことに応じて音量値および光量値を設定するための設定画像が表示開始される。また、客待ち状態においては、客待ち状態になってから特別図柄の変動表示が行われることなくさらに予め定められた時間（例えば２０秒）が経過したことに応じて客待ち演出が開始される。客待ち演出としては、遊技機１を宣伝するためのデモ動画の表示、遊技機１を製造する会社名の表示等が切り替わりながら繰り返し表示される。本実施形態では、打ち止め制御が行われた後は遊技機１が客待ち状態にならない。

【０１７７】

なお、作動予告表示は表示中に表示領域が変わってもよい。一つの例として、作動予告表示は、その表示開始時から所定時間（例えば３０秒）が経過するまでは第１表示領域（例えば画面中央）において表示されており、上記所定時間経過後からは第２表示領域（例えば画面左上隅）において表示され続けてもよい。第２表示領域は、第１表示領域よりも小さく且つ演出の邪魔になり難い表示領域である。これにより、第１表示領域において作動予告表示を表示することによってまもなく打ち止め制御が行われるおそれがあることを遊技者に分かり易く示してから、作動予告表示が演出の邪魔になり難いように第２表示領域に作動予告表示を移動できる。

【０１７８】

作動予告表示の表示中に表示領域が変わる他の例として、作動予告表示は、演出状況に合わせて第１表示領域と第２表示領域（例えば画面左上隅）とで切り替えて表示されてもよい。例えば、客待ち状態中は第１表示領域において作動予告表示を表示することによってまもなく打ち止め制御が行われるおそれがあることを遊技者に分かり易く示し、特別図柄の変動表示中は第２表示領域において作動予告表示を表示することによって演出の邪魔になり難いようにしてもよい。

【０１７９】
作動予告表示は表示開始時から所定時間（例えば１０分）が経過したことに応じて非表示にされてもよい。この非表示にされた作動予告表示は、遊技機１が客待ち状態になったことに応じて再表示されてもよい。
【０１８０】
作動予告表示としては「９００００／９５０００　９５０００になるとコンプリート機能が作動します」との文字が液晶画面５の左上に表示されてもよい。作動予告表示の上記文字のうち「９００００」の部分は、差数カウンタの現在の値を示唆しており、９５０００を上限として差数カウンタの値の変化に同期して増減する。
【０１８１】
［到達表示について］
本実施形態では、小当たり遊技中または大当たり遊技中において差数カウンタの値が閾値（本実施形態では９５０００）に達したときに到達表示ＴＨを表示開始する構成を採用している。遊技者は到達表示ＴＨを見ることで打ち止め制御が行われることを事前に知ることができるので、いざ打ち止め制御が行われたときの遊技者の驚きを軽減できる。
【０１８２】
図１５は、到達表示ＴＨを説明するための説明図である。到達表示ＴＨは、差数カウンタの値が９５０００に達したときに小当たり遊技中または大当たり遊技中である場合に表示される。本実施形態の到達表示ＴＨは、差数カウンタの値が９５０００に達したときから小当たり遊技および大当たり遊技が終了するまで継続して表示される。図１５に例示するように、到達表示ＴＨとしては「大当たり終了後にコンプリート機能が作動します　１日に払出可能な上限に達しました　本日は遊技終了です」との文字が液晶画面５の中央に表示される。また、本実施形態では到達表示ＴＨの表示開始と共に、遊技者を祝福する「おめでとう」の文字が表示される。また、本実施形態では、到達表示ＴＨの表示開始と共に、「大当たり終了後にコンプリート機能が作動します」との音声がスピーカ２４から１回だけ出力される（なお、複数回（例えば３回）出力されてもよいし、１回も出力されなくてもよい）。なお、到達表示ＴＨの表示開始時から所定時間（例えば３秒間）、到達表示ＴＨが表示されたことを示唆する発光態様（例えば赤色点滅）で枠用照明装置１０を発光させてもよい。また、到達表示ＴＨが表示されたか否かに関らず、枠用照明装置１０は到達表示ＴＨが表示されたことを示唆する発光態様で発光されなくてもよい。
【０１８３】
図１５は、時短有り小当たり終了直後の大当たり遊技中に到達表示ＴＨが表示される様子を例示している。本実施形態の大当たり遊技中には、図１５に例示するように、何Ｒ目のラウンド遊技であるかを示唆する「ラウンド○○」との文字が当該ラウンド遊技開始時から次のラウンド遊技開始直前（又は大当たり遊技終了時）まで表示される。また、本実施形態では小当たり遊技であるか大当たり遊技であるかに関わらず、小当たり遊技中および大当たり遊技中は、右打ち促進表示（小）と、連チャン中において今までに得られた合計賞球数を示す「ＴＯＴＡＬ　○○○○○」との文字とが表示される。合計賞球数は、１Ｒ目のラウンド遊技開始時から大当たり遊技終了時まで（なお、時短無し小当たりの場合は小当たり遊技終了時まで）表示され続ける。図１５では、５Ｒ目のラウンド遊技中であり、合計賞球数が５２２０であることが示唆されている。本実施形態の到達表示は、右打ち促進表示（小）と、「ラウンド○○」及び「ＴＯＴＡＬ　○○○○○」との文字との視認性を低下させない位置に表示される。なお、合計賞球数が所定の上限値（例えば、打ち止め制御が行われる閾値）を超えたときは、合計賞球数として上記上限値を超える数が表示されてもよいし、合計賞球数として上記上限値を超えない数が表示されてもよい（例えば、合計賞球数として、打ち止め制御が行われる閾値を示唆する「ＴＯＴＡＬ　９５０００」との文字が表示され続けてもよい）。
【０１８４】
本実施形態の到達表示ＴＨは、差数カウンタの値が変化したか否かに関わらず表示内容が更新されないが、到達表示ＴＨは差数カウンタの値を示唆する値を含んでもよい。到達

表示ＴＨにおける差数カウンタの値を示唆する値は、差数カウンタの値の変化に同期して増加されてもよい。例えば、到達表示ＴＨでは、差数カウンタの値を示唆する値として初期値９５０００が表示され、差数カウンタの値が増える毎に（例えば１ずつ）、上記値が増加して表示されてもよい。なお、到達表示ＴＨにおける差数カウンタの値を示唆する値は差数カウンタの値の変化に同期せず固定値のまま（例えば９５０００のまま）でもよい。

【０１８５】

到達表示ＴＨは、他の画像よりも手前側であって基本的には演出役物７で隠れない位置に表示される。本実施形態の到達表示ＴＨは、演出役物７が動作していないときは演出役物７で隠れないものの、演出役物７が動作することによって一部（又は全部）が隠れる。しかしながら、到達表示ＴＨが演出役物７によって隠れる時間は短時間であるため（例えば２～３秒）、到達表示ＴＨが演出役物７によって隠れることによって遊技者が不利な状況にはならない。なお、到達表示ＴＨは演出役物７が動作しているか否かに関わらず演出役物７で隠れない位置に表示されてもよい。これにより、到達表示ＴＨは表示中に見えなくなることも視認性が低下することもなくなる。

【０１８６】

到達表示ＴＨは基本的には打ち止め制御が行われるまで表示が継続される。なお、到達表示ＴＨは打ち止め制御が行われる直前（例えば２秒前）に表示終了してもよい。例えば、到達表示ＴＨの表示開始時から、到達表示ＴＨの後ろ側において遊技者を祝福するようなキャラクタ画像を液晶画面５に表示しておき、到達表示ＴＨが非表示になると上記キャラクタ画像が遊技者に視認可能になってもよい。

【０１８７】

なお、作動予告表示を備える一方で到達表示ＴＨを備えず、小当たり遊技中または大当たり遊技中において差数カウンタの値が閾値（本実施形態では９５０００）に達したとき、小当たり遊技および大当たり遊技が終了するまで（すなわち打ち止め制御が行われるまで）作動予告表示の表示を継続する構成でもよい。この場合、作動予告表示としては「あと５００発でコンプリート機能が作動します」との文字情報を差数カウンタの値が閾値（本実施形態では９５０００）に達したときから打ち止め制御が行われるまで表示し続けてもよい。

【０１８８】

到達表示ＴＨとしては「コンプリート機能　作動直前」との文字が液晶画面５の中央に表示されてもよい。

【０１８９】

［打ち止め表示について］

本実施形態では、打ち止め制御が行われると共に打ち止め表示を表示開始する構成を採用している。遊技者は、打ち止め表示を見ることで打ち止め制御が行われたことを知ることができ、遊技機１で遊技しようと思わないようにできる。

【０１９０】

図１６は、打ち止め表示を説明するための説明図である。打ち止め表示は、打ち止めが解除されるまで継続して表示される。図１６（Ａ）に例示するように、打ち止め表示としては液晶画面５の全面を覆う黒色の画像と、「コンプリート機能が作動しました　１日に払出可能な上限に達しました　本日は遊技終了です」との文字とが液晶画面５に表示される。表示面積は作動予告表示＜到達表示＜打ち止め表示の順に大きい。打ち止め表示が表示されているときには、保留数字５２、装飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９は打ち止め表示が手前側に表示されていることによって一切見えない。なお、保留数字５２、装飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９は、打ち止め制御が行われたときから消去されることにより非表示にされてもよい。本実施形態では打ち止め表示の表示開始と共に、「大当たり終了後にコンプリート機能が作動します」との音声がスピーカ２４から１回だけ出力される（なお、複数回（例えば３回）出力されてもよいし、１回も出力されなくてもよい）。なお、打ち止め表示の表示開始時から、打ち止め表

示が表示されたことを示唆する発光態様（例えば白色点滅）で枠用照明装置１０を発光させ続けてもよい。また、打ち止め表示が表示されたか否かに関らず、枠用照明装置１０は打ち止め表示が表示されたことを示唆する発光態様で発光されなくてもよい。

【０１９１】

図１３～図１６に例示するように、作動予告表示と到達表示と打ち止め表示とは一部が共通する文字情報（具体的には「コンプリート機能が作動」との文字情報）を使用している。これにより、作動予告表示と到達表示と打ち止め表示とに統一感を持たせることができ、遊技者に強く印象付けることが可能である。

【０１９２】

本実施形態の打ち止め表示は、仮に打ち止め制御が行われた後に払出動作が継続していても表示内容が更新されない。打ち止め表示は、他の画像よりも手前側であって演出役物７で隠れない位置に表示される。これにより、打ち止め表示は表示中に見えなくなることも視認性が低下することもない。なお、打ち止め表示は演出役物７が動作していないときは演出役物７で隠れないものの、演出役物７が動作することによって一部が隠れる位置に表示されてもよい。この場合、打ち止め表示に含まれる文字については視認性が低下しないことが好ましい。

【０１９３】

本実施形態では、作動予告表示の表示中は変動表示に係る他の画像（一例として装飾図柄５５）を遊技者に視認させ、到達表示は小当たり遊技中および大当たり遊技中の他の画像（一例として合計賞球数）を遊技者に視認させる。これに対して、打ち止め表示の表示中は他の画像を遊技者に視認させない。このため、本実施形態では作動予告表示＜到達表示＜打ち止め表示の順に画像の大きさが大きい。

【０１９４】

本実施形態では、作動予告表示は差数カウンタの値に応じて非表示になる。これに対して、打ち止め表示は打ち止め制御が解除されるまで表示され続ける。このため、打ち止め表示は、作動予告表示よりも表示時間が長い。

【０１９５】

本実施形態では、到達表示は小当たり遊技終了時（又は小当たり遊技終了直後の大当たり遊技終了時）に非表示になる。このため、打ち止め制御が解除されるまで表示され続ける打ち止め表示の方が到達表示よりも表示時間が長い。

【０１９６】

図１６（Ｂ）は、打ち止め表示における表示内容の変形例について説明するための説明図である。図１６（Ｂ）に例示するように、遊技情報提供サービスを備える遊技機１では打ち止め表示は遊技情報の取得に用いる２次元コードを含む。これにより、打ち止め表示が行われたことによって遊技者が遊技情報を取得できなくなることを防止できる。なお、他の遊技者が上記遊技情報を取得することがないような構成を採用してもよい。例えば、図１６（Ｂ）に例示する打ち止め表示が表示されてから所定時間（例えば３０分）が経過したときに図１６（Ａ）に例示する打ち止め表示に代えて表示されてもよい。

【０１９７】

図１６（Ｃ）は、打ち止め表示における表示態様の変形例について説明するための説明図である。図１６（Ｃ）に例示するように、打ち止め表示としては「コンプリート機能が作動しました　１日に払出可能な上限に達しました　本日は遊技終了です」との文字が液晶画面５に表示される一方で、図１６（Ａ）に例示するような液晶画面５の全面を覆う黒色の画像は表示されなくてもよい。これにより、打ち止め表示が表示されているときに、他の画像が見えるようになる。例えば、打ち止め制御が行われたときに装飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９を所定態様で直ちに停止表示状態（又は微動状態）とされる構成を採用し、打ち止め表示が表示されているときに上記所定態様の各種画像が見えるようにしてもよい。このとき、打ち止め表示として表示される上記文字は上記所定態様の各種画像よりも優先して（例えば手前側に）表示される。具体的には、例えば、特別図柄の変動表示中に打ち止め制御が行われる場合、打ち止め制御が行われたときに装

飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９がハズレ報知態様で直ちに停止表示状態（又は微動状態）とされ、打ち止め表示が表示されているときにハズレ報知態様の各図柄が見えてもよい。また、例えば、小当たり遊技中に差数カウンタの値が９５０００に達し、小当たり遊技終了後（又は小当たり遊技に続く大当たり終了後）に打ち止め制御が行われる場合、打ち止め制御が行われたときに装飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９が上記小当たり遊技開始直前の停止態様と同じ小当たり報知態様で直ちに停止表示状態（又は微動状態）とされ、打ち止め表示が表示されているときに小当たり報知態様の各図柄が見えてもよい。また、例えば、時短有り小当たり（図６参照）に係る大当たり遊技中に差数カウンタの値が９５０００に達し、大当たり終了後に打ち止め制御が行われる場合、打ち止め制御が行われたときに装飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９が時短有り小当たり報知態様で直ちに停止表示状態（又は微動状態）とされ、打ち止め表示が表示されているときに時短有り小当たり態様の各図柄が見えてもよい。また、例えば、大当たりＡ～Ｄ（図６参照）に係る大当たり遊技中に差数カウンタの値が９５０００に達し、大当たり遊技終了後に打ち止め制御が行われる場合、打ち止め制御が行われたときに装飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９が上記大当たり遊技開始直前の停止態様と同じ大当たり報知態様（すなわち大当たりＡ～Ｄのうちの何れか）で直ちに停止表示状態（又は微動状態）とされ、打ち止め表示が表示されているときに大当たり報知態様の各図柄が見えてもよい。

【０１９８】

なお、保留数字５２、装飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９は、打ち止め制御が行われたときに消去されることによって非表示にされてもよい。

【０１９９】

なお、打ち止め制御が行われた後も通常モード用（又はＲＵＳＨモード用）の背景画像の表示は継続してもよい。このとき、打ち止め表示として表示される上記文字は上記背景画像よりも優先して（例えば手前側に）表示される。

【０２００】

なお、打ち止め表示としては更に「係員をお呼び下さい」との文字情報を含んでもよい。作動予告表示と到達表示とは「係員をお呼び下さい」との文字情報を含まない。

【０２０１】

［打ち止め制御と各種保留との関係について］

図１７は、特別図柄の変動表示中に打ち止め制御が行われたときの各種保留の扱いについて説明するための説明図である。図１７（Ａ－１）及び（Ａ－２）は通常モードにおいて打ち止め制御が行われたときの様子を例示している。図１７（Ａ－１）では作動予告表示ＳＹ１として「あと５００発でコンプリート機能が作動します」との文字が表示されている。これにより、まもなく打ち止め制御が行われるおそれがあることが示唆されている。例えば、図１７（Ａ－１）に例示するように普通図柄判定の保留が０であり、第１特別図柄判定の保留が３であり、第２特別図柄判定の保留が０であるときに打ち止め制御が行われた場合、上記保留が全て無効になる（図１７（Ａ－２）参照）。

【０２０２】

図１７（Ｂ－１）及び（Ｂ－２）はＲＵＳＨモードにおいて打ち止め制御が行われたときの様子を例示している。図１７（Ｂ－１）では作動予告表示ＳＹ１として「あと５００発でコンプリート機能が作動します」との文字が表示されている。これにより、まもなく打ち止め制御が行われるおそれがあることが示唆されている。例えば、図１７（Ｂ－１）に例示するように普通図柄判定の保留が２であり、第１特別図柄判定の保留が０であり、第２特別図柄判定の保留が３であるときに打ち止め制御が行われた場合、上記保留が全て無効になる（図１７（Ｂ－２）参照）。

【０２０３】

図１７（Ｂ－１）及び（Ｂ－２）に例示するように、低確時短では液晶画面５の右上端に右打ち促進表示（小）が表示されているが、右打ち促進表示（小）は打ち止め制御が行われたときに非表示になり、打ち止め表示が表示される。また、打ち止め表示の表示に伴

って右打ちランプが消灯する。
【０２０４】
図１８は、大当たり遊技中に打ち止め制御が行われたときの各種保留の扱いについて説明するための説明図である。図１８（Ａ）は大当たり遊技終了時に打ち止め制御が行われないときの流れを例示している。例えば、図１８（Ａ）に例示するように普通図柄判定の保留が４であり、第１特別図柄判定の保留が０であり、第２特別図柄判定の保留が４であるときに大当たり遊技が終了すると、大当たり遊技終了に応じて第２特別図柄と普通図柄とが変動表示を開始する（図１８（Ａ）参照）。
【０２０５】
図１８（Ａ）に例示するように、大当たり遊技中に遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態とされ、設定キーＳＷ「ＯＦＦ」又は「ＯＮ」状態かつＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後の差数カウンタの値は０になる。保留情報については電源復帰前後では維持されているので、大当たり遊技が終了すると、大当たり遊技終了に応じて第２特別図柄と普通図柄とが変動表示を開始する（図１８（Ａ）参照）。
【０２０６】
図１８（Ｂ）は大当たり遊技終了時に打ち止め制御が行われるときの流れを例示している。図１８（Ｂ）の例では、普通図柄判定の保留が４であり、第１特別図柄判定の保留が０であり、第２特別図柄判定の保留が４であるときに大当たり遊技が実行される。上記各保留は大当たり遊技中に差数カウンタの値が９５０００に達した後も大当たり遊技が終了するまで維持される。よって、差数カウンタの値が９５０００に達した後も大当たり遊技が終了するまで表示器４によって上記各保留の保留数が表示器４によって報知（点灯）される。本実施形態では、打ち止め制御が行われたときに表示器４が消灯することによって上記各保留数が非報知状態となる。大当たり遊技終了時に打ち止め制御が行われたときに上記保留が全て無効になるため、打ち止め制御が行われた後に図柄の変動表示は行われない。
【０２０７】
図１８（Ｂ）に例示するように、大当たり遊技中に差数カウンタの値が９５０００に達して打ち止め制御が行われることが確定し、その後に遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態とされ、設定キーＳＷ「ＯＦＦ」又は「ＯＮ」状態かつＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後の差数カウンタの値は０になる。しかしながら、打ち止め制御が行われることはすでに確定している。保留情報については電源復帰前後では維持されているため大当たり遊技中は表示器４において第２特別図柄保留表示器４４と普通図柄保留表示器４６とが点灯しているものの、大当たり遊技終了時に打ち止め制御が行われると上記保留が全て無効になる。このため、打ち止め制御が行われた後に図柄の変動表示は行われない。
【０２０８】
なお、大当たり遊技中に差数カウンタの値が９５０００に達して打ち止め制御が行われることが確定し、その後に遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態とされ、設定キーＳＷ「ＯＦＦ」又は「ＯＮ」状態かつＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源「ＯＦＦ」状態となるときの差数カウンタの値を電源復帰後の差数カウンタの値として維持してもよい。
【０２０９】
［各種エラーについて］
遊技機１では複数のエラー（異常）が設定されている。各種エラーには予め優先度が設定されており、原則として、優先度が高いエラーが優先して報知されるようになっている。各種エラーを報知するエラー表示は、作動予告表示、到達表示、及び打ち止め表示と同じ期間に表示されるときがある。作動予告表示、到達表示、及び打ち止め表示に係る報知はエラーに係る報知よりも優先して報知する。具体的には、例えば、作動予告表示、到達表示、及び打ち止め表示は、各種エラー表示よりも優先して表示する。より具体的には、作動予告表示、到達表示、及び打ち止め表示の方が各種エラー表示よりも大きく表示され

る。また、各種エラー表示は、作動予告表示、到達表示、及び打ち止め表示よりも後ろ側に表示される。これにより、エラー表示が行われているときにも打ち止め制御に関する情報を遊技者に対して分かり易く示唆することが可能である。各種エラー表示は基本的には作動予告表示、到達表示、及び打ち止め表示と重ならない、予め定められた表示位置に表示される。

【０２１０】

なお、各種エラー表示の開始と共に各種エラーに応じたエラー音をスピーカ２４から出力してもよい。このような場合において複数のエラーが重複して発生したときは、優先度が高い方のエラーに係るエラー音を出力する一方、優先度が低い方のエラーに係るエラー音は出力しない。作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示に伴って出力される音声の出力期間中は、上記音声をスピーカ２４から出力する一方、エラー音は出力しないことにより、作動予告表示、到達表示、及び打ち止め表示に係る報知をエラーに係る報知よりも優先して報知する。作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示に伴って出力される音声の出力期間外はエラー音を出力可能である。

【０２１１】

エラーとしては、例えば、電波検出センサ５０ｃによる電波の検出や磁気検出センサ５７ａによる磁石の検出等の、不正である可能性が非常に高いエラーや、スイッチの検出異常等のように機器の不良または不正である可能性があるエラーや、下皿満タンエラー等の不正である可能性はないが遊技の進行において支障が生じるエラー等がある。

【０２１２】

各種エラーには、発生したエラーを解除するための条件が設定されており、相対的に優先度が高いエラーは主に電源「ＯＦＦ」状態になることが解除条件とされているのに対し、相対的に優先度が低いエラーはエラー状態が解除されることが解除条件とされている。

【０２１３】

また、各種エラーには、打ち止め制御が行われたときと同様に遊技が停止されるエラーと、遊技が停止されないエラーとがあり、相対的に優先度が高いエラーは遊技が停止されるエラーとされ、相対的に優先度が低いエラーは遊技が停止されないエラーとされている。遊技機１が遊技停止状態になると、各種スイッチによる遊技球の検出が停止されると共に、表示器４と性能表示器１１３とが同時に消灯する。なお、遊技が停止されるエラーが発生したときは表示器４と性能表示器１１３のうち予め定められた一方を消灯し、他方を点灯継続してもよい。

【０２１４】

以下、図１９を参照して各種エラーを例示する。以下に例示するエラー及び条件は一例にすぎず、趣旨を逸脱しない範囲で変更可能である。

【０２１５】

「電波エラー」は、遊技制御基板１００のメインＣＰＵ１００ａにおいて、電波検出センサ５０ｃにより異常な電波を所定時間以上に亘って（例えば０．１秒以上に亘って）検出したと判定された場合に発生する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは遊技を停止すると共に液晶画面５に電波エラー表示を表示する。エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。なお、他のエラーと重複した場合には電波エラーの報知を優先する。

【０２１６】

ここで、本実施形態においては、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときに、設定キーＳＷ「ＯＮ」状態かつＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされるという一連の操作は、設定変更に関する操作である。すなわち、エラー解除条件が『遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされること』である各種エラーは、設定変更に関する操作をエラー解除条件とする。なお、設定変更を行うための設定変更スイッチを備えるような遊技機１では、エラー解除条件が『遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で

電源「ＯＮ」状態にされること』である各種エラーは、設定変更に関する操作（具体的には、『遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときに、設定変更スイッチ「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされること』をエラー解除条件とする。

【０２１７】

図２０に例示するように、作動予告表示または到達表示と電波エラー表示とが重複した場合には作動予告表示および到達表示を優先する。具体的には、作動予告表示および到達表示の方が電波エラー表示よりも大きく表示する。電波エラーが発生すると遊技停止することと、打ち止め制御が行われた後は電波検出センサ５０ｃが無効となり電波エラーが検出されないこととにより、打ち止め表示の表示中には電波エラー表示が表示されない。なお、打ち止め制御が行われた後に電波エラーが検出可能でもよい。

【０２１８】

「不正入賞エラー」は、本実施形態では３種類のエラー種別が含まれ、例えば、「不正入賞エラーＡ」、「不正入賞エラーＢ」、「不正入賞エラーＣ」が含まれる。

【０２１９】

「不正入賞エラーＡ」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて、第１始動口検出スイッチ４５ａ又は第２始動口検出スイッチ４７ａが一定時間「ＯＮ」状態であると判定された場合に発生する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは遊技を停止すると共に液晶画面５に不正入賞エラーＡ表示を表示する。エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。なお、不正入賞エラーＡが電波エラーと重複した場合には電波エラーの報知を優先し、他のエラーと重複した場合には不正入賞エラーＡの報知を優先する。

【０２２０】

図２１に例示するように、作動予告表示または到達表示と不正入賞エラーＡ表示とが重複した場合には作動予告表示および到達表示を優先する。不正入賞エラーＡが発生すると遊技停止することと、打ち止め制御が行われた後は第１始動口検出スイッチ４５ａ及び第２始動口検出スイッチ４７ａが無効となり不正入賞エラーＡが検出されないこととにより、打ち止め表示の表示中には不正入賞エラーＡ表示が表示されない。なお、打ち止め制御が行われた後に不正入賞エラーＡが検出可能でもよい。

【０２２１】

「不正入賞エラーＢ」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて、大入賞口有効期間中に大入賞口検出スイッチ５０ａが過剰な遊技球の入賞を検出したと判定された場合に発生する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは遊技を停止すると共に液晶画面５に不正入賞エラーＢ表示を表示する。エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。なお、不正入賞エラーＢが電波エラー又は不正入賞エラーＡと重複した場合には電波エラー及び不正入賞エラーＡの報知を優先し、他のエラーと重複した場合には不正入賞エラーＢの報知を優先する。

【０２２２】

作動予告表示または到達表示と不正入賞エラーＢ表示とが重複した場合には作動予告表示および到達表示を優先する。不正入賞エラーＢが発生すると遊技停止することと、打ち止め制御が行われた後は大入賞口検出スイッチ５０ａが無効となり不正入賞エラーＢが検出されないこととにより、打ち止め表示の表示中には不正入賞エラーＢ表示が表示されない。なお、打ち止め制御が行われた後に不正入賞エラーＢが検出可能でもよい。

【０２２３】

「不正入賞エラーＣ」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて、大入賞口有効期間外に大入賞口検出スイッチ５０ａが遊技球を検出したと判定された場合に発生する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは払出動作を停止すると共に液晶画面５に不正入賞エラーＣ表示を表示する。エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状

態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。なお、不正入賞エラーＣが図１９（Ａ）に例示するエラーと重複した場合には図１９（Ａ）に例示するエラーの報知を優先し、他のエラーと重複した場合には不正入賞エラーＣの報知を優先する。

【０２２４】

以下、エラー解除条件が『遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされること』であるエラーは、『遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされる』ことによってもエラー解除されるものとして説明を省略する。

【０２２５】

図２２に例示するように、作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と不正入賞エラーＣ表示とが重複した場合には作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示を優先する。なお、打ち止め制御が行われた後は大入賞口検出スイッチ５０ａが無効となり不正入賞エラーＣが検出されない。このため、打ち止め制御が行われる前に不正入賞エラーＣが発生したときに打ち止め表示と不正入賞エラーＣ表示とが重複して表示される。なお、打ち止め制御が行われた後に不正入賞エラーＣが検出可能でもよい。

【０２２６】

「磁石エラー」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて、磁気検出センサ５７ａが磁石を検出したと判定された場合に発生する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは遊技を停止すると共に液晶画面５に磁石エラー表示を表示する。エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。なお、磁石エラーが電波エラー、並びに不正入賞エラーＡ又はＢと重複した場合には電波エラー、並びに不正入賞エラーＡ又はＢの報知を優先し、他のエラーと重複した場合には磁石エラーの報知を優先する。

【０２２７】

図２３に例示するように、作動予告表示または到達表示と磁石エラー表示とが重複した場合には作動予告表示および到達表示を優先する。磁石エラーが発生すると遊技停止することと、打ち止め制御が行われた後は磁気検出センサ５７ａが無効となり磁石エラーが検出されないこととにより、打ち止め表示の表示中には磁石エラー表示が表示されない。なお、打ち止め制御が行われた後に磁石エラーが検出可能でもよい。

【０２２８】

「払出エラーＡ」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて、過剰な賞球の払出個数を累積してカウントするカウント値が所定数に達することで発生する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは払出動作を停止すると共に液晶画面５に払出エラー表示を表示する。エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。なお、払出エラーＡが図１９（Ａ）に例示する他のエラーと重複した場合には図１９（Ａ）に例示するエラーの報知を優先し、図１９（Ｂ）及び（Ｃ）に例示するエラーと重複した場合には払出エラーＡの報知を優先する。

【０２２９】

図２４に例示するように、作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と払出エラーＡ表示とが重複した場合には作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示を優先する。払出エラーＡは打ち止め制御が行われた後も検出する。このため、打ち止め制御が行われる前後に払出エラーＡが発生したときに打ち止め表示と払出エラーＡ表示とが重複して表示される。

【０２３０】

「玉詰まりエラー」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて玉切れセンサ（不図示）が玉切れ（玉詰まりに関するエラー）を検出したと判定したことで発生する。玉切れは、遊技機１の内部における遊技球の玉詰まりによって発生したり、遊技機１に対する遊技球の供給不足によって発生したりする。この場合、メインＣＰＵ１００ａは払出動作を停止すると

共に液晶画面５に玉詰まりエラー表示を表示する。エラー解除条件は、玉切れが解消した後において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。玉切れが解消していないときにおいて、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされた場合は玉詰まりエラーは解消しないため、電源復帰後に玉詰まりエラーの報知が継続する。このように、本実施形態では玉切れが解消したこと自体によっては玉詰まりエラーは解除されず玉切れが解消したことを前提として上記操作が行われることによって玉詰まりエラーが解除される。なお、玉詰まりエラーの解除条件は上記に限らず、玉切れが解消したこと自体によって（すなわち、上記操作を必要とせず玉切れ解消により即座に）玉詰まりエラーが解除されてもよい。なお、玉詰まりエラーが図１９（Ａ）に例示するエラー又は不正入賞エラーＣと重複した場合には図１９（Ａ）に例示するエラー及び不正入賞エラーＣの報知を優先し、他のエラーと重複した場合には玉詰まりエラーの報知を優先する。

【０２３１】

図２５に例示するように、作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と玉詰まりエラー表示とが重複した場合には作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示を優先する。玉詰まりエラーは打ち止め制御が行われた後も検出する。このため、打ち止め制御が行われる前後に玉詰まりエラーが発生したときに打ち止め表示と払出エラー表示とが重複して表示される。例えば、到達表示と玉詰まりエラー表示とが報知され、玉詰まりエラーが解除されて玉詰まりエラー表示が非表示となった場合に到達表示の表示が継続する。また、例えば、打ち止め表示と玉詰まりエラー表示とが報知され、玉詰まりエラーが解除されて玉詰まりエラー表示が非表示となった場合に打ち止め表示の表示が継続する。

【０２３２】

「払出エラーＢ」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて払出制御基板１２０が所定賞球数分の払出動作を完了する前に上記所定賞球数分を超える払出をしたと検知したと判定したことで発生する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは払出動作を停止すると共に液晶画面５に払出エラーＢ表示を表示する。エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。なお、払出エラーＢが図１９（Ａ）に例示するエラー、不正入賞エラーＣ、又は玉詰まりエラーと重複した場合には図１９（Ａ）に例示するエラー、不正入賞エラーＣ、及び玉詰まりエラーの報知を優先し、他のエラーと重複した場合には払出エラーＢの報知を優先する。

【０２３３】

作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と払出エラーＢ表示とが重複した場合には作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示を優先する。払出エラーＢは打ち止め制御が行われた後も検出する。このため、打ち止め制御が行われる前後に払出エラーＢが発生したときに打ち止め表示と払出エラーＢ表示とが重複して表示される。例えば、到達表示と払出エラーＢ表示とが報知され、払出エラーＢが解除されて払出エラーＢ表示が非表示となった場合に到達表示の表示が継続する。また、例えば、打ち止め表示と払出エラーＢ表示とが報知され、払出エラーＢが解除されて払出エラーＢ表示が非表示となった場合に打ち止め表示の表示が継続する。

【０２３４】

「払出エラーＣ」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて、払出制御基板１２０によって遊技球１球が払い出されたときに遊技球１球分の払出モータ駆動が行われていないと判定したことで発生する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは払出動作を再試行すると共に液晶画面５に払出エラーＣ表示を表示する。エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。なお、払出エラーＣが図１９に例示する優先度「高」のエラー又は払出エラーＢと重複した場

合には図１９に例示する優先度「高」のエラー又は払出エラーＢの報知を優先し、他のエラーと重複した場合には払出エラーＣの報知を優先する。なお、払出エラーＣの解除条件は上記に限らず、払出モータ駆動が正常に行われたこと自体によって（すなわち、上記操作を必要とせず即座に）払出エラーＣが解除されてもよい。

【０２３５】

作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と払出エラーＣ表示とが重複した場合には作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示を優先する。払出エラーＣは打ち止め制御が行われた後も検出する。このため、打ち止め制御が行われる前後に払出エラーＣが発生したときに打ち止め表示と払出エラーＣ表示とが重複して表示される。例えば、到達表示と払出エラーＣ表示とが報知され、払出エラーＣが解除されて払出エラーＣ表示が非表示となった場合に到達表示の表示が継続する。また、例えば、打ち止め表示と払出エラーＣ表示とが報知され、払出エラーＣが解除されて払出エラーＣ表示が非表示となった場合に打ち止め表示の表示が継続する。

【０２３６】

「払出エラーＤ」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて払出制御基板１２０が所定賞球数分の払出動作を完了した後にも関わらず上記所定賞球数未満の払出しか検知していないと判定したことで発生する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは低速で払出動作を行うと共に液晶画面５に払出エラーＤ表示を表示する。エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。なお、払出エラーＤが図１９に例示する優先度「高」又は「中」の他のエラーと重複した場合には図１９に例示する優先度「高」及び「中」のエラーの報知を優先し、他のエラーと重複した場合には払出エラーＤの報知を優先する。なお、払出エラーＤの解除条件は上記に限らず、上記所定賞球数分の払出を検知したこと自体によって（すなわち、上記操作を必要とせず即座に）払出エラーＤが解除されてもよい。

【０２３７】

作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と払出エラーＤ表示とが重複した場合には作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示を優先する。払出エラーＤは打ち止め制御が行われた後も検出する。このため、打ち止め制御が行われる前後に払出エラーＤが発生したときに打ち止め表示と払出エラーＤ表示とが重複して表示される。例えば、到達表示と払出エラーＤ表示とが報知され、払出エラーＤが解除されて払出エラーＤ表示が非表示となった場合に到達表示の表示が継続する。また、例えば、打ち止め表示と払出エラーＤ表示とが報知され、払出エラーＤが解除されて払出エラーＤ表示が非表示となった場合に打ち止め表示の表示が継続する。

【０２３８】

「可動体の異常動作エラー」は、演出制御基板１３０のサブＣＰＵ１３０ａが演出役物初期位置センサ７ａ及び演出役物進出位置センサ７ｂとの情報に基づいて演出役物７が適正位置に位置していないと判定したことで発生する。この場合、サブＣＰＵ１３０ａは液晶画面５に可動体の異常動作エラー表示を表示する。エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。なお、可動体の異常動作エラーが図１９に例示する優先度「高」又は「中」のエラーと重複した場合には図１９に例示する優先度「高」及び「中」のエラーの報知を優先し、他のエラーと重複した場合には可動体の異常動作エラーの報知を優先する。

【０２３９】

図２６に例示するように、作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と可動体の異常動作エラー表示とが重複した場合には作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示を優先する。可動体の異常動作エラーは打ち止め制御が行われた後も検出する。このため、打ち止め制御が行われる前後に可動体の異常動作エラーが発生したときに打ち止め表示と可動体の異常動作エラー表示とが重複して表示される。なお、打ち止め制御が行われた後に可

動体の異常動作エラーが検出不可能でもよい。
【０２４０】
「音源エラー」は、サブＣＰＵ１３０ａが音源データから正常にデータを読み取れなかったと判定したことで発生する。この場合、サブＣＰＵ１３０ａは液晶画面５に音源エラー表示を表示する。エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされることである。なお、音源エラーの解除条件は、エラー発生から所定時間（例えば３０秒）が経過することでもよい。音源エラーが図１９に例示する優先度「高」又は「中」のエラー、並びに可動体の異常動作エラーと重複した場合には図１９に例示する優先度「高」及び「中」のエラー、並びに可動体の異常動作エラーの報知を優先し、他のエラーと重複した場合には可動体の異常動作エラーの報知を優先する。
【０２４１】
作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と音源エラー表示とが重複した場合には作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示を優先する。音源エラーは打ち止め制御が行われた後も検出する。このため、打ち止め制御が行われる前後に音源エラーが発生したときに打ち止め表示と音源エラー表示とが重複して表示される。なお、打ち止め制御が行われた後に音源エラーが検出不可能でもよい。
【０２４２】
「接続エラー」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて、遊技制御基板１００内の接続線の断線短絡を検知したと判定したことで発生する。メインＣＰＵ１００ａは、遊技制御基板１００における複数の出力接続線および複数の入力接続線のうちの少なくとも１つの接続線に設けられた断線短絡の発生を検出可能な検出手段からの信号によって断線エラーが発生したか否かを判定する。接続エラーが発生した場合、メインＣＰＵ１００ａは液晶画面５に接続エラー表示を表示する。なお、断線エラーは遊技制御基板１００以外の制御基板内（具体的には、演出制御基板１３０、画像音響制御基板１４０、ランプ制御基板１５０、及び払出制御基板１２０）の接続線の断線短絡を検知したと判定したことで発生するエラーでもよい。このような場合、メインＣＰＵ１００ａが断線短絡を検知した制御基板からの接続エラー信号を受信することでメインＣＰＵ１００ａによって接続エラー表示が表示されてもよいし、断線短絡を検知した制御基板自身のＣＰＵによって接続エラー表示が表示されてもよい。接続エラー解除条件は、遊技機１の断線短絡が解消されることである。なお、接続エラーが図１９（Ａ）又は（Ｂ）に例示するエラーと重複した場合には図１９（Ａ）又は（Ｂ）に例示するエラーの報知を優先し、他のエラーと重複した場合には接続エラーの報知を優先する。
【０２４３】
図２７に例示するように、作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と接続エラー表示とが重複した場合には作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示を優先する。接続エラーは打ち止め制御が行われた後も検出する。このため、打ち止め制御が行われる前後に接続エラーが発生したときに打ち止め表示と接続エラー表示とが重複して表示される。
【０２４４】
「扉開放エラー」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて扉開放検出センサ５９ａによって枠部材３が外枠から開放されていると判定したことで発生する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは液晶画面５に扉開放エラー表示を表示する。エラー解除条件は、扉開放検出センサ５９ａがＯＦＦ状態になることである。なお、エラー解除条件は、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態（なお、このときの設定キーＳＷは「ＯＦＦ」状態でも「ＯＮ」状態でもよい）にされたことに続き、枠部材３が外枠から開放してからロック機構により固定されたことでもよいし、上記ロック機構による固定から所定時間が経過したことでもよい。扉開放エラーが図１９（Ａ）又は（Ｂ）に例示するエラー、並びに接続エラーと重複した場合には図１９（Ａ）又は（Ｂ）に例示するエラー、並びに接続エラーの報知を優先し、下皿満タンエラーと重複

した場合には扉開放エラーの報知を優先する。
【０２４５】
図２８に例示するように、作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と扉開放エラー表示とが重複した場合には作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示を優先する。扉開放エラーは打ち止め制御が行われた後も検出する。このため、打ち止め制御が行われる前後に扉開放エラーが発生したときに打ち止め表示と扉開放エラー表示とが重複して表示される。
【０２４６】
「下皿満タンエラー」は、メインＣＰＵ１００ａにおいて下皿２９に遊技球が満タン状態であることを下皿満タン検出センサ６０ａが検出したと判定したことで発生する。この場合、メインＣＰＵ１００ａは液晶画面５に下皿満タンエラー表示を表示する。エラー解除条件は、下皿２９が遊技球で満タン状態ではなくなることである。なお、下皿満タンエラーが他のエラーと重複した場合には他のエラーの報知を優先する。
【０２４７】
図２９に例示するように、作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示と下皿満タンエラー表示とが重複した場合には作動予告表示、到達表示、又は打ち止め表示を優先する。下皿満タンエラーは打ち止め制御が行われた後も検出する。このため、打ち止め制御が行われる前後に下皿満タンエラーが発生したときに打ち止め表示と下皿満タンエラー表示とが重複して表示される。
【０２４８】
本実施形態では、遊技制御基板１００で検知するエラーについては打ち止め制御が行われた後に一部のエラーは検出可能であるものの他部のエラーは検出不可能になる。これに対して、演出制御基板１３０で検知するエラーについては打ち止め制御が行われた後も全てのエラーが検出可能である。
【０２４９】
図３０は、作動予告表示、到達表示、及び打ち止め表示の表示タイミングと各種エラーの発生タイミングとについて説明するための説明図である。図３０（Ａ）に例示するように、作動予告表示の表示中には図１９に例示する全てのエラーが発生可能である。図３０（Ａ）に例示するように作動予告表示が表示されてから打ち止め表示の表示中まで継続して発生可能なエラーは、図１９に例示するエラーのうち遊技停止させないエラーである（具体的には、払出エラーＡ～Ｄ、不正入賞エラーＣ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、音源エラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラー）。
【０２５０】
図３０（Ｂ）に例示するように、到達表示の表示中には図１９に例示する全てのエラーが発生可能である。図３０（Ｂ）に例示するように到達表示が表示されてから打ち止め表示の表示中まで継続して発生可能なエラーは、図１９に例示するエラーのうち遊技停止させないエラーである（具体的には、払出エラーＡ～Ｄ、不正入賞エラーＣ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、音源エラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラー）。
【０２５１】
図３０（Ｃ）に例示するように、打ち止め表示の表示中には図１９に例示するエラーのうち、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、音源エラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラーが発生可能である。
【０２５２】
図３１は、作動予告表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図である。図３１（Ａ－１）に例示するように、作動予告表示とエラー表示（具体的には、不正入賞エラーＣ、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後

は作動予告表示と上記エラー表示とが非表示になっている。
【０２５３】
図３１（Ａ－２）に例示するように、作動予告表示とエラー表示（具体的には、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、電波エラー、不正入賞エラーＡ及びＢ、磁石エラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は作動予告表示が非表示である一方で上記エラー表示が表示されている。
【０２５４】
以下の説明では、玉切れ自体は解消しているものの玉詰まりエラーが解消していないときにおける玉詰まりエラーを単に「玉詰まりエラー」と呼び、玉切れ自体が解消していないときにおける玉詰まりエラーを「玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー」と呼ぶ。
【０２５５】
図３１（Ｂ－１）に例示するように、作動予告表示とエラー表示（具体的には、電波エラー、不正入賞エラーＡ～Ｃ、磁石エラー、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は作動予告表示と上記エラー表示とが非表示になっている。
【０２５６】
図３１（Ｂ－２）に例示するように、作動予告表示とエラー表示（具体的には、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は作動予告表示が非表示である一方で上記エラー表示が表示されている。
【０２５７】
なお、所定の条件を満たしているときに遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされ、ＲＷＭクリアを伴わずに遊技機１が電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰前後で差数カウンタの値を維持すると共に、電源復帰後は作動予告表示が表示されていてもよい。所定の条件としては、小当たり遊技中であるという条件と、大当たり遊技中であるときという条件と、低確時短であるという条件と、差数カウンタの値を維持するための維持スイッチが「ＯＮ」状態であるときに遊技機１が電源「ＯＮ」状態にされたという条件とのうちの少なくとも１以上の条件がある。
【０２５８】
図３２は、到達表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図である。図３２（Ａ－１）に例示するように、到達表示とエラー表示（具体的には、不正入賞エラーＣ、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、この電源復帰により上記エラーが解除される。このため、電源復帰後は到達表示が表示されている一方で上記エラー表示が非表示になっている。このように、上記電源復帰を解除条件とするエラー表示と到達表示とを同時に報知した後にエラーの解除が行われたときは、電源復帰後に到達表示のみを報知する。
【０２５９】
図３２（Ａ－２）に例示するように、到達表示とエラー表示（具体的には、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、電波エラー、不正入賞エラーＡ及びＢ、磁石エラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は到達表示と上記エラー

表示とが表示されている。
【０２６０】
図３２（Ｂ－１）に例示するように、到達表示とエラー表示（具体的には、電波エラー、不正入賞エラーＡ～Ｃ、磁石エラー、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は到達表示と上記エラー表示とが非表示になっている。
【０２６１】
図３２（Ｂ－２）に例示するように、到達表示とエラー表示（具体的には、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、この電源復帰により打ち止め制御が解除されるものの上記エラーは解除されない。このため、電源復帰後は到達表示が非表示である一方で上記エラー表示が表示されている。例えば、玉切れが解消していないときであって到達表示と玉詰まりエラー表示とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、玉詰まりエラー表示の表示が再開される一方で到達表示は非表示状態である。このように、上記電源復帰だけを解除条件としない各種エラー表示と到達表示とを同時に報知した後に打ち止め制御の解除が行われたときは、電源復帰後にエラー表示のみを報知する。
【０２６２】
図３３は、打ち止め表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図である。図３３（Ａ－１）に例示するように、打ち止め表示とエラー表示（具体的には、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、この電源復帰により上記エラーが解除される。このため、電源復帰後は打ち止め表示が表示されている一方で上記エラー表示が非表示になっている。このように、上記電源復帰を解除条件とする各種エラー表示と打ち止め表示とを同時に報知した後にエラーの解除が行われたときは、電源復帰後に打ち止め表示のみを報知する。
【０２６３】
図３３（Ａ－２）に例示するように、打ち止め表示とエラー表示（具体的には、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は打ち止め表示と上記エラー表示とが表示されている。
【０２６４】
図３３（Ｂ－１）に例示するように、打ち止め表示とエラー表示（具体的には、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は打ち止め表示と上記エラー表示とが非表示になっている。
【０２６５】
図３３（Ｂ－２）に例示するように、打ち止め表示とエラー表示（具体的には、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラー）とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、この電源復帰により打ち止め制御が解除されるものの上記エラーは解除されない。このため、電源復帰後は打ち止め表示が非表示である一方で上記エラー表示が表示されている。例えば、玉切

れが解消していないときであって打ち止め表示と玉詰まりエラー表示とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、玉詰まりエラー表示の表示が再開される一方で打ち止め表示は非表示状態である。このように、上記電源復帰だけを解除条件としない各種エラー表示と打ち止め表示とを同時に報知した後に打ち止め制御の解除が行われたときは、電源復帰後にエラー表示のみを報知する。

【０２６６】

図３４は、作動予告表示、到達表示、及び打ち止め表示の表示タイミングと２種類のエラーの発生タイミングとについて説明するための説明図である。図３４（Ａ）に例示するように、作動予告表示の表示中には、エラー表示１として図１９に例示する全てのエラーが発生可能であり、エラー表示２として図１９に例示する全てのエラーのうちエラー表示１以外のエラーが発生可能である。図３４（Ａ）に例示するように打ち止め表示の表示中まで継続して発生可能なエラーは、図１９に例示するエラーのうち遊技停止させないエラーである（具体的には、払出エラーＡ～Ｄ、不正入賞エラーＣ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、音源エラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラー）。

【０２６７】

図３４（Ｂ）に例示するように、作動予告表示の表示中には、エラー表示１として図１９に例示する全てのエラーが発生可能である。そして、到達表示の表示中には、エラー表示２として図１９に例示する全てのエラーのうちエラー表示１以外のエラーが発生可能である。図３４（Ｂ）に例示するように打ち止め表示の表示中まで継続して発生可能なエラーは、図１９に例示するエラーのうち遊技停止させないエラーである（具体的には、払出エラーＡ～Ｄ、不正入賞エラーＣ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、音源エラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラー）。

【０２６８】

図３４（Ｃ）に例示するように、作動予告表示の表示中には、エラー表示１として図１９に例示する全てのエラーが発生可能である。そして、打ち止め表示の表示中には、エラー表示２として払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、音源エラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラーのうちエラー表示１以外のエラーが発生可能である。

【０２６９】

図３４（Ｄ）に例示するように、到達表示の表示中には、エラー表示１として図１９に例示する全てのエラーが発生可能であり、エラー表示２として図１９に例示する全てのエラーのうちエラー表示１以外のエラーが発生可能である。図３４（Ｂ）に例示するように打ち止め表示の表示中まで継続して発生可能なエラーは、図１９に例示するエラーのうち遊技停止させないエラーである（具体的には、払出エラーＡ～Ｄ、不正入賞エラーＣ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、音源エラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラー）。

【０２７０】

図３４（Ｅ）に例示するように、到達表示の表示中には、エラー表示１として図１９に例示する全てのエラーが発生可能である。そして、打ち止め表示の表示中には、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、音源エラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラーのうちエラー表示１以外のエラーが発生可能である。

【０２７１】

図３４（Ｆ）に例示するように、打ち止め表示の表示中には、エラー表示１及びエラー表示２として、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、音源エラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラーのうち何れか２つが発生可能である。

【０２７２】

図３５は、作動予告表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図

である。図３５（Ａ－１）に例示するように、作動予告表示とエラー表示ａ１とエラー表示ａ２とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は作動予告表示と上記エラー表示エラー表示ａ１とエラー表示ａ２とが非表示になっている。エラー表示ａ１としては、不正入賞エラーＣ、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ａ２としては、不正入賞エラーＣ、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、及び音源エラーのうちエラー表示ａ１以外のエラーが表示可能である。

【０２７３】

図３５（Ａ－２）に例示するように、作動予告表示とエラー表示ａ１とエラー表示ｂ１とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は作動予告表示とエラー表示ａ１とが非表示である一方でエラー表示ｂ１が表示されている。エラー表示ａ１としては、不正入賞エラーＣ、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ｂ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、電波エラー、不正入賞エラーＡ及びＢ、磁石エラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。

【０２７４】

図３５（Ａ－３）に例示するように、作動予告表示とエラー表示ｂ１とエラー表示ｂ２とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は作動予告表示が非表示である一方でエラー表示ｂ１及びｂ２が表示されている。エラー表示ｂ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、電波エラー、不正入賞エラーＡ及びＢ、磁石エラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。エラー表示ｂ２としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、電波エラー、不正入賞エラーＡ及びＢ、磁石エラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラーのうちエラー表示ｂ１以外のエラーが表示可能である。

【０２７５】

図３５（Ｂ－１）に例示するように、作動予告表示とエラー表示ｃ１とエラー表示ｃ２とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は作動予告表示とエラー表示ｃ１とエラー表示ｃ２とが非表示になっている。エラー表示ｃ１としては、電波エラー、不正入賞エラーＡ～Ｃ、磁石エラー、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ｃ２としては、電波エラー、不正入賞エラーＡ～Ｃ、磁石エラー、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、及び音源エラーのうちエラー表示ｃ１以外のエラーが表示可能である。

【０２７６】

図３５（Ｂ－２）に例示するように、作動予告表示とエラー表示ｃ１とエラー表示ｄ１とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は作動予告表示とエラー表示ｃ１とが非表示である一方でエラー表示ｄ１が表示されている。エラー表示ｃ１としては、電波エラー、不正入賞エラーＡ～Ｃ、磁石エラー、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ｄ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。

【０２７７】

図３５（Ｂ－３）に例示するように、作動予告表示とエラー表示ｄ１とエラー表示ｄ２

とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は作動予告表示が非表示である一方でエラー表示ｄ１とエラー表示ｄ２とが表示されている。エラー表示ｄ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。エラー表示ｄ２としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラーのうちエラー表示ｄ１以外のエラーが表示可能である。

【０２７８】

図３６は、到達表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図である。図３６（Ａ－１）に例示するように、到達表示とエラー表示ａ１とエラー表示ａ２とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は到達表示が表示されている一方でエラー表示ａ１とエラー表示ａ２とが非表示になっている。エラー表示ａ１としては、不正入賞エラーＣ、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ａ２としては、不正入賞エラーＣ、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、及び音源エラーのうちエラー表示ａ１以外のエラーが表示可能である。

【０２７９】

図３６（Ａ－２）に例示するように、到達表示とエラー表示ａ１とエラー表示ｂ１とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、この電源復帰によりエラー表示a１に係るエラーが解除される一方でエラー表示a２に係るエラーが解除されない。このため、電源復帰後は到達表示とエラー表示ｂ１とが表示されている一方でエラー表示ａ１が非表示になっている。エラー表示ａ１としては、不正入賞エラーＣ、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ｂ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、電波エラー、不正入賞エラーＡ及びＢ、磁石エラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。このように、上記電源復帰を解除条件とする各種エラー表示と、上記電源復帰を解除条件としない各種エラー表示と、到達表示とを同時に報知した後に上記電源復帰を解除条件とするエラーの解除が行われたときは、上記電源復帰後に到達表示と上記電源復帰を解除条件としない各種エラー表示とを報知する。例えば、玉切れが解消していないときであって到達表示と払出エラーＢ～Ｄ表示と玉詰まりエラー表示とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、到達表示および玉詰まりエラー表示の表示が継続される一方で払出エラーＢ～Ｄ表示は非表示状態である。

【０２８０】

なお、玉切れが解消したこと自体によって（すなわち、玉詰まりエラーの解除条件として上述した操作を必要とせず玉切れ解消により即座に）玉詰まりエラーが解除されるような遊技機１では以下のようになる。例えば、玉切れが解消していないときであって到達表示と払出エラーＢ～Ｄ表示と玉詰まりエラー表示とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、到達表示および玉詰まりエラー表示の表示が継続される一方で払出エラーＢ～Ｄ表示は非表示状態である。また、例えば、到達表示と払出エラーＢ～Ｄ表示と玉詰まりエラー表示とが表示されていた状況下において玉切れが解消した場合、到達表示および払出エラーＢ～Ｄ表示の表示が継続される一方で玉詰まりエラー表示は非表示状態である。

【０２８１】

図３６（Ａ－３）に例示するように、到達表示とエラー表示ｂ１とエラー表示ｂ２とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリ

アボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は到達表示とエラー表示ｂ１とエラー表示ｂ２とが表示されている。エラー表示ｂ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、電波エラー、不正入賞エラーＡ及びＢ、磁石エラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。エラー表示ｂ２としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、電波エラー、不正入賞エラーＡ及びＢ、磁石エラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラーのうちエラー表示ｂ１以外のエラーが表示可能である。

【０２８２】

図３６（Ｂ－１）に例示するように、到達表示とエラー表示ｃ１とエラー表示ｃ２とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は到達表示とエラー表示ｃ１とエラー表示ｃ２とが非表示になっている。エラー表示ｃ１としては、電波エラー、不正入賞エラーＡ～Ｃ、磁石エラー、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ｃ２としては、電波エラー、不正入賞エラーＡ～Ｃ、磁石エラー、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、及び音源エラーのうちエラー表示ｃ１以外のエラーが表示可能である。

【０２８３】

図３６（Ｂ－２）に例示するように、到達表示とエラー表示ｃ１とエラー表示ｄ１とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、この電源復帰によりエラー表示ｃ１に係るエラーが解除される一方でエラー表示ｄ１に係るエラーが解除されない。このため、電源復帰後はエラー表示ｄ１が表示されている一方で到達表示とエラー表示ｃ１とが非表示になっている。エラー表示ｃ１としては、電波エラー、不正入賞エラーＡ～Ｃ、磁石エラー、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ｄ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。このように、上記電源復帰を解除条件とする各種エラー表示と、上記電源復帰を解除条件としない各種エラー表示と、到達表示とを同時に報知した後に上記電源復帰を解除条件とするエラーの解除が行われたときは、上記電源復帰後に上記電源復帰を解除条件としない各種エラー表示のみを報知する。例えば、玉切れが解消しているときであって到達表示と払出エラーＡ～Ｄ表示と玉詰まりエラー表示とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、払出エラーＡ～Ｄ表示が再開される一方で到達表示および玉詰まりエラー表示の表示は非表示状態である。

【０２８４】

図３６（Ｂ－３）に例示するように、到達表示とエラー表示ｄ１とエラー表示ｄ２とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は到達表示が非表示である一方でエラー表示ｄ１とエラー表示ｄ２とが表示されている。エラー表示ｄ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。エラー表示ｄ２としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラーのうちエラー表示ｄ１以外のエラーが表示可能である。

【０２８５】

図３７は、打ち止め表示と各種エラー表示との表示中において遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態にされてから電源「ＯＮ」状態にされたときの様子について説明するための説明図である。図３７（Ａ－１）に例示するように、打ち止め表示とエラー表示ａ１とエラー表示ａ２とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は打ち止め表示が表示されている一方でエラー表示ａ１とエラー表示ａ２とが非表示になってい

る。エラー表示ａ１としては、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ａ２としては、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、及び音源エラーのうちエラー表示ａ１以外のエラーが表示可能である。

【０２８６】

図３７（Ａ－２）に例示するように、打ち止め表示とエラー表示ａ１とエラー表示ｂ１とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、この電源復帰によりエラー表示ａ１に係るエラーが解除される一方でエラー表示ｂ１に係るエラーが解除されない。このため、電源復帰後は打ち止め表示とエラー表示ｂ１とが表示されている一方でエラー表示ａ１が非表示になっている。エラー表示ａ１としては、払出エラーＢ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ｂ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。このように、上記電源復帰を解除条件とする各種エラー表示と、上記電源復帰を解除条件としない各種エラー表示と、打ち止め表示とを同時に報知した後に上記電源復帰を解除条件とするエラーの解除が行われたときは、上記電源復帰後に打ち止め表示と上記電源復帰を解除条件としない各種エラー表示とを報知する。例えば、玉切れが解消していないときであって打ち止め表示と払出エラーＢ～Ｄ表示と玉詰まりエラー表示とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、打ち止め表示および玉詰まりエラー表示の表示が継続される一方で払出エラーＢ～Ｄ表示は非表示状態である。

【０２８７】

なお、玉切れが解消したこと自体によって（すなわち、玉詰まりエラーの解除条件として上述した操作を必要とせず玉切れ解消により即座に）玉詰まりエラーが解除されるような遊技機１では以下のようになる。例えば、玉切れが解消していないときであって打ち止め表示と払出エラーＢ～Ｄ表示と玉詰まりエラー表示とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、打ち止め表示および玉詰まりエラー表示の表示が継続される一方で払出エラーＢ～Ｄ表示は非表示状態である。また、例えば、打ち止め表示と払出エラーＢ～Ｄ表示と玉詰まりエラー表示とが表示されていた状況下において玉切れが解消した場合、打ち止め表示および払出エラーＢ～Ｄ表示の表示が継続される一方で玉詰まりエラー表示は非表示状態である。

【０２８８】

図３７（Ａ－３）に例示するように、打ち止め表示とエラー表示ｂ１とエラー表示ｂ２とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＦＦ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は打ち止め表示とエラー表示ｂ１とエラー表示ｂ２とが表示されている。エラー表示ｂ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。エラー表示ｂ２としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、払出エラーＡ、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラーのうちエラー表示ｂ１以外のエラーが表示可能である。

【０２８９】

図３７（Ｂ－１）に例示するように、打ち止め表示とエラー表示ｃ１とエラー表示ｃ２とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は打ち止め表示とエラー表示ｃ１とエラー表示ｃ２とが非表示になっている。エラー表示ｃ１としては、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ｃ２としては、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、及び音源エラーのうちエラー表示ｃ１以外のエラーが表示可能である。

【０２９０】
図３７（Ｂ－２）に例示するように、打ち止め表示とエラー表示ｃ１とエラー表示ｄ１とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、この電源復帰によりエラー表示ｃ１に係るエラーが解除される一方でエラー表示ｄ１に係るエラーが解除されない。このため、電源復帰後はエラー表示ｄ１が表示されている一方で打ち止め表示とエラー表示ｃ１とが非表示になっている。エラー表示ｃ１としては、払出エラーＡ～Ｄ、玉詰まりエラー、可動体の異常動作エラー、又は音源エラーが表示可能である。エラー表示ｄ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。このように、上記電源復帰を解除条件とする各種エラー表示と、上記電源復帰を解除条件としない各種エラー表示と、打ち止め表示とを同時に報知した後に上記電源復帰を解除条件とするエラーの解除が行われたときは、上記電源復帰後に上記電源復帰を解除条件としない各種エラー表示のみを報知する。例えば、玉切れが解消しているときであって打ち止め表示と払出エラーＡ～Ｄ表示と玉詰まりエラー表示とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、払出エラーＡ～Ｄ表示が再開される一方で打ち止め表示および玉詰まりエラー表示の表示は非表示状態である。

【０２９１】
図３７（Ｂ－３）に例示するように、打ち止め表示とエラー表示ｄ１とエラー表示ｄ２とが表示されていた状況下において、遊技機１が電源「ＯＦＦ」状態であるときにＲＷＭクリアボタン「ＯＮ」状態で電源「ＯＮ」状態にされた場合、電源復帰後は打ち止め表示が非表示である一方でエラー表示ｄ１とエラー表示ｄ２とが表示されている。エラー表示ｄ１としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、又は下皿満タンエラーが表示可能である。エラー表示ｄ２としては、玉切れが解消していないときにおける玉詰まりエラー、接続エラー、扉開放エラー、及び下皿満タンエラーのうちエラー表示ｄ１以外のエラーが表示可能である。

【０２９２】
各種エラー表示の表示態様（例えば、表示内容、大きさ、及び表示位置）は、作動予告表示と到達表示と打ち止め表示との文字情報と重ならない表示態様であればどのような態様でもよい。各種エラー表示は、複数のエラーが重複して発生したときに互いに一部が重なる位置に表示されてもよいし、互いに重ならない位置に表示されてもよい。

【０２９３】
［遊技制御基板１００によるメイン処理］
図３８は、遊技制御基板１００において実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートである。図３８に例示するように、メイン処理では、まず初期設定を行う（ステップＭＳ１）。初期設定では、例えば割り込み時間の設定、メインＣＰＵ１００ａの設定、各種のフラグ及びカウンタ等のリセットを行う。各種のフラグの初期値は「ＯＦＦ」であり、各種のカウンタの初期値は「０」である。例えば、初期設定では差数カウンタの値が０にクリアされる。また、初期設定では、設定変更に応じた処理、設定確認に応じた処理、及びＲＷＭクリアに応じた処理を実行する。初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、以降は実行されない。なお、各種のカウンタの初期値は「０」に限らず、どのような値でもよい。例えば、差数カウンタの初期値は「－９５０００」でもよく、このような場合、差数カウンタの値が「０」になったことに応じて打ち止め制御が行われてもよい。

【０２９４】
初期設定（ステップＭＳ１）に続いて、割込みを許可する（ステップＭＳ２）。割込み許可中は、遊技制御基板１００においてタイマ割込み処理の実行が可能となる。タイマ割込み処理については図３９を参照して後に詳述する。普通図柄判定および特別図柄判定に用いる各種乱数を更新する乱数更新処理（ステップＭＳ３）)を実行する。この乱数更新処理では各種乱数を１加算して更新する。各種乱数は上限値に達すると「１」に戻って再

び加算される。なお、各種乱数の周期初期値は「１」以外でもよいし、ランダムに変更されてもよい。

【０２９５】

乱数更新処理（ステップＭＳ３）に続いて、割込みを禁止し（ステップＭＳ４）、差数カウンタの値を監視して打ち止め制御を行うか否かを判定する差数カウンタ監視処理（ステップＭＳ５）を実行する。差数カウンタ監視処理では、図９を参照して説明した処理が実行される。

【０２９６】

差数カウンタ監視処理（ステップＭＳ５）に続いて、打ち止め制御に関するコマンド又はエラー制御に関するコマンドをセットする（ステップＭＳ６）。打ち止め制御に関するコマンドには、作動予告表示の表示開始タイミングであることを示すコマンド、作動予告表示の非表示開始タイミングであることを示すコマンド、到達表示の表示開始タイミングであることを示すコマンド、及び打ち止め表示の表示開始タイミングであることを示すコマンドが含まれる。エラー制御に関するコマンドには、各種エラーが発生したことを示すコマンド、及び各種エラーが解除したことを示すコマンドが含まれる。

【０２９７】

ステップＭＳ６に続いて、電圧降下を所定期間継続検知したか否かを判定する（ステップＭＳ７）。電圧降下を所定期間継続検知していない場合には（ステップＭＳ７：ＮＯ）、ステップＭＳ２に処理を移す。電圧降下を所定期間継続検知している場合には（ステップＭＳ７：ＹＥＳ）、払出制御基板１２０に対して電源遮断の処理を開始したことを通知するための電源遮断コマンドを送信する（ステップＭＳ８）。

【０２９８】

ステップＭＳ８に続いて、払出制御基板１２０から遊技球の残り払出数を示す残り払出数コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＭＳ９）。残り払出数コマンドを受信していない場合には（ステップＭＳ９：ＮＯ）、残り払出数コマンドの受信を待機するための待機時間が経過したか否かを判定する（ステップＭＳ１０）。待機時間が経過していない場合には（ステップＭＳ１０：ＮＯ）、ステップＭＳ９に処理を移す。一方、待機時間が経過している場合には（ステップＭＳ１０：ＹＥＳ）、払出制御基板１２０と正常な通信ができないものとしてステップＭＳ１１に処理を移す。

【０２９９】

残り払出数コマンドを受信した場合（ステップＭＳ９：ＹＥＳ）、又はステップＭＳ１０でＮＯと判定した場合、メインＲＡＭ１００ｃに設定されている払出カウンタに残り払出数をセーブする（ステップＭＳ１１）。具体的には、残り払出数コマンドを受信している場合には残り払出数コマンドにより特定される残り払出数をセーブし、残り払出数コマンドを受信していない場合には０をセーブする。電源復旧後には、残り払出数に応じた払出を指示するコマンドが遊技制御基板１００から払出制御基板１２０に送信される。

【０３００】

ステップＭＳ１１に続いて、表示器４及び各種入賞口に係るソレノイド等の動作を停止する（ステップＭＳ１２）。そして、メインＲＡＭ１００ｃのチェックサム（異常判定データ）を算出して遊技用ＲＷＭ領域に保存し（ステップＭＳ１３）、メインＲＡＭ１００ｃの遊技用ＲＷＭ領域にバックアップデータが保存されていることを示すバックアップフラグを保存する（ステップＭＳ１４）。その後、ステップＭＳ１５においてＲＷＭアクセスを禁止し、以降は電源供給が完全に断たれるまで待機する。本実施形態では、ステップＭＳ１３において差数カウンタの値をバックアップデータとして遊技用ＲＷＭ領域に保存しない。このため、電源復旧後には差数カウンタの値が初期値（本実施形態では０）にクリアされることになる。なお、ステップＭＳ１３において差数カウンタの値をバックアップデータとして遊技用ＲＷＭ領域に保存し、電源復旧前後で差数カウンタの値を維持してもよい。

【０３０１】

［遊技制御基板１００によるタイマ割込み処理］

次に、図３９を参照しつつ、遊技制御基板１００において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図３９は、遊技制御基板１００において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御基板１００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、一定時間（例えば４ミリ秒）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように設定されている。タイマ割込みが発生すると、遊技制御基板１００は、図３９に例示されている一連の処理を実行する。なお、図３９～図４９に示す処理は、メインＲＯＭ１００ｂに記憶されているプログラムに基づいてメインＣＰＵ１００ａが発行する命令に従って行われる。

【０３０２】

まず、遊技制御基板１００のメインＣＰＵ１００ａは、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数をソフトウェアにより更新するための乱数更新処理を実行する（ステップＳ１Ａ）。

【０３０３】

例えば、各乱数は、このステップＳ１Ａの処理が行われる毎に「１」加算される。なお、このステップＳ１Ａの処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「１」に戻されて更新される。なお、大当たり乱数をソフトウェアにより更新したり、乱数回路１０４を用いて生成した値とソフトウェアにより生成した値との演算によって各乱数を生成したりするように予め設定されていてもよい。

【０３０４】

ステップＳ１Ａの処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、第１始動口１１に遊技球が入賞したことを検出するための第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口１２に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口検出スイッチ４７ａ等の各スイッチから入力される検知信号の状態を判定するスイッチ処理を実行する（ステップＳ２Ａ）。このスイッチ処理については、図４０に基づいて後に詳述する。

【０３０５】

ステップＳ２Ａの処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、特別図柄判定を実行し、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示させる処理等を含む特別図柄処理を実行する（ステップＳ３Ａ）。特別図柄処理では、大当たりであるか否か、大当たり種別、小当たり種別、ハズレ種別、特別図柄の変動パターン等が決定される。この特別図柄処理については、図４４に基づいて後に詳述する。

【０３０６】

ステップＳ３Ａの処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器４５に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む普通図柄処理を実行する（ステップＳ４Ａ）。この普通図柄処理については、図４５に基づいて後に詳述する。

【０３０７】

ステップＳ４Ａの処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ３Ａの処理で小当たりであると判定した場合に、小入賞口開閉ソレノイド５１ｃを制御して小入賞口１９を開放する小入賞口開放制御処理を実行する（ステップＳ５Ａ）。小入賞口開放制御処理は、小当たり遊技を制御する処理であり、小当たり遊技を実行すると判定されたことを示す特別図柄（小当たり図柄）が停止表示された場合に行われる。この小入賞口開放制御処理については、図４８に基づいて後に詳述する。

【０３０８】

ステップＳ５Ａの処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ３Ａの処理で大当たりであると判定した場合に、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂを制御して大入賞口１３を開放する大入賞口開放制御処理を実行する（ステップＳ６Ａ）。この大入賞口開放制御処理については、図４９に基づいて後に詳述する。

【０３０９】

ステップＳ６Ａの処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する（ステップＳ７Ａ）。ステップＳ７Ａに続いて、メインＣＰＵ１００ａは、遊技球計数処理を実行する（ステップＳ８Ａ）。具体的には、低確非時短状態中における各種入賞口（具体的には、一般入賞口、大入賞口、小入賞口、始動口）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数であるベース算出用賞球カウンタでの計測、低確非時短状態中にアウト球検出スイッチ３９ａで検出された遊技球数であるベース算出用アウトカウンタでの計測、遊技状態に関わらずアウト球検出スイッチ３９ａで検出された遊技球数である総アウトカウンタでの計測を行う。

【０３１０】

なお、総アウトカウンタの値、ベース算出用アウトカウンタの値、及びベース算出用賞球カウンタの値は設定値とは無関係な遊技情報であり、設定値を変更しても影響を受けない。これにより、設定値の影響を排除して性能表示（ベース値表示）を行うことが可能である。

【０３１１】

ステップＳ８Ａの処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、性能情報算出・設定処理を実行する（ステップＳ９Ａ）。具体的には、総アウトによって区切られる現在の区間におけるベース値ｂＬを算出し記憶する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、ベース値ｂＬ及びベース値ｂ１～ｂ３を性能表示器１１３に表示させる。

【０３１２】

ステップＳ９Ａの処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ７Ａ以前の処理ステップにおいてメインＲＡＭ１００ｃにセット（格納）された各種コマンドや特別図柄の変動表示に伴う演出の内容を決定するために必要な情報を演出制御基板１３０に送信する送信処理を実行する（ステップＳ１０Ａ）。

【０３１３】

［遊技制御基板１００によるスイッチ処理］

図４０は、図３９のステップＳ２Ａにおけるスイッチ処理の詳細フローチャートである。ステップＳ１Ａの処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検知信号の入力の有無を監視して、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検知信号が入力された時点の特別図柄判定用の乱数（大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得する処理等を含む第１始動口スイッチ処理を実行する（ステップＳ２１）。この第１始動口スイッチ処理については、図４１に基づいて後に詳述する。

【０３１４】

次に、メインＣＰＵ１００ａは、第２始動口検出スイッチ４７ａからの検知信号の入力の有無を監視して、第２始動口検出スイッチ４７ａからの検知信号が入力された時点の特別図柄判定用の乱数を取得する処理等を含む第２始動口スイッチ処理を実行する（ステップＳ２２）。この第２始動口スイッチ処理については、図４２に基づいて後に詳述する。

次に、メインＣＰＵ１００ａは、ゲート検出スイッチ４４ａからの検知信号の入力の有無を監視して、ゲート検出スイッチ４４ａからの検知信号が入力された時点の普通図柄判定用の乱数を取得する処理等を含むゲートスイッチ処理を実行する（ステップＳ２３）。このゲートスイッチ処理については、図４３に基づいて後に詳述する。

【０３１５】

［遊技制御基板１００による第１始動口スイッチ処理］

図４１は、図４０のステップＳ２Ａ６における第１始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図４１に例示されるように、メインＣＰＵ１００ａは、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検知信号が入力されたか否かに基づいて、第１始動口検出スイッチ４５ａが「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ２１０１）。例えば、第１始動口検出スイッチ４５ａが「ＯＮ」になったことを示すＯＮ信号が入力された場合に、第１始動口検出スイッチ４５ａが「ＯＮ」になった（すなわち、遊技価値の獲得条件が成立した）と判定される。

【０３１６】
メインＣＰＵ１００ａは、第１始動口検出スイッチ４５ａが「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ２１０１：ＹＥＳ）、第１特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得する（ステップＳ２１０２～２１０５）。
【０３１７】
次に、メインＣＰＵ１００ａは、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｕ１が、メインＲＯＭ１００ｂに記憶されている第１特別図柄判定の最大保留数Ｕｍａｘ１（例えば「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ２１０６）。
【０３１８】
メインＣＰＵ１００ａは、保留数Ｕ１が最大保留数Ｕｍａｘ１未満であると判定した場合（ステップＳ２１０６：ＹＥＳ）、保留数Ｕ１の値を「１」加算した値に更新する（ステップＳ２１０７）。
【０３１９】
ステップＳ２１０７の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、時短遊技フラグがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ２１０８）。メインＣＰＵ１００ａは、時短遊技フラグがＯＮでないと判定した場合（ステップＳ２１０８：ＮＯ）、事前判定処理を実行する（ステップＳ２１０９）。具体的には、メインＣＰＵ１００ａは、後述する大当たり判定処理（図４６参照）や変動パターン決定処理（図４７参照）に先立って、ステップＳ２１０２～２１０５の処理によって取得された取得情報に基づいて、大当たりと判定されるか否か及び変動パターンがどの種別に決定されることになるか等を事前判定する。
【０３２０】
メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ２１０９の処理に続いて、ステップＳ２１０９の事前判定処理によって得られた事前判定情報と、ステップＳ２１０２～２１０５の処理で取得した各種乱数とをメインＲＡＭ１００ｃにおける保留記憶領域に格納する（ステップＳ２１１０）。
【０３２１】
メインＣＰＵ１００ａは、時短遊技フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳ２１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０２～２１０５の処理で取得した各種乱数をメインＲＡＭ１００ｃにおける保留記憶領域に格納する（ステップＳ２１１１）。
【０３２２】
メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ２１１０又はステップＳ２１１１の処理を実行した場合、第１特別図柄判定に係る保留コマンドをメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ２１１２）。この保留コマンドは、第１特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであって、ステップＳ２１０９の処理で得られた事前判定情報を含むものである。保留コマンドは、ステップＳ１０Ａの送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。
【０３２３】
ステップＳ２１１２の処理を実行した場合、第１始動口検出スイッチ４５ａが「ＯＮ」になっていない（すなわち、遊技価値の獲得条件が成立していない）と判定した場合（ステップＳ２１０１：ＮＯ）、又は、保留数Ｕ１が最大保留数Ｕｍａｘ１未満でないと判定した場合（ステップＳ２１０６：ＮＯ）、メインＣＰＵ１００ａは図４１に示す処理を終了する。
【０３２４】
［遊技制御基板１００による第２始動口スイッチ処理］
図４２は、図４０のステップＳ２Ａ７における第２始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図４２に例示されるように、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ２１の第１始動口スイッチ処理に続いて、第２始動口検出スイッチ４７ａからの検知信号が入力されたか否かに基づいて、第２始動口検出スイッチ４７ａが「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ２２０１）。例えば、第２始動口検出スイッチ４７ａが「ＯＮ」にな

ったことを示すＯＮ信号が入力された場合に、第２始動口検出スイッチ４７ａが「ＯＮ」になった（すなわち、遊技価値の獲得条件が成立した）と判定される。

【０３２５】

メインＣＰＵ１００ａは、第２始動口検出スイッチ４７ａが「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ２２０１：ＹＥＳ）、第２特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得する（ステップＳ２２０２～２２０５）。

【０３２６】

次に、メインＣＰＵ１００ａは、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている第２特別図柄判定の保留数Ｕ２が、メインＲＯＭ１００ｂに記憶されている第２特別図柄判定の最大保留数Ｕｍａｘ２（例えば「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ２２０６）。

【０３２７】

メインＣＰＵ１００ａは、保留数Ｕ２が最大保留数Ｕｍａｘ２未満であると判定した場合（ステップＳ２２０６：ＹＥＳ）、保留数Ｕ２の値を「１」加算した値に更新する（ステップＳ２２０７）。

【０３２８】

ステップＳ２２０７の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、時短遊技フラグがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ２２０８）。メインＣＰＵ１００ａは、時短遊技フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳ２２０８：ＹＥＳ）、事前判定処理を実行する（ステップＳ２２０９）。具体的には、メインＣＰＵ１００ａは、大当たり判定処理（図４６参照）や変動パターン決定処理（図４７参照）に先立って、ステップＳ２２０２～２２０５の処理によって取得された取得情報に基づいて、大当たりと判定されるか否か及び変動パターンがどの種別に決定されることになるか等を事前判定する。

【０３２９】

メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ２２０９の処理に続いて、ステップＳ２２０９の事前判定処理によって得られた事前判定情報と、ステップＳ２２０２～２２０５の処理で取得した各種乱数とをメインＲＡＭ１００ｃにおける保留記憶領域に格納する（ステップＳ２２１０）。

【０３３０】

メインＣＰＵ１００ａは、時短遊技フラグがＯＮでないと判定した場合（ステップＳ２２０８：ＮＯ）、ステップＳ２２０２～２２０５の処理で取得した各種乱数をメインＲＡＭ１００ｃにおける保留記憶領域に格納する（ステップＳ２２１１）。

【０３３１】

メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ２２１０又はステップＳ２２１１の処理を実行した場合、第２特別図柄判定に係る保留コマンドをメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ２２１２）。この保留コマンドは、第２特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであって、ステップＳ２２０９の処理で得られた事前判定情報を含むものである。保留コマンドは、ステップＳ１０Ａの送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。

【０３３２】

ステップＳ２２１２の処理を実行した場合、第２始動口検出スイッチ４５ａが「ＯＮ」になっていない（すなわち、遊技価値の獲得条件が成立していない）と判定した場合（ステップＳ２２０１：ＮＯ）、又は、保留数Ｕ２が最大保留数Ｕｍａｘ２未満でないと判定した場合（ステップＳ２２０６：ＮＯ）、メインＣＰＵ１００ａは図４２に示す処理を終了する。

【０３３３】

［遊技制御基板１００によるゲートスイッチ処理］

図４３は、図４０のステップＳ２３におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャートである。図４３に例示されるように、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ２２の第２始動口スイッチ処理に続いて、ゲート検出スイッチ４４ａからの検知信号が入力されたか否

かに基づいて、ゲート検出スイッチ４４ａが「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ２３０１）。

【０３３４】

メインＣＰＵ１００ａは、ゲート検出スイッチ４４ａが「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、普通図柄判定に使用する乱数を取得する（ステップＳ２３０２）。

【０３３５】

次に、メインＣＰＵ１００ａは、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている普通図柄判定の保留数Ｇが、メインＲＯＭ１００ｂに記憶されている普通図柄判定の最大保留数Ｇｍａｘ（例えば「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ２３０３）。

【０３３６】

メインＣＰＵ１００ａは、保留数Ｇが最大保留数Ｇｍａｘ未満であると判定した場合（ステップＳ２３０３：ＹＥＳ）、保留数Ｇの値を「１」加算した値に更新する（ステップＳ２３０４）。

【０３３７】

ステップＳ２３０４の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ２３０２の処理で取得した乱数をメインＲＡＭ１００ｃにおける普通図柄判定の保留記憶領域に格納する（ステップＳ２３０５）。

【０３３８】

ステップＳ２３０５の処理を実行した場合、ゲート検出スイッチ４４ａが「ＯＮ」になっていないと判定した場合（ステップＳ２３０１：ＮＯ）、又は、保留数Ｇが最大保留数Ｇｍａｘ未満でないと判定した場合（ステップＳ２３０３：ＮＯ）、メインＣＰＵ１００ａは図４３に示す処理を終了する。

【０３３９】

［遊技制御基板１００による特別図柄処理］

次に、図４４を参照しつつ、遊技制御基板１００によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図４４は、図３９のステップＳ３Ａにおける特別図柄処理の詳細フローチャートである。

【０３４０】

図４４に例示されるように、メインＣＰＵ１００ａは、大当たり遊技中または小当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップＳ３０１）。メインＣＰＵ１００ａは、例えば、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かに基づいて、大当たり遊技中であるか否かを判定する。この大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技の開始時に「ＯＮ」に設定され、大当たり遊技の終了時に「ＯＦＦ」に設定される。また、メインＣＰＵ１００ａは、例えば、小当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かに基づいて、小当たり遊技中であるか否かを判定する。この小当たり遊技フラグは、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている小当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、小当たり遊技の開始時に「ＯＮ」に設定され、小当たり遊技の終了時に「ＯＦＦ」に設定される。ここで、大当たり遊技中または小当たり遊技中であると判定された場合（ステップＳ３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４Ａの普通図柄処理に処理が進められる。

【０３４１】

メインＣＰＵ１００ａは、大当たり遊技中ではないと判定した場合（ステップＳ３０１：ＮＯ）、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップＳ３０２）。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップＳ３０２：ＮＯ）、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている第２特別図柄判定の保留数Ｕ２が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ３０３）。ここで、保留数Ｕ２が「１」以上であると判定した場合（ステップＳ３０３：ＹＥＳ）、保留数Ｕ２を「１」減算した値に更新する（ステップＳ３０４）。

【０３４２】

メインＣＰＵ１００ａは、保留数Ｕ２が「１」以上ではないと判定した場合（ステップＳ３０３：ＮＯ）、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｕ１が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ３０５）。ここで、保留数Ｕ１が「１」以上ではないと判定された場合（ステップＳ３０５：ＮＯ）、ステップＳ４の普通図柄処理に処理が進められる。

【０３４３】

メインＣＰＵ１００ａは、保留数Ｕ１が「１」以上であると判定した場合（ステップＳ３０５：ＹＥＳ）、保留数Ｕ１を「１」減算した値に更新する（ステップＳ３０６）。

【０３４４】

ステップＳ３０４の処理又はステップＳ３０６の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、メインＲＡＭ１００ｃの保留記憶領域に対するシフト処理を実行する（ステップＳ３０８）。具体的には、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ３０４の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第２特別図柄判定用の保留記憶領域に記憶されている最先の取得情報を判定用記憶領域にシフトさせると共に、残りの取得情報を１エントリずつ上位にシフトさせる。判定用記憶領域は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。また、ステップＳ３０６の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第１特別図柄判定用の保留記憶領域に記憶されている最先の取得情報を判定用記憶領域にシフトさせると共に、残りの取得情報を１エントリずつ上位にシフトさせる。

【０３４５】

ステップＳ３０８の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、判定用記憶領域に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行する（ステップＳ３０９）。この大当たり判定処理については、図４６に基づいて後に詳述する。

【０３４６】

ステップＳ３０９の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン決定処理を実行する（ステップＳ３１０）。この変動パターン決定処理については、図４７に基づいて後に詳述する。

【０３４７】

ステップＳ３１０の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ３０９の処理で決定した特別図柄の設定情報、この特別図柄の設定情報が第１特別図柄判定に係るものであるか或いは第２特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップＳ３１０の処理で決定した変動パターンの設定情報、遊技機１の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ３１１）。

【０３４８】

この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う演出の開始を指示するコマンドであって、ステップＳ１０Ａの送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。これにより、液晶画面５における装飾図柄５５の変動表示等が開始されることになる。

【０３４９】

ステップＳ３１１の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ３１１の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ３１２）。その際、判定用記憶領域に第１特別図柄判定に係る取得情報（乱数）が記憶された状態でステップＳ３０９～３１１の処理が行われた場合には、第１特別図柄表示器４１において特別図柄の変動表示を開始する。一方、第２特別図柄判定に係る取得情報（乱数）が記憶された状態でステップＳ３０９～３１１の処理が行われた場合には、第２特別図柄表示器４２において特別図柄の変動表示を開始する。

【０３５０】

次に、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ３１２における変動表示を開始してからの経過時間である変動時間の計測を開始する（ステップＳ３１３）。そして、メインＣＰＵ１００ａは、客待ち状態フラグをクリアする（ステップＳ３１４）。

【０３５１】
メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ３１４の処理を実行した場合、又は特別図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップＳ３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１３における変動時間の計測開始から、ステップＳ３１０の処理によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ３１５）。ここで、変動時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ３１５：ＮＯ）、ステップＳ４の普通図柄処理に処理が進められる。
【０３５２】
メインＣＰＵ１００ａは、変動時間が経過したと判定した場合（ステップＳ３１５：ＹＥＳ）、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄が停止表示されることを通知する図柄確定コマンドをメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ３１６）。この図柄確定コマンドは、ステップＳ９における送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。これにより、液晶画面５に変動表示されていた装飾図柄５５を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。
【０３５３】
ステップＳ３１６の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ３１２の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了させる（ステップＳ３１７）。具体的には、ステップＳ３０９の処理で決定した特別図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）を、変動表示させていた特別図柄表示器に停止表示させる。なお、この特別図柄の停止表示は、少なくとも所定の図柄確定時間（例えば１秒）が経過するまで継続される。
【０３５４】
このように、メインＣＰＵ１００ａは、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に特別図柄を変動表示させてから大当たり判定処理の判定結果を示す特別図柄を第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に停止表示させる。
【０３５５】
ステップＳ３１７の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、上記ステップＳ３１３の処理で計測を開始した変動時間をリセットし（ステップＳ３１８）、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させ、小当たりである場合に小当たり遊技を開始させるためのオープニングコマンドをセットする処理等を含む停止中処理を実行する（ステップＳ３１９）。このオープニングコマンドがステップＳ９Ａ（図３９参照）の送信処理によって演出制御基板１３０に送信されると、演出制御基板１３０のサブＣＰＵ１３０ａは、例えば、大当たり（又は小当たり）の種類に対応したオープニング演出を開始する。
【０３５６】
ステップＳ３０５でＮＯと判定された場合、客待ち状態であることを示す客待ち状態フラグがあるか否かを判定する（ステップＳ３２０）。客待ち状態フラグがない場合、客待ち状態フラグをセットする（ステップＳ３２１）。客待ち状態フラグがセットされるとステップＳ１０Ａの送信処理によって遊技制御基板１００から演出制御基板１３０に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。演出制御基板１３０は客待ち状態指定コマンドを受信したことに応じて客待ち状態であることを示す演出（例えば、音量操作可能であることを示す画像の表示）を開始する。
【０３５７】
［遊技制御基板１００による普通図柄判定処理］
図４５は、図３９のステップＳ４Ａにおける普通図柄処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ１００ａは、電動チューリップ１７の作動中か否かを判定する（ステップＳ４Ａ１）。電動チューリップ１７の作動中でなければ（ステップＳ４Ａ１：ＮＯ）、普通図柄の停止表示中（普通図柄の停止時間の開始から終了まで）か否かを判定する（ステップＳ４Ａ２）。普通図柄の停止表示中でなければ（ステップＳ４Ａ２：ＮＯ）、普通図柄の変動表示中か否かを判定する（ステップＳ４Ａ３）。普通図柄の変動表示中でなければ（ステップＳ４Ａ３：ＮＯ）、普通図柄乱数の記憶があるか否かを判定する（ステップ

Ｓ４Ａ４）。普通図柄乱数の記憶がなければ（ステップＳ４Ａ４：ＮＯ）、普通図柄判定処理を終了する。

【０３５８】

ステップＳ４Ａ４でＹＥＳの場合、遊技状態に応じて当落と普通図柄と変動時間とを決定し（ステップＳ４Ａ５）、普通図柄の変動表示を開始する（ステップＳ４Ａ６）。なお、これに伴い、演出制御基板１３０に対して普通図柄の変動開始を知らせるために普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【０３５９】

普通図柄の変動表示中であれば（ステップＳ４Ａ３：ＹＥＳ）、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し（ステップＳ４Ａ７）、経過していなければ処理を終える。一方、ステップＳ４Ａ７でＮＯの場合、普通図柄を、普通図柄判定の結果に応じた表示結果で停止させる（ステップＳ４Ａ８）。なお、これに伴い、演出制御基板１３０に対して普通図柄の変動停止を知らせるために普通図柄変動停止コマンドをセットする。そして、メインＣＰＵ１００ａは普通図柄の停止時間（例えば０．５秒）をセットする（ステップＳ４Ａ９）。

【０３６０】

普通図柄の停止表示中であれば（ステップＳ４Ａ２：ＹＥＳ）、普通図柄の停止時間が経過したか否か判定し（ステップＳ４Ａ１１）、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば（ステップＳ４Ａ１１：ＹＥＳ）、当たりか否かを判定し（ステップＳ４Ａ１２）、当たりでなければ本処理を終える（ステップＳ４Ａ１２：ＮＯ）。

【０３６１】

当たりであれば（ステップＳ４Ａ１２：ＹＥＳ）、電動チューリップ１７の開放パターンをセットし（ステップＳ４Ａ１３）、セットした開放パターンに従って、電動チューリップ１７を作動させる（ステップＳ４Ａ１４）。

【０３６２】

電動チューリップ１７の作動中であれば（ステップＳ４Ａ１：ＹＥＳ）、電動チューリップ１７の作動時間が経過したか否かを判定し（ステップＳ４Ａ１５）、経過していなければ処理を終える（ステップＳ４Ａ１５：ＮＯ）。一方、経過していれば（ステップＳ４Ａ１５：ＹＥＳ）、電動チューリップ１７の作動を終了させる（ステップＳ４Ａ１６）。

【０３６３】

［遊技制御基板１００による大当たり判定処理］

図４６は、図４４のステップＳ３０９における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ１００ａは、判定用記憶領域に記憶された大当たり乱数に基づいて大当たり判定を実行する（ステップＳ３０９１）。例えば、大当たり判定テーブルには、大当たり乱数と比較される判定値が大当たり、小当たり、又はハズレに予め割り当てられている。メインＣＰＵ１００ａは、図４１のステップＳ２１０２の処理（又は図４２のステップＳ２２０２の処理）で取得した大当たり乱数の値が、メインＲＡＭ１００ｃにセットされた大当たり判定テーブルに定められた判定値の何れと一致するかに基づいて、大当たりであるか否かを判定する。

【０３６４】

ステップＳ３０９１の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、大当たり判定の判定結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップＳ３０９２）。ここで、大当たりであると判定された場合（ステップＳ３０９２：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ１００ａは、メインＲＯＭ１００ｂに予め記憶されている図柄決定テーブルを参照して、ステップＳ３０９１の大当たり判定に使用された大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域に記憶されている図柄乱数に基づいて大当たり図柄の種類を決定し、その設定情報をメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ３０９３）。大当たり図柄の種類が決定されることによって、大当たりの種類が決定されることになる。具体的には、例えば、図柄乱数が第１特別図柄判定に係るものである場合には、メインＣＰＵ１００ａは、その図柄乱数が、第１始動口用図柄決定テーブル（不図示）に規定されているどの判定値と一致するかに基づいて、大当たり

図柄を決定する。また、図柄乱数が第２特別図柄判定に係るものである場合には、メインＣＰＵ１００ａは、その図柄乱数が、第２始動口用図柄決定テーブル（不図示）に規定されているどの判定値と一致するかに基づいて、大当たり図柄を決定する。

【０３６５】

一方、メインＣＰＵ１００ａは、大当たりではないと判定した場合（ステップＳ３０９２：ＮＯ）、メインＣＰＵ１００ａは、小当たりであるか否かを判定する（ステップＳ３０９４）。ここで、小当たりであると判定された場合（ステップＳ３０９４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ１００ａは、メインＲＯＭ１００ｂに予め記憶されている図柄決定テーブルを参照して、図柄乱数に基づいて小当たり図柄の種類を決定し、その設定情報をメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ３０９５）。

【０３６６】

一方、メインＣＰＵ１００ａは、小当たりではないと判定した場合（ステップＳ３０９４：ＮＯ）、ハズレ図柄の種類を決定し、その設定情報をメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ３０９７）。

【０３６７】

［遊技制御基板１００による変動パターン決定処理］

図４７は、図４４のステップＳ３１０における変動パターン決定処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ１００ａは、時短遊技フラグが「ＯＮ」であるか否かを判定する（ステップＳ３１０１）。

【０３６８】

メインＣＰＵ１００ａは、時短遊技フラグがＯＮである場合（ステップＳ３１０１：ＹＥＳ）、時短遊技フラグがＯＮであるときの変動パターンテーブルをメインＲＯＭ１００ｂから読み出してメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ３１０２）。そして、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ３１０２の処理でセットしたテーブルを参照して変動パターンを決定する（ステップＳ３１０３）。なお、変動パターンテーブルは、特別図柄の種類と、特別図柄の変動パターンと、変動パターン乱数と比較するための判定値と、（ハズレの場合はさらに特別図柄判定の保留数）が対応付けられたテーブルであり、遊技状態毎にメインＲＯＭ１００ｂに予め記憶されているテーブルである。

【０３６９】

メインＣＰＵ１００ａは、時短遊技フラグがＯＮでないと判定した場合（ステップＳ３１０１：ＮＯ）、時短遊技フラグがＯＦＦであるときの変動パターンテーブルをメインＲＯＭ１００ｂから読み出してメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ３１０４）。そして、メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ３１０４の処理でセットしたテーブルを参照して変動パターンを決定する（ステップＳ３１０３）。変動パターンの設定情報は、上述したステップＳ３０９１の大当たり判定処理によってメインＲＡＭ１００ｃにセットされた特別図柄の設定情報と共に変動開始コマンドに含められて、ステップＳ１０Ａの送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。以上でメインＣＰＵ１００ａは図４７に示す処理を終了する。

【０３７０】

［遊技制御基板１００による小入賞口開放制御処理］

以下、図４８を参照しつつ、遊技制御基板１００によって実行される小入賞口開放制御処理について説明する。この小入賞口制御処理は、メインＲＯＭ１００ｂに記憶されている小当たり時の図柄決定テーブルに基づいて選択した小当たり遊技を実行する処理である。ここで、図４８は、図３９のステップＳ５Ａにおける小入賞口開放制御処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ１００ａは、小当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定する（ステップＳ６４１）。ここで、小当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていないと判定された場合（ステップＳ６４１：ＮＯ）、ステップＳ７の大入賞口制御処理に処理が進められる。

【０３７１】

メインＣＰＵ１００ａは、大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていると判定した

場合（ステップＳ６４１：ＹＥＳ）、停止中処理によって小当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、小当たり遊技のオープニング期間中であるか否かを判定する（ステップＳ６４２）。ここで、オープニング期間中であると判定した場合（ステップＳ６４２：ＹＥＳ）、同じく経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６４３）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６４３：ＮＯ）、ステップＳ７の大入賞口制御処理に処理が進められる。

【０３７２】

メインＣＰＵ１００ａは、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６４３：ＹＥＳ）、小入賞口開閉ソレノイド５１ｃの動作パターン等を設定して、その設定情報をメインＲＡＭ１００ｃに格納する（ステップＳ６４４）。このステップＳ６４４の処理が実行されることによって、ラウンド終了後のエンディング時間等の小当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

【０３７３】

ステップＳ６４４の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている小入賞口１９への遊技球の入賞数Ｘをリセットする（ステップＳ６４５）。

【０３７４】

ステップＳ６４５の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、小入賞口の開放制御を開始する（ステップＳ６４６）。次に、メインＣＰＵ１００ａは、この開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する（ステップＳ６４７）。

【０３７５】

メインＣＰＵ１００ａは、小当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合（ステップＳ６４２：ＮＯ）、例えばメインＲＡＭ１００ｃに記憶されている現在の状態が小当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、エンディング期間中であるか否かを判定する（ステップＳ６４８）。ここで、エンディング期間中であると判定された場合（ステップＳ６４８：ＹＥＳ）、後述するステップＳ６５９に処理が進められる。

【０３７６】

メインＣＰＵ１００ａは、小当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合（ステップＳ６４８：ＮＯ）、小入賞口スイッチが「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ６４９）。具体的には、小入賞口スイッチ１１６ａからの検知信号の有無に基づいて、小入賞口スイッチ１１６ａが「ＯＮ」になったか否かを判定する。

【０３７７】

ここで、メインＣＰＵ１００ａは、小入賞口スイッチ１１６ａが「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ６４９：ＹＥＳ）、小入賞口１９に１個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数Ｘを「１」加算した値に更新する（ステップＳ６５０）。

【０３７８】

ステップＳ６５０の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、Ｖ入賞口スイッチ１１６ｂが「ＯＮ」になったか否かを判定する。Ｖ入賞口スイッチ１１６ｂが「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ６５１：ＹＥＳ）、Ｖ入賞コマンドをセットし（ステップＳ６５２）、大当たり遊技フラグを「ＯＮ」にする（ステップＳ６５３）。

【０３７９】

メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ６５３の処理を実行した場合、ステップＳ６４７の処理を実行した場合、又は小入賞口スイッチ１１６ａが「ＯＮ」ではないと判定した場合（ステップＳ６４９：ＮＯ）、小入賞口１９の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６５４）。具体的には、上記ステップＳ６４７の処理によって計測が開始された開放時間が、メインＲＯＭ１００ｂに記憶されている規定開放時間に達したか否かを判定する。

【０３８０】
メインＣＰＵ１００ａは、規定開放時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ６５４：ＮＯ）、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている今回のラウンド遊技における遊技球の入賞数Ｘが、メインＲＯＭ１００ｂに記憶されている大入賞口１３の閉塞タイミングを規定する遊技球数Ｘｍａｘ（例えば「９」）と一致するか否かを判定する（ステップＳ６５５）。ここで、入賞数Ｘが遊技球数Ｘｍａｘと一致しないと判定された場合（ステップＳ６５５：ＮＯ）、ステップＳ７の大入賞口制御処理に処理が進められる。
【０３８１】
一方、メインＣＰＵ１００ａは、入賞数Ｘが遊技球数Ｘｍａｘと一致すると判定した場合（ステップＳ６５５：ＹＥＳ）、小入賞口開閉ソレノイド５１ｃにステップＳ６４６の処理で開始した小入賞口１９の開放制御を終了させる（ステップＳ６５６）。
【０３８２】
ステップＳ６５６の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、エンディング時間の計測を開始し（ステップＳ６５７）、エンディングコマンドをメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ６５８）。このエンディングコマンドは、小当たり遊技のラウンド遊技が終了したことを通知するコマンドであり、ステップＳ９の送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。
【０３８３】
メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ６５８の処理を実行した場合、エンディング時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６５９）。エンディング時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６５９：ＮＯ）、ステップＳ７の大入賞口制御処理に処理が進められる。
【０３８４】
メインＣＰＵ１００ａは、エンディング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６５９：ＹＥＳ）、小当たり遊技を終了させるために、小当たり遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ６６０）。
【０３８５】
［遊技制御基板１００による大入賞口開放制御処理］
以下、図４９を参照しつつ、遊技制御基板１００によって実行される大入賞口開放制御処理について説明する。この大入賞口制御処理は、メインＲＯＭ１００ｂに記憶されている大当たり時の図柄決定テーブルに基づいて選択した大当たり遊技を実行する処理である。ここで、図４９は、図３９のステップＳ６Ａにおける大入賞口開放制御処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ５Ａの小入賞口開放制御処理に続いて、大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定する（ステップＳ６０１）。ここで、大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていないと判定された場合（ステップＳ６０１：ＮＯ）、ステップＳ８の賞球処理に処理が進められる。
【０３８６】
メインＣＰＵ１００ａは、大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていると判定した場合（ステップＳ６０１：ＹＥＳ）、停止中処理によって大当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、大当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する（ステップＳ６０２）。ここで、オープニング中であると判定した場合（ステップＳ６０２：ＹＥＳ）、同じく経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６０３）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６０３：ＮＯ）、ステップＳ８の賞球処理に処理が進められる。
【０３８７】
メインＣＰＵ１００ａは、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６０３：ＹＥＳ）、大当たり遊技のラウンド数Ｒｍａｘ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂの動作パターン等を設定して、その設定情報をメインＲＡＭ１００ｃに格納する（ステップ

ＳＴＥＰＳ６０４）。このステップＳ６０４の処理が実行されることによって、ラウンドと次のラウンドとの間のインターバル時間、最終ラウンド終了後のエンディング時間等の大当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

【０３８８】

ステップＳ６０４の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている大入賞口１３への遊技球の入賞数Ｙをリセットし（ステップＳ６０５）、同じくメインＲＡＭ１００ｃに記憶されている大当たり中のラウンド数Ｒを「１」加算した値に更新する（ステップＳ６０６）。このラウンド数Ｒは、大当たり開始前は「０」に設定されており、ステップＳ６０６の処理が行われる毎に「１」加算される。

【０３８９】

ステップＳ６０６の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、大入賞口の開放制御を開始する（ステップＳ６０７）。次に、メインＣＰＵ１００ａは、この開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する（ステップＳ６０８）。そして、大入賞口１３を開放するラウンド遊技が開始されたことを通知するラウンド開始コマンドをメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ６０９）。

【０３９０】

メインＣＰＵ１００ａは、大当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合（ステップＳ６０２：ＮＯ）、例えばメインＲＡＭ１００ｃに記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、最終ラウンド終了直後のエンディング中であるか否かを判定する（ステップＳ６１１）。ここで、エンディング中であると判定された場合（ステップＳ６１１：ＹＥＳ）、後述するステップＳ６２５に処理が進められる。

【０３９１】

メインＣＰＵ１００ａは、大当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合（ステップＳ６１１：ＮＯ）、例えばメインＲＡＭ１００ｃに記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、インターバル中（ラウンドと次のラウンドとの間）であるか否かを判定する（ステップＳ６１２）。ここで、インターバル中であると判定した場合（ステップＳ６１２：ＹＥＳ）、前回のラウンド遊技終了時に大入賞口１３が閉塞してから、ステップＳ６０４の処理によって設定されたインターバル時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６１３）。ここで、インターバル時間が経過したと判定された場合（ステップＳ６１３：ＹＥＳ）、次のラウンド遊技を開始するタイミングになっているため、上記ステップＳ６０５に処理が進められる。逆に、インターバル時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６１３：ＮＯ）、ステップＳ８の賞球処理に処理が進められる。

【０３９２】

一方、メインＣＰＵ１００ａは、インターバル中ではないと判定した場合（ステップＳ６１２：ＮＯ）、ラウンド遊技中であると判断して、大入賞口スイッチが「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ６１４）。具体的には、大入賞口検出スイッチ５０ａからの検知信号の有無に基づいて、大入賞口検出スイッチ５０ａが「ＯＮ」になったか否かを判定する。

【０３９３】

ここで、メインＣＰＵ１００ａは、大入賞口検出スイッチ５０ａが「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ６１４：ＹＥＳ）、大入賞口１３に１個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数Ｙを「１」加算した値に更新する（ステップＳ６１５）。

【０３９４】

メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ６１５の処理を実行した場合、ステップＳ６０９の処理を実行した場合、又は大入賞口検出スイッチ５０ａが「ＯＮ」ではないと判定した場合（ステップＳ６１４：ＮＯ）、大入賞口１３の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６１６）。具体的には、上記ステップＳ６０８の処理によって計測が開始された開放時間が、メインＲＯＭ１００ｂに記憶されている規定開放時間

に達したか否かを判定する。
【０３９５】
メインＣＰＵ１００ａは、規定開放時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ６１６：ＮＯ）、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている今回のラウンド遊技における遊技球の入賞数Ｙが、メインＲＯＭ１００ｂに記憶されている大入賞口１３の閉塞タイミングを規定する遊技球数Ｙｍａｘ（例えば「９」）と一致するか否かを判定する（ステップＳ６１７）。ここで、入賞数Ｙが遊技球数Ｙｍａｘと一致しないと判定された場合（ステップＳ６１７：ＮＯ）、ステップＳ８の賞球処理に処理が進められる。
【０３９６】
一方、メインＣＰＵ１００ａは、入賞数Ｙが遊技球数Ｙｍａｘと一致すると判定した場合（ステップＳ６１７：ＹＥＳ）、又は規定開放時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６１６：ＹＥＳ）、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂにステップＳ６０７の処理で開始した大入賞口１３の開放制御を終了させる（ステップＳ６１８）。
【０３９７】
ステップＳ６１８の処理に続いて、メインＣＰＵ１００ａは、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されている大当たり遊技の現在のラウンド数Ｒが、上記ステップＳ６０４の処理によって設定されたラウンド数Ｒｍａｘと一致するか否かを判定する（ステップＳ６１９）。ここで、ラウンド数Ｒがラウンド数Ｒｍａｘと一致しないと判定した場合（ステップＳ６１９：ＮＯ）、次のラウンド遊技の開始タイミングを制御するために、大入賞口１３が閉塞されてからの経過時間であるインターバル時間の計測を開始する（ステップＳ６２０）。このステップＳ６２０の処理によって計測が開始されたインターバル時間は、上記ステップＳ６１３の処理に使用される。
【０３９８】
一方、メインＣＰＵ１００ａは、ラウンド数Ｒがラウンド数Ｒｍａｘと一致すると判定した場合（ステップＳ６１９：ＹＥＳ）、エンディング時間の計測を開始し（ステップＳ６２２）、メインＲＡＭ１００ｃに記憶されているラウンド数Ｒをリセットし（ステップＳ６２３）、エンディングコマンドをメインＲＡＭ１００ｃにセットする（ステップＳ６２４）。このエンディングコマンドは、最後のラウンド遊技が終了したことを通知するコマンドであり、ステップＳ８の送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。なお、このエンディングコマンドは、大当たり遊技終了後の遊技状態に関する情報（遊技情報）を含む。
【０３９９】
メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ６２４の処理を実行した場合、又はエンディング中であると判定した場合（ステップＳ６１１：ＹＥＳ）、設定エンディング時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６２５）。具体的には、上記ステップＳ６２２の処理によって計測を開始したエンディング時間が、上記ステップＳ６０４の処理によって設定された設定エンディング時間に達したか否かを判定する。ここで、エンディング時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６２５：ＮＯ）、ステップＳ８の賞球処理に処理が進められる。
【０４００】
メインＣＰＵ１００ａは、設定エンディング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６２５：ＹＥＳ）、特別図柄の種類に応じて時短回数と遊技状態指定コマンドとをセットする（ステップＳ６２６）。
【０４０１】
メインＣＰＵ１００ａは、ステップＳ６２６の処理の後、大当たり遊技を終了させるために、大当たり遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ６２７）。
【０４０２】
［演出制御基板１３０によるタイマ割込み処理］
以下、図５０を参照しつつ、演出制御基板１３０において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図５０は、演出制御基板１３０において実行されるタイマ割

込み処理の一例を示すフローチャートである。以下では、図５０～図４１に示す処理を演出制御基板１３０が行うものとして説明するが、これらの処理の一部または全部は、演出制御基板１３０、画像音響制御基板１４０、およびランプ制御基板１５０の何れにおいて実行されてもよい。

【０４０３】

演出制御基板１３０におけるサブＣＰＵ１３０ａは、遊技制御基板１００で行われるタイマ割込み処理と同様に、図５０に例示される一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図５０～図４１に示す処理は、サブＲＯＭ１３０ｂに記憶されているプログラムに基づいてサブＣＰＵ１３０ａが発行する命令に従って行われる。

【０４０４】

サブＣＰＵ１３０ａは、まず、遊技制御基板１００からのコマンドに応じた処理を行うコマンド受信処理を実行した後（ステップＳ１０）、送信処理を実行する（ステップＳ３０）。コマンド受信処理では、遊技制御基板１００及びランプ制御基板１５０から各種コマンドを受信したことに応じた処理が行われる。具体的には、サブＣＰＵ１３０ａは、例えば、遊技制御基板１００から遊技情報としてのコマンドを受信し、受信したコマンドに応じた演出内容を設定する。例えば、サブＣＰＵ１３０ａは、特別図柄の変動パターンに対応した変動演出パターンを決定し、決定した変動演出パターンにおいて実行可能な予告演出の実行の有無および内容を決定する。そして、サブＣＰＵ１３０ａは、例えば、決定した演出の実行を指示するコマンドを生成し、画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０に送信する。これにより、演出制御基板１３０において決定された内容の演出が、画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０で実行されることになる。コマンド受信処理については、図５１に基づいて後に詳述する。

【０４０５】

ステップＳ３０の処理に続いて、サブＣＰＵ１３０ａは、データ転送処理を行う（ステップＳ５０）。サブＣＰＵ１３０ａは、例えば、各演出の開始に伴って枠用照明装置１０等を発光制御させたり演出役物７等を制御（例えば動作）させたりするために、画像音響制御基板１４０から送信されたデータをランプ制御基板１５０に転送する。このデータ転送処理が行われることによって、例えば、液晶画面５に表示された演出画像やスピーカ２４によって出力された演出音と連動して盤用照明装置７４と枠用照明装置１０とを発光させる発光制御が行われたり、演出役物７が動作されたりする。以上でサブＣＰＵ１３０ａは、図５０に示す処理を終了する。

【０４０６】

［演出制御基板１３０によるコマンド受信処理］

図５１は、図５０のステップＳ１０におけるコマンド受信処理の詳細フローチャートである。図５１に例示されるように、サブＣＰＵ１３０ａは、まず、遊技制御基板１００又はランプ制御基板から送信されたコマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ１１）。ここで、コマンドを受信していないと判定された場合（ステップＳ１１：ＮＯ）、ステップＳ３０に処理が進められる。

【０４０７】

サブＣＰＵ１３０ａは、コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ１１：ＹＥＳ）、そのコマンドがステップＭＳ６（図３８）の処理に応じて遊技制御基板１００から送信された打ち止め制御に関するコマンド又はエラー制御に関するコマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１２）。ここで、受信したコマンドが打ち止め制御に関するコマンド又はエラー制御に関するコマンドではないと判定された場合（ステップＳ１２：ＮＯ）、後述するステップＳ１４に処理が進められる。

【０４０８】

サブＣＰＵ１３０ａは、受信したコマンドが打ち止め制御に関するコマンド又はエラー制御に関するコマンドであると判定した場合（ステップＳ１２：ＹＥＳ）、所定の報知を実行する（ステップＳ１３）。具体的には、作動予告表示の表示開始タイミングであることを示すコマンドである場合には作動予告表示を液晶画面５に表示すると共に、作動予告

表示に係る音声をスピーカ２４から出力する。また、到達表示の表示開始タイミングであることを示すコマンドである場合には到達表示を液晶画面５に表示すると共に、到達表示に係る音声をスピーカ２４から出力する。また、打ち止め表示の表示開始タイミングであることを示すコマンドである場合には打ち止め表示を液晶画面５に表示すると共に、打ち止め表示に係る音声をスピーカ２４から出力する。また、各種エラーが発生したことを示すコマンドである場合には、各種エラー表示を液晶画面５に表示する。なお、作動予告表示の非表示開始タイミングであることを示すコマンドである場合には作動予告表示を非表示にする。また、各種エラーが解除したことを示すコマンドである場合には各種エラー表示を非表示にする。

【０４０９】

サブＣＰＵ１３０ａは、受信したコマンドが打ち止め制御に関するコマンド又はエラー制御に関するコマンドではないと判定した場合（ステップＳ１２：ＮＯ）、そのコマンドがステップＳ３１１（図４４参照）の処理に応じて遊技制御基板１００から送信された変動開始コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１４）。ここで、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定された場合（ステップＳ１４：ＮＯ）、後述するステップＳ１６に処理が進められる。

【０４１０】

サブＣＰＵ１３０ａは、受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップＳ１４：ＹＥＳ）、変動表示に伴う演出を開始する（ステップＳ１５）。サブＣＰＵ１３０ａは、例えば、変動開始コマンドに含まれる特別図柄の変動パターンに対応した演出を実行する。

【０４１１】

サブＣＰＵ１３０ａは、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１４：ＮＯ）、そのコマンドがステップＳ３１６（図４４参照）の処理に応じて遊技制御基板１００から送信された図柄確定コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１６）。サブＣＰＵ１３０ａは、図柄確定コマンドであると判定した場合（ステップＳ１６：ＹＥＳ）、変動表示に伴う演出を終了する（ステップＳ１７）。これにより、装飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９が特別図柄の停止表示に伴って液晶画面５に停止表示されることになる。

【０４１２】

サブＣＰＵ１３０ａは、受信したコマンドが図柄確定コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１６：ＮＯ）、そのコマンドがステップＳ６５８（図４８参照）の処理に応じて遊技制御基板１００から送信されたエンディングコマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１８）。サブＣＰＵ１３０ａは、エンディングコマンドであると判定した場合（ステップＳ１８：ＹＥＳ）、差数カウンタの値に応じたエンディング演出を実行する（ステップＳ１９）。本実施形態では、大当たり遊技中に到達表示が表示されているか否かによって異なる演出態様で大当たり遊技のエンディング演出が実行される。なお、大当たり遊技中に到達表示が表示されているか否かに関わらず同じ演出態様で大当たり遊技のエンディング演出が実行されてもよい。

【０４１３】

一方、受信したコマンドがエンディングコマンドではないと判定された場合（ステップＳ１８：ＮＯ）、そのコマンドに応じた処理を実行する（ステップＳ２０）。一例として、サブＣＰＵ１３０ａは、遊技制御基板１００から送信されたオープニングコマンドを受信したと判定した場合は、大当たり（又は小当たり）の種類に対応した大当たり遊技（又は小当たり遊技）の演出の開始を指示するオープニングコマンドをセットする。また、ランプ制御基板１５０のランプＣＰＵ１５１が演出ボタン２６や演出キー２７の操作を検知した場合に、その情報を通知するためにランプ制御基板１５０から送信される操作コマンドを受信したと判定した場合は、操作に応じた演出を実行する。これにより、例えば、演出ボタン２６の有効期間中の操作に応じて液晶画面５やスピーカ２４を用いて画像や音による演出を実行できる。操作コマンドは、演出ボタン２６及び演出キー２７のうち何れが

操作されたかを示す情報、演出キー２７が操作された場合にはどのキーが操作されたかを示す情報等を含む。

【０４１４】

図５２は、作動予告表示の表示中において、初当たりとして大当たりＡ～Ｃの何れかの大当たり図柄が停止表示されたときにおける演出の一例について説明するための説明図である。図５２の例では大当たり遊技中に差数カウンタが９５０００に達しないため、大当たり遊技中に亘って作動予告表示が表示される。

【０４１５】

本実施形態では、通常モードにおいて大当たりＡ～Ｃのうちの何れかが停止表示されると共に図柄揃いの装飾図柄５５が停止表示される。図５２（Ａ）に例示するように、大当たりＡ～Ｃが停止表示された場合、大当たり遊技の開始に伴って大当たりの種類を示唆しないオープニング演出が開始される。これにより、大当たり遊技の開始時から１Ｒ目のラウンド遊技開始前までの間に「大当たり」との文字が液晶画面５の中央に所定時間（例えば５秒間）表示される。また、大当たり遊技開始時から右打ち促進表示（小）が液晶画面５の右上に表示される。

【０４１６】

図５２（Ｂ）に例示するように、「大当たり」との文字の表示に続いて、「大当たり」との文字の手前側に遊技者に右打ちを促す右打ち促進表示（大）が表示される。本実施形態では、右打ち促進表示（大）として「右打ち」との文字が内部に記載された大きな右向き矢印が表示される。図５２（Ｃ）に例示するように、１Ｒ目のラウンド遊技の開始に伴って、図５２（Ｂ）に例示する右打ち促進表示（大）が非表示にされる。これと同時に、１Ｒ目であることを示す「ラウンド１」との文字と合計賞球数が０であることを示す「ＴＯＴＡＬ　０００００」との文字が液晶画面５の下部に表示される。

【０４１７】

本実施形態では、３Ｒ目のラウンド遊技開始時から大当たりＡであることを期待させる昇格あおり演出を行う。昇格あおり演出では、遊技者に対して演出ボタン２６の連打を促す。図５２（Ｄ）の例では、３Ｒ目であることを示す「ラウンド３」との文字と、合計賞球数を示唆する「ＴＯＴＡＬ　００４５０」との文字と、演出ボタン２６を模した演出ボタン画像９０と、演出ボタン２６の有効期間を示唆するゲージ画像９１と、「ボタン連打で成功せよ！」との文字と、が表示されると共に、「連打！」との音声がスピーカ２４から出力されている。昇格あおり演出の結果は、３Ｒ目のラウンド遊技中に報知される。昇格あおり演出の結果が成功であれば今回の大当たりが大当たりＡ又はＢであり、昇格あおり演出の結果が失敗であれば今回の大当たりがＣである。

【０４１８】

図５２（Ｅ）に例示するように、大当たりＣの場合（すなわち、低確時短（及びＲＵＳＨモード）に移行しない場合）、３Ｒ目のラウンド遊技中に昇格あおり演出の結果（失敗）として「終了」との文字が液晶画面５の中央に表示される。この文字は大当たりＣのエンディング演出終了時まで表示され続ける。図５２（Ｆ）に例示するように、大当たり遊技が終了したことに伴って右打ち促進表示（小）が非表示になる。これに伴って、通常モードの表示態様によって、保留数字５２、装飾図柄５５、小図柄５６、第４図柄５７及び５９、当該アイコン５３、並びに保留アイコン５１が表示を開始する。この直後には、図５２（Ｇ）に例示するように、遊技者に対して遊技にのめりこまないように注意を促すのめりこみ注意喚起と、プリペイドカードを取り忘れないように注意を促す取り忘れ注意喚起とが所定時間（例えば４秒間）同時に表示される。注意喚起の表示開始に続いて、遊技者に左打ちを促す左打ち促進表示が液晶画面５の中央に所定時間（例えば１秒間）表示される。左打ち促進表示としては「左打ちして下さい」との文字と大きな左向き矢印とが表示される。左打ち促進表示の表示中には「左打ちして下さい」との音声がスピーカ２４から出力される。

【０４１９】

図５２（Ｈ）に例示するように、大当たりＡ（又はＢ）の場合（すなわち、低確時短（

及びＲＵＳＨモード）に移行する場合）、３Ｒ目のラウンド遊技中に昇格あおり演出の結果（成功）として「成功」との文字が液晶画面５の中央に表示される。この文字は大当たりＡ又はＢのエンディング演出開始直前まで表示され続ける。

【０４２０】

図５３は、作動予告表示の表示中において、初当たりとして大当たりＡが停止表示されたときにおける図５２に続く演出の一例について説明するための説明図である。図５３では作動予告表示によって差数カウンタの値が９３０００であることが示唆されている点で、作動予告表示によって差数カウンタの値が９４５００であることが示唆されている図５２と異なる。図５３では大当たり遊技中に差数カウンタが９５０００に達しないため、大当たり遊技中に亘って作動予告表示が表示される。

【０４２１】

図５３（Ａ）及び（Ｂ）に例示するように、昇格あおり演出の結果（成功）として「成功」との文字が大当たりＡのエンディング演出開始直前まで表示され続ける。図５３（Ｃ）に例示するように、エンディング演出開始に伴ってＲＵＳＨモード（遊技状態は低確時短）に移行することを示唆する「ＲＵＳＨモード突入」との文字と、遊技者に右打ちを促す右打ち促進表示（中）と、のめりこみ注意喚起と、取り忘れ注意喚起とが表示される。その後、図５３（Ｄ）に例示するように、大当たり遊技が終了したことに伴って右打ち促進表示（小）及び右打ち促進表示（中）が非表示になる。これに伴って、ＲＵＳＨモードの表示態様によって、保留数字５２、装飾図柄５５、小図柄５６、第４図柄５７及び５９、当該アイコン５３、並びに保留アイコン５１が表示を開始する。

【０４２２】

大当たりＢである場合には３Ｒ目が最終ラウンド遊技であるため、図５３（Ａ）→（Ｃ）→（Ｄ）の流れで演出が進む。大当たりＢである場合、大当たりＡを例示する図５３と異なる点はラウンド遊技の数と合計賞球数である。

【０４２３】

図５４は、作動予告表示の表示中において初当たりとして大当たりＡ～Ｃの何れかの大当たり図柄が停止表示され、大当たり遊技中（具体的にはエンディング演出開始前）に到達表示が表示されるときの演出の一例について説明するための説明図である。図５４の例では大当たり遊技中に差数カウンタが９５０００に達する。

【０４２４】

図５４（Ａ）及び（Ｂ）では、図５２（Ａ）及び（Ｂ）と同様の演出が行われる。図５４（Ｃ）に例示するように、１Ｒ目のラウンド遊技中に差数カウンタが９５０００に達すると、到達表示と「おめでとう」の文字とが表示開始される。

【０４２５】

図５４（Ｄ）に例示するように、到達表示は昇格あおり演出の手前側に表示される。このため、到達表示が表示されているときには、演出ボタン画像９０とゲージ画像９１と「ボタン連打で成功せよ！」との文字とが視認できない（又は視認し難い）。よって、遊技者は、「連打！」との音声がスピーカ２４から出力されていることは認識できるものの到達表示中にどのような演出が実行されているかはよく分からない可能性がある。なお、本実施形態の到達表示は３Ｒ目であることを示す「ラウンド３」との文字と、合計賞球数を示唆する「ＴＯＴＡＬ　００４５０」との文字とには重畳しないように表示される。なお、到達表示は、後ろ側の画像が全く見えない不透明な文字情報部分と、後ろ側の画像が見える程度に半透明（又は透明）な文字情報以外の部分とを含む態様でもよい。このような場合、到達表示の表示中においても大当たり遊技中にどのような演出が実行されているかが相対的に分かり易くできる。

【０４２６】

図５４（Ｅ）に例示するように、大当たりＣの場合（すなわち、低確時短（及びＲＵＳＨモード）に移行しない大当たりである場合）、３Ｒ目のラウンド遊技中に昇格あおり演出の結果（失敗）として「終了」との文字が液晶画面５の中央に表示される。この文字は大当たり遊技が終了するまで到達表示の後ろ側に表示され続ける。その後、図５４（Ｆ）

に例示するように、大当たり遊技が終了したことに伴って打ち止め表示が表示される。打ち止め表示が表示されているときには、保留数字５２、装飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９は打ち止め表示が手前側に表示されていることによって一切見えない。仮に大当たりＣに係る大当たり遊技終了後に打ち止め制御が行われる場合において、打ち止め制御が行われたときに装飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９が大当たりＣを報知する態様で直ちに停止表示状態（又は微動状態）とされる構成である場合、各図柄は打ち止め表示が手前側に表示されていることによって一切見えない。なお、保留数字５２、装飾図柄５５、小図柄５６、並びに第４図柄５７及び５９は、打ち止め制御が行われたときから消去されることにより非表示にされてもよい。

【０４２７】

図５４（Ｇ）に例示するように、大当たりＡ又はＢの場合（すなわち、低確時短（及びＲＵＳＨモード）に移行する大当たりである場合）、３Ｒ目のラウンド遊技中に昇格あおり演出の結果（成功）として「成功」との文字が液晶画面５の中央に表示される。この文字は到達表示に重畳して後ろ側に表示される。図５４（Ｈ）は、大当たりＡである場合のエンディング演出を例示している。到達表示の表示中に実行されるエンディング演出は（図５４（Ｈ）参照：具体的には、エンディング演出開始時までに差数カウンタが９５０００に達する場合に実行されるエンディング演出）、到達表示の非表示中に実行されるエンディング演出（図５３（Ｃ）参照：具体的には、エンディング演出開始時までに差数カウンタが９５０００に達しない場合に実行されるエンディング演出）と異なる演出態様で実行される。具体的には、到達表示の非表示中に実行されるエンディング演出では取り忘れ注意喚起と取り忘れ注意喚起とが表示されるのに対し、到達表示の表示中に実行されるエンディング演出では取り忘れ注意喚起が表示される一方でのめりこみ注意喚起は表示されない。これにより、打ち止め制御が行われるにも関わらず遊技にのめりこまないように注意することで遊技者の不快感をあおってしまうことを防止できる。また、到達表示の非表示中に実行されるエンディング演出では「ＲＵＳＨモード突入」との文字と右打ち促進表示（中）と右打ち促進表示（小）とが表示されるのに対し、到達表示の表示中に実行されるエンディング演出では右打ち促進表示（小）の表示が継続するものの「ＲＵＳＨモード突入」との文字と右打ち促進表示（中）とが表示されない。これにより、打ち止め制御が行われるにも関わらず遊技者に右打ちを促すことで混乱させてしまうことを防止できる。このように本実施形態ではエンディング演出開始時までに差数カウンタが９５０００に達するか否かに応じてエンディング演出を差し替える構成である。このため、本実施形態ではエンディング演出の途中まで作動予告表示が表示されており、このエンディング演出の途中から到達表示が表示される場合は、到達表示の非表示中に実行されるエンディング演出と同じ演出態様でエンディング演出が実行される。なお、所定のラウンド遊技中（例えば、最終ラウンド遊技よりも前のラウンド遊技中）までに差数カウンタが９５０００に達するか否かに応じてエンディング演出を差し替える構成でもよい。

【０４２８】

なお、エンディング演出開始時までに差数カウンタが９５０００に達するか否かに関わらずエンディング演出では同じ「ＲＵＳＨモード突入」との文字を表示してもよい。このような構成であっても、差数カウンタが９５０００に達しているときは到達表示を手前側に表示する態様で「ＲＵＳＨモード突入」との文字が表示されるのに対し、差数カウンタが９５０００に達していないときは到達表示が非表示の態様で「ＲＵＳＨモード突入」との文字が表示される。すなわち、エンディング演出開始時までに差数カウンタが９５０００に達するか否かに関わらず同じ「ＲＵＳＨモード突入」との文字が実行される構成であっても、エンディング演出開始時までに差数カウンタが９５０００に達するか否かに応じて異なる態様で「ＲＵＳＨモード突入」との文字が表示される。

【０４２９】

なお、エンディング演出開始時までに差数カウンタが９５０００に達するか否かに関わらずエンディング演出では取り忘れ注意喚起と取り忘れ注意喚起と「ＲＵＳＨモード突入」と右打ち促進表示（中）とが表示されてもよい。このような構成であっても、差数カウ

ンタが９５０００に達しているときは到達表示を手前側に表示する態様でエンディング演出が実行されるのに対し、差数カウンタが９５０００に達していないときは到達表示が非表示の態様でエンディング演出が実行される。すなわち、エンディング演出開始時までに差数カウンタが９５０００に達するか否かに関わらず同じ演出内容のエンディング演出が実行される構成であっても、エンディング演出開始時までに差数カウンタが９５０００に達するか否かに応じて異なる態様でエンディング演出が実行される。

【０４３０】

大当たりＢである場合には３Ｒ目が最終ラウンド遊技であるため、大当たりＢである場合、大当たりＡを例示する図５４（Ｈ）と異なる点は合計賞球数である。

【０４３１】

図５５は、作動予告表示の表示中において、５連目として時短無し小当たりが停止表示されたときにおける演出の一例について説明するための説明図である。本実施形態では、ＲＵＳＨモードにおいて時短無し小当たりが停止表示されると共に特殊図柄の装飾図柄５５が停止表示される。図５５（Ａ）に例示するように、時短無し小当たりが停止表示された場合、小当たり遊技の開始に伴って連チャン数を示す「ウルトラ×０４」との文字と連チャンの合計賞球数を示す「ＴＯＴＡＬ　０６０００」との文字とが表示開始される。これらの文字は小当たり遊技が終了するまで継続表示される。

【０４３２】

図５５（Ｂ）に例示するように、大当たり遊技が終了したことに伴って右打ち促進表示（小）が非表示になる。これに伴って、通常モードの表示態様によって、保留数字５２、装飾図柄５５、小図柄５６、第４図柄５７及び５９、当該アイコン５３、並びに保留アイコン５１が表示を開始する。続いて第２特別図柄の保留（図５５の例では全てハズレ）の消化が進み、図５５（Ｃ）～（Ｅ）に例示するように第２特別図柄の最後の変動表示が終了してハズレ図柄が停止表示したことに応じて左打ち促進表示が液晶画面５の中央に所定時間（例えば１秒間）表示される。

【０４３３】

図５５（Ｆ）に例示するように、第２特別図柄の保留が全て消化される前に差数カウンタが９５０００に達したときは直ちに打ち止め制御が行われる。この場合、図５５（Ｄ）に例示するような左打ち促進表示が行われずに直ちに打ち止め表示が表示される。

【０４３４】

図５５（Ｇ）に例示するように、時短無し小当たりに係る小当たり遊技中に差数カウンタが９５０００に達したときは、小当たり遊技終了時に打ち止め制御が行われる。この場合にも、図５５（Ｄ）に例示するような左打ち促進表示が行われずに打ち止め表示が表示される。

【０４３５】

図５６は、作動予告表示の表示中において、５連目として時短無し小当たりが停止表示されたときにおける演出の変形例について説明するための説明図である。図５５では第２特別図柄の最後の変動表示が終了したことに応じて左打ち促進表示が行われるのに対し、図５６では低確非時短に移行したことに応じて左打ち促進表示が行われる点で両者は異なる。

【０４３６】

図５６（Ａ）は図５５と同様に時短無し小当たりが停止表示されたときの小当たり遊技中の様子を例示している。図５６（Ｂ）に例示するように、大当たり遊技が終了したことに伴って右打ち促進表示（小）が非表示になると共に、左打ち促進表示が液晶画面５の中央に所定時間（例えば１秒間）表示される。これに伴って、通常モードの表示態様によって、保留数字５２、装飾図柄５５、小図柄５６、第４図柄５７及び５９、当該アイコン５３、並びに保留アイコン５１が表示を開始する。図５６の例では第２特別図柄の保留が全てハズレなので、図５６（Ｃ）では１回目の第２特別図柄判定の結果としてハズレ図柄が停止表示する。

【０４３７】

図５６（Ｄ）に例示するように、第２特別図柄の１つ目の保留消化中に差数カウンタが９５０００に達したときは直ちに打ち止め制御が行われる。この場合、差数カウンタが９５０００に達したとき左打ち促進表示の表示中であれば左打ち促進表示が非表示にされると共に打ち止め表示が表示される。また、差数カウンタが９５０００に達したとき左打ち促進表示の表示終了後であれば左打ち促進表示が非表示にされてから所定時間後に打ち止め表示が表示されることになる。

【０４３８】

図５６（Ｅ）に例示するように、時短無し小当たりに係る小当たり遊技中に差数カウンタが９５０００に達したときは、小当たり遊技終了時に打ち止め制御が行われる。この場合、図５６（Ｂ）に例示するような左打ち促進表示が行われずに打ち止め表示が表示される。

【０４３９】

［本実施形態の効果］

本実施形態では、打ち止め制御が行われるおそれがあるときは事前に作動予告表示を表示する。遊技者は作動予告表示を見ることで打ち止め制御が行われるおそれがあることを事前に知ることができ、遊技機１で遊技するか否かを判断できる。

【０４４０】

本実施形態では、打ち止め制御が行われる直前に到達表示を表示する。遊技者は到達表示を見ることで打ち止め制御が行われることを事前に知ることができ、いざ打ち止め制御が行われたときの遊技者の驚きを軽減できる。

【０４４１】

本実施形態では、打ち止め制御が行われると打ち止め表示を表示する。遊技者は打ち止め表示を見ることで打ち止め制御が行われたことを知ることができ、遊技機１での遊技を終了できる。これにより遊技機１による過度な遊技を防止可能である。

【０４４２】

［変形例］

本発明は、例えば、１種タイプの遊技機、回胴式遊技機、スロットマシン等の他の遊技機にも適用可能である。

【０４４３】

遊技制御基板１００において差数カウンタの値を管理すると共に、遊技制御基板１００において作動予告表示と到達表示と打ち止め表示との表示を行ってもよい。また、遊技制御基板１００において差数カウンタの値を管理すると共に、演出制御基板１３０においても遊技制御基板１００で管理する差数カウンタの値に基づいて差数カウンタに相当する値を管理してもよい。

【０４４４】

本発明は、遊技者が遊技球を手に取ることなく、また遊技者の手元に遊技球が払い出されることもない管理遊技機にも適用可能である。このような場合、本実施形態において遊技球の入賞に基づいて賞球が払い出されるのに代えて、遊技球の入賞に基づく遊技価値がプリペイドカードに記憶されている遊技価値に対して加算される。

【０４４５】

遊技者が操作することによって操作情報を入力するための操作手段はどのようなものでもよい。操作手段として、例えば、遊技者が指でタッチ操作を行うことによって操作情報を入力可能な表示画面であるタッチパネルを備えてもよい。また、遊技者がガラス板へのタッチ操作を行うことによって操作情報を入力可能なように、枠部材３に備えられた光センサ等を操作手段としてもよい。

【０４４６】

画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０において実行される処理の一部を演出制御基板１３０に実行させたり、或いは、演出制御基板１３０において実行される処理の一部を画像音響制御基板１４０又はランプ制御基板１５０に実行させたりしてもよい。

【０４４７】

上記実施形態において説明した遊技機１の構成や各部材の発光態様および動作態様は単なる一例に過ぎず、他の構成、発光態様、及び動作態様であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、時短回数、割合、設定値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。上記実施形態で例示した説明図等も単なる一例であって、他の態様であってもよい。

【０４４８】

上述した演出および数値は単なる一例であり、本発明は、上記実施形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。また、上記実施形態および変形例は互いに適用可能であり、様々な組み合わせで本発明が実現されてもよい。

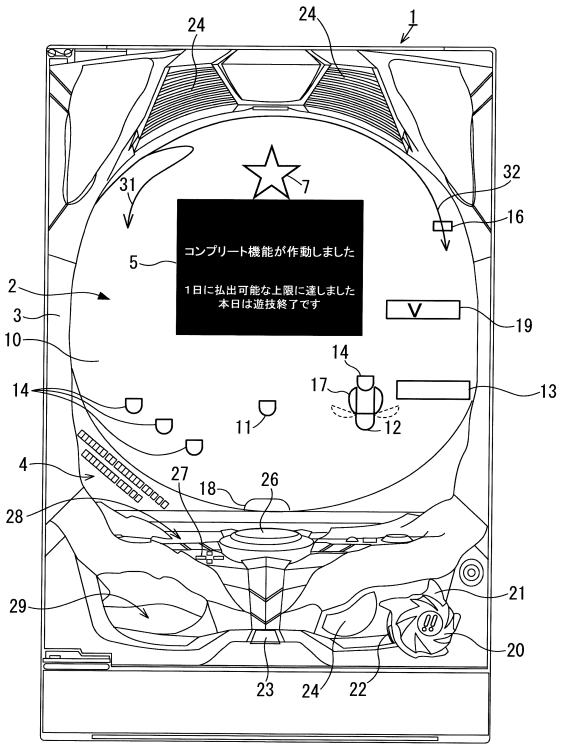
【符号の説明】

【０４４９】

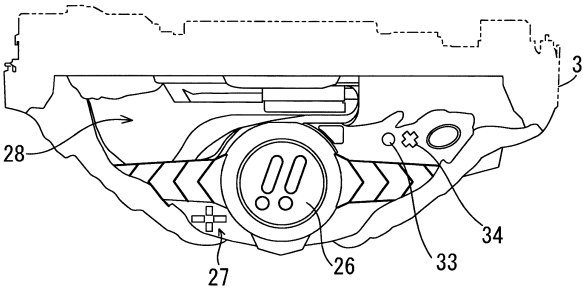
１　遊技機
５　液晶表示装置の表示画面
７　演出役物
１１　第１始動口
１２　第２始動口
１００　遊技制御基板
１００ａ　ＣＰＵ
１００ｂ　ＲＯＭ
１００ｃ　ＲＡＭ
１３０　演出制御基板
１３０ａ　ＣＰＵ
１３０ｂ　ＲＯＭ
１３０ｃ　ＲＡＭ
１４０　画像音響制御基板
１５０　ランプ制御基板

【図面】

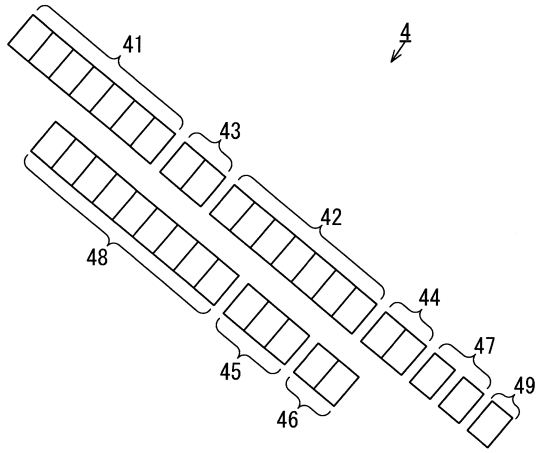
【図１】


コンプリート機能が作動しました
1日に払出可能な上限に達しました
本日は遊技終了です

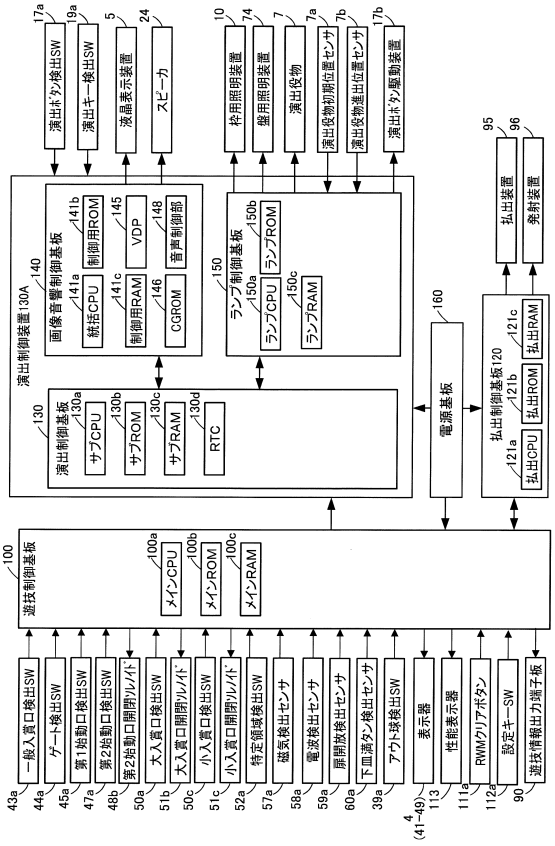
【図２】



【図３】

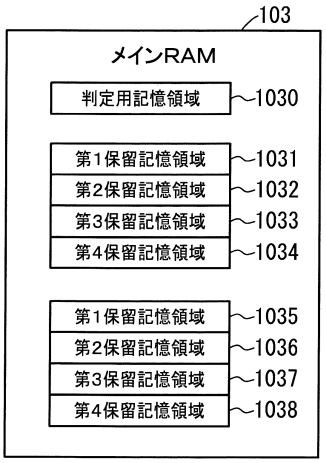


【図４】

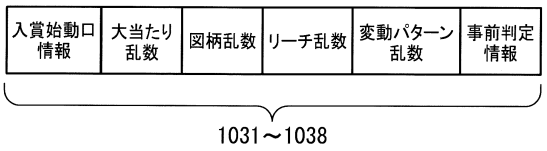

演出制御装置130A
画像音響制御基板140
演出制御基板130
遊技制御基板100
電源基板160
払出制御基板120
ランプ制御基板150
表示器
性能表示器
設定キーSW
遊技情報出力端子板

【図５】

(A)



(B)



【図６】

(A)第1始動口入賞時の大当たり判定(設定値1)

当落	大当たり乱数と比較される判定値	決定割合(参考)
大当たり	0～204	1／319
ハズレ	205～65535	318／319

(B)第2始動口入賞時の大当たり判定(設定値1)

当落	大当たり乱数と比較される判定値	決定割合(参考)
大当たり	0～204	1／319
ハズレ	205～38240	185／319
時短有り小当たり	38241～65109	1／41
時短無し小当たり	65110～65535	1／154

(C)大当たり及び小当たりの種類

特別図柄種別	図柄種別		実質ラウンド数(賞球数)	大当り遊技終了直後の遊技状態	時短無し小当たりの上限回数	決定割合(参考)
第1特別図柄	大当たり	A	10R(1500個)	時短10000回	255回	20／100
		B	3R(450個)	時短10000回	1回	40／100
		C	3R(450個)	時短0回	なし	40／100
	大当たりD		10R(1500個)	時短10000回	1回	100／100
第2特別図柄	時短有り小当たり		10R(1500個)	時短10000回	1回	100／100
	時短無し小当たり		0R(0個)	時短0回	なし	100／100

(D)リーチ割合(低確非時短)

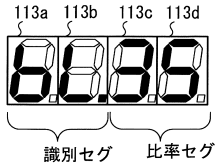
当落	決定割合(参考)	
	リーチ	非リーチ
大当たり	100／100	—
小当たり		
ハズレ(保留0～1)	15／100	85／100
ハズレ(保留2以上)	5／100	95／100

(E)リーチ割合(低確時短)

当落	決定割合(参考)	
	リーチ	非リーチ
大当たり	100／100	—
小当たり		
ハズレ(保留0～4)	—	100／100

【図７】

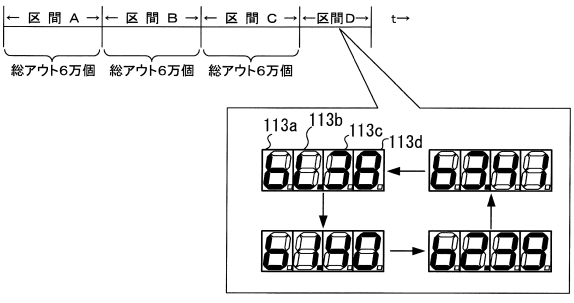
(A)



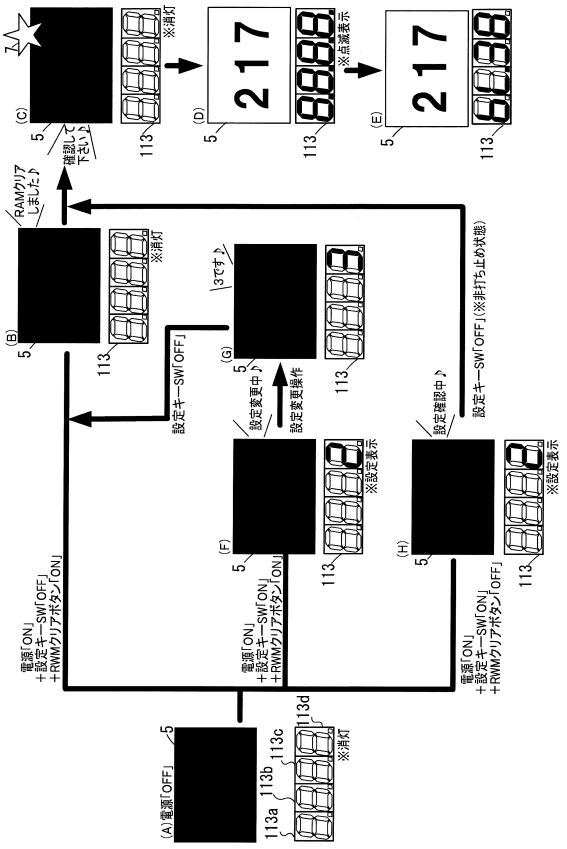
$$\text{ベース値} = \frac{\text{低確非時短時の払出個数}}{\text{低確非時短時のアウト個数}}$$

(B)

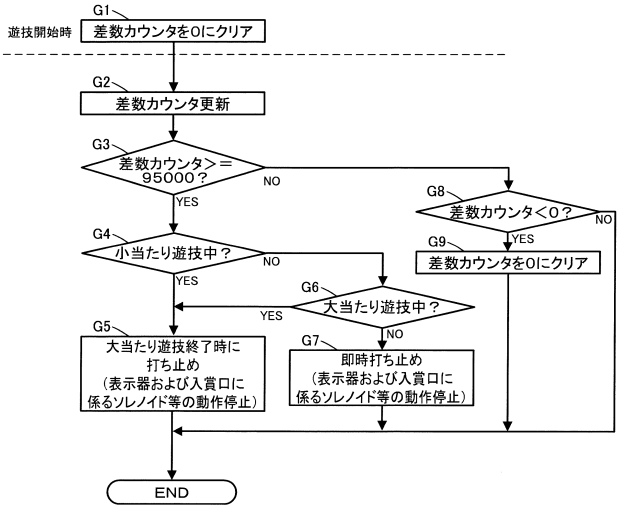
識別セグの表示	比率セグの表示(%)	表示の意味
bL.	00～99	全遊技状態のアウト個数(総アウト個数)6万個毎の低確非時短時状態でのリアルタイムベース値
b1.	00～99	区間Aの最終ベース値
b2.	00～99	区間Bの最終ベース値
b3.	00～99	区間Cのベース値



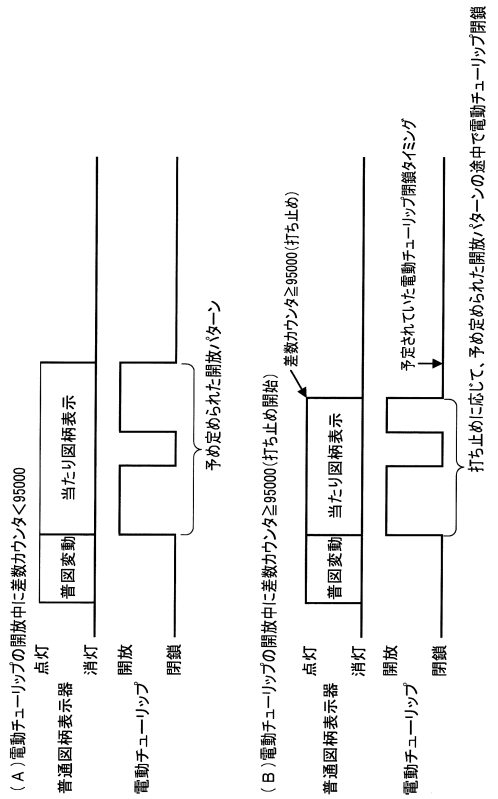
【図８】



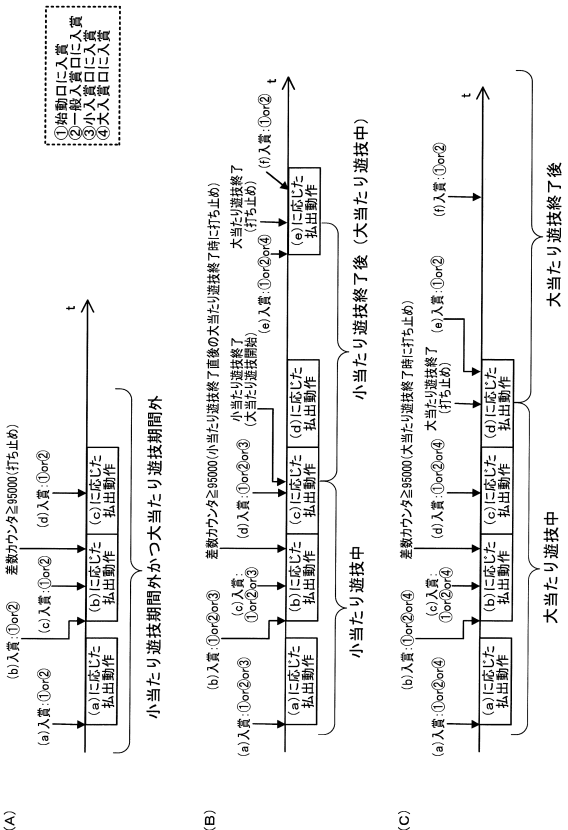
【図９】



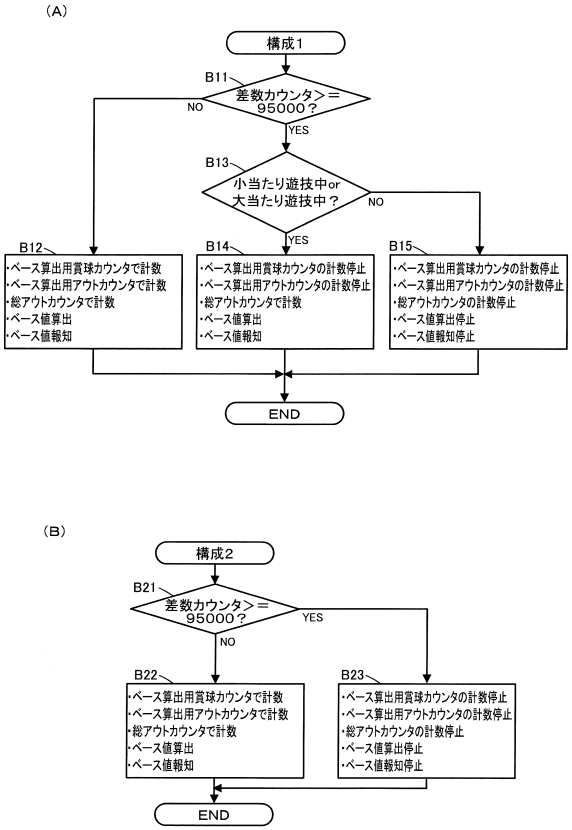
【図１０】



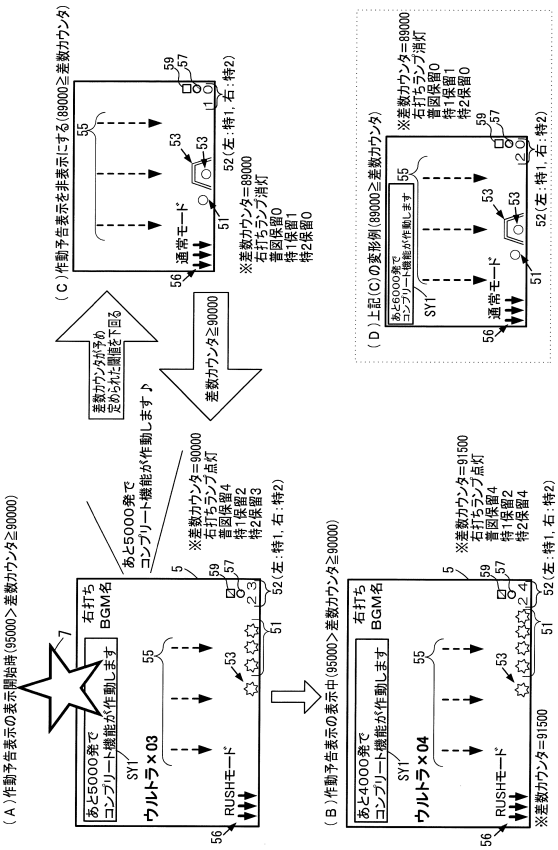
【図１１】



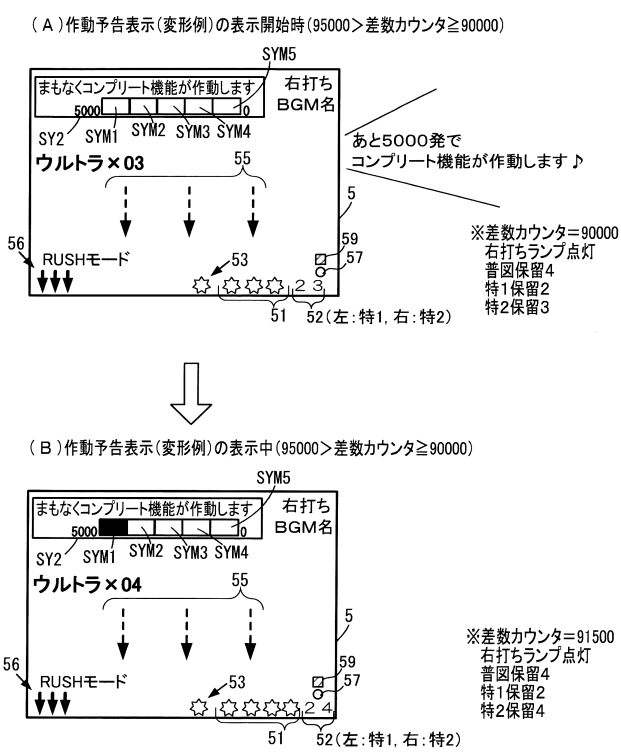
【図１２】



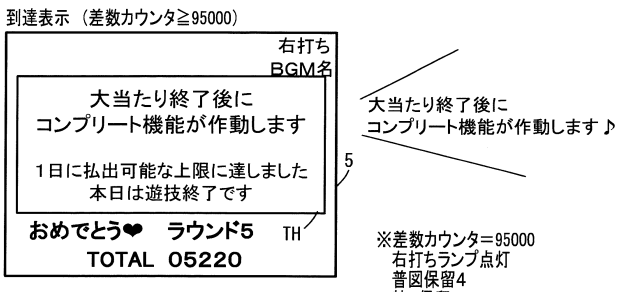
【図１３】



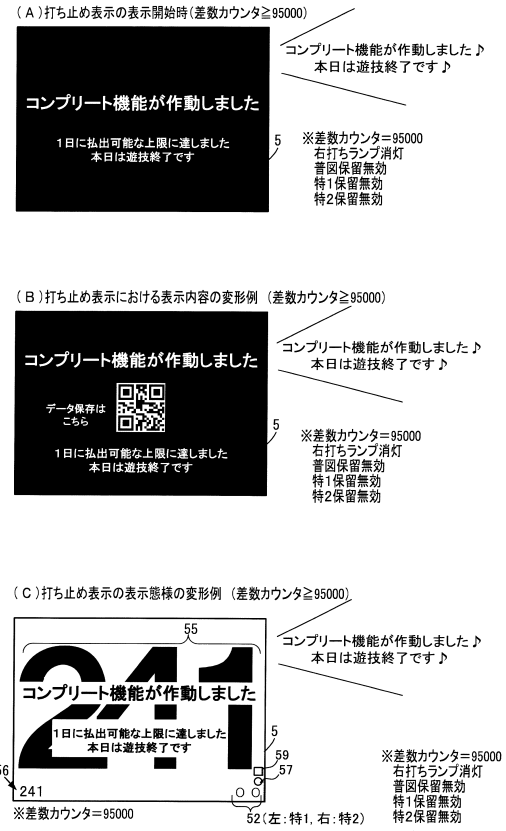
【図１４】



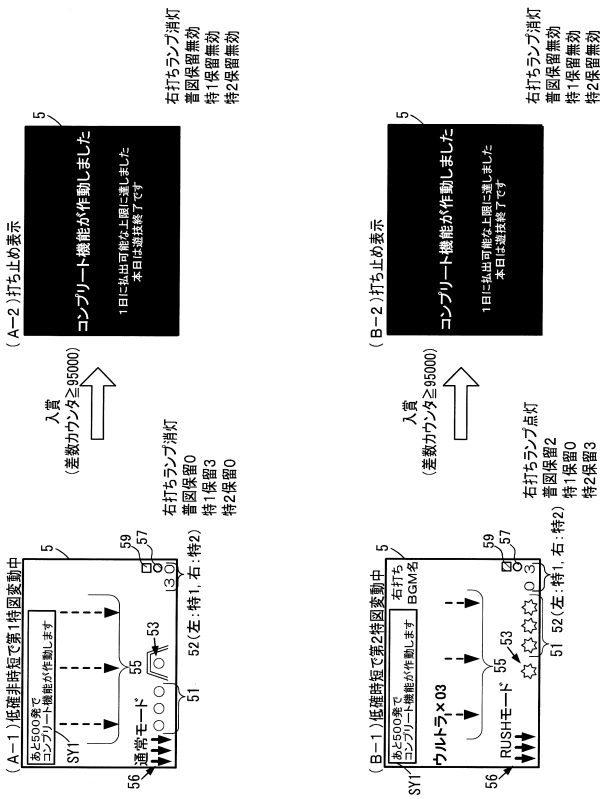
【図１５】



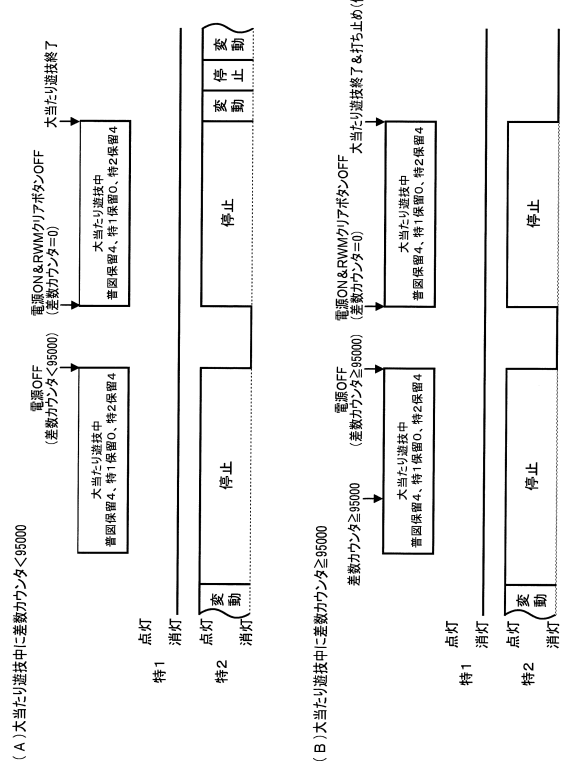
【図１６】



【図１７】



【図１８】



【図１９】

（A）電源オフオン&RWMクリアボタンオフでは非表示にならず電源オフオン&RWMクリアボタンオンでエラー表示が非表示になるエラー

優先度	エラーの種類	エラー発生に応じたエラー報知以外の動作	エラー解消後の動作
高	電波エラー	遊技の停止	通常の遊技
高	始動口スイッチが一定時間オン状態であることによる不正入賞エラーA		
高	大入賞口有効期間中に大入賞口に異常な多入賞したことによる不正入賞エラーB		
高	磁石エラー	払出動作の停止	
高	過剰払出による払出エラーA		

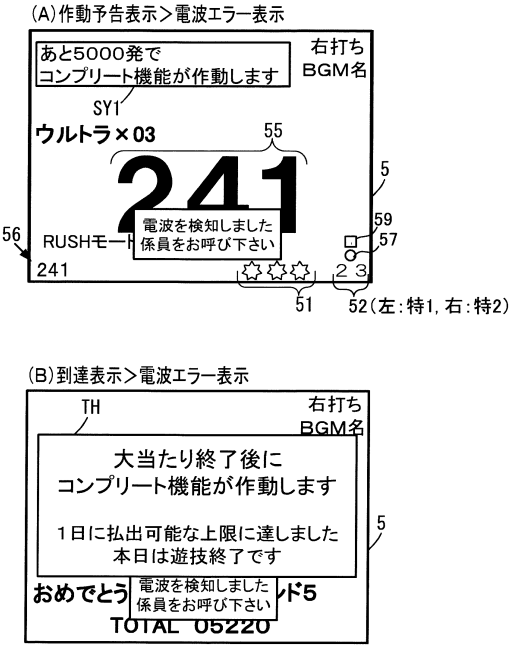
（B）電源オフオン&RWMクリアボタンオフでエラー表示が非表示になるエラー

優先度	エラーの種類	エラー発生に応じたエラー報知以外の動作	エラー解消後の動作
高	大入賞口有効期間外に大入賞口に不正入賞したことによる不正入賞エラーC	払出動作の停止	払出動作
高	遊技球の補給不足による玉詰まりエラー		
中	払出動作未完了時にも関わらず払出動作分の遊技球数を検知したことによる払出エラーB		なし
中	玉がみしたことによる払出エラーC	低速での払出動作	払出動作
中	払出動作完了後にも関わらず払出動作分未満の遊技球数しか検知していないことによる払出エラーD		通常速度での払出動作
低	可動体の異常動作エラー	なし	なし
低	音源エラー		

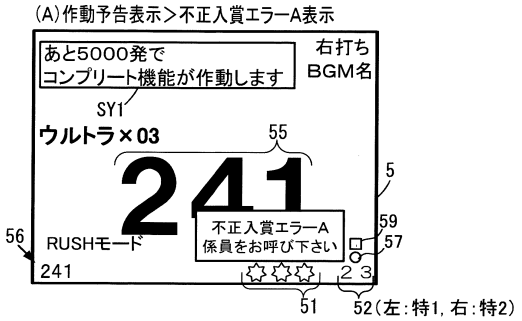
（C）電源オフオン&RWMクリアボタンオフ又は電源オフオン&RWMクリアボタンオンでエラー表示が非表示にならずエラー原因の解消時にエラー表示が非表示になるエラー

優先度	エラーの種類	エラー発生に応じたエラー報知以外の動作	エラー解消後の動作
中	接続エラー	非接続となった箇所に応じた動作	接続復帰箇所に応じた動作
低	扉開放エラー	なし	なし
低	下皿満タンエラー	払出動作の停止	払出動作

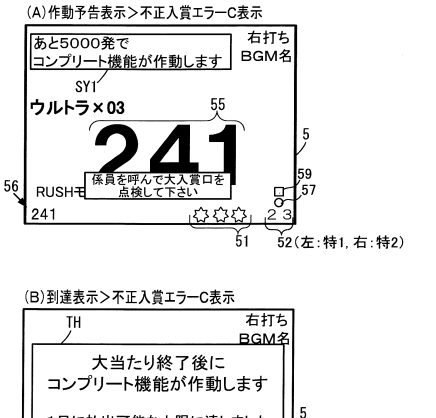
【図２０】



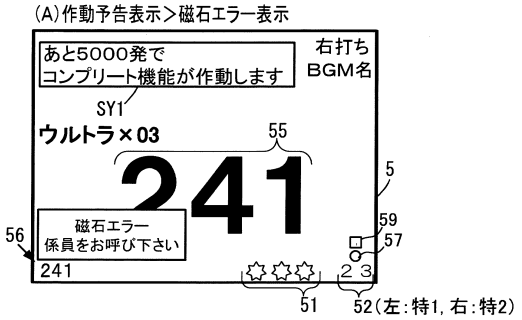
【図２１】



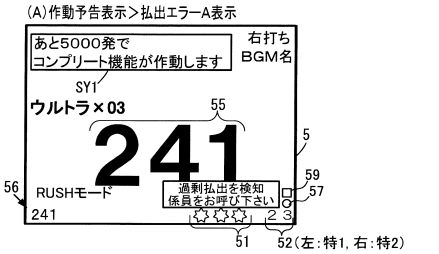
【図２２】



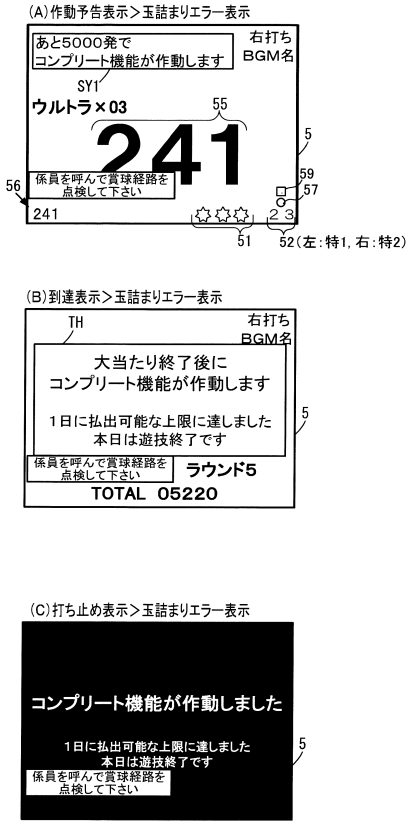
【図２３】



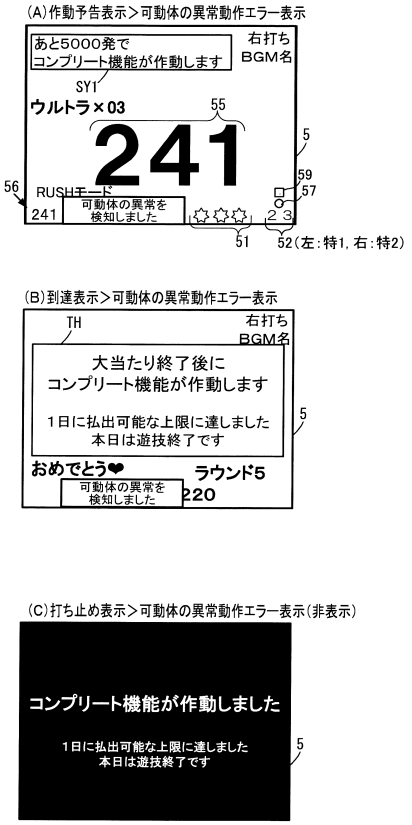
【図２４】



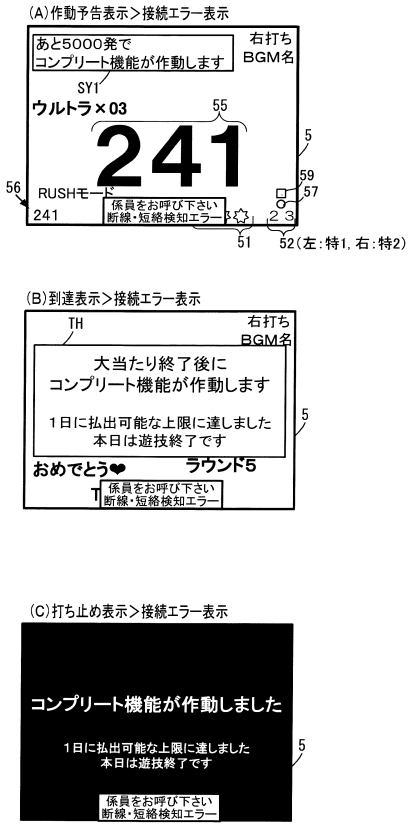
【図２５】



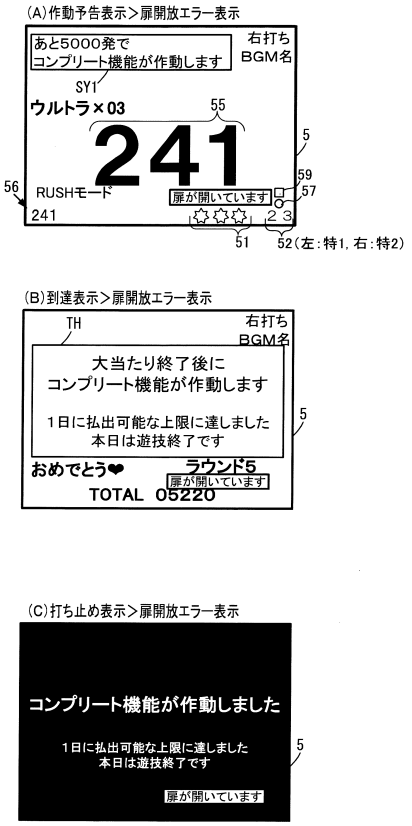
【図２６】



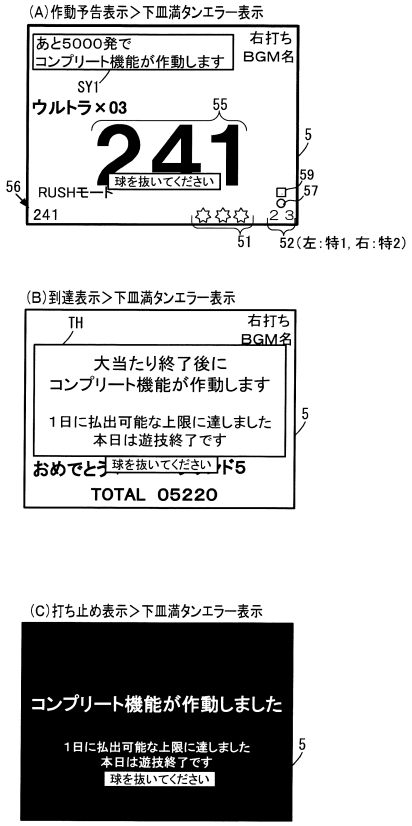
【図２７】



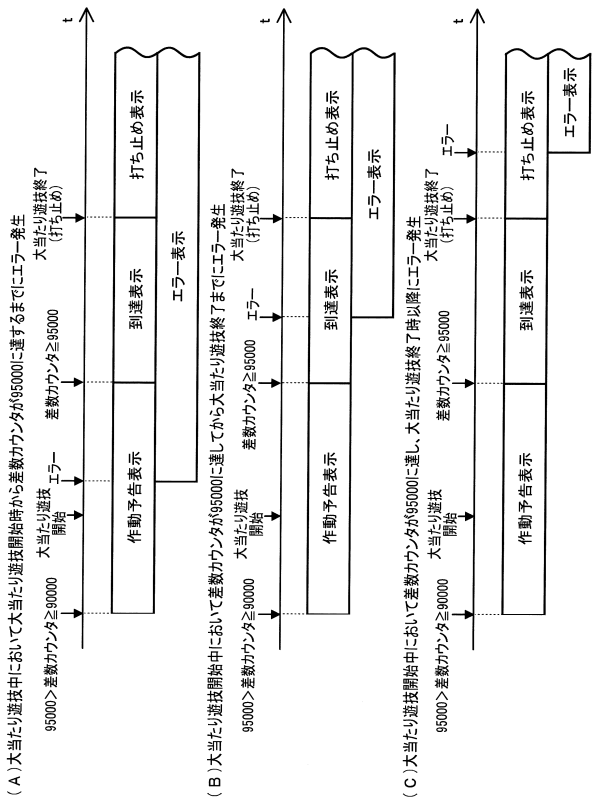
【図２８】



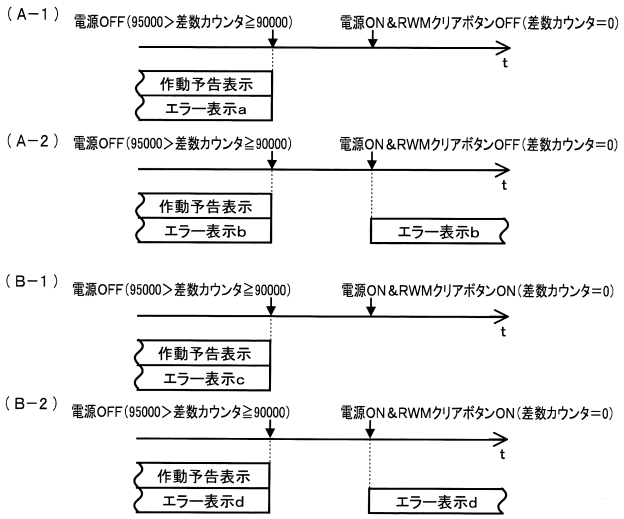
【図２９】



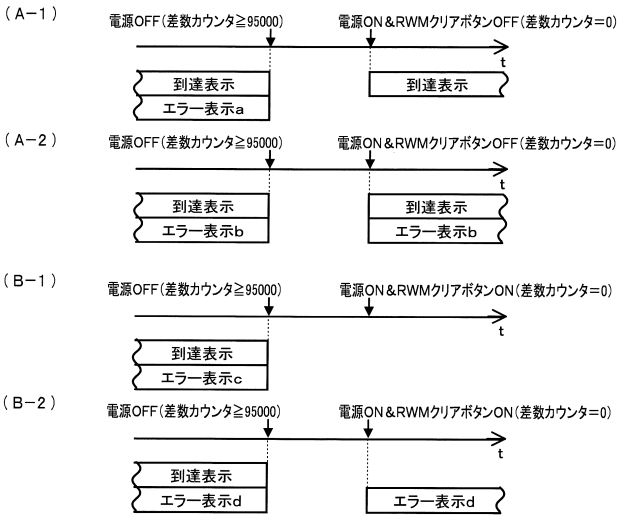
【図３０】



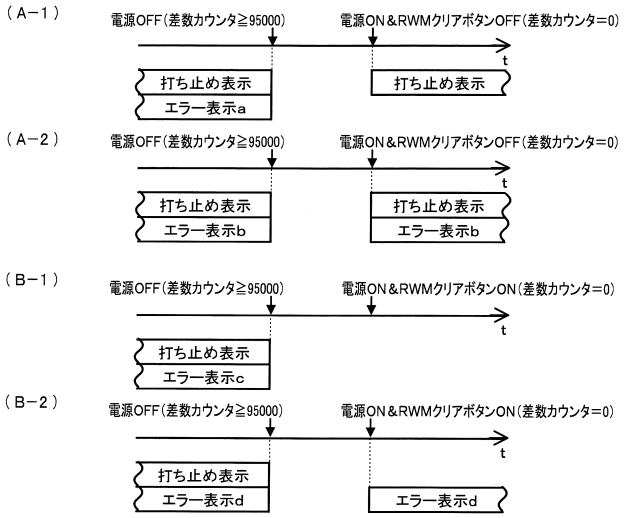
【図３１】



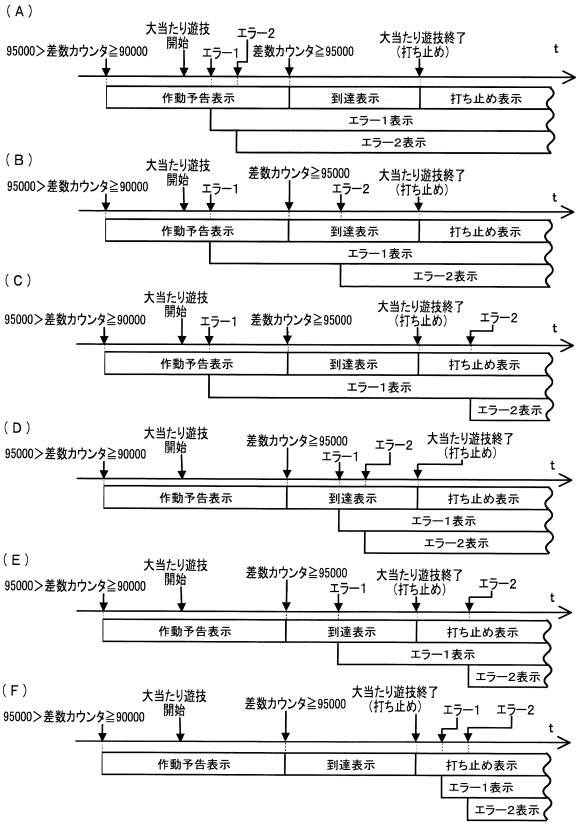
【図３２】



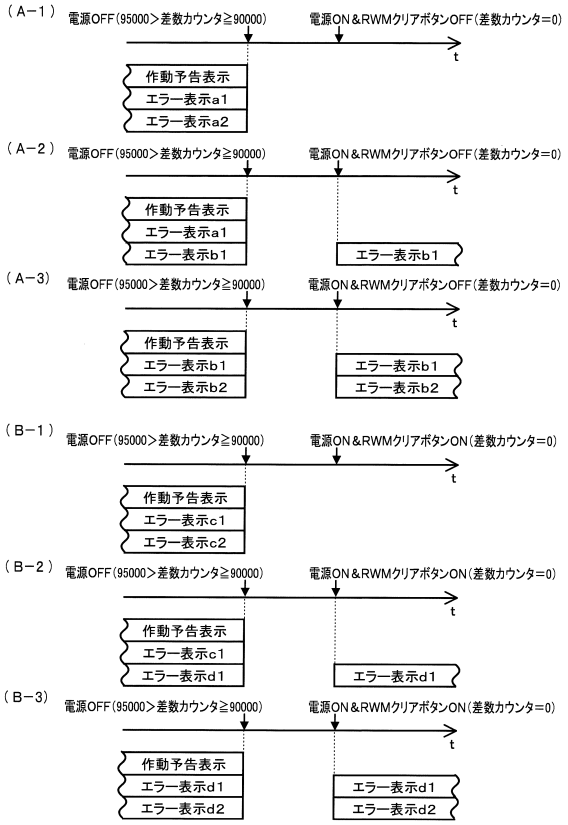
【図３３】



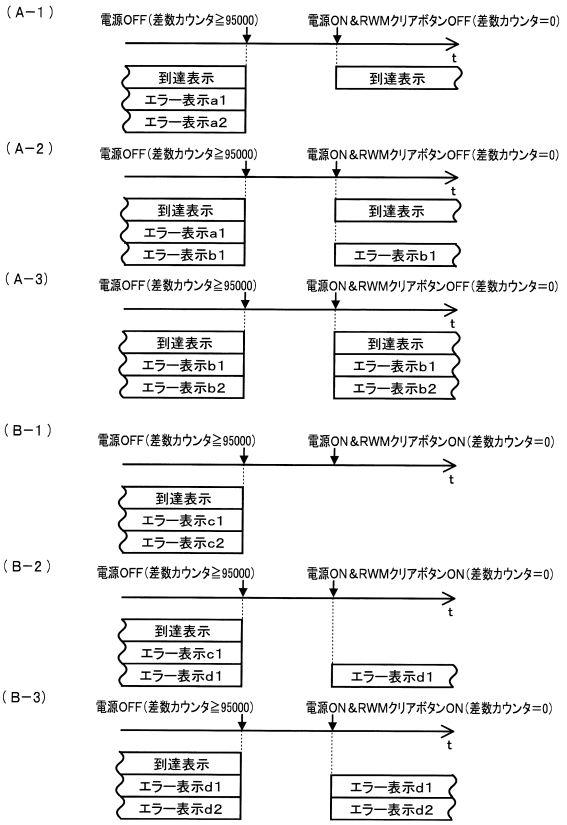
【図３４】



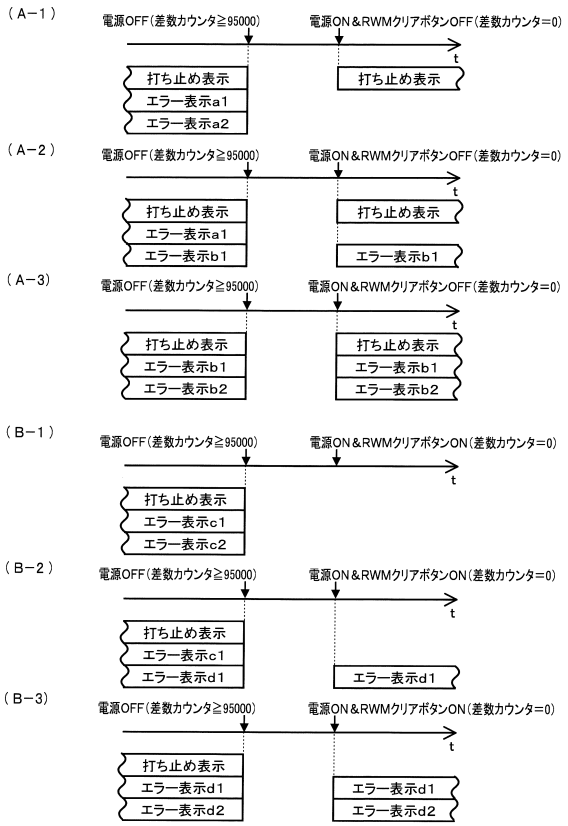
【図３５】



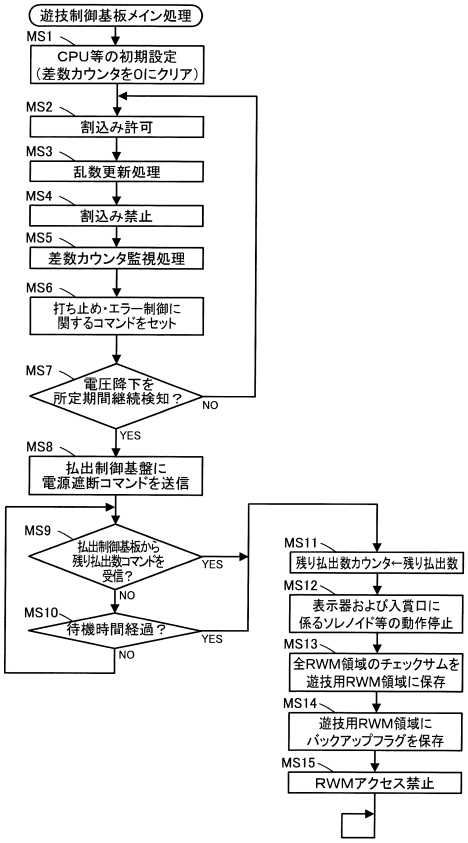
【図３６】



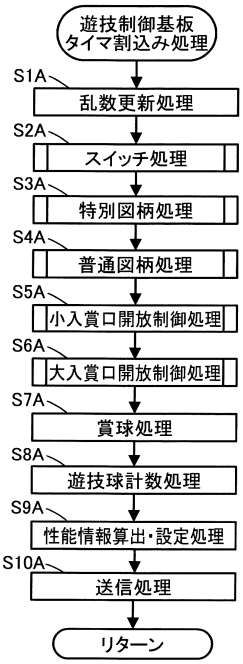
【図３７】



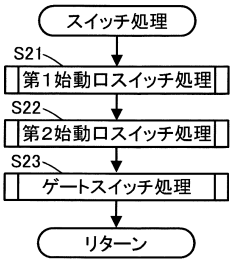
【図３８】



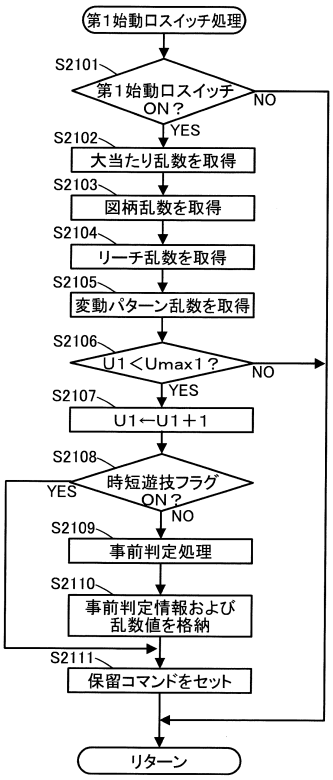
【図３９】



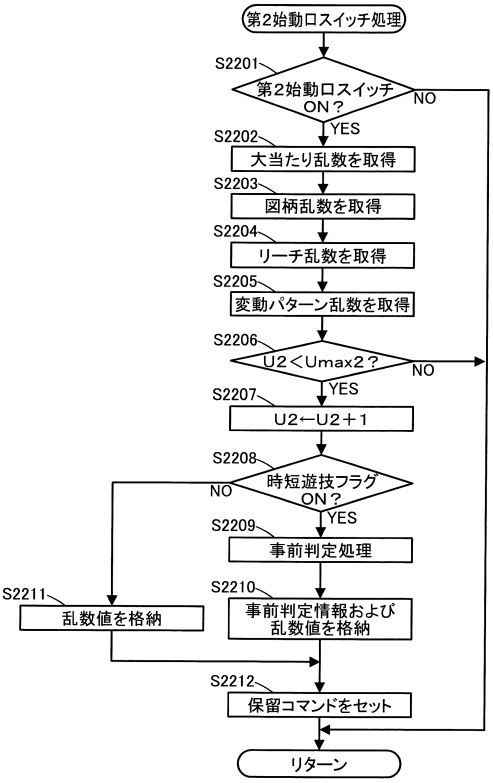
【図４０】



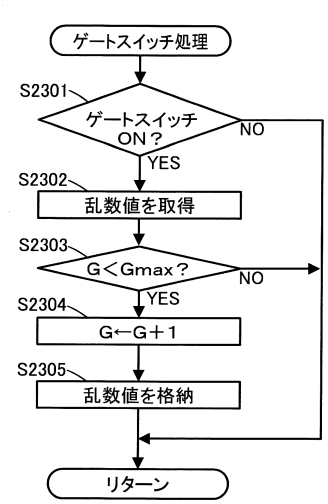
【図４１】



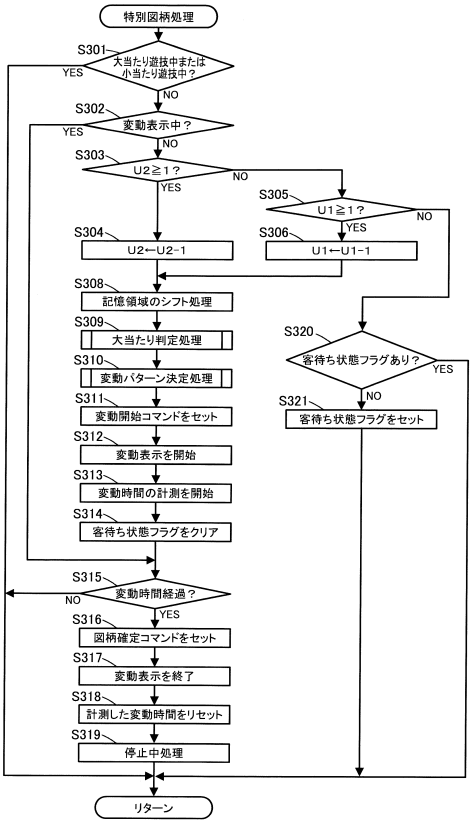
【図４２】



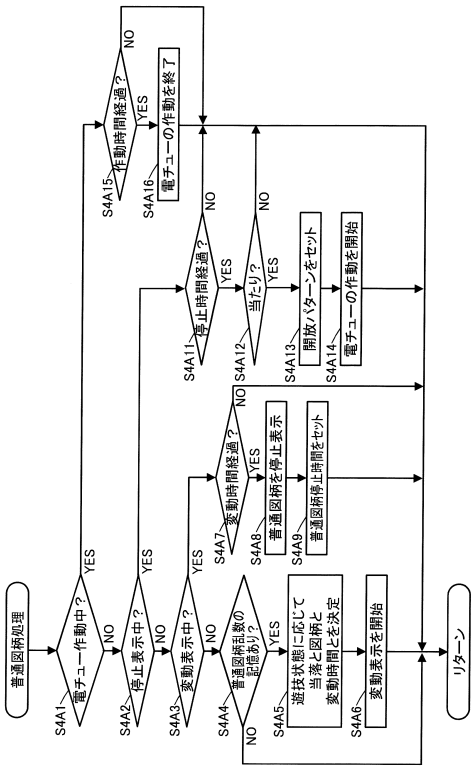
【図４３】



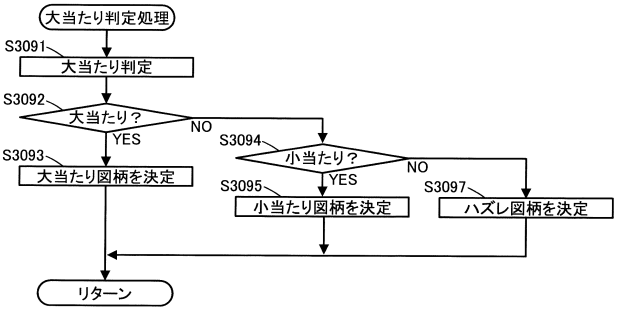
【図４４】



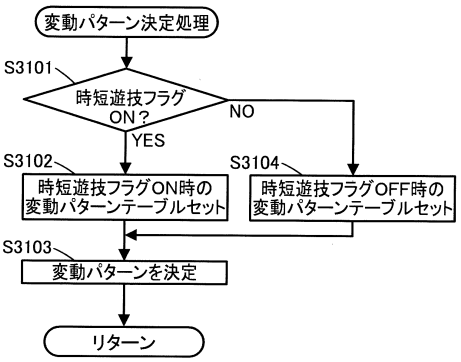
【図４５】



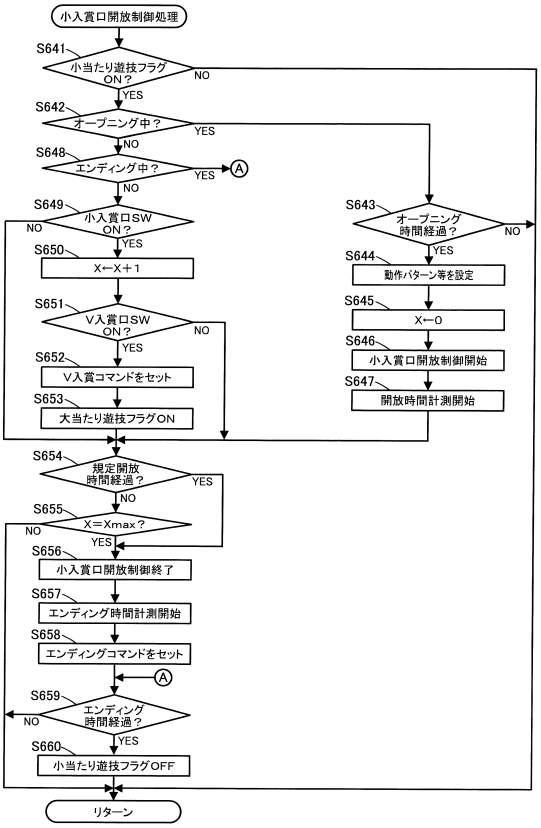
【図４６】



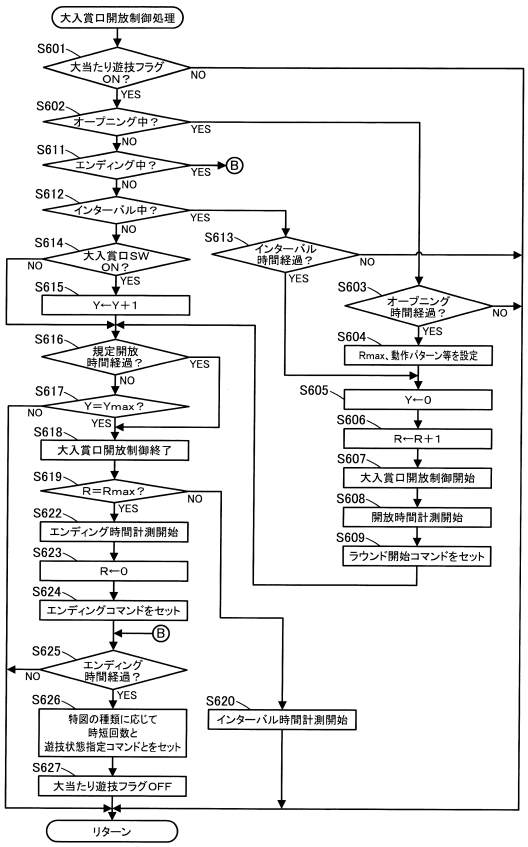
【図４７】



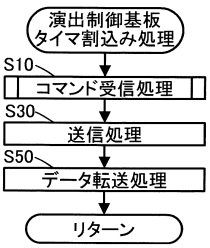
【図４８】



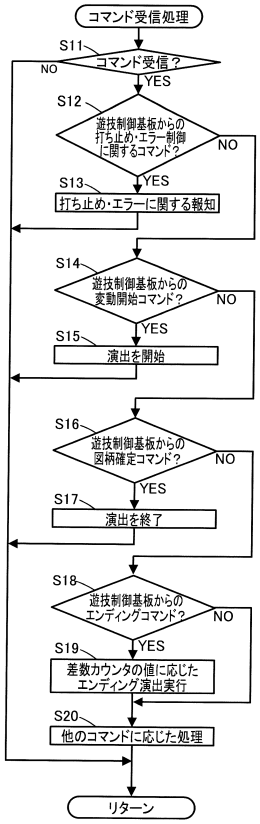
【図４９】



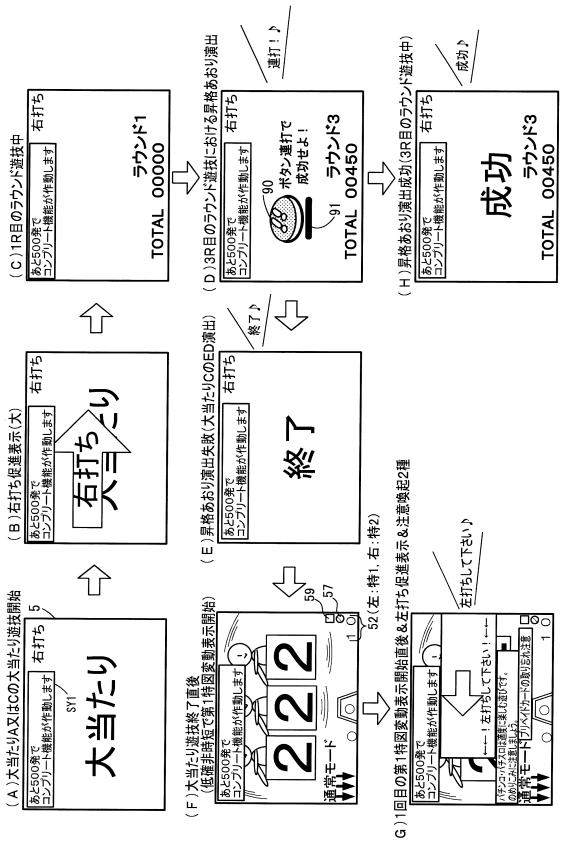
【図５０】



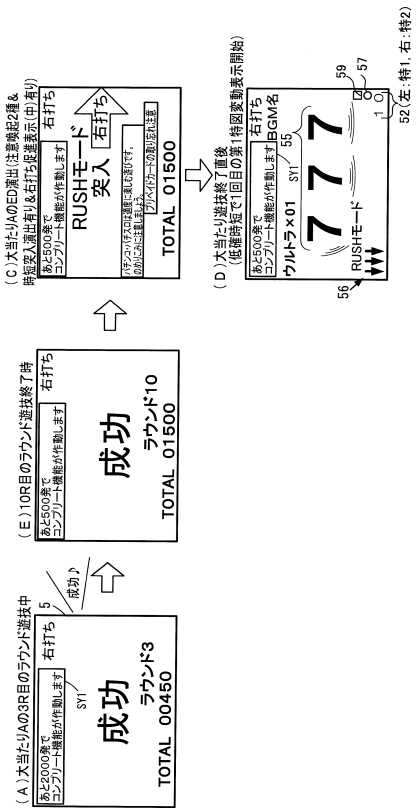
【図５１】



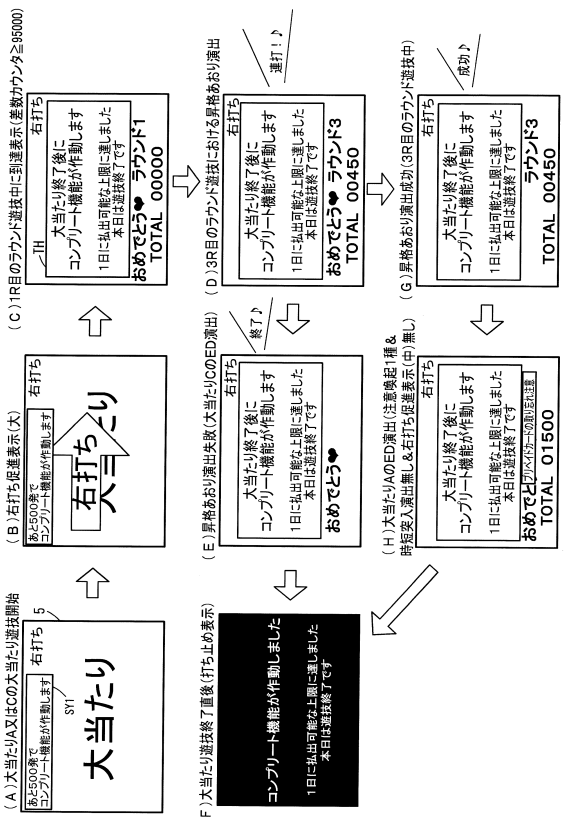
【図５２】



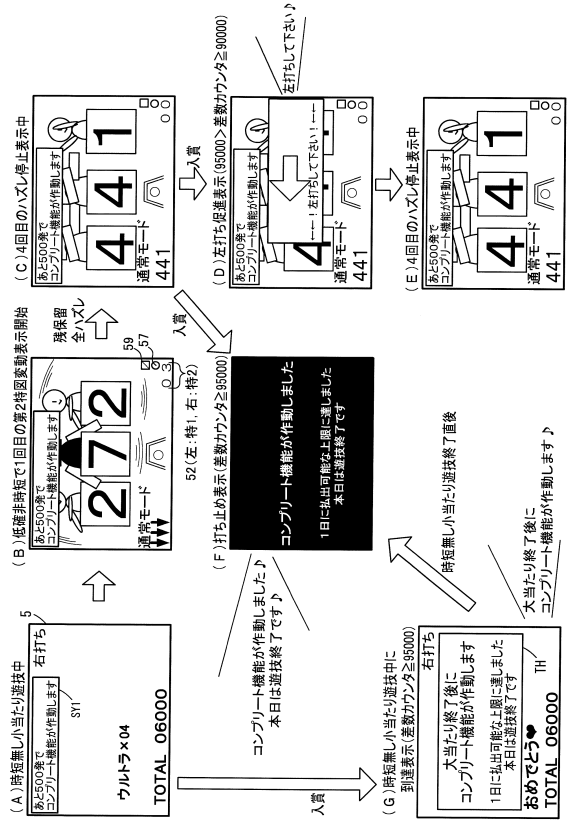
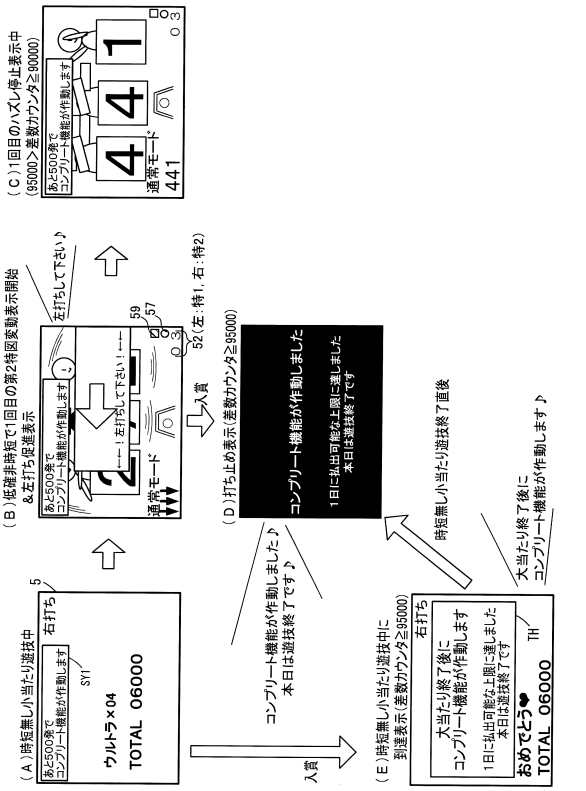
【図５３】



【図５４】



【図５５】



【図５６】