(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-8049
(P2025-8049A)
(43)公開日　令和7年1月20日(2025.1.20)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	333A	2C088
		A63F	7/02	304D	2C333
		A63F	7/02	320	

審査請求　未請求　請求項の数　2　OL　（全52頁）

(21)出願番号　特願2023-109889(P2023-109889)
(22)出願日　令和5年7月4日(2023.7.4)

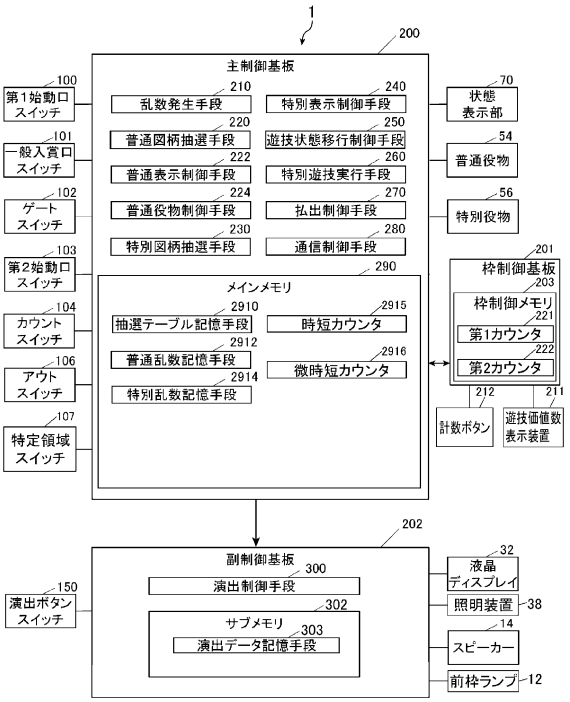
(71)出願人　000154679
株式会社平和
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
(74)代理人　100104547
弁理士　栗林 三男
(74)代理人　100206612
弁理士　新田 修博
(74)代理人　100209749
弁理士　栗林 和輝
(74)代理人　100217755
弁理士　三浦 淳史
(72)発明者　長沢 隆
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
株式会社平和内

Fターム（参考）　2C088　AA35 AA36 BA15 BA43

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技者に対して計数を促し、特定カウンタの記憶値が過大となるのが抑制された遊技機を提供する。
【解決手段】特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、電断から復帰したことに基づき特定音を出力し、特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、計数警告表示を表示させる。特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音を出力させないが、前記計数操作手段が操作された場合、計数に係る音を出力させる。
【選択図】図５



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技機の各種状態を制御する主制御手段と、
計数を実行可能な計数操作手段と、
遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタと、
演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、
電断から復帰したことに基づき特定音を出力し、
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示を表示させ、
前記特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音を出力させないが、前記計数操作手段が操作された場合、計数に係る音を出力させ、
所定時間にわたって遊技が行われなかったことに基づきデモ画像を表示させることが可能であり、
所定の操作手段が操作されたことに基づきメニュー画像を表示させることが可能であり、
前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、遊技の進行に係る契機が発生した場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態とし、
前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、前記計数操作手段が操作された場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態としない、遊技機。
【請求項２】
遊技機の各種状態を制御する主制御手段と、
計数を実行可能な計数操作手段と、
点灯可能に形成され、遊技機の各種状態を示す状態表示部と、
遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタと、
演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、
前記主制御手段は、電断から、第１状態、第２状態、第３状態の順に各状態を経て復帰し、
前記第１状態は、前記状態表示部が点灯していない状態であり、
前記第２状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始されない状態であり、
前記第３状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始され得る状態であり、
前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記主制御手段が前記第２状態となったことを契機として前記計数警告表示を表示させ、
所定時間にわたって遊技が行われなかったことに基づきデモ画像を表示させることが可能であり、
所定の操作手段が操作されたことに基づきメニュー画像を表示させることが可能であり、
前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、遊技の進行に係る契機が発生した場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態とし、
前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、前記計数操作手段が操作された場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態としない、遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技球（遊技価値）が移動する遊技領域や、遊技球を遊技領域に発射する発射装置等を備えた、パチンコ遊技機が知られている。パチンコ遊技機は、遊技領域に設けられた始動口を備え、始動口への遊技球の進入が検出されると、特別図柄抽選が行われる。特別図柄抽選の結果が大当りである場合、遊技状態が特別遊技状態に移行し、特別遊技状態において複数回の特別遊技が実行される。各特別遊技では遊技領域に設けられている大入賞口が開状態に動作し、大入賞口への遊技球の進入に基づいて遊技球が払い出される。
【０００３】
また、遊技機として、外周面に複数の図柄が配列された複数のリール、スタートレバーおよびストップボタン等を備えた、スロットマシンが知られている。スロットマシンでは、遊技開始操作に基づきリールの回転が開始するとともに、抽選テーブルを用いた内部抽選が行われる。各リールが停止したときに内部抽選に当選した当選役に対応する図柄組合せが表示され、当選役が入賞となると、入賞した当選役に対応する処理として、例えば、遊技価値を付与する払出処理や、遊技価値を新たに消費することなく再度の遊技を可能とする再遊技処理等が行われる。
【０００４】
また、この種の遊技機には、計数ボタンの押下に基づき、管理遊技機が管理していた遊技球数が専用ユニットに送信されるものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開２０２３－７３７０６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
ところで、遊技機では、遊技者に対して計数を促し、特定カウンタの記憶値が過大となるのを抑制することが求められている。
【０００７】
本発明は、前記事情に鑑みてなされたものであり、遊技者に対して計数を促し、特定カウンタの記憶値が過大となるのが抑制された遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
前記目的を達成するために、本発明の遊技機は、
遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、
計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、
遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、
電断から復帰したことに基づき特定音を出力し、
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示を表示させ、
前記特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音を出力させないが、前記計数操作手段

が操作された場合、計数に係る音を出力させ、
所定時間にわたって遊技が行われなかったことに基づきデモ画像を表示させることが可能であり、
所定の操作手段が操作されたことに基づきメニュー画像を表示させることが可能であり、
前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、遊技の進行に係る契機が発生した場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態とし、
前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、前記計数操作手段が操作された場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態としない。

【０００９】

前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示が表示される。また、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示が表示される。電断に基づき前記計数警告表示が終了せず、電断からの復帰後に再び前記計数警告表示が表示される。このため、電断が発生した場合であっても、電断を跨いで遊技者に対し計数を促すことができる。換言すると、電断後に前記計数警告表示が表示されなくなることに基づき、遊技者が計数を実行しないという状況が発生するのを抑制できる。また、遊技者が計数を実行せず、前記特定カウンタの記憶値が過大となるのを抑制できる。
また、電断から復帰したことに基づき前記特定音が出力され、前記特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音は出力されないが、前記計数操作手段が操作された場合、計数に係る音が出力される。このため、計数が実行されたことを遊技者等により認識されやすいものとすることができる。また、計数音が遊技の進行に係る演出音に埋もれてしまうのを抑制できる。
また、遊技者は、計数を実行した場合であっても、デモ画像またはメニュー画像を見続けることができる。

【００１０】

また、本実施形態の遊技機は、
遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、
計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、
点灯可能に形成され、遊技機の各種状態を示す状態表示部（状態表示部７０）と、
遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、を備え、
前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、
前記主制御手段は、電断から、第１状態、第２状態、第３状態の順に各状態を経て復帰し、
前記第１状態は、前記状態表示部が点灯していない状態であり、
前記第２状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始されない状態であり、
前記第３状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始され得る状態であり、
前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記主制御手段が前記第２状態となったことを契機として前記計数警告表示を表示させ、
所定時間にわたって遊技が行われなかったことに基づきデモ画像を表示させることが可能であり、
所定の操作手段が操作されたことに基づきメニュー画像を表示させることが可能であり、
前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、遊技の進行に係る契機が発生した場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態とし、

前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、前記計数操作手段が操作された場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態としない。

【００１１】

前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示が表示される。また、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示が表示される。電断に基づき前記計数警告表示が終了せず、電断からの復帰後に再び前記計数警告表示が表示される。このため、電断が発生した場合であっても、電断を跨いで遊技者に対し計数を促すことができる。換言すると、電断後に前記計数警告表示が表示されなくなることに基づき、遊技者が計数を実行しないという状況が発生するのを抑制できる。また、遊技者が計数を実行せず、前記特定カウンタの記憶値が過大となるのを抑制できる。

また、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断が発生した場合、電断から復帰し、前記主制御手段が前記第３状態となるよりも前の前記第２状態から、前記計数警告表示が表示される。このため、電断復帰後、遊技者に対しより早く計数を促すことができる。

また、遊技者は、計数を実行した場合であっても、デモ画像またはメニュー画像を見続けることができる。

【発明の効果】

【００１２】

本発明によれば、遊技者に対して計数を促し、特定カウンタの記憶値が過大となるのを抑制できる。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】本発明の実施の形態に係る遊技機の一例を示すもので、その外観構成を示す斜視図である。

【図２】同、遊技機の外観構成を示す正面図である。

【図３】同、遊技盤の外観構成を示す正面図である。

【図４】同、状態表示部の外観構成を示す正面図である。

【図５】同、遊技機の概略的な構成を示すブロック図である。

【図６】同、大当り抽選テーブルを示す図である。

【図７】同、図柄抽選テーブルを示す図である。

【図８】同、遊技状態の状態遷移図である。

【図９】同、演出図柄および保留図柄の表示について説明するための図である。

【図１０】同、加算可否判定の例を示すフローチャートである。

【図１１】同、コンプリート機能作動演出について説明するための図である。

【図１２】同、コンプリート機能作動予告演出について説明するための図である。

【図１３】同、遊技球数クリアを報知する演出について説明するための図である。

【図１４】同、計数警告演出について説明するための図である。

【図１５】同、コンプリート機能作動警告演出について説明するための図である。

【図１６】同、扉開放エラーを報知する演出について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【００１４】

以下、本発明の実施の形態について図面を参照して説明する。以下の説明において、基本的に「前後」とは、遊技機の前側に遊技者が居る場合に、遊技者側が「前」で、遊技機側が「後」を意味し、「上下」とは遊技機の上面側が「上」で、下面側が「下」を意味し、「左右」とは遊技機で遊技する遊技者の左手側が「左」を意味し、右手側が「右」を意味する。

【００１５】

本実施形態の遊技機１は、従来のパチンコ遊技機とは異なり、遊技者が遊技球に触れることなく遊技を進行可能となっている。遊技機１は、遊技機内部で一定数の遊技球（遊技

媒体）が循環する封入循環式となっている。また、遊技機１は、電子的情報としての遊技価値が用いられ、遊技によって遊技価値が消費されたり、遊技価値が払い出されたりする遊技機となっている。遊技機１において遊技価値の払い出しとは、遊技価値を電子的に払い出すこと（付与すること）を意味する。

【００１６】

図１は、本実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。本実施形態の遊技機は、遊技機の外側面を形成する外枠２と、遊技機の内部に設けられ、遊技球が移動する遊技領域４を形成する遊技盤６と、遊技盤６を保持する内枠７と、遊技盤６を遊技者が視認可能かつ接触不可能にするガラスユニット８と、ガラスユニット８が取り付けられている前枠１０と、を備えている。内枠７は、ヒンジ機構を介して外枠２に開閉可能に取り付けられている。また、前枠１０は、ヒンジ機構を介して内枠７に開閉可能に取り付けられている。そして、内枠７（および前枠１０）は、外枠２の開口部を塞ぐ閉位置（閉鎖状態）と外枠２の開口部を開放する開位置（開放状態）との間で開閉可能となっている。

【００１７】

前枠１０のうちガラスユニット８を取り囲む部分は、光を透過する半透明の素材により構成されており、半透明の素材により構成されている部分の内部には、遊技を盛り上げるための演出光などを出力する複数の前枠ランプ１２が設けられている。また、前枠１０の下部の左右には、遊技を盛り上げるための演出音などを出力するスピーカー１４（音出力手段）が設けられている。

【００１８】

前枠１０の下部右側には、グリップユニット２０（ハンドル）が設けられており、遊技者がグリップユニット２０を遊技機に向かって右回りに回転させる操作を行うと、遊技機内部に設けられた図示しない発射装置が作動して、遊技領域４内に遊技球が発射されるようになっている。なお、本実施形態の発射装置は、１分間に９９個（１秒間に１．６５個）の遊技球を発射することができる。

【００１９】

前枠１０には、演出ボタン２６（演出操作手段）が設けられており、遊技者が演出ボタン２６を操作すると、遊技機で行われる演出が変化するようになっている。

【００２０】

図２に示すように、遊技機１の側方（左側方）には、遊技価値を貸し出す装置としての専用ユニット４００（遊技価値貸出装置、所定の装置）が設けられ、遊技機１と接続されている。専用ユニット４００の前面には、紙幣を挿入可能な紙幣挿入口４０６、カード（遊技価値管理媒体）を挿入／排出可能なカード挿入／排出口４０２、貸出ボタン（貸出操作手段）４０３、再プレイボタン（貸出操作手段）４０４およびカード返却ボタン４０５等が設けられている。カードは、遊技者の所有する遊技価値数を管理するのに用いられる。換言すると、カードによって遊技者の所有する遊技価値数を把握可能となっている。また、カードは、プリペイド残高を記憶可能になっていてもよい。なお、カードによる遊技価値数の管理は、遊技価値数をカード自体に記憶することにより行われてもよく、遊技価値数は遊技場等に設置された所定の管理装置等に記憶しておき、当該管理装置等に記憶された遊技価値数とカードに記憶された識別情報（遊技者のＩＤや各カード固有の識別番号等）とを紐づけておくことなどにより行われてもよい。

【００２１】

専用ユニット４００では、貸出ボタン４０３に対する操作（押下操作）が遊技価値を遊技機１に転送する貸出操作（遊技価値転送操作）として受け付けられる。貸出ボタン４０３が押下されると、紙幣挿入口４０６に挿入された紙幣あるいはカードにプリペイド残高として記憶されている記憶値等を消費して、所定数（例えば１２５個）の遊技価値が遊技機１にクレジットされるようになっている。また、専用ユニット４００では、再プレイボタン４０４に対する操作（押下操作）が遊技価値を遊技機１に転送する貸出操作（遊技価値転送操作）として受け付けられる。再プレイボタン４０４が押下されると、カードによって管理されている遊技者の所有する遊技価値（カードに紐づけられている遊技価値）を

消費して、所定数（例えば１２５個）の遊技価値が遊技機１にクレジットされるようになっている。すなわち、本実施形態では、貸出操作手段としての貸出ボタン４０３または再プレイボタン４０４に対する操作が、貸出操作（遊技価値転送操作）として受け付けられ、貸出操作に基づいて、専用ユニット４００から遊技機１に所定数の遊技価値が転送（貸出）されるようになっている。

【００２２】

図１に示すように、前枠１０における左側（専用ユニット４００側）には、遊技価値数表示装置（遊技球数表示装置）２１１および計数ボタン（計数操作手段）２１２が設けられている。専用ユニット４００での貸出操作に基づき、遊技機１では、所定数の遊技価値に相当する値が後述する枠制御基板２０１の遊技価値数記憶領域に記憶される。以下、遊技価値数記憶領域が示す値（記憶値）を「持玉数」（持ち球数）と呼ぶ。持玉数は、遊技に使用可能な遊技価値数ということができる。持玉数は、遊技価値数表示装置２１１に表示される。遊技価値数表示装置２１１は、６桁の７セグメント表示器を有しており、７セグメント表示器によって持玉数が表示されるようになっている。

【００２３】

遊技機１は枠制御基板２０１（図５参照）を備えており、枠制御基板２０１は、遊技価値数記憶領域に記憶される値（持玉数）に関する制御を行う。枠制御基板２０１は、遊技球の発射が検出されたことに基づき持玉数を減少させる。また、枠制御基板２０１は、賞球の払い出しに基づき持玉数を増加させる。また、枠制御基板２０１は、ファール球を検出したことに基づき、持玉数を増加させる。また、枠制御基板２０１は、専用ユニット４００から遊技機１に遊技価値が転送される場合に、転送される遊技価値数分、持玉数を増加させる。また、枠制御基板２０１は、遊技機１から専用ユニット４００に遊技価値が転送される場合に、転送される遊技価値数分、持玉数を減少させる。また、枠制御基板２０１は、持玉数を遊技価値数表示装置２１１に表示させる制御を行い、持玉数の増減に従って遊技価値数表示装置２１１の表示内容を変化させる。

【００２４】

計数ボタン２１２は、持玉数（遊技価値数記憶領域に記憶された遊技価値）の全部または一部を専用ユニット４００へ送信（返却、転送）する際に操作されるボタンである。計数ボタン２１２は押圧部（操作部）を備えており、押圧部が押下操作可能に形成されている。遊技者は、遊技を終了する場合等に、計数操作（返却操作）としての計数ボタン２１２に対する操作（押下操作）を行う。計数ボタン２１２が操作されると、所定数の遊技価値が遊技機１から専用ユニット４００へ転送される。遊技価値が専用ユニット４００へ転送された後、専用ユニット４００のカード返却ボタン４０５に対する操作（押下操作）が行われると、遊技者の所有する遊技価値数を把握可能とするカードが専用ユニット４００（カード挿入／排出口４０２）から排出される。

【００２５】

図３は、遊技盤６の外観構成を示す正面図である。遊技盤６には、円形状に外レール２８が設けられており、外レール２８に囲まれた領域が、遊技球が移動する遊技領域４となっている。また、遊技領域４の左端部には、外レール２８に沿うように円弧状に内レール３０が設けられており、外レール２８と内レール３０は、遊技盤６の下方に設けられた図示しない発射装置から発射された遊技球を遊技領域４に誘導する。

【００２６】

遊技盤６の中央部には、遊技を盛り上げるための演出画像などを表示する液晶ディスプレイ３２（演出表示装置、表示手段）と、液晶ディスプレイ３２を取り囲むように形成されたディスプレイ枠３４を備える演出ユニット３６が設けられている。液晶ディスプレイ３２の中央上方には、演出ユニット３６を構成し、遊技を盛り上げるための演出光などを出力する照明装置３８（照明手段）が設けられている。

【００２７】

本実施形態では、液晶ディスプレイ３２の手前側を遊技球が通過できないようになっており、発射装置から発射された遊技球は、液晶ディスプレイ３２の左側の遊技領域４ａま

たは右側の遊技領域４ｂを落下するようになっている。また、遊技領域４には、遊技盤６の表面に交差するように図示しない多数の遊技釘が打ち付けられており、遊技領域４を移動する遊技球の移動方向がランダムに変化するようになっている。

【００２８】

また、ディスプレイ枠３４の左部には、液晶ディスプレイ３２の左側の遊技領域４ａを落下する遊技球が通過できる開口４０が形成されており、この開口４０を通過した遊技球はディスプレイ枠３４に設けられている通路４２を通過して、液晶ディスプレイ３２の下方に設けられたステージ４４に落下するようになっている。このステージ４４の上面は滑らかな曲面となっているとともに、ステージ４４とガラスユニット８との間に遊技球がステージ４４から下方に落下できる隙間が形成されており、通路４２からステージ４４上に落下した遊技球がステージ４４上を左右に往復移動した後にステージ４４の中央部付近から下方に落下するようになっている。

【００２９】

ステージ４４の中央部の下方には、遊技球（ステージ４４の中央部付近から下方に落下した遊技球を含む）が進入可能な第１始動口４６（第１領域）が設けられている。また、第１始動口４６内には、第１始動口４６に入球した遊技球を検出する第１始動口スイッチ１００（図５参照）が配設されている。第１始動口スイッチ１００は、遊技球（第１始動口４６への遊技球の入球）を検出すると、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。また、主制御基板２００は、第１始動口スイッチ１００からの検出信号の入力に基づいて、特別図柄抽選としての第１特別図柄抽選（第１抽選）を実行する。また、主制御基板２００は、第１始動口スイッチ１００からの検出信号の入力に基づいて、賞球（例えば１個）の払い出しを実行する。また、第１始動口４６に進入した遊技球は、遊技機内部に回収される。

【００３０】

遊技領域４における第１始動口４６の左方には、複数（３個）の一般入賞口４７（左上一般入賞口４７ａ、左中一般入賞口４７ｂおよび左下一般入賞口４７ｃ）が設けられている。また、遊技盤６には、左上一般入賞口４７ａ、左中一般入賞口４７ｂまたは左下一般入賞口４７ｃに入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ１０１（図５参照）が配設されている。一般入賞口スイッチ１０１は、遊技球（左上一般入賞口４７ａ、左中一般入賞口４７ｂまたは左下一般入賞口４７ｃへの遊技球の入球）を検出すると、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。また、主制御基板２００は、一般入賞口スイッチ１０１からの検出信号の入力に基づいて、賞球（例えば３個）の払い出しを実行する。なお、一般入賞口スイッチ１０１は、左上一般入賞口４７ａと左中一般入賞口４７ｂと左下一般入賞口４７ｃとのそれぞれについて１個ずつ設けてもよく、複数（例えば３個）の一般入賞口４７に対して１個だけ設けてもよい。また、左上一般入賞口４７ａ、左中一般入賞口４７ｂおよび左下一般入賞口４７ｃの他にも一般入賞口４７およびこの一般入賞口に対応する一般入賞口スイッチを設けてもよい。

【００３１】

液晶ディスプレイ３２の右側の遊技領域４ｂには、遊技球が遊技機内部に回収されずに通過する通過ゲート４８が設けられている。また、通過ゲート４８内には、遊技球が通過したことを検知するゲートスイッチ１０２（図５参照）が配設されている。ゲートスイッチ１０２は、遊技球（遊技球の通過ゲート４８の通過）を検出すると、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。また、主制御基板２００は、ゲートスイッチ１０２からの検出信号の入力に基づいて、普通当りの当否を決定する普通図柄抽選を実行する。

【００３２】

液晶ディスプレイ３２の右側の遊技領域４ｂには、通過ゲート４８の下方に、第２始動口４９（第２領域）が設けられている。また、第２始動口４９内には、第２始動口４９に入球した遊技球を検出する第２始動口スイッチ１０３（図５参照）が配設されている。第２始動口スイッチ１０３は、遊技球（第２始動口４９への遊技球の入球）を検出すると、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。また、主制御基板２００は、第２始動口

スイッチ１０３からの検出信号の入力に基づいて、特別図柄抽選としての第２特別図柄抽選（第２抽選）を実行する。また、主制御基板２００は、第２始動口スイッチ１０３からの検出信号の入力に基づいて、賞球（例えば１個）の払い出しを実行する。また、第２始動口４９に進入した遊技球は、遊技機内部に回収される。

【００３３】

第２始動口４９には、第２始動口４９に遊技球が進入しにくい縮小状態（閉状態）（第２始動口４９への遊技球の進入が困難な状態）と、遊技球が進入しやすい拡大状態（開状態）（第２始動口４９への遊技球の進入が容易な状態）と、の間で動作可能な普通役物５４（第１可動物）が設けられている。普通役物５４は、ソレノイドなどの駆動装置を内蔵しており、普通図柄抽選で普通当りが当選すると所定条件下で拡大状態となるように制御される。

【００３４】

また、液晶ディスプレイ３２の右側の遊技領域４ｂには、大入賞口５０（第３領域、所定領域）が設けられている。また、大入賞口５０内には、大入賞口５０に入球した遊技球を検出するカウントスイッチ１０４（図５参照）が配設されている。カウントスイッチ１０４は、遊技球（大入賞口５０への遊技球の入球）を検出すると、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。また、主制御基板２００は、カウントスイッチ１０４からの検出信号の入力に基づいて、賞球（例えば１５個）の払い出しを実行する。また、主制御基板２００は、カウントスイッチ１０４からの検出信号の入力に基づいて、大入賞口５０に入球した遊技球の数をカウントする。また、大入賞口５０に進入した遊技球は、遊技機内部に回収される。

【００３５】

大入賞口５０には、大入賞口５０に遊技球が進入不可能な閉状態（進入不可状態）と遊技球が進入可能な開状態（進入可能状態）との間で動作可能な特別役物５６（第２可動物、特定可動物）が設けられている。特別役物５６は、ソレノイドなどの駆動装置を内蔵しており、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選）で大当りに当選すると開始される特別遊技状態において所定条件下で開状態となるように制御される。また、特別役物５６は、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）で小当りに当選すると開始される小当り遊技状態において所定条件下で開状態となるように制御される。

【００３６】

大入賞口５０内には、特定領域（図示せず）と、排出領域（図示せず）と、大入賞口５０内に入球した遊技球を特定領域および排出領域のうちのいずれかの領域へ振り分ける振分手段（図示せず）と、が設けられている。特定領域には、特定領域スイッチ１０７（図５参照）が配設されている。特定領域スイッチ１０７は、特定領域を通過する遊技球（遊技球による特定領域の通過）の検出に基づき、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。振分手段は、大入賞口５０内に入球した遊技球を特定領域へ振り分ける特定領域通過状態と、大入賞口５０内に入球した遊技球を排出領域へ振り分ける非特定領域通過状態と、に変位することが可能となっている。すなわち、振分手段が特定領域通過状態に変位されている場合、大入賞口５０内に入球した遊技球は、特定領域へ振り分けられる。これにより、大入賞口５０内に入球した遊技球による排出領域の通過が不可能となる。一方、振分手段が非特定領域通過状態に変位されている場合、大入賞口５０内に入球した遊技球は、排出領域へ振り分けられる。これにより、大入賞口５０内に入球した遊技球による特定領域の通過が不可能となる。振分手段は、特定領域ソレノイドによって変位される。大入賞口５０内に入球した遊技球は、まず、カウントスイッチ１０４により検出され、その後、振分手段によって特定領域および排出領域のうちのいずれかの領域へ振り分けられ、当該領域を通過した後に、排出路へ排出される。この際、特定領域へ振り分けられた遊技球は、特定領域スイッチ１０７により検出される。

【００３７】

遊技領域４の最下部には、いずれの入賞口４６，４７，４９，５０にも進入せずに遊技領域４を落下した遊技球を遊技機内部に回収するアウト口６２が設けられている。ここで

、遊技機内部には、遊技領域４から回収（排出）された遊技球が通過する排出路（図示せず）が設けられている。本遊技機では、遊技領域４に打ち出された全ての遊技球（遊技領域４から回収された全ての遊技球）が、排出路を通過するように構成されている。すなわち、遊技領域４に打ち出された遊技球は、いずれかの入賞口４６，４７，４９，５０に入球またはアウト口６２を通過することによって、遊技領域４から回収され排出路へ流入する。具体的には、各入賞口４６，４７，４９，５０に入球した遊技球は、入賞口内に配設されたスイッチ１００，１０１，１０３，１０４により検出された後に、排出路に誘導される。また、アウト口６２から回収された遊技球は、排出路に誘導される。また、排出路には、アウトスイッチ１０６（図５参照）が配設されている。アウトスイッチ１０６は、排出路を通過する遊技球（遊技領域４からの遊技球の排出）を検出すると、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。また、主制御基板２００は、アウトスイッチ１０６からの検出信号の入力に基づいて、遊技領域４から排出された遊技球の数をカウントする。

【００３８】

遊技球の発射装置は、図１で示したグリップユニット２０（ハンドル）の回転量を調整することにより遊技球の発射出力が変化するように構成されており、グリップユニット２０の回転量が少ない場合には液晶ディスプレイ３２の左側の遊技領域４ａ（第１遊技領域４ａ、左打ち領域）を遊技球が落下するように遊技球が発射され、グリップユニット２０の回転量が多い場合には液晶ディスプレイ３２の右側の遊技領域４ｂ（第２遊技領域４ｂ、右打ち領域）を遊技球が落下するように遊技球が発射される。

【００３９】

遊技者は、遊技状況に応じてグリップユニット２０の回転量を調整し、遊技球が左側の遊技領域４ａを落下して、あるいは開口４０と通路４２とステージ４４を通過して第１始動口４６に入賞するように遊技球を発射させたり（左打ち）、遊技球が右側の遊技領域４ｂを落下して、通過ゲート４８を遊技球が通過するように、あるいは第２始動口４９に遊技球が入賞するように、あるいは大入賞口５０に遊技球が入賞するように遊技球を発射させたりする（右打ち）。本実施形態では、左打ちを第１遊技方法と呼び、右打ちを第２遊技方法と呼ぶ場合がある。

【００４０】

本実施形態の遊技機では、遊技球が左側の遊技領域４ａを落下する場合には、通過ゲート４８を遊技球が通過することがなく、第２始動口４９および大入賞口５０に遊技球が入球（入賞）することがないようになっている。また、遊技球が右側の遊技領域４ｂを落下する場合には、第１始動口４６および一般入賞口４７に遊技球が入球することがないようになっている。

【００４１】

図３に示すように、遊技盤６の右下部であって、遊技領域４の外側には、遊技機の各種状態をランプ等の点灯および消灯により示す状態表示部７０が設けられている。

【００４２】

図４は、状態表示部７０の外観構成を示す正面図である。状態表示部７０には、普通図柄表示部７２、普通保留表示部７４、第１特別図柄表示部７６、第１特別保留表示部７８、第２特別図柄表示部８１、第２特別保留表示部８２、遊技状態表示部８４が設けられている。

【００４３】

普通図柄表示部７２は、２つのランプにより構成され、普通図柄抽選が行われる場合に２つのランプを点滅させることにより普通図柄を変動表示し、２つのランプを点灯または消灯させることにより普通図柄を停止表示して、普通図柄抽選の結果を表示する。

【００４４】

普通保留表示部７４は、２つのランプにより構成され、通過ゲート４８を遊技球が通過した時点で既に普通図柄が変動表示中または停止表示中である場合など、普通図柄抽選用乱数値を取得しても普通図柄抽選を行うことができないことにより普通図柄抽選用乱数値が保留された場合に、保留されている普通図柄抽選用乱数値の数に対応する普通保留数を

表示するものであり、２つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、０～４個の普通保留数を表示する。

【００４５】

第１特別図柄表示部７６は、７セグメントディスプレイにより構成され、第１始動口４６に遊技球が進入することにより第１特別図柄抽選が行われる場合に、７セグメントディスプレイを点滅させることにより第１特別図柄を変動表示し、７セグメントディスプレイを複数種類の態様のうちいずれかの態様で点灯させることにより第１特別図柄を停止表示して、第１特別図柄抽選の結果を表示する。

【００４６】

第１特別保留表示部７８は、２つのランプにより構成され、第１始動口４６に遊技球が進入した時点で既に第１特別図柄または第２特別図柄が変動表示中または停止表示中である場合など、特別図柄抽選用乱数値（抽選情報）を取得しても特別図柄抽選を行うことができないことにより特別図柄抽選用乱数値が第１特別乱数値として保留された場合に、保留されている第１特別乱数値の数に対応する第１特別保留数を表示するものであり、２つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、０～４個の第１特別保留数を表示する。

【００４７】

第２特別図柄表示部８１は、７セグメントディスプレイにより構成され、第２始動口４９に遊技球が進入することにより第２特別図柄抽選が行われる場合に、７セグメントディスプレイを点滅させることにより第２特別図柄を変動表示し、７セグメントディスプレイを複数種類の態様のうちいずれかの態様で点灯させることにより第２特別図柄を停止表示して、第２特別図柄抽選の結果を表示する。

【００４８】

第２特別保留表示部８２は、２つのランプにより構成され、第２始動口４９に遊技球が進入した時点で既に第１特別図柄または第２特別図柄が変動表示中または停止表示中である場合など、特別図柄抽選用乱数値を取得しても特別図柄抽選を行うことができないことにより特別図柄抽選用乱数値が第２特別乱数値として保留された場合に、保留されている第２特別乱数値の数に対応する第２特別保留数を表示するものであり、２つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、０～４個の第２特別保留数を表示する。

【００４９】

遊技状態表示部８４は、６つのランプにより構成され、６つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、現在設定されている遊技状態の種類を表示する。詳細は後述するが、本実施形態では、図８に示すように、通常状態と、微時短状態と、時短状態と、特別遊技状態と、を含む複数の遊技状態を設定可能となっている。時短状態は、通常状態および微時短状態と比較して、第１特別図柄あるいは第２特別図柄の変動時間が短縮され、特別図柄抽選の実行契機が頻繁に到来する遊技状態となっている。

【００５０】

図５は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。本実施形態の遊技機は、主制御基板２００（主制御手段）、副制御基板２０２（副制御手段）および枠制御基板２０１を含む制御基板によって制御される。そして、主制御基板２００、副制御基板２０２および枠制御基板２０１の機能は、各種のプロセッサ（ＣＰＵ、ＤＳＰなど）、ＡＳＩＣ（ゲートアレイなど）、ＲＯＭ（情報記憶媒体の一例）、あるいはＲＡＭなどのハードウェアや、ＲＯＭなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【００５１】

主制御基板２００は、ゲートスイッチ１０２、第１始動口スイッチ１００、第２始動口スイッチ１０３、一般入賞口スイッチ１０１、カウントスイッチ１０４、アウトスイッチ１０６、特定領域スイッチ１０７等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて、普通役物５４、特別役物５６等の出力手

段の動作制御を行う。

【００５２】

副制御基板２０２は、主制御基板２００から送られてくる信号や、演出ボタンスイッチ１５０からの入力信号を受けて、遊技の進行状況に合わせた演出を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて、前枠ランプ１２、スピーカー１４、液晶ディスプレイ３２、照明装置３８等の演出装置の動作制御を行う。

【００５３】

枠制御基板２０１は、主制御基板２００から送られてくる信号や、計数ボタン２１２からの入力信号を受けて、持玉（遊技球数）に関する制御を行い、遊技価値数表示装置２１１等の制御を行う。枠制御基板２０１は、主制御基板２００と双方向に通信可能となっている。なお、枠制御基板２０１は、主制御基板２００と一体的に形成されていてもよい。

【００５４】

主制御基板２００は、乱数発生手段２１０、普通図柄抽選手段２２０、普通表示制御手段２２２、普通役物制御手段２２４、特別図柄抽選手段２３０（抽選手段）、特別表示制御手段２４０、遊技状態移行制御手段２５０（状態制御手段）、特別遊技実行手段２６０、払出制御手段２７０、通信制御手段２８０およびメインメモリ２９０等を含んで構成されている。

【００５５】

乱数発生手段２１０は、抽選用の乱数値を発生させる手段であり、ハードウェア乱数を発生させる乱数発生器や、ソフトウェア乱数を発生させるプログラムにより実現される。ソフトウェア乱数は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお、本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

【００５６】

普通図柄抽選手段２２０は、通過ゲート４８を通過する遊技球を１個ずつ検出するゲートスイッチ１０２から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段２１０から普通図柄抽選用乱数値を取得してメインメモリ２９０の普通乱数記憶手段２９１２に格納し、普通乱数記憶手段２９１２から読み出した普通図柄抽選用乱数値について普通当りの当否などを決定する普通図柄抽選を行う。

【００５７】

詳細には普通乱数記憶手段２９１２には、取得した普通図柄抽選用乱数値を格納する記憶領域として、普通保留記憶領域１～普通保留記憶領域４の４つの普通保留記憶領域が設けられ、普通保留記憶領域１から読み出して普通図柄抽選を行った普通図柄抽選用乱数値を普通図柄の変動表示および停止表示が終了するまで格納する記憶領域として、１つの当該普通保留記憶領域が設けられている。

そして、普通図柄抽選手段２２０は、乱数発生手段２１０から普通図柄抽選用乱数値を取得すると、普通保留記憶領域１～普通保留記憶領域４のいずれにも普通図柄抽選用乱数値が格納されていない状態では、取得した普通図柄抽選用乱数値をまずは普通保留記憶領域１に格納する。そして、普通保留記憶領域１に普通図柄抽選用乱数値が格納された時点で、普通図柄が変動表示中または停止表示中でなく、すなわち当該普通保留記憶領域に普通図柄抽選用乱数値が格納されておらず、普通役物５４を開状態にする制御の実行中でない場合には、直ちに普通保留記憶領域１から普通図柄抽選用乱数値を読み出して普通図柄抽選を行い、普通図柄抽選を行った普通図柄抽選用乱数値を当該普通保留記憶領域に格納する。一方、普通図柄が変動表示中または停止表示中であるか、すなわち当該普通保留記憶領域に普通図柄抽選用乱数値が格納されているか、普通役物５４を開状態にする制御の実行中である場合には、普通保留記憶領域１において普通図柄抽選用乱数値を保留する。

【００５８】

そして、普通保留記憶領域１において普通図柄抽選用乱数値が保留されている状態で更

にゲートスイッチ１０２から検出信号が入力されて普通図柄抽選用乱数値が取得された場合には、普通図柄抽選手段２２０は、普通保留記憶領域１～普通保留記憶領域４において保留されている普通図柄抽選用乱数値の数が４個未満であることを条件に、すなわち普通保留数が４個未満であることを条件に、普通保留記憶領域１～普通保留記憶領域４のうち普通図柄抽選用乱数値が保留されていない普通保留記憶領域であって序数が最小である普通保留記憶領域に普通図柄抽選用乱数値を格納する。

【００５９】

そして、普通図柄抽選手段２２０は、普通図柄の変動表示および停止表示が終了すると、当該普通保留記憶領域に格納されている普通図柄抽選用乱数値を消去し、普通保留記憶領域１において普通図柄抽選用乱数値が保留されている場合には、普通役物５４を開状態にする制御の実行中でないことを条件に、普通保留記憶領域１から普通図柄抽選用乱数値を読み出して普通図柄抽選を行い、普通図柄抽選を行った普通図柄抽選用乱数値を当該普通保留記憶領域に格納する。ここで、普通保留記憶領域２以降に普通図柄抽選用乱数値が残存している場合には、残存している普通図柄抽選用乱数値を元の普通保留記憶領域から序数が１つ小さい普通保留記憶領域に移動させる。例えば、普通保留記憶領域２～普通保留記憶領域３に普通図柄抽選用乱数値が残存している場合には、普通保留記憶領域１～普通保留記憶領域２に移動させる。

【００６０】

こうして普通乱数記憶手段２９１２では、普通図柄抽選が行われた普通図柄抽選用乱数値が当該普通保留記憶領域において１個を上限として保留され、普通図柄抽選が行われていない普通図柄抽選用乱数値が普通保留記憶領域１～普通保留記憶領域４において４個を上限として保留される。

【００６１】

普通図柄抽選手段２２０は、普通図柄抽選として、普通当り決定処理などを行う。

【００６２】

普通当り決定処理は、「普通当り」の当否を決定する処理である。普通当り決定処理では、普通図柄抽選手段２２０は、メインメモリ２９０の抽選テーブル記憶手段２９１０に記憶されている複数種類の普通図柄抽選テーブルのうち、いずれの普通図柄抽選テーブルを参照して乱数判定処理を行うかを遊技状態に応じて選択する。ここで、各普通図柄抽選テーブルは、０～９９の１００個の普通図柄抽選用乱数値のそれぞれに対して、「普通当り」または「ハズレ」が対応付けられたものである。そして、普通図柄抽選手段２２０は、選択した普通図柄抽選テーブルを参照して、普通乱数記憶手段２９１２から読み出した１つの普通図柄抽選用乱数値が普通当りに対応づけられているか否かを判定することにより、「普通当り」が当選したか否かを判定する。

【００６３】

遊技状態が時短状態（微時短状態を除く、以下同様）である場合に選択される普通図柄抽選テーブルは、遊技状態が時短状態でない場合に選択される普通図柄抽選テーブルに比べ、「普通当り」が当選する確率が高く設定されている。換言すると、遊技状態が時短状態である場合に行われる普通図柄抽選は、遊技状態が時短状態でない場合に行われる普通図柄抽選に比べ、「普通当り」が当選する確率が高くなっている。

【００６４】

普通表示制御手段２２２は、普通図柄抽選の抽選結果に基づいて状態表示部７０の表示を制御する手段であって、普通図柄表示制御処理、普通保留表示制御処理を行う。

【００６５】

普通図柄表示制御処理では、普通表示制御手段２２２は、所定の変動時間が経過するまで、普通図柄表示部７２の２つのランプを点滅させることにより普通図柄を変動表示させ、普通当り決定処理において「普通当り」が当選したか否かに応じて、普通図柄表示部７２の２つのランプを点灯または消灯させることにより普通図柄を停止表示させることにより、普通図柄表示部７２に普通図柄抽選の結果を表示させる。

【００６６】

本実施形態では、普通図柄抽選が行われた時点の遊技状態に応じて普通図柄の変動時間を決定される。具体的には、遊技状態が時短状態である場合、遊技状態が時短状態でない場合よりも、普通図柄の変動時間が短く設定される。例えば、普通図柄抽選が行われた時点の遊技状態が時短状態でない場合、普通図柄の変動時間が第１時間（例えば２０秒）に設定され、普通図柄抽選が行われた時点の遊技状態が時短状態である場合、普通図柄の変動時間が第１時間よりも短い第２時間（例えば１秒）に設定される。よって、遊技状態が時短状態である場合の方が、普通図柄抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

【００６７】

普通保留表示制御処理では、普通表示制御手段２２２は、普通乱数記憶手段２９１２に格納されている普通図柄抽選用乱数値の数に応じて、普通保留表示部７４の２つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、０～４個の普通保留数を表示する。

【００６８】

普通役物制御手段２２４は、普通図柄抽選の抽選結果に基づいて普通役物５４を制御する手段である。普通役物制御手段２２４は、遊技状態が時短状態でない場合に、普通図柄が「普通当り」の当選を示す態様で停止表示されたことを契機として、時間Ａ（例えば０．１秒）が経過するまで普通役物５４が拡大状態となってから縮小状態に復帰するように普通役物５４を動作させる制御を行う。また、普通役物制御手段２２４は、遊技状態が時短状態である場合に、普通図柄が「普通当り」の当選を示す態様で停止表示されたことを契機として、時間Ａよりも長い時間Ｂ（例えば６秒）が経過するまで普通役物５４が拡大状態となってから縮小状態に復帰するように普通役物５４を動作させる制御を行う。

【００６９】

したがって、普通図柄抽選において「普通当り」となった場合に、遊技状態が時短状態でなければ、第２始動口４９への遊技球の進入しやすさがほとんど増加しないように普通役物５４が動作するが、遊技状態が時短状態であれば、第２始動口４９への遊技球の進入しやすさが増加するように普通役物５４が動作する。本実施形態では、時短状態は、通常状態および微時短状態よりも第２始動口４９への遊技球の進入が容易となるように普通役物５４が動作制御される。よって、時短状態は、通常状態および微時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。

【００７０】

なお、本実施形態では、通常状態と微時短状態とで、普通役物５４の動作に関する制御が異なっている。微時短状態では、通常状態よりも僅かに普通役物５４の開放時間（拡大状態となっている時間）が長く設定されている。なお、微時短状態は、普通図柄抽選の当選確率、普通図柄の変動時間または普通役物５４の開放時間のうちのいずれか１つ以上が、通常状態と異なっていればよい。例えば、微時短状態と通常状態とで、普通図柄抽選の当選確率および普通役物５４の開放時間が同一であり、かつ普通図柄の変動時間が異なっていてもよく、その場合、普通図柄の変動時間は、微時短状態の方が通常状態よりも僅かに短い時間となっていてもよい。

【００７１】

特別図柄抽選手段２３０（抽選手段）は、第１始動口４６に進入する遊技球を１個ずつ検出する第１始動口スイッチ１００から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段２１０から特別図柄抽選用乱数値を取得して、メインメモリ２９０の特別乱数記憶手段２９１４に第１特別乱数値として格納する。また、特別図柄抽選手段２３０は、第２始動口４９に進入する遊技球を１個ずつ検出する第２始動口スイッチ１０３から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段２１０から特別図柄抽選用乱数値を取得して、特別乱数記憶手段２９１４に第２特別乱数値として格納する。特別図柄抽選手段２３０は、特別乱数記憶手段２９１４から読み出した第１特別乱数値あるいは第２特別乱数値を用いて、大当りの当否などを決定する特別図柄抽選を行う。

【００７２】

特別乱数記憶手段２９１４には、取得した第１特別乱数値を格納する記憶領域として第１特別保留記憶領域１～第１特別保留記憶領域４の４つの第１特別保留記憶領域が設けられ、第１特別保留記憶領域１から読み出して特別図柄抽選を行った第１特別乱数値を第１特別図柄の変動表示および停止表示が終了するまで格納する記憶領域として、１つの第１当該特別保留記憶領域が設けられている。

【００７３】

特別図柄抽選手段２３０は、第１始動口スイッチ１００から検出信号が入力されたことに基づいて特別図柄抽選用乱数値を取得すると、第１特別保留記憶領域１～第１特別保留記憶領域４のいずれにも第１特別乱数値が格納されていない状態では、取得した特別図柄抽選用乱数値をまずは第１特別保留記憶領域１に第１特別乱数値として格納する。そして、第１特別保留記憶領域１に第１特別乱数値が格納された時点で、第１特別図柄が変動表示中または停止表示中でなく、すなわち第１当該特別保留記憶領域に第１特別乱数値が格納されておらず、遊技状態が特別遊技状態でなく、小当り遊技の実行中でない場合には、直ちに第１特別保留記憶領域１から第１特別乱数値を読み出して特別図柄抽選を行い、特別図柄抽選を行った第１特別乱数値を第１当該特別保留記憶領域に格納する。一方、第１特別図柄が変動表示中または停止表示中であるか、すなわち第１当該特別保留記憶領域に第１特別乱数値が格納されているか、または遊技状態が特別遊技状態であるか、小当り遊技の実行中である場合には、第１特別保留記憶領域１において第１特別乱数値を保留する。

【００７４】

そして、第１特別保留記憶領域１において第１特別乱数値が保留されている状態で更に第１始動口スイッチ１００から検出信号が入力されて特別図柄抽選用乱数値が取得された場合には、特別図柄抽選手段２３０は、第１特別保留記憶領域１～第１特別保留記憶領域４において保留されている第１特別乱数値の数が４個未満であることを条件に、すなわち第１特別保留数が４個未満であることを条件に、第１特別保留記憶領域１～第１特別保留記憶領域４のうち第１特別乱数値が保留されていない保留記憶領域であって序数が最小である第１特別保留記憶領域に第１特別乱数値として格納する。

【００７５】

特別乱数記憶手段２９１４には、取得した第２特別乱数値を格納する記憶領域として第２特別保留記憶領域１～第２特別保留記憶領域４の４つの第２特別保留記憶領域が設けられ、第２特別保留記憶領域１から読み出して特別図柄抽選を行った第２特別乱数値を第２特別図柄の変動表示および停止表示が終了するまで格納する記憶領域として、１つの第２当該特別保留記憶領域が設けられている。

【００７６】

特別図柄抽選手段２３０は、第２始動口スイッチ１０３から検出信号が入力されたことに基づいて特別図柄抽選用乱数値を取得すると、第２特別保留記憶領域１～第２特別保留記憶領域４のいずれにも第２特別乱数値が格納されていない状態では、取得した特別図柄抽選用乱数値をまずは第２特別保留記憶領域１に第２特別乱数値として格納する。そして、第２特別保留記憶領域１に第２特別乱数値が格納された時点で、第２特別図柄が変動表示中または停止表示中でなく、すなわち第２当該特別保留記憶領域に第２特別乱数値が格納されておらず、遊技状態が特別遊技状態でなく、小当り遊技の実行中でない場合には、直ちに第２特別保留記憶領域１から第２特別乱数値を読み出して特別図柄抽選を行い、特別図柄抽選を行った第２特別乱数値を第２当該特別保留記憶領域に格納する。一方、第２特別図柄が変動表示中または停止表示中であるか、すなわち第２当該特別保留記憶領域に第２特別乱数値が格納されているか、または遊技状態が特別遊技状態であるか、小当り遊技の実行中である場合には、第２特別保留記憶領域１において第２特別乱数値を保留する。

【００７７】

そして、第２特別保留記憶領域１において第２特別乱数値が保留されている状態で更に第２始動口スイッチ１０３から検出信号が入力されて特別図柄抽選用乱数値が取得された

場合には、特別図柄抽選手段２３０は、第２特別保留記憶領域１～第２特別保留記憶領域４において保留されている第２特別乱数値の数が４個未満であることを条件に、すなわち第２特別保留数が４個未満であることを条件に、第２特別保留記憶領域１～第２特別保留記憶領域４のうち第２特別乱数値が保留されていない第２特別保留記憶領域であって序数が最小である第２特別保留記憶領域に第２特別乱数値として格納する。

【００７８】

特別図柄抽選手段２３０は、第１特別図柄の変動表示および停止表示が終了すると、第１当該特別保留記憶領域に格納されている第１特別乱数値を消去する。そして、第１特別保留記憶領域１に第１特別乱数値が格納されている場合には、遊技状態が特別遊技状態でなく、小当り遊技の実行中でないことを条件に、第１特別保留記憶領域１から第１特別乱数値を読み出して特別図柄抽選を行い、特別図柄抽選を行った第１特別乱数値を第１当該特別保留記憶領域に格納する。また、特別図柄抽選手段２３０は、第２特別図柄の変動表示および停止表示が終了すると、第２当該特別保留記憶領域に格納されている第２特別乱数値を消去する。そして、第２特別保留記憶領域１に第２特別乱数値が格納されている場合には、遊技状態が特別遊技状態でなく、小当り遊技の実行中でないことを条件に、第２特別保留記憶領域１から第２特別乱数値を読み出して特別図柄抽選を行い、特別図柄抽選を行った第２特別乱数値を第２当該特別保留記憶領域に格納する。本実施形態では、第１特別乱数値と第２特別乱数値を並行して消化するため、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の変動表示が開始されたり、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の変動表示が開始されたりすることがあるようになっている。

【００７９】

なお、第１特別保留記憶領域１に第１特別乱数値が格納されている場合には、第２特別保留記憶領域１～第２特別保留記憶領域４のいずれにも第２特別乱数値が格納されていないことを条件に、第１特別保留記憶領域１から第１特別乱数値を読み出して特別図柄抽選を行い、第２特別保留記憶領域１～第２特別保留記憶領域４のいずれかに第２特別乱数値が格納されている場合には、第１特別保留記憶領域１～第１特別保留記憶領域４のいずれかに第１特別乱数値が格納されていたとしても、第２特別保留記憶領域１から第２特別乱数値を読み出して特別図柄抽選を行うようにしてもよい。すなわち、第１特別乱数値よりも第２特別乱数値を優先して消化するようにしてもよい。また、第１特別乱数値であるか第２特別乱数値であるかに関わらず、特別乱数記憶手段２９１４に格納された順序で第１特別乱数値あるいは第２特別乱数値を読み出して特別図柄抽選を行うようにしてもよい。すなわち第１始動口４６あるいは第２始動口４９に遊技球が進入した順序で第１特別乱数値あるいは第２特別乱数値を消化するようにしてもよい。

【００８０】

第１特別保留記憶領域１から第１特別乱数値を読み出した時点で、第１特別保留記憶領域２以降に第１特別乱数値が残存している場合には、あるいは第２特別保留記憶領域１から第２特別乱数値を読み出した時点で、第２特別保留記憶領域２以降に第２特別乱数値が残存している場合には、残存している第１特別乱数値あるいは第２特別乱数値を元の特別保留記憶領域から序数が１つ小さい特別保留記憶領域に移動させる。例えば、第１特別保留記憶領域１から第１特別乱数値を読み出した時点で、第１特別保留記憶領域２～第１特別保留記憶領域４のそれぞれに第１特別乱数値が残存している場合には、第１特別保留記憶領域２～第１特別保留記憶領域４のそれぞれに格納されている第１特別乱数値を、第１特別保留記憶領域１～第１特別保留記憶領域３のそれぞれに移動させ、第２特別保留記憶領域１から第２特別乱数値を読み出した時点で、第２特別保留記憶領域２～第２特別保留記憶領域３のそれぞれに第２特別乱数値が残存している場合には、第２特別保留記憶領域２～第２特別保留記憶領域３のそれぞれに格納されている第２特別乱数値を、第２特別保留記憶領域１～第２特別保留記憶領域２のそれぞれに移動させる。

【００８１】

特別乱数記憶手段２９１４では、特別図柄抽選が行われていない第１特別乱数値が第１特別保留記憶領域１～第１特別保留記憶領域４において４個を上限として保留される。ま

た、特別図柄抽選が行われていない第２特別乱数値が第２特別保留記憶領域１～第２特別保留記憶領域４において４個を上限として保留される。

【００８２】

次に、特別図柄抽選の詳細について説明する。特別図柄抽選手段２３０は、第１始動口スイッチ１００あるいは第２始動口スイッチ１０３から検出信号が入力されたことに基づいて、特別図柄抽選用乱数値として、大当り決定乱数値、図柄決定乱数値などの複数種類の乱数値を取得し、これらの複数種類の乱数値を特別乱数記憶手段２９１４に第１特別乱数値あるいは第２特別乱数値として格納する。そして、特別図柄抽選手段２３０は、特別図柄抽選として、大当り決定処理、図柄決定処理などを行う。

【００８３】

大当り決定処理は、特別乱数記憶手段２９１４の第１特別保留記憶領域１あるいは第２特別保留記憶領域１に格納されている第１特別乱数値あるいは第２特別乱数値に含まれる１つの大当り決定乱数値を読み出して、大当りなどの当否を決定する処理である。ここで１つの大当り決定乱数値は、第１始動口スイッチ１００あるいは第２始動口スイッチ１０３から検出信号が入力されたことに基づいて、０～６５５３５の６５５３６個の大当り決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段２９１４に第１特別乱数値あるいは第２特別乱数値として格納されたものである。

【００８４】

大当り決定処理では、特別図柄抽選手段２３０は、メインメモリ２９０の抽選テーブル記憶手段２９１０に記憶されている複数種類の大当り抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、読み出した１つの大当り決定乱数値が第１特別乱数値として格納されていたか第２特別乱数値として格納されていたかに応じて選択する。

【００８５】

本実施形態では、抽選テーブル記憶手段２９１０に、図６（ａ）に示す大当り抽選テーブルＡと、図６（ｂ）に示す大当り抽選テーブルＢと、が記憶されている。各大当り抽選テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当り決定乱数値のそれぞれに対して、大当たりなどが対応付けられている。

【００８６】

大当り抽選テーブルＡは、第１特別乱数値について大当り決定処理を行う場合に選択され、「大当り」が１／３５０（１８７／６５５３６）の確率で当選し、「Ｃ時短」が３４９／３５０（６５３４９／６５５３６）の確率で当選するように、各判定結果と大当り決定乱数値との対応関係が設定されている。特別図柄抽選手段２３０は、大当り抽選テーブルＡを参照して、第１保留記憶領域１から読み出した大当り決定乱数値が、「大当り」または「Ｃ時短」に対応付けられているか否かを判定することにより、「大当り」または「Ｃ時短」が当選したか否かを決定する。本実施形態では、第１特別図柄抽選では、「大当り」または「Ｃ時短」のいずれかに必ず当選するようになっている。なお、本実施形態では、第１特別図柄抽選において「大当り」または「Ｃ時短」に当選する確率は、遊技状態に応じて変化しないようになっている。第１特別図柄抽選では、当り（大当り）に当選する場合と、当りに当選しない場合と、があり、後者の場合（ハズレと称してもよい）に、Ｃ時短（後述するＣ時短１またはＣ時短２）に当選する場合が含まれる。なお、「当りに当選しない場合」には、時短にも当選しない場合（換言すると完全なハズレとなる場合）が含まれてもよい。

【００８７】

大当り抽選テーブルＢは、第２特別乱数値について大当り決定処理を行う場合に選択され、「大当り」が１／３５０（１８７／６５５３６）の確率で当選し、「小当り」が１／１３９．８（４６９／６５５３６）の確率で当選するように、各判定結果と大当り決定乱数値との対応関係が設定されている。特別図柄抽選手段２３０は、大当り抽選テーブルＢを参照して、第２保留記憶領域１から読み出した大当たり決定乱数値が、「大当り」または「小当り」に対応付けられているか否かを判定することにより、「大当り」または「小当り」が当選したか否かを決定する。なお、本実施形態では、第２特別図柄抽選において

「大当り」または「小当り」に当選する確率は、遊技状態に応じて変化しないようになっている。第２特別図柄抽選では、当り（大当りまたは小当り）に当選する場合と、当りに当選しない場合と、がある。なお、後者の「当りに当選しない場合」には、当りに当選せずにＣ時短に当選する場合は含まれない。

【００８８】

図柄決定処理は、大当り決定処理において、「大当り」、「Ｃ時短」、または「小当り」に当選した場合に行われる処理である。図柄決定処理は、特別乱数記憶手段２９１４の第１特別保留記憶領域１あるいは第２特別保留記憶領域１に格納されている第１特別乱数値あるいは第２特別乱数値に含まれる１つの図柄決定乱数値を読み出して、「大当り」に当選した場合には、大当り図柄（大当りの種別）を複数の大当り図柄のうちのいずれにするかを決定し、「Ｃ時短」に当選した場合には、時短図柄（Ｃ時短の種別）を複数の時短図柄のうちのいずれにするかを決定し、「小当り」に当選した場合には、小当り図柄（小当りの種別）を複数の小当り図柄のうちのいずれにするかを決定する処理である。ここで、１つの図柄決定乱数値は、第１始動口スイッチ１００、第２始動口スイッチ１０３から検出信号が入力されたことに基づいて、０～１９９の２００個の図柄決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段２９１４に第１特別乱数値あるいは第２特別乱数値として格納されたものである。

【００８９】

図柄決定処理では、特別図柄抽選手段２３０は、抽選テーブル記憶手段２９１０に記憶されている複数種類の図柄抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、読み出した１つの図柄決定乱数値が第１特別乱数値として格納されていたか第２特別乱数値として格納されていたかに応じて選択する。

【００９０】

本実施形態では、抽選テーブル記憶手段２９１０に、図７（ａ）に示す図柄抽選テーブルＡと、図７（ｂ）に示す図柄抽選テーブルＢと、図７（ｃ）に示す図柄抽選テーブルＣと、図７（ｄ）に示す図柄抽選テーブルＤと、が記憶されている。各図柄抽選テーブルでは、図柄決定乱数値のそれぞれに対して、所定の図柄が対応付けられている。

【００９１】

図７（ａ）に示す図柄抽選テーブルＡは、「大当り」に当選した場合であって、読み出した１つの図柄決定乱数値が第１特別乱数値として格納されていた場合に選択され、「大当り１」（１０Ｒ時短１００００）が０．００５／１００の確率で当選し、「大当り２」（７Ｒ時短１１０）が５９．９９７／１００の確率で当選し、「大当り３」（７Ｒ時短０）が３９．９９８／１００の確率で当選するように、各図柄と図柄決定乱数値との対応関係が設定されている。特別図柄抽選手段２３０は、図柄抽選テーブルＡを参照して、読み出した１つの図柄決定乱数値が、複数種類の大当り図柄のいずれに対応付けられているかを判定することにより、複数種類の大当り図柄のいずれが当選したかを決定する。

【００９２】

図７（ｂ）に示す図柄抽選テーブルＢは、「Ｃ時短」に当選した場合であって、読み出した１つの図柄決定乱数値が第１特別乱数値として格納されていた場合に選択され、「Ｃ時短１」（微時短１３２９）が８０．５／１００（約８０％）の確率で当選し、「Ｃ時短２」（時短１３２９）が１９．５／１００（約２０％）の確率で当選するように、各図柄と図柄決定乱数値との対応関係が設定されている。特別図柄抽選手段２３０は、図柄抽選テーブルＢを参照して、読み出した１つの図柄決定乱数値が、複数種類の時短図柄のいずれに対応付けられているかを判定することにより、複数種類の時短図柄のいずれが当選したかを決定する。

【００９３】

図７（ｃ）に示す図柄抽選テーブルＣは、「大当り」に当選した場合であって、読み出した１つの図柄決定乱数値が第２特別乱数値として格納されていた場合に選択され、「大当り４」（１０Ｒ時短１００００）が１２．８／１００の確率で当選し、「大当り５」（１０Ｒ時短１１０）が８７．２／１００の確率で当選するように、各図柄と図柄決定乱数

値との対応関係が設定されている。特別図柄抽選手段２３０は、図柄抽選テーブルＣを参照して、読み出した１つの図柄決定乱数値が、複数種類の大当り図柄のいずれに対応付けられているかを判定することにより、複数種類の大当り図柄のいずれが当選したかを決定する。

【００９４】

図７（ｄ）に示す図柄抽選テーブルＤは、「小当り」に当選した場合であって、読み出した１つの図柄決定乱数値が第２特別乱数値として格納されていた場合に選択され、「小当り１」（１０Ｒ時短１００００）が５０／１００の確率で当選し、「小当り２」が５０／１００（１０Ｒ時短１１０）の確率で当選するように、各図柄と図柄決定乱数値との対応関係が設定されている。特別図柄抽選手段２３０は、図柄抽選テーブルＤを参照して、読み出した１つの図柄決定乱数値が、複数種類の小当り図柄のいずれに対応付けられているかを判定することにより、複数種類の小当り図柄のいずれが当選したかを決定する。

【００９５】

特別遊技実行手段２６０は、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて特別遊技を実行する手段であって、特別遊技の実行処理などを行う。また、特別遊技実行手段２６０は、特別図柄抽選において「小当り」に当選したことに基づいて小当り遊技を実行する手段であって、小当り遊技の実行処理などを行う。なお、特別遊技という場合、小当り遊技を含むものであってもよい。

【００９６】

特別遊技状態は、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選あるいは第２特別図柄抽選）において「大当り」に当選したことに基づき開始され、大当り図柄の種類（種別）に応じて予め定められたラウンド数（実行回数）の特別遊技が実行されると終了する。特別図柄抽選において、「大当り１」、「大当り４」または「大当り５」が当選したことに基づいて特別遊技状態が開始されると、第１ラウンド～第１０ラウンドの１０ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。特別図柄抽選において、「大当り２」または「大当り３」が当選したことに基づいて特別遊技状態が開始されると、第１ラウンド～第７ラウンドの７ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。詳細は後述するが、特別図柄抽選において「大当り」に当選した場合、特別遊技状態の終了時に、大当り図柄に応じた所定の時短回数が設定されて時短状態が開始される、あるいは大当り図柄に応じた所定の微時短回数が設定されて微時短状態が開始される。

【００９７】

小当り遊技状態は、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）において「小当り」に当選したことに基づき開始され、予め定められた回数（本実施形態では１回）の小当り遊技が実行されると終了する。小当り遊技では、特別役物５６が、大入賞口５０への遊技球の進入を可能とする開状態となり、振分手段が、非特定領域通過状態から特定領域通過状態に変位される。具体的には、小当り遊技では、当該小当り遊技の実行中に大入賞口５０へ入球した遊技球による特定領域の通過が容易（可能）となるように、振分手段が、非特定領域通過状態から特定領域通過状態に変位される。これにより、第２特別図柄抽選において「小当り１」または「小当り２」のいずれかに当選した場合、小当り遊技状態において、遊技球による特定領域の通過が容易（可能）となる。そして、小当り遊技状態において遊技球による特定領域の通過が検出された場合（小当り遊技の実行中に大入賞口５０に入球した遊技球による特定領域の通過が検出された場合）、小当り遊技状態の終了に基づき、特別遊技状態が開始される。

【００９８】

第２特別図柄抽選において「小当り１」に当選し、かつ、小当り遊技状態において遊技球の特定領域の通過が検出された場合、特別遊技（ラウンド遊技）の回数が９回に設定される。これにより、小当り遊技を１回目のラウンド遊技として１０回のラウンドが実行されることになる。そして、１０ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。また、第２特別図柄抽選において「小当り２」に当選し、かつ、小当り遊技状態において遊技球による特定領域の通過が検出された場合、特別遊技（ラウンド遊技

）の回数が９回に設定される。これにより、小当り遊技を１回目のラウンド遊技として１０回のラウンドが実行されることになる。そして、１０ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。詳細は後述するが、特別遊技状態の終了時に、小当り図柄に応じた所定の時短回数が設定され、時短状態が開始される。なお、小当り遊技状態において遊技球の特定領域の通過が検出されなかった場合（小当り遊技の実行中に大入賞口５０に入球した遊技球による特定領域の通過が検出されなかった場合）には、特別遊技状態は開始されず、通常状態が開始される。

【００９９】

本実施形態では、各ラウンドの特別遊技（小当り遊技を含む）において、特別役物５６が開状態となってからメインメモリ２９０の開放タイマーが所定時間（２９秒）をカウントするか、カウントスイッチ１０４が１個の遊技球の進入を検出すると１個分の遊技球に相当する値（例えば１）が加算されるメインメモリ２９０の大入賞数カウンタ（図示せず）の値が上限値（例えば１０）に達すると、特別役物５６が閉状態となるように特別役物駆動装置の駆動制御が行われる。

【０１００】

特別表示制御手段２４０は、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて、第１特別図柄表示制御処理、第２特別図柄表示制御処理、第１特別保留表示制御処理、第２特別保留表示制御処理を行う。

【０１０１】

第１特別図柄表示制御処理は、第１特別保留記憶領域１から第１特別乱数値が読み出されて特別図柄抽選が行われた場合に行われる処理であり、特別表示制御手段２４０は、変動時間が経過するまで、第１特別図柄表示部７６の７セグメントディスプレイを点滅させることにより第１特別図柄を変動表示させた後に、第１特別図柄表示部７６の７セグメントディスプレイを所定の態様で点灯させることにより第１特別図柄を停止表示させる。

【０１０２】

本実施形態では、各大当り図柄、時短図柄、小当り図柄のそれぞれに対応して７セグメントディスプレイの表示態様が予め定められている。

特別表示制御手段２４０は、大当り決定処理において、「大当り」または「Ｃ時短」に当選したか否かに応じた態様で、そして大当り決定処理において「大当り」に当選した場合には図柄決定処理で決定された大当り図柄に応じた態様で、また大当り決定処理において「Ｃ時短」に当選した場合には図柄決定処理で決定された時短図柄に応じた態様で、第１特別図柄表示部７６の７セグメントディスプレイを点灯させることにより第１特別図柄を停止表示させ、第１特別図柄表示部７６に特別図柄抽選の結果を表示させる。

【０１０３】

第２特別図柄表示制御処理は、第２特別保留記憶領域１から第２特別乱数値が読み出されて特別図柄抽選が行われた場合に行われる処理であり、特別表示制御手段２４０は、変動時間が経過するまで、第２特別図柄表示部８１の７セグメントディスプレイを点滅させることにより第２特別図柄を変動表示させた後に、第２特別図柄表示部８１の７セグメントディスプレイを所定の態様で点灯させることにより第２特別図柄を停止表示させる。

【０１０４】

特別表示制御手段２４０は、大当り決定処理において、「大当り」または「小当り」に当選したか否かに応じた態様で、そして大当り決定処理において「大当り」に当選した場合には図柄決定処理で決定された大当り図柄に応じた態様で、また大当り決定処理において「小当り」に当選した場合には図柄決定処理で決定された小当り図柄に応じた態様で、第２特別図柄表示部８１の７セグメントディスプレイを点灯させることにより第２特別図柄を停止表示させ、第２特別図柄表示部８１に特別図柄抽選の結果を表示させる。

【０１０５】

第１特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段２４０は、特別乱数記憶手段２９１４に格納されている第１特別乱数値の数に応じて、第１特別保留表示部７８の２つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、０～４個の第１特別保

留数を表示させる。
【０１０６】
第２特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段２４０は、特別乱数記憶手段２９１４に格納されている第２特別乱数値の数に応じて、第２特別保留表示部８２の２つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、０～４個の第２特別保留数を表示させる。
【０１０７】
本実施形態では、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選）において「大当り」に当選すると、大入賞口５０への遊技球の入球が可能（容易）となる特別遊技状態が開始される。また、第２特別図柄抽選において「小当り」に当選すると、大入賞口５０への遊技球の入球が可能（容易）となる小当り遊技状態が開始され、小当り遊技状態において大入賞口５０へ入球した遊技球による特定領域の通過が検出されると、大入賞口５０への遊技球の入球が可能（容易）となる特別遊技状態が開始される。遊技者は、大入賞口５０へ遊技球を入球させることによって、多くの賞球を獲得することが可能となる。本実施形態では、第２特別図柄抽選に基づき特別遊技状態へ移行する確率が、第１特別図柄抽選に基づき特別遊技状態へ移行する確率に比べて高くなっている。具体的には、第１特別図柄抽選では、抽選結果として「小当り」が設定されておらず、「大当り」に当選した場合にのみ特別遊技状態に移行する。一方、第２特別図柄抽選では、抽選結果として「大当り」と「小当り」とが設定されており、「大当り」に当選した場合に特別遊技状態に移行するとともに、「小当り」に当選し、かつ、小当り遊技状態において遊技球による特定領域の通過が検出された場合に、特別遊技状態へ移行する。
【０１０８】
本実施形態では、第１特別図柄抽選の機会を獲得するよりも、第２特別図柄抽選の機会を獲得した方が、特別遊技状態への移行が決定する確率が高くなっている。なお、上述のとおり、第２特別図柄抽選の機会を獲得するためには、普通図柄抽選において「普通当り」に当選し、かつ、普通役物５４（普通電動役物）が開状態（開放状態）となっているときに第２始動口４９へ遊技球を入球（進入）させる必要がある。また、第２始動口４９への遊技球の進入のしやすさ（入球のさせやすさ）は遊技状態に応じて異なっている。
【０１０９】
遊技状態移行制御手段２５０は、図８に示すように、所定の条件（移行条件）の成立に基づき各遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。
【０１１０】
（通常状態）
通常状態（通常遊技状態）は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態である。上述のとおり、通常状態は、普通図柄抽選において「普通当り」に当選する確率が時短状態よりも低くなっている。また、普通図柄抽選において「普通当り」に当選した場合であっても、第２始動口４９への遊技球の進入しやすさがほとんど増加しないように普通役物５４が動作する。このため、通常状態は、遊技球を第２始動口４９に入球させることが困難（不可能）となっている。換言すると、第２特別図柄抽選の機会を獲得することが困難（不可能）となっている。通常状態は、第１特別図柄抽選の機会を得るべく、第１始動口４６に遊技球が入球するように左打ちを行う方が右打ちを行うよりも遊技者に有利となっている。換言すると、通常状態は、左打ちを行うべき遊技状態となっている。
【０１１１】
図８に示すように、通常状態における特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「大当り」に当選したことに基づき特別遊技状態へ移行する。図７（ａ）に示すように、当該特別図柄抽選で「大当り１」に当選した場合、特別遊技状態の終了時に時短回数として１０００回が設定され、特別遊技状態の終了に基づき時短状態へ移行する。また、当該特別図柄抽選で「大当り２」に当選した場合、特別遊技状態の終了時に時短回数として１１０回が設定され、特別遊技状態の終了に基づき時短状態へ移行する。また、当該特別図柄抽選で「大当り３」に当選した場合、特別遊技状態の終了時に時短回数（微時短回数）として１

３２９回が設定され、特別遊技状態の終了に基づき、微時短状態へ移行する。
【０１１２】
　また、図７（ｂ）に示すように、通常状態において、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「Ｃ時短１」に当選し、第１特別図柄が「Ｃ時短１」に応じた態様で停止表示された場合（第１特別図柄が確定した場合）、その停止表示（確定）を契機として、当該時短図柄に応じた時短回数（微時短回数１３２９回）が設定され、微時短状態へ移行する。また、通常状態において、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「Ｃ時短２」に当選し、第１特別図柄が「Ｃ時短２」に応じた態様で停止表示された場合（第１特別図柄が確定した場合）、その停止表示（確定）を契機として、当該時短図柄に応じた時短回数（時短回数１３２９回）が設定され、時短状態へ移行する。
【０１１３】
　本実施形態では、通常状態での第１特別図柄抽選で「大当り」または「Ｃ時短」のいずれかに必ず当選し、通常状態において当該第１特別図柄抽選が実行されたことに基づき、微時短状態、時短状態または特別遊技状態のいずれかに移行するようになっている。
【０１１４】
　時短図柄「Ｃ時短２」は、大入賞口５０への遊技球の入球が容易となる遊技状態（特別遊技状態または小当り遊技状態）への移行が付与されず、特別遊技状態または小当り遊技状態を経由せずに時短状態へ移行可能な時短図柄となっている。なお、通常状態以外の遊技状態において、第１特別図柄抽選で「Ｃ時短１」または「Ｃ時短２」に当選し、第１特別図柄が停止表示された場合、当該停止表示を契機として時短状態または微時短状態へは移行しないようになっている。当該「移行しない」には、すでにその遊技状態に滞在している場合に、所定の時短回数（微時短回数）が再設定されないことが含まれる。
【０１１５】
（微時短状態）
　上述のとおり、微時短状態（第２特定遊技状態）は、普通図柄抽選において「普通当り」に当選する確率が時短状態よりも低くなっている（または時短状態と同等となっている）。また、普通図柄抽選において「普通当り」に当選した場合であっても、第２始動口４９への遊技球の進入しやすさがほとんど増加しないように普通役物５４が動作する。このため、微時短状態は、時短状態を構成する機能の少なくとも一部が作動しており、通常状態と比べるとわずかながら第２始動口４９への入球は容易となっているが、遊技者が右打ちを行った場合であっても、遊技球を第２始動口４９に入球させることが困難（不可能）となっている。換言すると、第２特別図柄抽選の機会を獲得することが困難（不可能）となっている。微時短状態は、第１特別図柄抽選の機会を得るべく、第１始動口４６に遊技球が入球するように左打ちを行う方が、右打ちを行うよりも遊技者に有利となっている。換言すると、微時短状態は、左打ちを行うべき遊技状態となっている。
【０１１６】
　図８に示すように、微時短状態における特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「大当り」に当選したことに基づき特別遊技状態へ移行する。図７（ａ）に示すように、当該特別図柄抽選で「大当り１」に当選した場合、特別遊技状態の終了時に時短回数として１０００００回が設定され、特別遊技状態の終了に基づき時短状態へ移行する。また、当該特別図柄抽選で「大当り２」に当選した場合、特別遊技状態の終了時に時短回数として１１０回が設定され、特別遊技状態の終了に基づき時短状態へ移行する。また、当該特別図柄抽選で「大当り３」に当選した場合、特別遊技状態の終了時に時短回数（微時短回数）として１３２９回が設定され、特別遊技状態の終了に基づき、微時短状態へ移行する。
【０１１７】
　遊技状態移行制御手段２５０は、微時短状態での第１特別図柄の変動表示回数が１３２９回に到達したことに基づき、微時短状態の終了条件が成立したものとし、微時短状態を終了させ、通常状態へ移行させる。本実施形態では、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「大当り３」に当選したことに基づく特別遊技状態の終了時に、メインメモリ２９０の微時短カウンタ２９１６の記憶値に微時短回数が設定される。また、通常状態において特

別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「Ｃ時短１」に当選し、第１特別図柄が「Ｃ時短１」に応じた態様で停止表示された場合、当該停止表示を契機として微時短カウンタ２９１６の記憶値に微時短回数が設定される。微時短状態では、第１特別図柄の変動表示が行われるごとに、微時短カウンタ２９１６の記憶値から「１」が減算される。そして、微時短カウンタ２９１６の記憶値が「０」に達したことに基づき、微時短終了条件が成立して微時短状態が終了し、通常状態が開始される。なお、本実施形態では微時短カウンタ２９１６の記憶値が減算されて所定の値「０」に達した場合に微時短終了条件が成立するものとしたが、これに限らず、微時短カウンタ２９１６の記憶値が加算されて所定の値（例えば「１３２９」）に達した場合に微時短終了条件が成立するように構成されていてもよい。

【０１１８】

微時短状態において、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「Ｃ時短」（「Ｃ時短１」または「Ｃ時短２」）に当選し、第１特別図柄が「Ｃ時短１」または「Ｃ時短２」に応じた態様で停止表示された場合、その停止表示を契機として、微時短状態または時短状態が開始（設定）されることはない（新たな時短回数が設定されない）。換言すると、当該当選時の遊技状態が継続される。なお、微時短状態において、第１特別図柄抽選の結果「Ｃ時短１」または「Ｃ時短２」に当選し、第１特別図柄が「Ｃ時短１」または「Ｃ時短２」に応じた態様で停止表示された場合、その停止表示を契機として新たな時短回数が設定され得るように構成されていてもよい。

【０１１９】

（時短状態）

上述のとおり、時短状態（第１特定遊技状態）は、普通図柄抽選において「普通当り」に当選する確率が通常状態や微時短状態よりも高くなっている。また、普通図柄抽選において「普通当り」に当選した場合、第２始動口４９への遊技球の進入しやすさが増加するように普通役物５４が動作する。このため、時短状態は、通常状態や微時短状態に比べて、遊技球を第２始動口４９に入球させることが容易となっている。換言すると、第２特別図柄抽選の機会を獲得することが容易となっている。時短状態は、第２特別図柄抽選の機会を得るべく、遊技球が通過ゲート４８を通過するように右打ちを行う方が、左打ちを行うよりも遊技者に有利となっている。換言すると、時短状態は、右打ちを行うべき遊技状態となっている。

【０１２０】

図８に示すように、時短状態における特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）で「大当り」または「小当り」に当選したことに基づき特別遊技状態（小当り遊技状態経由を含む）へ移行する。図７（ｃ）に示すように、当該特別図柄抽選で「大当り４」に当選した場合、特別遊技状態の終了時に時短回数として１００００回が設定され、特別遊技状態の終了に基づき時短状態へ移行する。また、当該特別図柄抽選で「大当り５」に当選した場合、特別遊技状態の終了時に時短回数として１１０回が設定され、特別遊技状態の終了に基づき時短状態へ移行する。また、当該特別図柄抽選で「小当り１」に当選し、かつ小当り遊技状態において遊技球による特定領域の通過が検出された場合、特別遊技状態の終了時に時短回数として１００００回が設定され、特別遊技状態の終了に基づき時短状態へ移行する。また、当該特別図柄抽選で「小当り２」に当選し、かつ小当り遊技状態において遊技球による特定領域の通過が検出された場合、特別遊技状態の終了時に時短回数として１１０回が設定され、特別遊技状態の終了に基づき時短状態へ移行する。

【０１２１】

遊技状態移行制御手段２５０は、時短状態での第２特別図柄の変動表示回数が１１０回（または１００００回）に到達したことに基づき、時短状態の終了条件（所定の条件）が成立したものとし、時短状態を終了させ、通常状態へ移行させる。本実施形態では、特別遊技状態の終了時に、メインメモリ２９０の時短カウンタ２９１５の記憶値に、当選図柄の種別に応じた時短回数が設定され、時短状態において第２特別図柄の変動表示が行われるごとに、時短カウンタ２９１５の記憶値から「１」が減算される。そして、時短カウンタ２９１５の値が「０」に達したことに基づき時短終了条件が成立して時短状態が終了し

、通常状態が開始される。なお、本実施形態では時短カウンタ２９１５の記憶値が減算されて所定の値「０」に達した場合に時短終了条件が成立するものとしたが、これに限らず、時短カウンタ２９１５の記憶値が加算されて所定の値「１１０」（または「１００００」）に達した場合に時短終了条件が成立するように構成されていてもよい。

また、本実施形態では、時短カウンタ２９１５と微時短カウンタ２９１６とがそれぞれ設けられているものとしたが、これに限らず、１つのカウンタで管理（制御）されていてもよい。

【０１２２】

時短状態では、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「Ｃ時短」（「Ｃ時短１」または「Ｃ時短２」）に当選し、第１特別図柄が「Ｃ時短１」または「Ｃ時短２」に応じた態様で停止表示された場合、その停止表示を契機として、微時短状態または時短状態が開始（設定）されることはない（新たな時短回数が設定されない）。換言すると、当該当選時の遊技状態が継続される。なお、時短状態において、第１特別図柄抽選の結果「Ｃ時短１」または「Ｃ時短２」に当選し、第１特別図柄が「Ｃ時短１」または「Ｃ時短２」に応じた態様で停止表示された場合、その停止表示を契機として新たな時短回数が設定され得るように構成されていてもよい。

【０１２３】

図５に戻り説明する。払出制御手段２７０は、第１始動口スイッチ１００からの検出信号、第２始動口スイッチ１０３からの検出信号、一般入賞口スイッチ１０１からの検出信号、カウントスイッチ１０４からの検出信号が入力されたことに基づいて、検出信号ごとに予め定められている賞球数に相当する数の遊技球を（電子的に）払い出す制御を行う。

【０１２４】

通信制御手段２８０は、主制御基板２００における各種の演算結果に応じて生成された各種のコマンドを、副制御基板２０２や枠制御基板２０１に送信する制御を行っている。なお、本実施形態では、主制御基板２００と副制御基板２０２との間では、主制御基板２００から副制御基板２０２への単方向通信のみが可能となっており、副制御基板２０２からは主制御基板２００へ情報を送信することができないように通信接続されている。

【０１２５】

次に、副制御基板２０２について説明する。副制御基板２０２は、演出制御手段３００と、サブメモリ３０２と、を含んで構成されている。

【０１２６】

演出制御手段３００は、主制御基板２００から送信される各種のコマンドや、演出ボタンスイッチ１５０からの入力信号や、サブメモリ３０２の演出データ記憶手段３０３に記憶されている演出データに基づいて演出装置を制御し、前枠ランプ１２や照明装置３８を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ３２に演出画像を表示させたり、音響装置を制御してスピーカー１４から演出音を出力させたり、演出物駆動装置を駆動して演出物を動作させたりするなど、演出装置を制御することにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助したりするための演出を演出装置に実行させる。

【０１２７】

演出データ記憶手段３０３には、液晶ディスプレイ３２に画像を表示させるための多数の演出画像データが記憶されており、演出制御手段３００は、これらの演出画像データに基づいて、１フレーム（１／３０秒）ごとにサブメモリ３０２のフレームバッファに画像を描画して、描画した画像を液晶ディスプレイ３２に表示させることにより、液晶ディスプレイ３２に動画を再生表示させる。

【０１２８】

演出制御手段３００は、第１特別図柄表示部７６における第１特別図柄の変動表示および停止表示に合わせて（対応させて）、あるいは第２特別図柄表示部８１における第２特別図柄の変動表示および停止表示に合わせて（対応させて）、演出図柄（デモ図柄）を液晶ディスプレイ３２に表示させる演出を実行し、第１特別図柄抽選あるいは第２特別図柄抽選の結果を報知することが可能である。演出制御手段３００は、微時短状態では、第１

特別図柄の変動表示および停止表示に対応する演出図柄を液晶ディスプレイ３２に表示させ、時短状態では、第２特別図柄の変動表示および停止表示に対応する演出図柄を液晶ディスプレイ３２に表示させる。

【０１２９】

微時短状態における演出図柄の表示について説明する。図９（ａ）は、第１特別図柄が変動表示を開始する前の状態を示している。液晶ディスプレイ３２の表示領域３２ａに、演出図柄としての、左演出図柄３５０、中演出図柄３５２および右演出図柄３５４が表示されている。左演出図柄３５０は、液晶ディスプレイ３２の表示領域３２ａにおける左側部に表示され、中演出図柄３５２は、液晶ディスプレイ３２の表示領域３２ａにおける中央部に表示され、右演出図柄３５４は、液晶ディスプレイ３２の表示領域３２ａにおける右側部に表示される。左演出図柄３５０、中演出図柄３５２および右演出図柄３５４はそれぞれ、「１」～「９」の数字を表す９種類の演出図柄列を構成している。なお、「１」～「９」の数字を表す各演出図柄は、数字とともにキャラクタなどの装飾部を含んで構成されていてもよい。

【０１３０】

図９（ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動表示の開始に基づき、演出図柄の変動表示（変動表示演出）が開始される。図中下向きの矢印は、演出図柄が、縦方向に高速で変動表示中（スクロール中）であることを示している。

【０１３１】

図９（ｃ）に示すように、第１特別図柄の停止表示に基づき、演出図柄は停止表示される。演出図柄は、第１特別図柄抽選の結果に応じた態様で停止表示される。例えば、第１特別図柄抽選で「大当り」に当選した場合、図柄決定処理で決定された大当り図柄に応じた態様で停止表示される。図示を省略するが、時短状態においても、微時短状態と同様に（図９（ａ）、図９（ｂ）および図９（ｃ）に示すように）、第２特別図柄の変動表示および停止表示に応じて演出図柄を変動表示または停止表示させる。

【０１３２】

また、演出制御手段３００は、主制御基板２００における第１特別保留数（特別乱数記憶手段２９１４に格納（保留）されている第１特別乱数値）あるいは第２特別保留数（特別乱数記憶手段２９１４に格納（保留）されている第２特別乱数値）に基づき、第１特別保留数あるいは第２特別保留数を示す画像を、液晶ディスプレイ３２に表示させる演出（保留演出）を実行する。図９（ａ）などに示すように、液晶ディスプレイ３２の表示領域の下部に、特別乱数記憶手段２９１４の第１特別保留記憶領域１～第１特別保留記憶領域４あるいは第２特別保留記憶領域１～第２特別保留記憶領域４に対応させて、第１保留表示領域４１１～第４保留表示領域４１４の４つの保留表示領域（表示領域）が設けられている。

【０１３３】

図９（ａ）は、微時短状態で実行された保留演出を示しており、第１特別保留記憶領域１～第１特別保留記憶領域３に第１特別乱数値が格納され、第１保留表示領域４１１～第３保留表示領域４１３に第１保留画像４２０（３個の第１保留画像４２０）が表示されている。図９（ｄ）は、時短状態で実行された保留演出を示しており、第２特別保留記憶領域１～第２特別保留記憶領域２に第２特別乱数値が格納され、第１保留表示領域４１１～第２保留表示領域４１２に第２保留画像４２２（２個の第２保留画像４２２）が表示されている。

【０１３４】

また、保留演出では、液晶ディスプレイ３２の表示領域３２ａの下部における第１保留表示領域４１１の左側の領域に、特別乱数記憶手段２９１４の当該特別保留記憶領域に対応させて、１つの当該保留表示領域４３０が表示される。当該保留表示領域４３０には、第１特別保留記憶領域１から第１特別乱数値が読み出されて当該特別保留記憶領域に格納された場合には第１保留画像４２０が表示される（図９（ｂ））。また、第２特別保留記憶領域１から第２特別乱数値が読み出されて当該特別保留記憶領域に格納された場合には

第２保留画像４２２が表示される。
【０１３５】
本実施形態では、通常状態において、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「大当り１」に当選した場合と、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「大当り２」に当選した場合と、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「Ｃ時短２」に当選した場合とに、時短状態へ移行する。これに対し、微時短状態では、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「大当り１」に当選した場合と、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で「大当り２」に当選した場合とに、時短状態へ移行する。このため、通常状態は、微時短状態よりも時短状態（遊技者に有利な遊技状態）へ移行する確率が高く、遊技者に有利となっている。換言すると、通常状態は、微時短状態に比べて「Ｃ時短２」に当選した場合に時短状態へ移行可能となっている分、時短状態へ移行する確率が高く、遊技者に有利となっている。本実施形態の遊技機は、ＲＡＭクリア（メインメモリ２９０のＲＡＭにおける少なくとも一部の領域を初期化する処理）が実行された場合、遊技状態が通常状態に設定される。通常状態は、いわゆる「モーニング状態」となっている。
【０１３６】
上述のとおり、通常状態および微時短状態（左打ち時短状態）は、右打ちよりも左打ちが有利な遊技状態となっており、時短状態（右打ち時短状態）は、左打ちよりも右打ちが有利な遊技状態となっている。時短状態は、通常状態および微時短状態よりも、遊技球を第２始動口４９に入球させることが容易となっており、第２始動口４９への遊技球の入球に基づく第２特別図柄抽選は、第１特別図柄抽選よりも特別遊技状態への移行が決定する可能性が高くなっている。換言すると、時短状態は、通常状態および微時短状態よりも、特別遊技状態への移行が決定する確率が高くなっている。なお、本実施形態において、通常状態よりも第２始動口４９への入球が容易となっている時短状態および微時短状態を高ベース状態と称し、通常状態を低ベース状態と称してもよい。
【０１３７】
主制御基板２００は、押下操作が可能なＲＡＭクリアスイッチ（図示せず）を備えており、ＲＡＭクリアスイッチが押下された状態で電源が投入されると（電断から復帰すると）ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリア処理）が実行され、主制御基板２００のメインメモリ２９０のＲＡＭに記憶されている情報の少なくとも一部が初期化（リセット）される。
【０１３８】
枠制御基板２０１は、枠制御メモリ２０３（図５参照）を備え、枠制御メモリ２０３には第２カウンタ２２２（遊技球数カウンタ、持ち球数カウンタ、遊技価値数記憶領域）が設けられている。枠制御基板２０１は、押下操作が可能な遊技球数クリアスイッチ（図示せず）を備えており、遊技球数クリアスイッチが押下された状態で電源が投入されると（電断から復帰すると）遊技球数クリアが実行され、枠制御メモリ２０３のＲＡＭに記憶されている遊技球数（第２カウンタ２２２の記憶値）が初期化（リセット）される。
なお、第２カウンタ２２２の記憶値は、上述のＲＡＭクリアによっては初期化されないようになっている。
【０１３９】
枠制御基板２０１は、第２カウンタ２２２に記憶される値（遊技球数、持ち球数）に関する制御（管理）を行う。枠制御基板２０１は、遊技球の発射が検出されたことに基づき持ち球数を減少させ、賞球の払い出しに基づき持ち球数を増加させる。また、枠制御基板２０１は、ファール球を検出したことに基づき、持ち球数を増加させる。また、枠制御基板２０１は、貸出操作に基づき専用ユニット４００から遊技機１に遊技価値が転送される場合に、転送される遊技価値数分、持ち球数を増加させる。また、枠制御基板２０１は、計数ボタン２１２の操作に基づき遊技機１から専用ユニット４００に遊技価値が転送される場合に、転送される遊技価値数分、持ち球数を減少させる。第２カウンタ２２２の記憶値は、遊技球数クリアが実行されると初期化（リセット）されて「０」となる。
【０１４０】
（持ち球数）

枠制御基板２０１は、持ち球数を遊技価値数表示装置２１１に表示させる制御を行い、持ち球数の増減に従って遊技価値数表示装置２１１の表示内容を変化させる。遊技価値数表示装置２１１は、６桁の７セグメント表示器を有しており、７セグメント表示器によって持ち球数が表示されるようになっている。本実施形態では、第２カウンタ２２２の記憶値の最大値は「９９００００」となっており、遊技価値数表示装置２１１に表示される持ち球数の最大値も「９９００００」となっている。換言すると、枠制御基板２０１は、第２カウンタ２２２の記憶値を最大で「９９００００」とすることができる。本実施形態では「９９００００」を「第２の値」と称する。

【０１４１】

枠制御基板２０１は、第２カウンタ２２２の記憶値を増加させる所定の契機が発生した場合、例えば、賞球（例えば１５個）の払い出しの決定やファール球（例えば１個）の検出が発生した場合、前記契機に応じた所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算する際に、図１０のフローチャートに示す加算可否判定を実行する。

【０１４２】

（加算可否判定）

枠制御基板２０１は、所定値（例えば１５）を第２カウンタ２２２の記憶値に加算した値が、第２の値「９９００００」を超えるか否か判定する（ステップＳ１）。ステップＳ１において、所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算した値が、第２の値「９９００００」を超えないと判定した場合（ステップＳ１：ＮＯ）、枠制御基板２０１は、所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算可能と判定し、所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算する（ステップＳ２）。

【０１４３】

一方、ステップＳ１において、所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算した値が、第２の値「９９００００」を超えると判定した場合（ステップＳ１：ＹＥＳ）、枠制御基板２０１は、次のステップＳ３の処理を行う。なお、「所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算した値が、第２の値「９９００００」を超えると判定した場合」とは、当該判定を行う時点において第２カウンタ２２２の記憶値が第２の値「９９００００」となっている場合を含むものとする。

【０１４４】

ステップＳ３では、枠制御基板２０１は、所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算不可能と判定し、所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算しない。換言すると、持ち球数を増加させる契機が発生したが、当該契機に基づき持ち球数を増加させないことを決定する。本実施形態では、枠制御基板２０１は、当該契機が発生しなかったものとして処理する。例えば、賞球（１５個）の払い出しの決定があった場合でも、当該決定がなかったものとし、所定値（１５）を第２カウンタ２２２の記憶値に加算しない（換言すると賞球を破棄する）。

【０１４５】

ステップＳ１において、所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算した値が、第２の値「９９００００」を超えると判定した場合（ステップＳ１：ＹＥＳ）、所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算しない（ステップＳ３）ように構成することで、枠制御基板２０１における処理を簡易（簡潔）なものとし、処理負荷を軽減することができる。換言すると、第２カウンタ２２２の記憶値が第２の値「９９００００」を超えるという状況が発生した場合に、最小限の処理負荷で対応することができる。また、処理が簡易であるため、当該状況が発生した場合に備えて複雑な処理を設ける場合に比べ、処理速度を上げることができ、かつ枠制御メモリ２０３に記憶させるプログラム容量を削減できる。

【０１４６】

本実施形態では、例えば、賞球（例えば１５個）の払い出しの決定があった場合に、所定値（１５）を第２カウンタ２２２の記憶値に加算した値が、第２の値「９９００００」を超えると判定された場合、当該払い出しの決定がなかったものとされ、所定値（１５）が第２カウンタ２２２の記憶値に加算されないようになっている。

【０１４７】
なお、本実施形態の遊技機は、第２カウンタ２２２の記憶値が第２の値「９９００００」に到達した状態でも遊技を行うことは可能となっており、第２カウンタ２２２の記憶値が第２の値「９９００００」に到達している状況で賞球の払い出しがあった場合、その賞球は破棄されることとなる。
【０１４８】
（変形例）
ステップＳ１において、所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算した値が、第２の値「９９００００」を超えると判定した場合（ステップＳ１：ＹＥＳ）、枠制御基板２０１は、所定値の一部（第２の値を超えない分）を第２カウンタ２２２の記憶値に加算するとともに、第２の値「９９００００」を超える分については第２カウンタ２２２の記憶値に加算しないように構成されていてもよい。例えば、第２カウンタ２２２の記憶値が「９８９９９５」である状況で賞球（１５個）の払い出しの決定があった場合、「５」（第２の値との差分）を第２カウンタ２２２の記憶値に加算するとともに、「１０」（第２の値を超える分）を第２カウンタ２２２の記憶値に加算しない（破棄する）ように構成されていてもよい。
【０１４９】
（貸出の制限）
本実施形態では、専用ユニット４００での貸出ボタン４０３または再プレイボタン４０４に対する操作を、貸出操作（遊技価値転送操作）として受け付け、貸出操作に基づき専用ユニット４００から遊技機１に所定数（例えば１２５個）の遊技価値が転送（貸出）され、枠制御基板２０１は、転送される遊技価値数分、持ち球数を増加させる。枠制御基板２０１は、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上である場合、貸出を受け付けず、第２カウンタ２２２の記憶値を増加させないように制御する。なお、第３の値「１０００００」は、第２の値「９９００００」よりも小さい値となっている。
【０１５０】
枠制御基板２０１は、貸出操作に基づく貸出コマンドを専用ユニット４００から受信した時点で第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上であるか否か判定し、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上である場合、当該貸出コマンドに基づき所定数の遊技価値に相当する値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算する処理を実行しない。換言すると、枠制御基板２０１は、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」に到達すると、遊技価値の貸出を受け付けないように制御する（遊技価値の貸出禁止処理を実行する）。
【０１５１】
なお、枠制御基板２０１は、貸出操作に基づく貸出コマンドを専用ユニット４００から受信した時点で第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」未満である場合（例えば「９９９９９」である場合）には、当該貸出コマンドに基づき所定数の遊技価値に相当する値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算する処理を行う。
【０１５２】
（コンプリート機能作動）
枠制御基板２０１の枠制御メモリ２０３には、第１カウンタ２２１（ＭＹカウンタ）が設けられている。枠制御基板２０１は、第１カウンタ２２１の記憶値に係る情報を主制御基板２００に送信可能となっている。主制御基板２００は、コンプリート機能を作動させるか否かを（遊技停止に係る処理を実行するか否かを）、第１カウンタ２２１の記憶値に基づき管理している。主制御基板２００は、第１カウンタ２２１の記憶値が特定値（第１の値）「９５０００」以上に達した場合（第１の値に到達すると）、コンプリート機能作動条件を満たしたものとしてコンプリート機能作動エラーを検出する（コンプリート機能作動エラーフラグをＯＮに設定する）。なお、第１の値「９５０００」は、第２の値（９９００００）よりも小さく、かつ第３の値（１０００００）よりも小さい値となっている。

【０１５３】
主制御基板２００は、コンプリート機能作動エラーを検出した時点で、遊技状態が特別遊技状態であるか否か（所定回数に亘る特別遊技が実行されているか否か）判定する。主制御基板２００は、遊技状態が特別遊技状態ではないと判定した場合、コンプリート機能を作動させる。一方、主制御基板２００は、遊技状態が特別遊技状態であると判定した場合、即時にコンプリート機能を作動させず、当該特別遊技状態の終了に基づきコンプリート機能を作動させる。
【０１５４】
コンプリート機能が作動すると、遊技機は遊技を行うことができない状態（遊技停止状態）へ移行し、コンプリート機能の作動が報知される。演出制御手段３００は、コンプリート機能の作動を示すコマンドを主制御基板２００から受信したことに基づき、コンプリート機能が作動中であることを報知する演出（コンプリート機能作動演出）を実行可能である。当該演出では、例えば、図１１に示すように、黒色の背景と、「コンプリート機能作動中」という文字（白文字）と、「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」という文字（白文字）と、が液晶ディスプレイ３２に表示され、「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」という音声がスピーカー１４から出力される。
【０１５５】
枠制御基板２０１は、電源投入後、遊技価値の最大差球数（ＭＹ：電源投入後、遊技価値が最も減少したときを基準とし、当該基準からの遊技価値の増加数）に基づき第１カウンタ２２１の記憶値を更新する。第１カウンタ２２１の記憶値は、遊技価値の獲得（賞球）に係る値と遊技価値の使用に係る値とに基づき更新されるようになっている。
【０１５６】
電断（電源断）が発生し、電断から復帰した場合、第１カウンタ２２１の記憶値はリセットされて「０」となる。本実施形態では、電源投入後、第１カウンタ２２１の記憶値が第１の値「９５０００」に到達すると、コンプリート機能作動エラーが検出されるようになっている。主制御基板２００は、コンプリート機能作動エラーの復帰操作（解除操作）としてのＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアを伴う電断復帰）が実行されたことに基づき、コンプリート機能作動エラーを解除する処理を行う。
【０１５７】
上述のとおり、第１カウンタ２２１の記憶値が第１の値「９５０００」に到達した時点で遊技状態が特別遊技状態である場合、その特別遊技状態の終了を待って、コンプリート機能が作動する。よって、第１カウンタ２２１の記憶値は第１の値「９５０００」よりも大きい所定の値となり得る。なお、特別遊技状態の終了を待つ場合、コンプリート機能の作動が、第１カウンタ２２１の記憶値が第１の値「９５０００」に到達したタイミングよりも後のタイミングとなるが、主制御基板２００は、第１カウンタ２２１の記憶値が第１の値「９５０００」に到達すると、コンプリート機能を作動させるための（遊技を停止させるための）処理（少なくともコンプリート機能作動エラーの検出）を実行する。
【０１５８】
演出制御手段３００は、コンプリート機能作動エラーが検出された時点で遊技状態が特別遊技状態である場合、コンプリート機能作動予告演出を実行する。当該演出では、例えば図１２に示すように、「当り終了後にコンプリート機能が作動し遊技を停止します」という文字が液晶ディスプレイ３２に表示され、「当り終了後にコンプリート機能が作動し遊技を停止します」という音声がスピーカー１４から出力される。これにより、遊技者は当りが中断されることなく、当りの終了後にコンプリート機能が作動することを把握できる。
【０１５９】
（特定状況）
第１カウンタ２２１（ＭＹカウンタ）の記憶値は、電断復帰に伴いリセットされて「０」となる。一方、第２カウンタ２２２（遊技球数カウンタ）は電断復帰（遊技球数クリア

を伴わない電断復帰）ではリセットされない。このことから、電断、電断復帰を繰り返した場合に、第１カウンタ２２１の記憶値が第１の値「９５０００」未満の所定の値であり、かつ第２カウンタ２２２の記憶値が第２の値「９９００００」未満の所定の値（あと僅かで第２の値に到達する値、例えば「９８９９９０」）であるという「特定状況」が発生する場合がある。本実施形態では、特定状況において賞球（例えば１５個）の払い出しが決定され、当該払い出しに係る所定値（１５）を第２カウンタ２２２の記憶値に加算した値が第２の値「９９００００」を超える場合、当該払い出しに係る所定値（１５）が第２カウンタ２２２の記憶値に加算されないようになっている。

【０１６０】

本実施形態では、特定状況において、当該払い出しに係る所定値（１５）が第２カウンタ２２２の記憶値に加算されないことに伴い、当該払い出しに係る所定値（１５）が第１カウンタ２２１の記憶値にも加算されないようになっている。なお、当該払い出しに係る所定値（１５）が第２カウンタ２２２の記憶値に加算されないが、第１カウンタ２２１の記憶値に加算されるように構成されていてもよい。また、上述のとおり、当該払い出しに係る所定値（１５）の一部（１０）が第２カウンタ２２２の記憶値に加算され、第２の値「９９００００」を超える分（５）は第２カウンタ２２２の記憶値に加算されない場合に、当該払い出しに係る所定値の一部（１０）が第１カウンタ２２１の記憶値に加算されるように構成されていてもよい。

【０１６１】

本実施形態の遊技機は、

第１カウンタ（ＭＹカウンタ２２１）と、

第２カウンタ（遊技球数カウンタ２２２）と、

遊技価値に関する制御を行う遊技価値制御手段（主制御基板２００、枠制御基板２０１）と、

遊技の停止に係る制御を行う遊技停止制御手段（主制御基板２００）と、

遊技価値の貸出の受付に係る制御を行う貸出制御手段（枠制御基板２０１）と、を備え、

前記遊技価値制御手段は、遊技価値の払出に基づき前記第１カウンタの記憶値を更新可能であり、

前記遊技停止制御手段は、前記第１カウンタの記憶値が第１の値（「９５０００」）に到達すると、遊技を停止させるための処理を実行し、

前記遊技価値制御手段は、遊技価値の払出に基づき前記第２カウンタの記憶値を更新可能であり、前記第２カウンタの記憶値を前記第１の値よりも大きい第２の値（「９９０００００」）とすることが可能であり、

前記貸出制御手段は、前記第２カウンタの記憶値が前記第２の値よりも小さい第３の値（「１０００００」）に到達すると、遊技価値の貸出を受け付けないように制御し、

前記遊技価値制御手段は、前記第１カウンタの記憶値が前記第１の値未満であり、かつ前記第２カウンタの記憶値が前記第２の値未満である特定状況において、遊技価値の払出が発生し、当該払出に係る所定値を前記第２カウンタの記憶値に加算した値が前記第２の値よりも大きい値になる場合、当該払出に係る所定値を前記第２カウンタの記憶値に加算しない。

【０１６２】

このため、特殊な事態が発生した場合における処理を簡易なものとし、処理負荷を軽減できる。また、処理が簡易であるため、特殊な事態に備えて複雑な処理を設けた場合に比べて、処理速度を上げることができ、かつプログラム容量を削減できる。

【０１６３】

本実施形態では、上述のとおり、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）において「小当り」に当選したことに基づき小当り遊技状態へ移行し、小当り遊技状態は予め定められた回数（本実施形態では１回）の小当り遊技が実行されると終了する。また、小当り遊技では、特別役物５６が、大入賞口５０への遊技球の進入を可能とする開状態となり、振分手段

が、非特定領域通過状態から特定領域通過状態に変位される。具体的には、小当り遊技では、当該小当り遊技の実行中に大入賞口５０へ入球した遊技球による特定領域の通過が容易（可能）となるように、振分手段が、非特定領域通過状態から特定領域通過状態に変位される。これにより、第２特別図柄抽選において「小当り１」または「小当り２」のいずれかに当選した場合、小当り遊技状態において、遊技球による特定領域の通過が容易（可能）となる。そして、小当り遊技状態において遊技球による特定領域の通過が検出された場合（小当り遊技の実行中に大入賞口５０に入球した遊技球による特定領域の通過が検出された場合）、小当り遊技状態の終了に基づき、特別遊技状態が開始される。

【０１６４】

主制御基板２００は、小当り遊技中にコンプリート機能の作動条件を満たした（第１カウンタ２２１の記憶値が第１の値「９５０００」に到達した）と判定し、遊技球の特定領域の通過が検出された場合、特別遊技状態が終了するのを待ち、特別遊技状態の終了に基づきコンプリート機能を作動させる。なお、小当り遊技中にコンプリート機能の作動条件を満たしたと判定されたが、遊技球の特定領域の通過が検出されなかった場合、特別遊技状態が開始されない。この場合には、主制御基板２００は、特別遊技状態の終了を待つことなくコンプリート機能を作動させる。

【０１６５】

主制御基板２００は、賞球の払い出しの決定に基づき、賞球の払い出しを指示する賞球コマンド（払出コマンド）を枠制御基板２０１に送信する。また、専用ユニット４００は、貸出操作が入力されたことに基づき、貸出コマンド（所定数の遊技価値の転送を指示するコマンド）を枠制御基板２０１に送信する。ここで、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」未満の値（「９９９９９」とする）であり、枠制御基板２０１が、賞球コマンドを受信するタイミングと、貸出コマンドを受信するタイミングと、が同じタイミング（同一タイミング）となった状況を「特殊状況」とする。

【０１６６】

前記特殊状況において、賞球コマンドの受信に基づき所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算する処理が先に行なわれ、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上となった場合、貸出コマンドの受信に基づき所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算する処理は実行されない。

一方、前記特殊状況において、貸出コマンドの受信に基づき所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算する処理が先に行われ、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上となった場合、賞球コマンドの受信に基づき所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算する処理が実行される。

【０１６７】

本実施形態では、上述のとおり、遊技球数クリアスイッチが押下された状態で電源が投入されると（電断から復帰すると）遊技球数クリアが実行される。演出制御手段３００は、遊技球数クリアが実行されたことを示すコマンドを主制御基板２００から受信したことに基づき、図１３に示す遊技球数クリアが実行されたことを報知する演出を実行可能である。当該演出では、黒色の背景と「遊技球をクリアしました」という文字（白文字）とが液晶ディスプレイ３２に表示され、警告音とともに「遊技球をクリアしました」という音声がスピーカー１４から出力される。なお、「遊技球をクリアしました」という文字に加え、遊技球数クリアに対応する所定のコードが表示されてもよい。

【０１６８】

本実施形態では、遊技球数クリアを伴う電断から復帰して、主制御基板２００と枠制御基板２０１との間の通信が確立された後、主制御基板２００においてエラー（設定変更を含む）が検出された場合や、遊技機（枠制御基板２０１）と専用ユニット４００との通信ができていない（確立していない）こと（貸出装置未接続エラー）が検出された場合であっても、遊技球数クリアが実行されたことの報知が優先して実行されるようになっている。換言すると、遊技球数クリアに係る報知は、報知の優先度が高く設定されている。なお、「遊技球数クリアが実行されたことの報知が優先して実行される」とは、遊技球数クリ

アの実行のみが報知されるものに限らず、少なくとも遊技球数クリアの実行が報知されるものであればよく、遊技球数クリアの実行の報知に加え、他の報知（エラーの報知）が並行して実行されてもよい。

【０１６９】

（計数警告）

上述のとおり、枠制御基板２０１は、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」に到達すると、遊技価値の貸出を受け付けないように制御する（遊技価値の貸出禁止処理を実行する）。また、主制御基板２００は、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」に到達すると、計数警告コマンドを副制御基板２０２に送信する。演出制御手段３００は、計数警告コマンドを受信したことに基づき、図１４に示す計数警告演出を実行可能である。当該演出では、「計数を実施してください」という文字が液晶ディスプレイ３２に表示される。計数警告演出は、計数が実行され、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」未満となったことに基づき終了する。計数警告演出が実行されている間は、遊技価値の貸出禁止処理が実行され、遊技価値の貸出を行うことができないようになっている。

【０１７０】

演出制御手段３００は、コンプリート機能の作動を示すコマンドを主制御基板２００から受信したことに基づき、図１１で示した、コンプリート機能の作動を報知する演出（コンプリート機能作動演出）を実行可能である。ここで、計数警告演出の実行条件とコンプリート機能作動演出の実行条件が同時に（ともに）成立した場合（例えば、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」に到達し、かつ第１カウンタ２２１の記憶値が第１の値「９５０００」に到達した場合）、あるいは計数警告演出の実行中に、コンプリート機能作動演出の実行条件が成立した場合について説明する。

【０１７１】

本実施形態では、コンプリート機能の作動に係る報知（表示）の優先度が、計数警告に係る報知（表示）の優先度よりも高く設定されている。このため、コンプリート機能作動演出が実行されると、計数警告演出に係る「計数を実施してください」という文字は表示されない状態となる。このとき、演出上は、計数警告演出に係る「計数を実施してください」という文字は表示されない状態となるが、枠制御基板２０１は、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上であることに基づき、遊技価値の貸出禁止処理の実行を継続する。換言すると、「計数を実施してください」という文字は表示されない状態となるが、遊技価値の貸出を受け付けない状態は継続される。

なお、遊技価値の貸出は、コンプリート機能の作動中であっても、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」未満である場合には、受け付けられるようになっている。

また、初期化に係る報知（初期化報知画面）の優先度が、計数警告に係る報知（表示）の優先度よりも高く設定されていてもよい。

電源投入時に、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」に到達しており、かつ設定変更等の初期化処理を実行した場合、初期化報知画面が優先して表示され、計数警告演出に係る「計数を実施してください」という文字は表示されない状態となる。このとき、演出上は、計数警告演出に係る「計数を実施してください」という文字は表示されない状態となるが、枠制御基板２０１は、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上であることに基づき、遊技価値の貸出禁止処理の実行を継続する。換言すると、「計数を実施してください」という文字は表示されない状態となるが、遊技価値の貸出を受け付けない状態は継続される。なお、貸出禁止処理が実行されているが、遊技価値の計数処理を実行することは可能である。

また、所定のエラー（例えば不正入賞エラーや磁気エラー等の不正に係るエラー）に係る報知（エラー報知画面）の優先度が、計数警告に係る報知（表示）の優先度よりも高く設定されていてもよい。

第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」に到達しており、かつ不正に

係るエラーの発生を検知した場合、不正に係るエラー報知画面が優先して表示され、計数警告演出に係る「計数を実施してください」という文字は表示されない状態となる。このとき、演出上は、計数警告演出に係る「計数を実施してください」という文字は表示されない状態となるが、枠制御基板２０１は、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上であることに基づき、遊技価値の貸出禁止処理の実行を継続する。換言すると、「計数を実施してください」という文字は表示されない状態となるが、遊技価値の貸出を受け付けない状態は継続される。なお、貸出禁止処理が実行されているが、遊技価値の計数処理を実行することは可能である。

本実施形態では、第２カウンタ２２２の記憶値が所定値に到達したという第１の事象と、第１の事象とは異なる第２の事象（例えば、コンプリート機能の作動、設定変更処理、不正入賞エラー、磁気エラー等の発生）と、が同時に発生した場合、第２の事象に係る報知が、第１の事象に係る報知よりも優先して実行されるが、その場合であっても、貸出禁止処理は実行されるようになっている。

【０１７２】

演出制御手段３００は、計数ボタン２１２が押下されたことに基づき（計数処理の実行に伴い）、計数音（例えば「ピロリン」という効果音）をスピーカー１４から出力可能である。なお、計数音（計数に係る音）は、計数処理の実行中に出力されるものに限らず、計数処理の終了を契機として（持ち球が「０」となったことを契機として）、出力される音（セリフ）であってもよい。また、演出制御手段３００は、演出音（遊技状態に応じたＢＧＭや所定のＳＥなど）をスピーカー１４から出力可能である。

演出制御手段３００は、演出音の出力中に計数ボタン２１２が押下された場合、計数音を出力させ、かつ出力中の演出音の音量を低下させる。なお、「音量を低下させる」とは音量を「０」（消音）に設定することを含む。計数音の出力とともに、演出音の音量を低下させることで、計数音が遊技者に認識されやすい（聴こえやすい）ものとなる。

【０１７３】

（コンプリート機能作動警告）

主制御基板２００は、第１カウンタ２２１の記憶値が第１の値「９５０００」よりも小さい所定の値「９００００」に到達すると、作動警告コマンドを副制御基板２０２に送信する。演出制御手段３００は、当該作動警告コマンドを受信したことに基づき、図１５に示すコンプリート機能作動警告演出を実行可能である。当該演出では、「コンプリート機能作動まで残り約５０００発です」という文字が液晶ディスプレイ３２に表示され、「コンプリート機能作動まで残り約５０００発です」という音声（作動警告音声）がスピーカー１４から出力される。本実施形態では、コンプリート機能作動警告演出が実行されている間であっても、計数ボタン２１２を押下し、計数を行うことが可能である。演出制御手段３００は、作動警告音声の出力中に計数ボタン２１２が押下された場合、計数音を出力させ、かつ出力中の作動警告音声の音量を低下させない。作動警告音声は、遊技者に対してコンプリート機能の作動を事前に報知するものであり、報知の優先度が高いことから、演出音とは異なり、音量が低下しないようになっている。

【０１７４】

主制御基板２００は、第１カウンタ２２１の記憶値が第１の値「９５０００」よりも小さい所定の値「９１０００」に到達すると、作動警告コマンドを副制御基板２０２に送信する。演出制御手段３００は、当該作動警告コマンドを受信したことに基づき、コンプリート機能作動警告演出を実行可能であり、当該演出では、「コンプリート機能作動まで残り約４０００発です」という文字が液晶ディスプレイ３２に表示され、「コンプリート機能作動まで残り約４０００発です」という音声（作動警告音声）がスピーカー１４から出力される。また、主制御基板２００は、第１カウンタ２２１の記憶値が第１の値「９５０００」よりも小さい所定の値「９２０００」に到達すると、作動警告コマンドを副制御基板２０２に送信する。演出制御手段３００は、当該作動警告コマンドを受信したことに基づき、コンプリート機能作動警告演出を実行可能であり、当該演出では、「コンプリート機能作動まで残り約３０００発です」という文字が液晶ディスプレイ３２に表示され、「

コンプリート機能作動まで残り約３０００発です」という音声（作動警告音声）がスピーカー１４から出力される。

【０１７５】

このように、第１カウンタ２２１の記憶値が「９００００」を超えた後、当該記憶値の千の位が繰り上がるごとに、コンプリート機能作動警告演出が実行（更新）される。なお、第１カウンタ２２１の記憶値が「９００００」以上である状態では、コンプリート機能作動警告演出に係る文字（図１５）が継続して表示されるようになっており、当該文字は第１カウンタ２２１の記憶値の千の位が繰り上がるごとに更新される。例えば、第１カウンタ２２１の記憶値が「９１０００」から「９１９９９」までの間は、「コンプリート機能作動まで残り約４０００発です」という文字が表示され、第１カウンタ２２１の記憶値が「９２０００」に達したことに基づき、「コンプリート機能作動まで残り約３０００発です」という文字が表示される。

【０１７６】

（エラー）

主制御基板２００（枠制御基板２０１）は、エラー検出条件の成立に基づきエラー（異常）を検出可能であり、エラーを検出すると、当該エラーが検出されたことを示すエラーコマンドを副制御基板２０２に送信する。演出制御手段３００は、エラーコマンドを受信したことに基づき、当該エラーの発生を報知する演出を実行可能である。図１６は、内枠７（前枠１０）が開いた状態となり、扉開放エラーが検出されたことに基づき、扉開放エラーの発生を報知する演出が実行された場合を示している。当該演出では、単色（例えば黒色）の背景と「扉が開いています」という文字が液晶ディスプレイ３２に表示され、警告音とともに「扉が開いています」という音声がスピーカー１４から出力される。なお、図示を省略するが、「係員をお呼び下さい」という文字が液晶ディスプレイ３２に表示され、「係員をお呼び下さい」という音声がスピーカー１４から出力されてもよい。

【０１７７】

本実施形態では、所定のエラーの発生を報知する演出が実行されている間であっても、計数ボタン２１２を押下し、計数を行うことが可能となっている。演出制御手段３００は、当該エラーの報知に係る音（エラー音）の出力中に計数ボタン２１２が押下された場合、計数音を出力させ、かつ出力中のエラー音の音量を低下させない。エラー音は、遊技機において異常が発生したことを遊技場のスタッフ等に知らせるものであり、報知の優先度が高いことから、演出音とは異なり、音量が低下しないようになっている。

【０１７８】

図１に示すように、前枠１０には、光量調整ボタン２１３と、音量調整ボタン２１４と、十字キー２１５と、が設けられている。遊技者は、音量調整ボタン２１４を押下してスピーカー１４から出力される音の大きさ（音量）を調整することが可能である。本実施形態の遊技機において、スピーカー１４から出力される音には、音量調整ボタン２１４による設定に基づいた音量（ユーザー音量）で出力される音と、音量調整ボタン２１４による設定に基づかずに予め設定された音量（所定の音量以上の比較的大きい音量）で出力される音と、があり、計数音、作動警告音声（例えばコンプリート機能作動まで残り約５０００発です）およびエラー音は、音量調整ボタン２１４による設定に基づかずに予め設定された音量で出力される音となっている。

【０１７９】

遊技者は遊技中に音量調整ボタン２１４（音量調整ボタン２１４が設けられていない場合には十字キー２１５）を押下することで、音量調整画面を液晶ディスプレイ３２に表示させ、音量調整ボタン２１４（例えば上側または下側）を押下してスピーカー１４から出力される音の音量を調整することが可能である。このとき、当該押下に対応する音（音声）が、（現在の）設定された音量（変更後の音量）で出力される。

【０１８０】

電断が発生し、電源が投入され、遊技機（主制御基板２００、枠制御基板２０１および副制御基板２０２）において電断からの復帰処理が実行され（復帰状態）であり、かつ遊

技機と専用ユニット４００とが未接続であること（貸出装置未接続エラー）が検出された状態を所定状態とする。
前記所定状態では、液晶ディスプレイ３２において、専用ユニット４００が未接続状態であることを報知する（示唆する）表示（例えば黒色の背景と白い文字）が表示される。前記所定状態において、音量調整ボタン２１４を押下した場合であっても、音量調整画面は液晶ディスプレイ３２に表示されない。ただし、前記所定状態において、音量調整ボタン２１４を押下した場合、その押下に基づきスピーカー１４から出力される音の音量が変更されるようになっている。具体的には、当該押下に対応する音（音声）が、（現在の）設定された音量（変更後の音量）で出力される。本実施形態では、電断復帰後、専用ユニット４００が未接続状態であることを報知する表示が表示され、音量調整画面が表示されない状態であっても、音量調整ボタン２１４の操作に基づき音量を変更することが可能となっている。
【０１８１】
演出制御手段３００は、遊技者が遊技を行っていない状態が所定時間にわたって継続した場合に（すなわち遊技終了後の所定のタイミングで）、デモ演出を実行可能である。演出制御手段３００は、例えば、一定時間（例えば１分）にわたって遊技機の所定の操作手段に対する操作等が行われなかった（遊技機の所定の操作手段に対する操作等が行われない状態で一定時間が経過した）と判定した場合に、デモ演出実行条件が成立したと判定し、デモ演出を実行する。デモ演出が実行されると、デモ演出に係るデモ画像が液晶ディスプレイ３２に表示される。デモ画像は、例えば、遊技機で展開される話のストーリー説明やキャラクタの説明（紹介）等、その遊技機に関するムービー（動画）となっている。本実施形態では、デモ画像は約６０秒のムービーとなっていて、キャラクタの紹介を含む映像となっている。なお、一連（一回）のデモ演出が終了すると、デモ演出は再び最初から実行される（ループされる）ようになっている。
【０１８２】
本実施形態では、デモ演出の実行中に（デモ演出として）、ロゴ表示、補足説明表示およびのめり込み防止表示が液晶ディスプレイ３２に表示されるようになっている。ロゴ表示は、遊技機が管理遊技機であることを示すロゴ表示である。補足説明表示は、管理遊技機に関する注意喚起表示であり、例えば「計数（ＣＲＥＤＩＴ精算）忘れ及びカードの取り忘れや盗難にはご注意ください。」という文字を含む表示である。のめり込み防止表示は、遊技者に対する注意喚起表示であり、例えば「のめり込みに注意しましょう。パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」という文字を含む表示となっている。ロゴ表示、補足説明表示およびのめり込み防止表示は同じタイミングで同じ期間に亘って表示されるものであってもよく、順番に（同時に表示される期間がないように）表示されるものであってもよい。また、２つの表示（例えばロゴ表示と補足説明表示）が同じタイミングで同じ期間に亘って表示され、その表示の終了後に、のめり込み防止表示が表示されてもよい。
【０１８３】
上述のとおり、演出制御手段３００は、所定のコマンド（作動警告コマンド）を受信したことに基づき、「コンプリート機能作動まで残り約５０００発です」という文字を表示させるコンプリート機能作動警告演出（図１５）を実行するが、当該演出を実行している状況で、デモ演出実行条件が成立した場合、デモ演出を実行する。本実施形態では、デモ演出が開始された場合であっても、コンプリート機能作動警告演出に係る文字表示は、継続して表示されるようになっている。仮に、デモ演出の開始に伴い当該文字表示が表示されない状態となる場合、新たな遊技者がコンプリート機能の作動が近いことに気付かずに遊技を開始し、遊技開始後に不満を抱く可能性がある。本実施形態によれば、デモ演出の実行中であっても、当該文字表示が表示され、コンプリート機能の作動が近いことが報知されるため、遊技者が不満を抱く可能性を低減できる。
【０１８４】
本実施形態では、デモ演出の実行中に、ロゴ表示、補足説明表示およびのめり込み防止

表示が表示されるが、コンプリート機能作動警告演出に係る文字表示（例えば「コンプリート機能作動まで残り約５０００発です」）は、それらの表示と重複しない位置に表示されるようになっている。換言すると、ロゴ表示、補足説明表示またはのめり込み防止表示が表示されることに伴い、当該文字表示が隠れ、当該文字表示の視認性が低下しないようになっている。このため、当該文字表示を、遊技者に認識されやすいものとすることができる。なお、デモ演出の実行中に他の表示が表示されることに伴い、当該文字表示が一時的に表示されない状態となることがあってもよい。

【０１８５】

なお、本実施形態の遊技機は、設定（少なくとも特別図柄抽選の当選確率に関する設定）を変更可能となっていてもよい。ここで、設定変更の手順について説明する。

（１）遊技機の電源をＯＦＦにする。

（２）ドアキーをキーシリンダに差し込み、扉（内枠７および前枠１０）を開放する。

（３）主制御基板２００における設定キースイッチ（図示せず）に設定キーを挿入し、設定キーを時計回りに回転させる。

（４）主制御基板２００におけるＲＡＭクリアスイッチを押下しながら、遊技機の電源をＯＮにする。これにより、遊技機は、設定値を変更可能な状態（設定変更状態）となる。なお、このとき、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリア処理）が実行され、主制御基板２００のメインメモリ２９０のＲＡＭに記憶されている情報の少なくとも一部が初期化（リセット）される。

（５）設定変更状態において、ＲＡＭクリアスイッチを押下して設定値を変更する。設定値は、ＲＡＭクリアスイッチが押下されるごとに切り替わり、例えば、６段階のうちのいずれかの設定値が設定されるようになっている。

（６）設定キーを反時計回りに回転させて元の位置に戻す（設定値を確定させる）。

（７）設定キーを設定キースイッチから抜き、扉を閉める。

【０１８６】

上述のとおり、演出制御手段３００は、第２カウンタ２２２（特定カウンタ）の記憶値が第３の値（特定値）「１０００００」以上である場合に、図１４に示す計数警告演出を実行可能である。当該演出では「計数を実施してください」という文字が液晶ディスプレイ３２に表示される。また、当該演出では「計数を実施してください」という音声がスピーカー１４から出力されてもよい。以下、「計数を実施してください」という文字を「計数警告表示」とし、「計数を実施してください」という音声を「計数警告音声」とする。計数警告演出は、遊技者に対して計数（計数ボタン２１２の操作）を促す演出となっている。計数警告演出は、計数が実行され、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」未満となったことに基づき終了する。計数警告演出が実行されている間は、遊技価値の貸出禁止処理が実行され、遊技価値の貸出を行うことはできないようになっている。

【０１８７】

ここで、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上であることに基づき計数警告演出が実行されている状態（状況）で、電源断（電断）が発生した場合について説明する。

【０１８８】

本実施形態の遊技機では、電源が投入されると（電断から復帰すると）、デバイスチェックが実行されるようになっている。デバイスチェックとは、各演出装置の動作確認である。演出制御手段３００は、電断からの復帰に基づき、デバイスチェックを実行し、予め定められたパターンで各演出装置に演出を実行させる（各演出装置を動作させる）。ここで、スピーカー１４に係るデバイスチェックについて説明する。本実施形態の遊技機がスピーカー１４として４つのスピーカー、すなわち左上スピーカーと右上スピーカーと右下スピーカーと左下スピーカーとを備えているものとする。演出制御手段３００は、デバイスチェックの開始に基づき、スピーカーごとに順番に所定の音声（特定音）を出力させる。例えば、まず、左上スピーカーから「左上」という音声を出力させ、次に右上スピーカ

ーから「右上」という音声を出力させ、次に右下スピーカーから「右下」という音声を出力させ、次に左下スピーカーから「左下」という音声を出力させる。そして、左上の出力→右上の出力→右下の出力→左下の出力という周期（サイクル）を繰り返し実行させる。演出制御手段３００は、例えば、デバイスチェックの開始から所定時間が経過したことに基づきデバイスチェックを終了する。

【０１８９】

なお、本実施形態では、電断から復帰した場合に、デバイスチェックに係る音声（特定音）が出力されるものとするが、電断からの復帰に基づき出力される特定音はこれに限らず、例えば、所定の楽曲（ＢＧＭ）などであってもよい。

【０１９０】

電断からの復帰がＲＡＭクリアを伴うものであっても、ＲＡＭクリアを伴わないものであっても、第２カウンタ２２２の記憶値はリセットされない。なお、上述のとおり、第２カウンタ２２２の記憶値は、遊技球数クリアが実行された場合に初期化される。

【０１９１】

電断からの復帰に基づき、演出制御手段３００は、特定音を出力させる。また、演出制御手段３００は、電断から復帰し、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上であることを示す情報を受信したことに基づき、計数警告演出の一部を実行する。具体的には、計数警告表示を表示させるが、計数警告音声は出力させない。すなわち、特定音が出力されている状況では、計数警告音声は出力されないようになっている。換言すると、特定音の出力が計数警告音声の出力よりも優先されるようになっている。

【０１９２】

枠制御基板２０１は、計数ボタン２１２が操作（押下）された場合、計数処理を実行し、遊技価値を専用ユニット４００に転送（返却）する。演出制御手段３００は、当該計数ボタン２１２の操作に基づき、計数処理の実行を報知する音（計数音：例えばピロリン）を出力させる。

【０１９３】

本実施形態では、電断復帰後の特定音の出力中に計数ボタン２１２が押下された場合、それに基づき計数が実行され、計数音が出力されるようになっている。特定音の出力中であっても計数音が出力されることで、計数ボタン２１２を押下したこと（計数を実行したこと）がより認識されやすいものとなる。演出制御手段３００は、各トラックで再生される音を出力可能となっており、特定音と計数音はそれぞれ異なるトラックで再生されるようになっている。

【０１９４】

上述のとおり、主制御基板２００は、第１始動口４６への遊技球の進入が検出されたことに基づき（あるいは保留されていた第１特別乱数値に基づき）、第１特別図柄抽選を実行するとともに、賞球の払い出しを実行する。また、主制御基板２００は、一般入賞口４７（左上一般入賞口４７ａ、左中一般入賞口４７ｂまたは左下一般入賞口４７ｃ）への遊技球の進入に基づき、賞球の払い出しを実行する。演出制御手段３００は、始動口（一般入賞口）へ遊技球が進入したことを示す情報を主制御基板２００から受信したことに基づき、遊技の進行に係る演出音としての入賞音を出力させる。また、演出制御手段３００は、第１特別図柄抽選に係る第１特別図柄の変動表示が開始されたことを示す情報を主制御基板２００から受信したことに基づき、液晶ディスプレイ３２において、演出図柄の変動表示演出を実行するとともに、遊技の進行に係る演出音しての変動音を出力させる。

【０１９５】

演出制御手段３００は、電断復帰後の特定音の出力中に、始動口（一般入賞口）へ遊技球が進入したことを示す情報や、第１特別図柄抽選に係る第１特別図柄の変動表示が開始されたことを示す情報を主制御基板２００から受信した場合、それらの情報の受信に基づき、遊技の進行に係る演出音（入賞音、変動音）を出力させない。すなわち、特定音が出力されている状況では、遊技の進行に係る演出音は出力されないようになっている。換言すると、特定音の出力が、遊技の進行に係る演出音の出力よりも優先されるようになって

いる。なお、電断復帰後の特定音の出力中、第１特別図柄が変動可能な状態となり、第１特別図柄の変動表示が開始された場合、変動音は出力されないが、液晶ディスプレイ３２において演出図柄の変動表示は実行されるようになっている。

【０１９６】

本実施形態の遊技機では、電断復帰時の状態として、次の第１状態、第２状態および第３状態の３つの状態がある。

【０１９７】

（第１状態：入賞不可能、変動未開始の状態）

本実施形態の遊技機は、図４で示した状態表示部７０（メイン表示器）を備えている。状態表示部７０は、電断時に点灯していない（非点灯となっている）。電断から復帰すると、主制御基板２００、副制御基板２０２および枠制御基板２０１では復帰処理が実行される。ここで、遊技機について、電源が投入されてから、非点灯であった状態表示部７０が点灯するまでの間の状態を「第１状態」とする。第１状態では、状態表示部７０は非点灯であるが、副制御基板２０２（演出制御手段３００）は、復帰中であることを示す文字（例えば「Ｎｏｗ　Ｌｏａｄｉｎｇ」）を液晶ディスプレイ３２に表示させる。なお、第１状態は、主制御基板２００が未復帰の状態ということができる。第１状態では、第１始動口４６に進入した遊技球を検出する第１始動口スイッチ１００がＯＦＦ状態となっている。

【０１９８】

（第２状態：入賞可能、変動未開始の状態）

第１状態の後（次）の状態であって、状態表示部７０が点灯しているが、特別図柄（第１特別図柄）の変動表示が実行（開始）されない状態を「第２状態」とする。第２状態は、主制御基板２００が一部復帰している状態（復帰の途中の状態）ということができる。第２状態では、第１始動口４６に進入した遊技球を検出する第１始動口スイッチ１００がＯＮ状態となっている。第２状態では、第１始動口４６への遊技球の進入があった場合、当該進入に基づく第１特別乱数値が特別乱数記憶手段２９１４に格納（保留）されるようになっている。

【０１９９】

第２状態では、演出制御手段３００は、特別乱数記憶手段２９１４に第１特別乱数値が格納（保留）されている情報を受信したことに基づき、第１保留画像４２０を液晶ディスプレイ３２に表示させる保留演出（図９（ａ）など）を実行可能である。換言すると、電断復帰後の第２状態から、保留演出が実行されるようになっている。なお、第２状態では第１特別図柄の変動表示が実行されないため、液晶ディスプレイ３２において演出図柄の変動表示演出は実行されない。

【０２００】

第２状態では、演出制御手段３００は、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上であることを示す情報を受信したことに基づき、計数警告演出を実行し、計数警告表示（図１４）を液晶ディスプレイ３２に表示させ、計数警告音声をスピーカー１４から出力させる。換言すると、電断復帰後の第２状態から（第２状態となったことを契機として）、計数警告演出が実行されるようになっている。

【０２０１】

電断復帰後に扉開放エラーが検出されたものとすると、第２状態において、演出制御手段３００は、当該エラーの検出を示す情報を受信したことに基づき、当該エラーの発生を報知する演出を実行可能である。換言すると、電断復帰後の第２状態から（第２状態となったことを契機として）、扉開放エラーの発生を報知する演出が実行され、扉開放警告音（例えば「扉が開いています」という音声）が出力されるようになっている。なお、計数警告音声と扉開放警告音とは、同時に出力され得るようになっている。

【０２０２】

（第３状態：入賞可能、変動開始の状態）

第２状態の後（次）の状態であって、状態表示部７０が点灯し、特別図柄（第１特別図

柄）の変動表示が開始され得る状態（開始可能な状態）を「第３状態」とする。第３状態は、主制御基板２００が完全復帰した状態（復帰が完了した状態）ということができる。第３状態では、第１始動口４６に進入した遊技球を検出する第１始動口スイッチ１００がＯＮ状態となっている。第３状態では、第１始動口スイッチ１００からの検出信号の入力に基づき（あるいは保留された第１特別乱数値に基づき）、第１特別図柄抽選が実行される。第３状態では、演出制御手段３００は、第１特別図柄の変動表示が実行されたことを示す情報を受信したことに基づき、演出図柄の変動表示演出を実行可能である。換言すると、電断復帰後の第３状態から（第３状態となったことを契機として）、演出図柄の変動表示演出が実行され得るようになっている。

【０２０３】

本実施形態の遊技機は、

遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、

計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、

遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、

電断から復帰したことに基づき特定音を出力し、

前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示を表示させ、

前記特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音を出力させないが、前記計数操作手段が操作された場合、計数に係る音を出力させる。

【０２０４】

前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示が表示される。また、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示が表示される。電断に基づき前記計数警告表示が終了せず、電断からの復帰後に再び前記計数警告表示が表示される。このため、電断が発生した場合であっても、電断を跨いで遊技者に対し計数を促すことができる。換言すると、電断後に前記計数警告表示が表示されなくなることに基づき、遊技者が計数を実行しないという状況が発生するのを抑制できる。また、遊技者が計数を実行せず、前記特定カウンタの記憶値が過大となるのを抑制できる。

【０２０５】

また、電断から復帰したことに基づき前記特定音が出力され、前記特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音は出力されないが、前記計数操作手段が操作された場合、計数に係る音が出力される。このため、計数が実行されたことを遊技者等により認識されやすいものとすることができる。また、計数に係る音が遊技の進行に係る演出音に埋もれてしまうのを抑制できる。

【０２０６】

本実施形態の遊技機は、

遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、

計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、

点灯可能に形成され、遊技機の各種状態を示す状態表示部（状態表示部７０）と、

遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、

前記主制御手段は、電断から、第１状態、第２状態、第３状態の順に各状態を経て復帰し、

前記第１状態は、前記状態表示部が点灯していない状態であり、

前記第２状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始されない状態であり、
前記第３状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始され得る状態であり、
前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記主制御手段が前記第２状態となったことを契機として前記計数警告表示を表示させる。
【０２０７】
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示が表示される。また、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示が表示される。電断に基づき前記計数警告表示が終了せず、電断からの復帰後に再び前記計数警告表示が表示される。このため、電断が発生した場合であっても、電断を跨いで遊技者に対し計数を促すことができる。換言すると、電断後に前記計数警告表示が表示されなくなることに基づき、遊技者が計数を実行しないという状況が発生するのを抑制できる。また、遊技者が計数を実行せず、前記特定カウンタの記憶値が過大となるのを抑制できる。
【０２０８】
また、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断が発生した場合、電断から復帰し、前記主制御手段が前記第３状態となるよりも前の前記第２状態から、前記計数警告表示が表示される。このため、電断復帰後、遊技者に対しより早く計数を促すことができる。
【０２０９】
上述のとおり、演出制御手段３００は、所定時間（例えば１分）にわたって遊技機の所定の操作手段に対する操作等が行われなかった場合（所定時間にわたって遊技が行われなかった場合）、デモ演出実行条件（所定条件）が成立したものとしてデモ演出を実行し、デモ画像を液晶ディスプレイ３２に表示させる。演出制御手段３００は、第２カウンタ２２２の記憶値が第３の値「１０００００」以上であることに基づき計数警告表示を表示させている状態でデモ演出実行条件が成立した場合、計数警告表示の表示を継続させ（非表示とすることなく）、さらにデモ画像を表示させる。換言すると、計数警告表示の表示の優先度が、デモ画像の表示の優先度よりも高く設定されている（上位のレイヤに配置されている）。また、演出制御手段３００は、所定の操作手段（例えば十字キー２１５）が操作されたことに基づきメニュー画像（メニュー画面）を表示させることが可能である。演出制御手段３００は、計数警告表示を表示させている状態で、当該所定の操作手段が操作された場合、計数警告表示の表示を継続させ、かつメニュー画像を表示させる。換言すると、計数警告表示の表示の優先度が、メニュー画像の表示の優先度よりも高く設定されている（上位のレイヤに配置されている）。なお、メニュー画像の表示開始を契機として、計数警告表示は表示されない状態となってもよい。換言すると、計数警告表示の表示の優先度が、メニュー画像の表示の優先度よりも低く設定されていてもよい。
また、計数警告表示の表示を継続させ、さらにデモ画像を表示させる場合、デモ演出の実行中に、ロゴ表示、補足説明表示およびのめり込み防止表示が表示されるが、計数警告表示は、それらのすべての表示または少なくとも１つの表示と重複しない位置に表示されるようになっている。換言すると、ロゴ表示、補足説明表示またはのめり込み防止表示が表示されることに伴い、計数警告表示が隠れ、計数警告表示の視認性が低下しないようになっている。
【０２１０】
本実施形態の遊技機は、
遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、
計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、
遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、を備え、

前記演出制御手段は、
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、
所定時間にわたって遊技が行われなかったことに基づき所定条件が成立した場合、デモ画像を表示させ、
前記計数警告表示を表示させている状態で前記所定条件が成立した場合、前記計数警告表示の表示を継続させ、かつ前記デモ画像を表示させ、
電断から復帰したことに基づき特定音を出力し、
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示を表示させ、
前記特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音を出力させないが、前記計数操作手段が操作された場合、計数に係る音を出力させる。

【０２１１】

本実施形態の遊技機は、
遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、
計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、
点灯可能に形成され、遊技機の各種状態を示す状態表示部（状態表示部７０）と、
遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、を備え、
前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、所定時間にわたって遊技が行われなかったことに基づき所定条件が成立した場合、デモ画像を表示させ、前記計数警告表示を表示させている状態で前記所定条件が成立した場合、前記計数警告表示の表示を継続させ、かつ前記デモ画像を表示させ、
前記主制御手段は、電断から、第１状態、第２状態、第３状態の順に各状態を経て復帰し、
前記第１状態は、前記状態表示部が点灯していない状態であり、
前記第２状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始されない状態であり、
前記第３状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始され得る状態であり、
前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記主制御手段が前記第２状態となったことを契機として前記計数警告表示を表示させる。

【０２１２】

前記所定条件の成立に基づきデモ画像の表示が開始された場合であっても、前記計数警告表示の表示が継続される。デモ画像の表示に伴い、計数警告表示が非表示とならないようになっている。このため、デモ画像の表示中であっても遊技者に対し計数を促すことができる。

【０２１３】

主制御基板２００は、専用ユニット４００との通信が未接続であることが検出されたことに基づき、遊技機を遊技不可能な状態（遊技不可能状態）へ移行させる。枠制御基板２０１は、遊技不可能状態であっても、持ち球数（第２カウンタ２２２の記憶値）を遊技価値数表示装置２１１に表示させることができる。

【０２１４】

本実施形態の遊技機は、
遊技価値の貸出に係る制御を実行可能な特定ユニット（専用ユニット４００）と通信可能な遊技機であって、
遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、
計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、

遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、
遊技価値に関する制御を行う遊技価値制御手段（枠制御基板２０１）と、
前記記憶値を表示し、遊技に使用可能な遊技価値数を報知可能な遊技価値数表示手段（遊技価値数表示装置２１１）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、
電断から復帰したことに基づき特定音を出力し、
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示を表示させ、
前記特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音を出力させないが、前記計数操作手段が操作された場合、計数に係る音を出力させ、
前記主制御手段は、前記特定ユニットとの通信が未接続であることが検出されたことに基づき、遊技不可能状態に移行させ、
前記遊技価値制御手段は、前記特定ユニットとの通信が未接続であることが検出された場合であっても、前記記憶値を前記遊技価値数表示手段に表示させる。

【０２１５】

本実施形態の遊技機は、
遊技価値の貸出に係る制御を実行可能な特定ユニット（専用ユニット４００）と通信可能な遊技機であって、
遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、
計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、
点灯可能に形成され、遊技機の各種状態を示す状態表示部（状態表示部７０）と、
遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、
遊技価値に関する制御を行う遊技価値制御手段（枠制御基板２０１）と、
前記記憶値を表示し、遊技に使用可能な遊技価値数を報知可能な遊技価値数表示手段（遊技価値数表示装置２１１）と、を備え、
前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、
前記主制御手段は、電断から、第１状態、第２状態、第３状態の順に各状態を経て復帰し、
前記第１状態は、前記状態表示部が点灯していない状態であり、
前記第２状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始されない状態であり、
前記第３状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始され得る状態であり、
前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記主制御手段が前記第２状態となったことを契機として前記計数警告表示を表示させ、
前記主制御手段は、前記特定ユニットとの通信が未接続であることが検出されたことに基づき、遊技不可能状態に移行させ、
前記遊技価値制御手段は、前記特定ユニットとの通信が未接続であることが検出された場合であっても、前記記憶値を前記遊技価値数表示手段に表示させる。

【０２１６】

前記特定ユニットとの通信が未接続の場合、遊技不可能状態に移行するが、その場合であっても、前記記憶値が前記遊技価値数表示手段に表示される。このため、遊技者は、遊技不可能状態であっても、遊技に使用可能な遊技価値数を把握することができる。

【０２１７】

演出制御手段３００は、所定時間にわたって遊技が行われなかったことに基づきデモ画像を表示させることが可能である。また、所定の操作手段（例えば十字キー２１５）が操作されたことに基づきメニュー画像を表示させることが可能である。デモ画像またはメニュー画像が表示されている状態で、遊技の進行に係る契機が発生した場合、例えば、遊技媒体を遊技領域に発射させる操作が行われた（グリップユニット２０の回転が行われた）場合や遊技盤６の所定の領域（例えば第１始動口４６）に遊技球が入球（入賞）した場合、デモ画像またはメニュー画像を表示されない状態となる。一方、デモ画像またはメニュー画像が表示されている状態で、計数操作手段（計数ボタン２１２）が操作された場合、デモ画像またはメニュー画像は表示されない状態とならない（表示が継続される）。

【０２１８】

本実施形態の遊技機は、

遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、

計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、

遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、

電断から復帰したことに基づき特定音を出力し、

前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示を表示させ、

前記特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音を出力させないが、前記計数操作手段が操作された場合、計数に係る音を出力させ、

所定時間にわたって遊技が行われなかったことに基づきデモ画像を表示させることが可能であり、

所定の操作手段が操作されたことに基づきメニュー画像を表示させることが可能であり、

前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、遊技の進行に係る契機が発生した場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態とし、

前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、前記計数操作手段が操作された場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態としない。

【０２１９】

本実施形態の遊技機は、

遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、

計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、

点灯可能に形成され、遊技機の各種状態を示す状態表示部（状態表示部７０）と、

遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、

前記主制御手段は、電断から、第１状態、第２状態、第３状態の順に各状態を経て復帰し、

前記第１状態は、前記状態表示部が点灯していない状態であり、

前記第２状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始されない状態であり、

前記第３状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始され得る状態であり、

前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記主制御手段が前記第２状態となったことを契機として前記計数警告表示を表示させ、

所定時間にわたって遊技が行われなかったことに基づきデモ画像を表示させることが可能であり、
所定の操作手段が操作されたことに基づきメニュー画像を表示させることが可能であり、
前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、遊技の進行に係る契機が発生した場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態とし、
前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させている状態で、前記計数操作手段が操作された場合には、前記デモ画像または前記メニュー画像を表示させない状態としない。

【０２２０】

デモ画像またはメニュー画像は、遊技の進行に係る契機が発生した場合には表示されない状態となるが、計数操作手段が操作された場合には表示されない状態とならない。換言すると、遊技の終了時に操作される頻度の高い計数操作手段が操作された場合、デモ画像またはメニュー画像の表示は終了しない。このため、遊技者は、計数を実行した場合であっても、デモ画像またはメニュー画像を見続けることができる。

【０２２１】

演出制御手段３００は、第２カウンタ２２２（特定カウンタ）の記憶値が第３の値（特定値、第１特定値）「１０００００」以上である場合に、図１４に示す計数警告演出を実行可能である。また、枠制御基板２０１（遊技価値制御手段）は、遊技価値の払出に基づき第２カウンタ２２２（特定カウンタ）の記憶値を更新可能であり、第２カウンタ２２２の記憶値を第２の値（第２特定値）（９９００００）とすることが可能であり、貸出制御手段（枠制御基板２０１）は、第２カウンタ２２２（特定カウンタ）の記憶値が第２の値よりも小さい第３の値（第３特定値）（１０００００）に到達すると、遊技価値の貸出を受け付けないように制御する。また、枠制御基板２０１（遊技価値制御手段）は、第２カウンタ２２２の記憶値が第２の値未満である状況において、遊技価値の払出が発生し、当該払出に係る所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算した値が第２の値よりも大きい値になる場合、当該払出に係る所定値を第２カウンタ２２２の記憶値に加算しない。なお、本実施形態では、第１特定値と第３特定値が等しくなっているが、これに限らず、両者は異なる場合があってもよい。

【０２２２】

本実施形態の遊技機は、
遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、
計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、
遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、
遊技価値に関する制御を行う遊技価値制御手段（枠制御基板２０１）と、
遊技価値の貸出の受付に係る制御を行う貸出制御手段（枠制御基板２０１）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記特定カウンタの記憶値が第１特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、
電断から復帰したことに基づき特定音を出力し、
前記特定カウンタの記憶値が前記第１特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が前記第１特定値以上である場合、前記計数警告表示を表示させ、
前記特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音を出力させないが、前記計数操作手段が操作された場合、計数に係る音を出力させ、
前記遊技価値制御手段は、遊技価値の払出に基づき前記特定カウンタの記憶値を更新可能であり、前記特定カウンタの記憶値を第２特定値とすることが可能であり、
前記貸出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が前記第２特定値よりも小さい第３特定値に到達すると、遊技価値の貸出を受け付けないように制御し、

前記遊技価値制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が前記第２特定値未満である状況において、遊技価値の払出が発生し、当該払出に係る所定値を前記特定カウンタの記憶値に加算した値が前記第２特定値よりも大きい値になる場合、当該払出に係る所定値を前記特定カウンタの記憶値に加算しない。

【０２２３】

本実施形態の遊技機は、

遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、

計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、

点灯可能に形成され、遊技機の各種状態を示す状態表示部（状態表示部７０）と、

遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、

遊技価値に関する制御を行う遊技価値制御手段（枠制御基板２０１）と、

遊技価値の貸出の受付に係る制御を行う貸出制御手段（枠制御基板２０１）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が第１特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、

前記主制御手段は、電断から、第１状態、第２状態、第３状態の順に各状態を経て復帰し、

前記第１状態は、前記状態表示部が点灯していない状態であり、

前記第２状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始されない状態であり、

前記第３状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始され得る状態であり、

前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が前記第１特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が前記第１特定値以上である場合、前記主制御手段が前記第２状態となったことを契機として前記計数警告表示を表示させ

前記遊技価値制御手段は、遊技価値の払出に基づき前記特定カウンタの記憶値を更新可能であり、前記特定カウンタの記憶値を第２特定値とすることが可能であり、

前記貸出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が前記第２特定値よりも小さい第３特定値に到達すると、遊技価値の貸出を受け付けないように制御し、

前記遊技価値制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が前記第２特定値未満である状況において、遊技価値の払出が発生し、当該払出に係る所定値を前記特定カウンタの記憶値に加算した値が前記第２特定値よりも大きい値になる場合、当該払出に係る所定値を前記特定カウンタの記憶値に加算しない。

【０２２４】

当該払出に係る所定値を前記特定カウンタの記憶値に加算した値が前記第２特定値よりも大きい値になる場合、当該払出に係る所定値を前記特定カウンタの記憶値に加算しないように構成することで、処理を簡易なものとし、処理負荷を軽減できる。また、処理が簡易であるため、複雑な処理を設けた場合に比べて、処理速度を上げることができ、かつプログラム容量を削減できる。

【０２２５】

演出制御手段３００は、専用ユニット４００との通信が未接続であることが検出されたことに基づき、専用ユニット４００との通信が未接続であることを示す特定表示（貸出装置未接続エラー）を、液晶ディスプレイ３２に表示させる。また、特定表示を表示させている状況で、音量調整ボタン２１４が操作された場合、音量調整に係る画像（音量調整画像）を表示させないが、当該操作に基づく音量の変更を実行する。なお、演出制御手段３００は、第２カウンタ２２２（特定カウンタ）の記憶値が特定値（１０００００）以上であり、かつ専用ユニット４００との通信が未接続である場合、計数警告表示とともに、特定表示（貸出装置未接続エラーの報知に係る表示）を表示させ得るように構成されていてもよい。

【０２２６】
本実施形態の遊技機は、
遊技価値の貸出に係る制御を実行可能な特定ユニット（専用ユニット４００）と通信可能な遊技機であって、
遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、
計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、
遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、
音量を調整可能な音量調整手段（音量調整ボタン２１４）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、
電断から復帰したことに基づき特定音を出力し、
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示を表示させ、
前記特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音を出力させないが、前記計数操作手段が操作された場合、計数に係る音を出力させ、
前記特定ユニットとの通信が未接続であることが検出された場合、前記特定ユニットとの通信が未接続であることを示す特定表示を表示させ、
前記特定表示を表示させている状況で、前記音量調整手段が操作された場合、音量調整に係る画像を表示させないが、当該操作に基づく音量の変更を実行する。
【０２２７】
本実施形態の遊技機は、
遊技価値の貸出に係る制御を実行可能な特定ユニット（専用ユニット４００）と通信可能な遊技機であって、
遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、
計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、
点灯可能に形成され、遊技機の各種状態を示す状態表示部（状態表示部７０）と、
遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、
音量を調整可能な音量調整手段（音量調整ボタン２１４）と、を備え、
前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、
前記主制御手段は、電断から、第１状態、第２状態、第３状態の順に各状態を経て復帰し、
前記第１状態は、前記状態表示部が点灯していない状態であり、
前記第２状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始されない状態であり、
前記第３状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始され得る状態であり、
前記演出制御手段は、
前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記主制御手段が前記第２状態となったことを契機として前記計数警告表示を表示させ、
前記特定ユニットとの通信が未接続であることが検出された場合、前記特定ユニットとの通信が未接続であることを示す特定表示を表示させ、
前記特定表示を表示させている状況で、前記音量調整手段が操作された場合、音量調整に係る画像を表示させないが、当該操作に基づく音量の変更を実行する。
【０２２８】
前記特定表示が表示されている状況において、音量調整に係る画像は表示されないが、

音量を変更することは可能となっている。特定表示の表示中に音量を変更できないことに基づき、遊技者が不満を抱く可能性を低減できる。

【０２２９】

本実施形態の遊技機は、

遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、

計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、

遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、

遊技価値の貸出の受付に係る制御を行う貸出制御手段（枠制御基板２０１）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、

電断から復帰したことに基づき特定音を出力し、

前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記計数警告表示を表示させ、

前記特定音の出力中は、遊技の進行に係る演出音を出力させないが、前記計数操作手段が操作された場合、計数に係る音を出力させ、

前記貸出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が前記特定値に到達すると、遊技価値の貸出を受け付けないようにする貸出禁止処理を実行し、

前記特定カウンタの記憶値が前記特定値に到達したという第１の事象と、前記第１の事象とは異なる第２の事象と、が同時に発生した場合、前記第２の事象に係る報知が前記第１の事象に係る前記計数警告表示よりも優先して実行されるが、前記貸出禁止処理は実行される。

【０２３０】

本実施形態の遊技機は、

遊技機の各種状態を制御する主制御手段（主制御基板２００）と、

計数を実行可能な計数操作手段（計数ボタン２１２）と、

点灯可能に形成され、遊技機の各種状態を示す状態表示部（状態表示部７０）と、

遊技価値の付与に基づき記憶値が更新される特定カウンタ（第２カウンタ２２２）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御手段３００）と、

遊技価値の貸出の受付に係る制御を行う貸出制御手段（枠制御基板２０１）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上であることに基づき、遊技者に対し計数を促す計数警告表示を表示させ、

前記主制御手段は、電断から、第１状態、第２状態、第３状態の順に各状態を経て復帰し、

前記第１状態は、前記状態表示部が点灯していない状態であり、

前記第２状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始されない状態であり、

前記第３状態は、前記状態表示部が点灯し、特別図柄の変動表示が開始され得る状態であり、

前記演出制御手段は、

前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である状態で電断し、電断から復帰し、前記特定カウンタの記憶値が特定値以上である場合、前記主制御手段が前記第２状態となったことを契機として前記計数警告表示を表示させ、

前記貸出制御手段は、前記特定カウンタの記憶値が前記特定値に到達すると、遊技価値の貸出を受け付けないようにする貸出禁止処理を実行し、

前記特定カウンタの記憶値が前記特定値に到達したという第１の事象と、前記第１の事象とは異なる第２の事象と、が同時に発生した場合、前記第２の事象に係る報知が前記第

１の事象に係る前記計数警告表示よりも優先して実行されるが、前記貸出禁止処理は実行される。

【０２３１】

前記計数警告表示が視認できない状態となったしても、前記貸出禁止処理の実行は継続されるため、前記特定カウンタの記憶値が過大となるのを抑制できる。

【０２３２】

本発明は、前述した実施の形態に限定されず、その要旨を逸脱しない範囲で種々変形して実施できる。例えば、各種制御等は前述した実施の形態のそれに限定されない。また、本発明はその発明の範囲内において、自由な組み合わせ、あるいは各構成要素の変形、もしくは構成要素の省略などが可能である。また、本発明は、従来のパチンコ遊技機、すなわち遊技者が物理的な遊技球に触れることができ、所定の入賞口への遊技球の進入に基づき遊技球が受皿に払い出される仕様のパチンコ遊技機にも適用し得る。

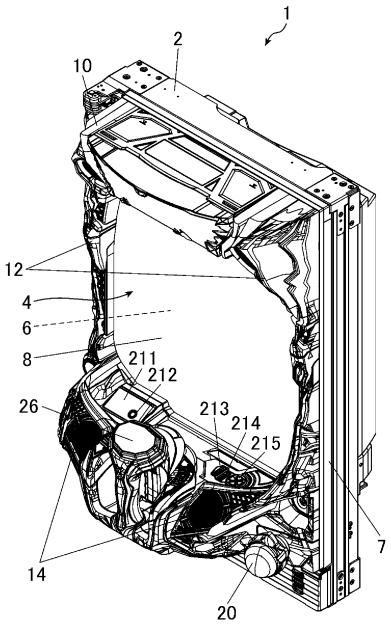
【符号の説明】

【０２３３】

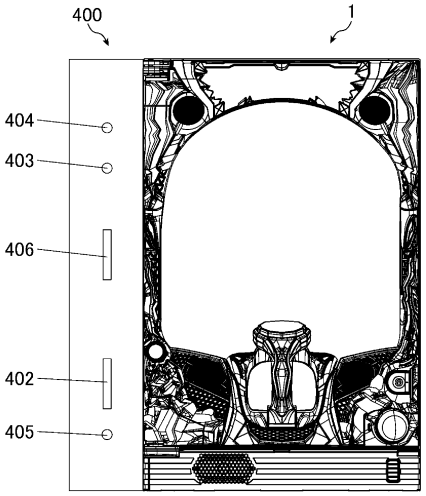
７０　状態表示部
２００　主制御基板
２０１　枠制御基板（遊技価値制御手段）
２１１　遊技価値数表示装置（遊技価値数表示手段）
２１２　計数ボタン
２２２　第２カウンタ（特定カウンタ）
３００　演出制御手段
４００　専用ユニット（特定ユニット）

【図面】

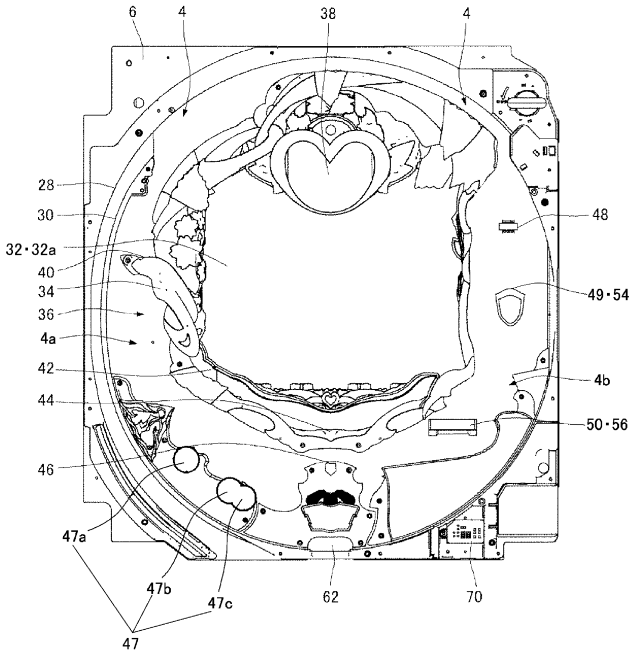
【図１】



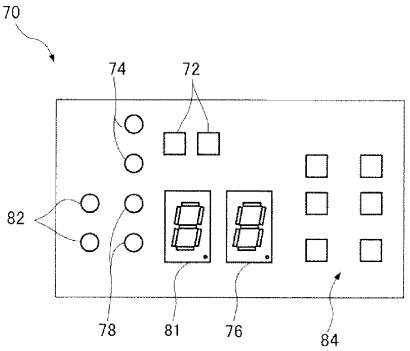
【図２】



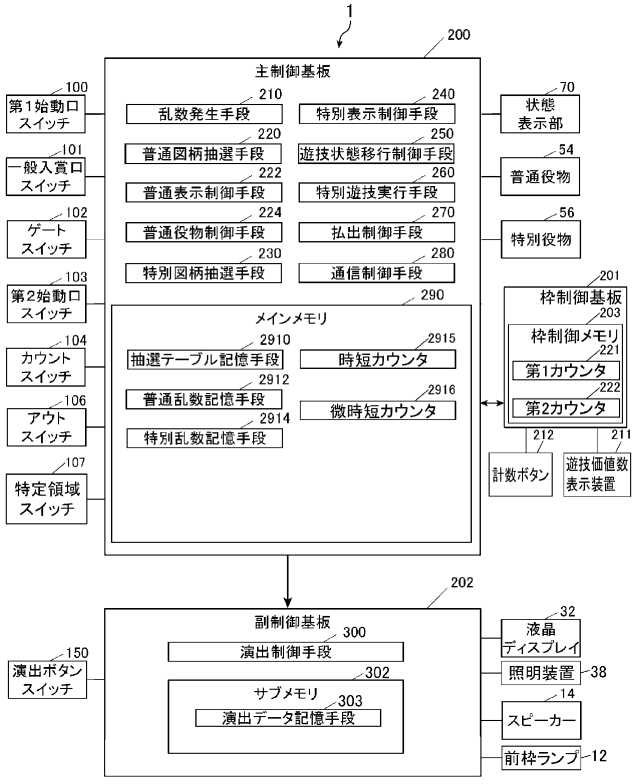
【図３】



【図４】



【図５】



【図６】

(a) 大当り抽選テーブルA

保留種別	判定結果	当選確率
第1特別乱数値	大当り	1／350 (187／65536)
	C時短	349／350 (65349／65536)

(b) 大当り抽選テーブルB

保留種別	判定結果	当選確率
第2特別乱数値	大当り	1／350 (187／65536)
	小当り	1／139．8 (469／65536)

【図７】

(a) 図柄抽選テーブルA

当り種別	保留種別	大当り図柄の種別	当選確率	時短回数	特別遊技状態終了後の遊技状態
大当り	第1特別乱数値	大当り1（10R時短10000）	0.005/100	10000	時短状態
		大当り2（7R時短110）	59.997/100	110	時短状態
		大当り3（7R時短0）	39.998/100	微時短1329	微時短状態

(b) 図柄抽選テーブルB

当り種別	保留種別	時短図柄の種別	当選確率	時短回数（通常状態中のみ設定される）	図柄停止表示後の遊技状態
C時短	第1特別乱数値	C時短1	80.5/100	微時短1329	微時短状態
		C時短2	19.5/100	1329	時短状態

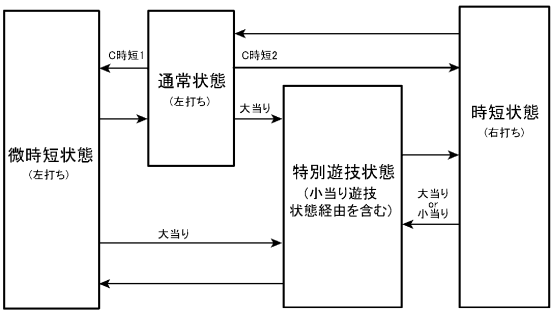
(c) 図柄抽選テーブルC

当り種別	保留種別	大当り図柄の種別	当選確率	時短回数	特別遊技状態終了後の遊技状態
大当り	第2特別乱数値	大当り4（10R時短10000）	12.8/100	10000	時短状態
		大当り5（10R時短110）	87.2/100	110	時短状態

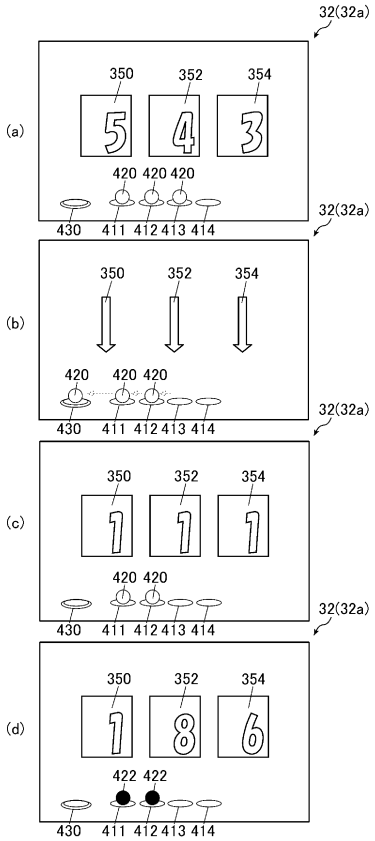
(d) 図柄抽選テーブルD

当り種別	保留種別	小当り図柄の種別	当選確率	ラウンド回数（小当り1R含む）	時短回数	特別遊技状態終了後の遊技状態
小当り	第2特別乱数値	小当り1	50/100	10	10000	時短状態
		小当り2	50/100	10	110	時短状態

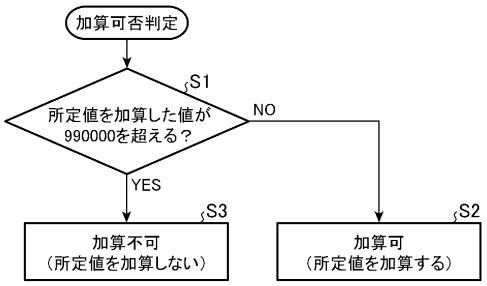
【図８】



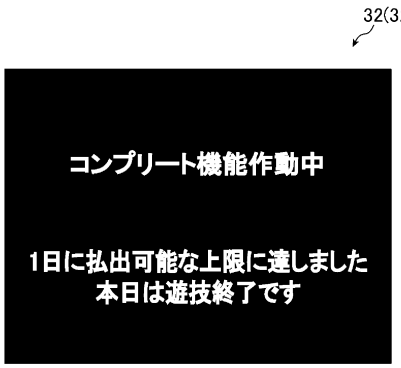
【図９】



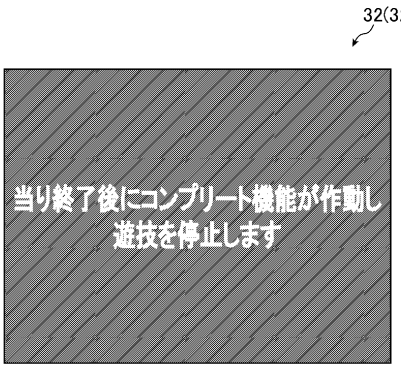
【図１０】



【図１１】



【図１２】



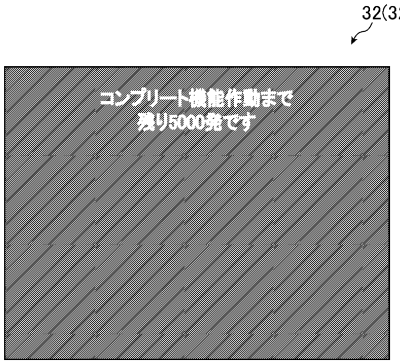
【図１３】



【図１４】



【図１５】



【図１６】



フロントページの続き

Ｆターム（参考） CA15
2C333 AA11 CA22 CA53 CA58 CA79 DA01 GA04