(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7050339号
(P7050339)

(45)発行日　令和4年4月8日(2022.4.8)

(24)登録日　令和4年3月31日(2022.3.31)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３４
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全144頁）

(21)出願番号　特願2020-17452(P2020-17452)
(22)出願日　令和2年2月4日(2020.2.4)
(62)分割の表示　特願2017-198130(P2017-198130)の分割
原出願日　平成29年10月12日(2017.10.12)
(65)公開番号　特開2020-73058(P2020-73058A)
(43)公開日　令和2年5月14日(2020.5.14)
審査請求日　令和2年10月8日(2020.10.8)

(73)特許権者　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　110001933
特許業務法人　佐野特許事務所
(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
審査官　森川　能匡

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
異常が検知されたときに報知を行う報知手段と、
遊技機の外部に信号を出力可能な外部出力手段と、
音を出力可能な音出力手段と、
遊技者からの操作を受ける操作手段と、
前記操作手段への調整操作に応じて前記音出力手段から出力される音の音量を調整可能な調整手段と、
前記調整手段により前記音出力手段から出力される音の音量が調整される際に所定の調整画像を所定の表示手段に表示可能な調整画像表示制御手段と、を備え、
前記報知手段が報知を行う異常には、前記外部出力手段から信号出力が行われる第１異常と、前記外部出力手段から信号出力が行われない第２異常とがあり、
前記第１異常は、遊技機に加わる磁気を検出する磁気センサの検出結果に基づく磁気異常、又は、遊技機において開閉可能に設けられた枠部材が開放される扉開放異常を含み、
前記調整画像表示制御手段は、
前記報知手段により前記第１異常又は前記第２異常の報知が行われているとき、前記調整画像を表示可能であり、
前記報知手段により前記第２異常の報知が行われているときには前記調整操作に応じて前記調整画像の表示内容を変更する一方、前記報知手段により前記第１異常の報知が行われているときには前記調整操作に応じて前記調整画像の表示内容を変更せず、

前記音出力手段から出力される音は音量値に応じた音量を有し、
前記報知手段により前記第１異常の報知が行われているときに前記調整操作があったとしても、前記音量値は変更されない
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機（パチンコ遊技機）の一種では、始動条件の成立に基づいて大当たり抽選（当たり判定）を行い、大当たりに当選した場合、特別遊技の一種として、大入賞口の開放を伴う大当たり遊技を行う。大入賞口に遊技球を入賞させることで多数の賞球を得ることができる。大当たり抽選の結果は、図柄表示手段上において、図柄の変動表示を経たのちの図柄の停止態様によって遊技者に示される。
【０００３】
この種の遊技機において、部品の故障など様々な要因によりエラー（異常）が発生することがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２００１－２３９０２９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
遊技機で生じ得るエラー（異常）として多数のエラーが存在するが、エラーの発生、検出時における対応を適切なものとすることが重要である。
【０００６】
本発明は、エラー（異常）に関わる適切な対応が可能な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】
【０００７】
本発明に係る遊技機は、遊技に供される遊技機であって、当該遊技機の外部に対して信号を出力可能な外部出力手段と、当該遊技機において発生し得る、第１エラー及び第２エラーを含む複数種類のエラーを検出するためのエラー検出手段と、前記第１エラーが検出されたとき第１エラー情報を送信する第１エラー情報送信手段と、前記第２エラーが検出されたとき第２エラー情報を送信する第２エラー情報送信手段と、前記第１エラー情報又は前記第２エラー情報を受信することによりエラーの報知を行うことが可能な報知手段と、を備え、前記第１エラーが検出された際には所定のエラー検出信号が前記外部出力手段から出力される一方、前記第２エラーの検出は前記外部出力手段の出力に影響を与えず、前記報知手段は、前記第１エラー及び前記第２エラーが重複して検出されたとき、前記第１エラーを前記第２エラーよりも優先して報知し、前記第２エラー情報送信手段は、前記第１エラーの報知中であっても前記第２エラーが検出された際には、前記第２エラー情報を前記報知手段に送信することを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、エラー（異常）に関わる適切な対応が可能な遊技機を提供することが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】

【図１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の正面図である（ギミック未作動時）。
【図２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の正面図である（ギミック作動時）。
【図３】内枠及びガラス枠が開放されている状態の遊技機の斜視図である。
【図４】遊技機に設けられた情報表示部の概略拡大図である。
【図５】本発明の第１実施形態に係る遊技機の背面図である。
【図６】本発明の第１実施形態に係る遊技機の構成ブロック図である。
【図７】遊技機のメインＲＯＭに設けられた複数のテーブルを示す図である。
【図８】遊技機のメインＲＡＭに設けられた複数の記憶領域を示す図である。
【図９】遊技機の主制御部にて実行される処理の一部を列記した図である。
【図１０】遊技機の主制御部における特図当たり判定テーブルの説明図である。
【図１１】遊技機の演出制御部にて実行される処理の一部を列記した図である。
【図１２】本発明の第１実施形態に係る大当たりの種類を示す図である。
【図１３】遊技状態の設定及び特別図柄の変動に関わる動作の流れを示すフローチャートである。
【図１４】装飾図柄の説明図である。
【図１５】リーチ演出を含む変動演出の例を示す図である。
【図１６】盤ギミック演出及び枠ギミック演出の説明図である。
【図１７】ボタン演出の説明図である。
【図１８】電源投入時処理のフローチャートである。
【図１９】本発明の第１実施形態に係り、遊技条件設定値と大当たり確率（大当たりの当選確率）との関係図である。
【図２０】電源復旧コマンドの受信に応答した演出制御部の動作を示す図である。
【図２１】電源復旧コマンドの受信に応答して実行される復旧表示及び復旧音出力の説明図である。
【図２２】復旧表示の実行期間の説明図である。
【図２３】電源復旧に関わる遊技機の動作の説明図である（ケースＤＨ１）。
【図２４】電源復旧に関わる遊技機の動作の説明図である（ケースＤＨ２）。
【図２５】電源復旧に関わる遊技機の動作の説明図である（ケースＤＨ３）。
【図２６】各状態での画像表示部の表示内容例を示す図である。
【図２７】音量切替ＳＷの構成及び機能の説明図である。
【図２８】音量及び光量の調整可能期間の説明図である。
【図２９】音量及び光量の調整に関わる操作内容及び表示内容の説明図である。
【図３０】或る調整可能期間における音量調整の流れを示す図である。
【図３１】他の調整可能期間における音量調整の流れを示す図である。
【図３２】主制御基板、外部端子基板及び外部装置間の電気的な接続関係図である。
【図３３】遊技機で発生し得る複数のエラーの説明図である。
【図３４】エラーに関わる遊技機の機能ブロック図である。
【図３５】２つのエラーに関するエラー報知の説明図である。
【図３５－１】優先報知の態様の説明図である。
【図３６】２つのエラーが重複して検出されたときのエラー報知の行い方の説明である。
【図３７】外端エラー及び非外端エラーの候補を示す図である。
【図３８】外端エラーに関するエラー報知及び非外端エラーに関するエラー報知の説明図である。
【図３９】外端エラー又は非外端エラーに関するエラー報知の実行時における、演出の実行制限方法の説明図である。
【図４０】本発明の第１実施形態に属する実施例ＥＸ１＿３に係り、遊技機の、エラーに関わる機能ブロック図である。
【図４１】本発明の第１実施形態に属する実施例ＥＸ１＿４に係り、エラーの種類の説明図である。
【図４２】本発明の第１実施形態に属する実施例ＥＸ１＿４に係り、遊技機の、エラーに

関わる機能ブロック図と、遊技機で発生し得るエラーの分類を示す図である。
【図４３】本発明の第１実施形態に属する実施例ＥＸ１＿８に係り、電源復旧時におけるエラー報知の説明図である。
【図４４】本発明の第１実施形態に属する実施例ＥＸ１＿８に係り、電源復旧時における外端エラーのエラー報知の行い方の説明図である。
【図４５】本発明の第１実施形態に属する実施例ＥＸ１＿９に係り、非外端エラーのエラー報知が行っているときに音量調整に関わる操作を受けた際の応答例を示す図である。
【図４６】本発明の第１実施形態に属する実施例ＥＸ１＿９に係り、外端エラーのエラー報知が行っているときに音量調整に関わる操作を受けた際の応答例を示す図である。
【図４７】本発明の第３実施形態に係り、ガラス枠又は内枠開放ＳＷの出力と、ガラス枠又は内枠エラーの発生状況と、出力端子部の出力との関係を示す図である。
【図４８】本発明の第３実施形態に係り、磁気又は電波センサの出力と、磁気又は電波エラーの発生状況と、出力端子部の出力との関係を示す図である。
【図４９】本発明の第３実施形態に係り、不正入賞エラーの発生状況と出力端子部の出力との関係を示す図である。
【図５０】本発明の第３実施形態に係り、複数のエラーが重複して検出されたときの画像表示部の表示内容例を示す図である。
【図５１】本発明の第３実施形態に係る７セグメントＬＥＤディスプレイの平面図である。
【図５２】本発明の第４実施形態に属する実施例ＥＸ４＿１に係り、エラーと出力端子部の出力との関係図である。
【図５３】本発明の第４実施形態に属する実施例ＥＸ４＿１に係り、エラーと出力端子部の出力との関係図である。
【図５４】本発明の第４実施形態に属する実施例ＥＸ４＿１に係り、エラーと出力端子部の出力との関係図である。
【図５５】本発明の第４実施形態に属する実施例ＥＸ４＿１に係り、エラーと出力端子部の出力との関係図である。
【図５６】本発明の第４実施形態に属する実施例ＥＸ４＿２に係り、エラーと出力端子部の出力との関係図である。
【図５７】本発明の第４実施形態に属する実施例ＥＸ４＿３に係り、エラーと出力端子部の出力との関係図である。
【図５８】本発明の第４実施形態に属する実施例ＥＸ４＿４に係り、エラーと出力端子部の出力との関係図である。
【図５９】本発明の第４実施形態に属する実施例ＥＸ４＿５に係り、エラーと出力端子部の出力との関係図である。
【図６０】本発明の第４実施形態に属する実施例ＥＸ４＿６に係り、エラーと出力端子部の出力との関係図である。
【図６１】本発明の第４実施形態に属する実施例ＥＸ４＿６に係り、エラーと出力端子部の出力との関係図である。
【図６２】本発明の第４実施形態に属する実施例ＥＸ４＿７に係り、エラーと出力端子部の出力との関係図である。
【図６３】本発明の第５実施形態に係り、外部端子基板の斜視図である。
【図６４】本発明の第５実施形態に係り、外部端子基板の平面図である。
【図６５】本発明の第５実施形態に係り、１つの出力端子部の斜視図及び平面図と、出力端子部に接続されるべき配線の平面図である。
【図６６】本発明の第５実施形態に係り、外部端子基板に実装された出力端子部の側面図である。
【図６７】本発明の第５実施形態に係り、外部端子基板に対応付けて貼り付けられるシールの平面図である。
【図６８】本発明の第６実施形態に係り、遊技条件設定値と各種確率との関係図である。
【図６９】本発明の第７実施形態に係り、遊技条件設定値と大当たり確率（大当たりの当

選確率）との関係図である。
【図７０】本発明の第８実施形態に係り、設定操作部に関わる構成を示す図である。
【図７１】本発明の第８実施形態に係る電源投入時処理のフローチャートである。
【図７２】本発明の第８実施形態に係る設定変更モード処理のフローチャートである。
【図７３】本発明の第９実施形態に係り、電源復旧に関わる遊技機の動作の説明図である（ケースＤＨ３ａ）。
【図７４】本発明の第９実施形態に係り、電源復旧後の初期出目表示を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、本発明の実施形態の例を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。尚、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対応する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述の任意のフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。また、本明細書において、スイッチを“ＳＷ”と表記することがある。
【００１１】
／／／／／／／／／第１実施形態／／／／／／／／／
本発明に係る第１実施形態を説明する。本実施形態では、本発明に係る遊技機を、旧第一種に属する遊技機（所謂デジパチ）に適用している。
【００１２】
＜＜遊技機の基本構成＞＞
図１～図３を参照して遊技機１００の基本構成を説明する。遊技機１００は、遊技盤１０１を含む他、図１～図３に示された各構成部材を備える。尚、上下左右とは、特に記述無き限り、遊技機１００及び遊技盤１０１に正対する遊技者から見た上下左右を指す。上下方向も左右方向も遊技盤１０１の盤面に平行である。上下方向は鉛直方向に平行であり、左右方向は水平方向に平行である。また特に記述無き限り、前方とは、遊技機１００及び遊技盤１０１に正対する遊技者に対して近い方を指し、後方は、特に記述無き限り、遊技機１００及び遊技盤１０１に正対する遊技者に対して遠い方を指す。
【００１３】
図１及び図２は、本実施形態に係る遊技機１００の正面図である。但し、図２は、盤ギミック１３０及び枠ギミック１３１が夫々の進出位置に配置されている状態での遊技機１００の正面図であり、図１は、盤ギミック１３０及び枠ギミック１３１が夫々の原点位置に配置されている状態での遊技機１００の正面図である。枠ギミック１３１が原点位置に配置されているとき、枠ギミック１３１は収納部１３２内に配置されている。図３は、外枠１０に対して内枠１１が開放されており且つ内枠１１に対してガラス枠１２が開放されている状態における、遊技機１００の斜視図である。
【００１４】
遊技機１００は、パチンコ遊技機であって、遊技場に配置された島設備に取り付けられる外枠１０と、外枠１０に対して開閉自在に取り付けられる内枠１１と、内枠１１に対して開閉自在に取り付けられるガラス枠１２と、を備える。ガラス枠１２には、後述する遊技領域１０３のほぼ全域を前方（遊技者側）から視認することができるように、透明性を有するガラス板が嵌め込まれて成る窓部１２ａが形成されている。遊技盤１０１は内枠１１に対して着脱可能に取り付けられる。遊技盤１０１の下部位置には、遊技球を発射するための発射部５３０（図６参照）が配置されている（発射部の詳細構造は図示せず）。
【００１５】
発射部５３０の駆動により上方に発射された遊技球は、レール１０２ａ及び１０２ｂ間を上昇して遊技盤１０１の上部位置に達した後、遊技盤１０１に形成された遊技領域１０３内を落下（流下）するようになっている。遊技領域１０３には、複数の釘（不図示）が設

けられており、この釘によって遊技球は不特定な方向に移動方向を変化させながら落下する。また、遊技盤１０１において、遊技領域１０３における遊技球の落下経路には、遊技球の落下方向を変化させる風車（不図示）や、第１始動口１０５、第２始動口１０６、電動チューリップ１０７、ゲート１０８、大入賞口１１１及び普通入賞口１１２が設置される。遊技盤１０１の略中央部分には、装飾図柄を含む各種の演出画像を表示可能な、液晶ディスプレイパネル等から成る画像表示部１０４が配置される。

【００１６】

始動口１０５及び１０６は、画像表示部１０４の下方に設置され、夫々に遊技球が通過可能（入賞可能）な始動領域を形成する。所定の第１始動条件又は第２始動条件が成立することによって特図判定（大当たり遊技を行うか否か等の判定）を受けるための権利が取得される。第１、第２始動条件は、夫々、始動口１０５、１０６に遊技球が入賞することによって成立する。また、遊技機１００は、始動口１０５又は１０６に入賞した遊技球を検出すると、所定個数（例えば３個）の遊技球を払い出す。始動口１０５、１０６、大入賞口１１１又は普通入賞口１１２に対する遊技球の入賞に起因して払い出される遊技球を賞球とも呼ぶ。尚、入賞を入球と読み替えても良い。また、入賞装置（始動口１０５、１０６、大入賞口１１１又は普通入賞口１１２）への遊技球の入賞は、単に、入賞装置への入賞と表現されることがある。

【００１７】

第２始動口１０６の近傍に、電動チューリップ１０７が設けられる。電動チューリップ１０７は、遊技球を第２始動口１０６へ入賞し難くさせる閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも遊技球を第２始動口１０６へ入賞しやすくさせる開状態（開放した状態）の内の、どちらかの状態をとる。実質的には、電動チューリップ１０７が閉状態であるとき、遊技球の第２始動口１０６への入賞は不可能であり、電動チューリップ１０７が開状態であるときにのみ、遊技球の第２始動口１０６への入賞が可能となる。電動チューリップ１０７が開状態となることを、電動チューリップ１０７の開放とも言う。電動チューリップ１０７は、画像表示部１０４の右側に配置されたゲート１０８を遊技球が通過したことにより行われる普図判定の結果に基づいて開放される。

【００１８】

第１始動口１０５及び第２始動口１０６の右側には大入賞口１１１が設けられる。大入賞口１１１も、電動チューリップ１０７のように開閉動作が可能となっており、遊技球を大入賞口１１１へ入賞し難くさせる閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも遊技球を大入賞口１１１へ入賞しやすくさせる開状態（開放した状態）の内の、どちらかの状態をとる。実質的には、大入賞口１１１が閉状態であるとき、遊技球の大入賞口１１１への入賞は不可能であり、大入賞口１１１が開状態であるときにのみ、遊技球の大入賞口１１１への入賞が可能となる。大入賞口１１１が開状態となることを、大入賞口１１１の開放とも言う。大入賞口１１１は、通常、閉鎖されており、大当たりに当選した場合に、所定条件（例えば、３０秒経過又は遊技球１０個の入賞）を満たすまで開状態となるラウンド遊技を所定回数（例えば１６回）だけ繰り返す。遊技機１００は、大入賞口１１１に入賞した遊技球を検出すると、所定個数（例えば１４個）の賞球を払い出す。

【００１９】

画像表示部１０４の側方や下方などには、１以上の普通入賞口１１２が設置される。遊技機１００は、普通入賞口１１２への入賞を検出した場合には所定個数（例えば５個）の賞球を払い出す。遊技領域１０３の最下部には、第１始動口１０５、第２始動口１０６、大入賞口１１１及び普通入賞口１１２の何れにも入賞しなかった遊技球を回収する回収口１１３が設けられている。遊技盤１０１の右下部分であって遊技者が視認可能な位置に情報表示部１１４が設けられている。尚、遊技盤１０１上の各構成部品の設置位置を任意に変更可能である。

【００２０】

ガラス枠１２において、その外周部分には、任意の演出に用いられるスピーカ１１５（スピーカ１１５ａ～１１５ｃを含む）、枠ランプ１１６（枠ランプ１１６ａ～１１６ｄを含

む）が組み込まれている。また、ガラス枠１２の上方側中央部には、概略箱状の収納部１３２と、可動役物である枠ギミック１３１が設けられている。図１に示す如く、枠ギミック１３１が原点位置に配置されているときには収納部１３２内に枠ギミック１３１が収納されていて枠ギミック１３１の全体又は一部が遊技者から視認不能となる。図２に示す如く、演出において枠ギミック１３１を駆動させて進出位置に配置させたとき、枠ギミック１３１は収納部１３２の上方に突出し、枠ギミック１３１の全体が遊技者に視認可能となる。

【００２１】

演出に用いられる可動役物は、遊技盤１０１上にも設けられている。本実施形態において遊技盤１０１上には、可動役物として盤ギミック１３０が設けられる。また、ガラス枠１２において、右下位置には操作ハンドル１１９が配置されている。操作ハンドル１１９は遊技者側に突出するような形状を有しており、その外周部には発射指示部材１２０が設けられている。発射指示部材１２０は、操作ハンドル１１９により回転可能に支持されている。遊技者は遊技球を発射させる場合、発射指示部材１２０を時計回りに回転させる。このとき、発射指示部材１２０を回転させる角度により、遊技者は遊技球の発射強度を調整できるようになっている。ガラス枠１２において遊技領域１０３の下方には、演出ボタン１２１及び十字キー１２２の他、遊技球の収容及び送出に利用される上皿１２３、上皿レバー１２４、下皿１２５及び下皿レバー１２６などが設けられている。演出ボタン１２１及び十字キー１２２は、遊技者からの操作の入力を受ける操作入力部（操作受付部又は操作部と呼んでも良い）を構成している。

【００２２】

上皿１２３は、遊技球を遊技領域１０３に発射させるために、発射部５３０に送る遊技球を貯留する球貯留皿である。上皿レバー１２４は、遊技者の操作に応じて、上皿１２３に貯留する遊技球を下皿１２５に流下させる。下皿１２５は、上皿１２３の下方に配置され、上皿１２３に貯留しきれない遊技球を貯留するための球貯留皿である。下皿レバー１２６は、遊技者の操作に応じて、下皿１２５に貯留された遊技球を遊技機１００外に排出するために設けられている。この下皿レバー１２６を操作することにより、遊技者は、大当りなどで下皿１２５が満タンになって貯留しきれなくなった遊技球を、下皿１２５から落下させて図示しない玉箱等に排出することが可能となる。

【００２３】

図４に示す如く、情報表示部１１４は、特図判定の結果を示す特別図柄を表示する特別図柄表示部２０１、普図判定の結果を示す普通図柄を表示する普通図柄表示部２０２、保留表示部２０３、ラウンド数表示部２０４及び右打ち表示部２０５を備えている。各表示部２０１～２０５をＬＥＤ（Light Emitting Diode）表示器にて形成することができる。特別図柄として第１及び第２特別図柄が存在する。第１始動条件の成立に基づく特図判定の権利は所定数（ここでは４とする）を上限として保留され、その保留された権利の個数を保留情報数Ｕ１と呼ぶ。第２始動条件の成立に基づく特図判定の権利は所定数（ここでは４とする）を上限として保留され、その保留された権利の個数を保留情報数Ｕ２と呼ぶ。遊技球がゲート１０８を通過したことによる普図判定の権利は、所定数（ここでは４とする）を上限として保留され、その保留された権利の個数を保留情報数Ｕ３と呼ぶ。

【００２４】

特別図柄表示部２０１は、第１特別図柄を表示する第１特別図柄表示部２０１ａ及び第２特別図柄を表示する第２特別図柄表示部２０１ｂを有する。保留表示部２０３は、保留情報数Ｕ１を表示する表示部２０３ａ、保留情報数Ｕ２を表示する表示部２０３ｂ及び保留情報数Ｕ３を表示する表示部２０３ｃを有する。

【００２５】

図５を参照して、遊技機１００の背面構成を説明する。図５は、遊技機１００の背面構成を示す、遊技機１００の背面斜視図である。遊技機１００の裏面には、主制御基板３０１、払出制御基板３０２、演出制御基板３０３、電源基板３０４及び外部端子基板３０５等の、電子部品が実装された基板が設けられている。それらの各基板（特に演出制御基板３

０３）は複数のプリント基板から形成されていても良い。また、遊技機１００の裏面には、貯留タンク３２１、誘導路３２２及び払出ユニット３２３を含む各種の構造部品が設けられている。

【００２６】

貯留タンク３２１は、払い出される前の遊技球を予め貯留しておくための容器である。貯留タンク３２１の遊技球数が不足したときには、島設備のシュートと呼ばれる機器から貯留タンク３２１に対して遊技球が補給される。貯留タンク３２１内の遊技球は誘導路３２２により誘導され、後述の払出モータ３２３Ｍ（図６参照）を内蔵する払出ユニット３２３によって上皿１２３又は下皿１２５に排出される（即ち払い出される）。払出ユニット３２３から払い出される遊技球は、原則として上皿１２３に向けて払い出され、上皿１２３が満タンとなっているときに限り下皿１２５に向けて払い出される。払出ユニット３２３は、例えば払出モータ３２３Ｍの回転量に応じた個数の遊技球を排出可能であり、払出ユニット３２３によって上皿１２３又は下皿１２５に向けて払い出される遊技球は、後述の払出球検出ＳＷ５３１（図６参照）によって検出される。尚、上述したように“ＳＷ”はスイッチを意味する。

【００２７】

電源基板３０４は、電源プラグ３１５を介して供給される商用交流電力に対し所定の電力変換を行うことで所定の直流電圧を生成し、生成した直流電圧を電源電圧として、主制御基板３０１、払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３を含む、遊技機１００の構成基板に供給する。主制御基板３０１、払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３の機能は後述の説明から明らかとなる。

【００２８】

＜＜遊技機の基本動作＞＞

次に、遊技機１００の基本動作について説明する。遊技機１００は、第１又は第２始動条件の成立により特図判定用情報を取得し、特図判定用情報に基づいて特図判定を行う。特図判定用情報の取得は、特図判定の権利の取得に相当する。特図判定は、大当たりに当選したか否か（大当たりに当選したか、或いはハズレであるか）の判定を含む。尚、大当たりの当選を大当たりの発生と表現することがある（後述の小当たりについても同様）。また、或る特図判定用情報が大当たりに当選していることを、当該特図判定用情報が大当たりであるなどと表現することもある（後述の小当たりについても同様）。第１、第２始動条件の成立により取得された特図判定用情報に基づく特図判定を行うと、遊技機１００は、夫々、第１、第２特別図柄を所定時間だけ変動表示させた後、特図判定の結果を示す態様で第１、第２特別図柄を停止表示させる。

【００２９】

遊技機１００は、特別図柄（第１又は第２特別図柄）を変動表示させると、それに合わせて画像表示部１０４上で装飾図柄を変動表示させ、特別図柄の停止表示に合わせて装飾図柄を停止表示させる。画像表示部１０４に表示される装飾図柄は、第１～第３装飾図柄を含み、各装飾図柄には数値又は記号等が対応付けられている。例えば、大当たりが発生して大当たりを示す態様で特別図柄を停止表示させた場合には、大当たりを示す態様で（例えば「７・７・７」といった所謂ゾロ目）で第１～第３装飾図柄を停止表示させる。この際、発生した大当たりの種類に応じ、停止表示される第１～第３装飾図柄の組み合わせが異なっていて良い。特図判定の結果がハズレの場合（即ち、大当たりに当選していない場合）、第１～第３装飾図柄を、例えば、ハズレを示す所謂バラケ目で停止させる。バラケ目とは、第１～第３装飾図柄の内の２つ又は３つが、互いに非共通の図柄とされている状態を指す。

【００３０】

大当たりを示す態様で特別図柄を停止表示させると、遊技機１００は、大当たり遊技状態となる。大当たり遊技状態では、大入賞口１１１を開放させるラウンド遊技を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド分（例えば１６ラウンド分）実行する大当たり遊技が行われる。大入賞口１１１の開放中に遊技球が大入賞口１１１へ入賞すると、遊技機１００

は所定個数の賞球を払い出す。大当たり遊技状態は、大当たり遊技が終了することによって終了する。大入賞口１１１の開放を伴う遊技（大当たり遊技を含み、後述の小当たり遊技を含みうる）は、大入賞口１１１への遊技球の入賞によって賞球を得られる機会が与えられるため、大入賞口１１１の開放を伴わない遊技（例えば通常遊技状態における遊技）よりも遊技者にとって有利である、と言える。ここにおける有利とは、大入賞口１１１の開放に伴い、遊技者がより多くの賞球を得やすい（得られる賞球の期待値が大きい）ことを意味する。

【００３１】

大当たり遊技中において特図判定は行われず、特別図柄は大当たりを示す態様にて停止表示されている。大当たり遊技状態では、右打ちによって遊技が行われる。右打ちとは、遊技領域１０３の内、遊技領域１０３を左右に分断する中心線の右側の遊技領域に遊技球が打ち出されることを指す。これに対し、左打ちとは、遊技領域１０３の内、上記中心線の左側の遊技領域に遊技球が打ち出されることを指す。左打ちでは、第１始動口１０５に対して遊技球を入賞させることができるが、第２始動口１０６及び大入賞口１１１に対して遊技球を入賞させることができないように遊技盤１０１が形成されている。右打ちでは、第２始動口１０６及び大入賞口１１１に対して遊技球を入賞させることができるが、第１始動口１０５に対して遊技球を入賞させることができないように遊技盤１０１が形成されている。また、ゲート１０８は、遊技領域１０３における右側領域であって、且つ、大入賞口１１１の上方に配置されている。故に、左打ちでは、ゲート１０８に対して遊技球を通過させることができず、右打ちによる遊技球のみがゲート１０８を通過しうる。

【００３２】

大当たり遊技の終了後、遊技機１００は特図判定を行う状態へ復帰する。この際、遊技機１００の遊技状態が変更されうる（詳細は後述）。

【００３３】

＜＜遊技機の遊技状態＞＞

遊技機１００は、大入賞口１１１の開放を伴う遊技状態（大当たり遊技状態を含む）を除いて、低確率非電サポ遊技状態（通常遊技状態）、低確率電サポ遊技状態、高確率非電サポ遊技状態、及び、高確率電サポ遊技状態の内の何れかの遊技状態をとり得て良い。遊技機１００の初期状態における遊技状態は、低確率非電サポ遊技状態である。遊技盤１０１の背面に設けられたＲＡＭクリアＳＷ４１５又は設定操作部４１６（図６参照）を用いて遊技機１００の遊技情報を初期化することで、遊技機１００は初期状態となる。

【００３４】

低確率非電サポ遊技状態及び低確率電サポ遊技状態は低確率遊技状態に属する。高確率非電サポ遊技状態及び高確率電サポ遊技状態は高確率遊技状態に属する。特図判定にて大当たりに当選したと判定される確率は、低確率遊技状態においてよりも高確率遊技状態においての方が高い。故に、大当たりの当選し易さ（大当たり遊技の行われ易さ）に関して高確率遊技状態は低確率遊技状態よりも遊技者に有利である。

【００３５】

低確率電サポ遊技状態及び高確率電サポ遊技状態は、電サポ遊技状態に属する。電サポ遊技状態において、遊技機１００は、電動チューリップ１０７の開閉を伴う遊技サポート機能（以下「電サポ」という）を付与する（即ち電サポを発動させる）。電サポが付与されたとき、そうでない時と比べて、普通図柄の変動時間の短縮、普図判定における普図当たりの当選確率の増加（従って、電動チューリップ１０７の開放頻度の増加）、及び、電動チューリップ１０７の開放時間の増加が図られ、結果、電サポ遊技状態では、電サポが付与されない非電サポ遊技状態に比べて、第２始動口１０６へ遊技球が入賞しやすくなる。電サポ遊技状態では、上述した右打ちによって遊技が行われ、特図判定の契機は主として第２始動口１０６への入賞となる。

【００３６】

低確率非電サポ遊技状態及び高確率非電サポ遊技状態は、電サポが付与されない非電サポ遊技状態に属する。非電サポ遊技状態では、上述した左打ちによって遊技が行われ、特図

判定の契機は主として第１始動口１０５への入賞となる。上述の説明からも理解されるように、電サポ遊技状態は非電サポ遊技状態よりも相対的に始動条件（第２始動条件）が成立しやすい遊技状態である。従って、始動条件の成立しやすさに関して電サポ遊技状態は非電サポ遊技状態よりも遊技者に有利である。

【００３７】

＜＜遊技機の電気的構成＞＞

図６は、遊技機１００のブロック図である。遊技機１００は、図６に示される各要素の内、外部装置６１０及びカードユニット６２０以外の要素を備える。図６に示す如く、遊技機１００は、遊技の進行を制御する主制御部４０１と、遊技球の払い出しを制御する払出制御部４０２と、演出内容を制御する演出制御部４０３と、を備えている。

【００３８】

主制御部４０１は、主制御基板３０１に実装されたメインＣＰＵ（Central Processing Unit）４１１、メインＲＯＭ（Read Only Memory）４１２及びメインＲＡＭ（Random Access Memory）４１３により実現される。メインＲＯＭ４１２には、メインＣＰＵ４１１にて実行されるプログラムや各種データが記憶されている。メインＲＡＭ４１３は、メインＣＰＵ４１１の作業用メモリ等として用いられる。

【００３９】

払出制御部４０２は、払出制御基板３０２に実装された払出ＣＰＵ４２１、払出ＲＯＭ４２２及び払出ＲＡＭ４２３により実現される。払出ＲＯＭ４２２には、払出ＣＰＵ４２１にて実行されるプログラムや各種データが記憶されている。払出ＲＡＭ４２３は、払出ＣＰＵ４２１の作業用メモリ等として用いられる。払出制御基板３０２には、発射制御部４２５を構成する電子部品も実装されている。

【００４０】

演出制御部４０３は、演出制御基板３０３に実装されたサブＣＰＵ４３１、サブＲＯＭ４３２及びサブＲＡＭ４３３により実現される。サブＲＯＭ４３２には、サブＣＰＵ４３１にて実行されるプログラムや各種データが記憶されている。サブＲＡＭ４３３は、サブＣＰＵ４３１の作業用メモリ等として用いられる。

【００４１】

尚、遊技機１００には、コンデンサ等から成るバックアップ電源（不図示）が設けられており、遊技機１００に対する電力供給が停止しているとき（即ち電源基板３０４からの電源電圧の供給が途絶えているとき）、バックアップ電源からバックアップ対象に対し電力が供給される。バックアップ対象には、少なくともメインＲＡＭ４１３が含まれ、払出ＲＡＭ４２３及びサブＲＡＭ４３３の少なくとも一方も含まれ得る。バックアップ対象に含まれるＲＡＭは、遊技機１００に対する電力供給が停止していても、バックアップ電源の蓄電量に応じた期間分、バックアップ電源からの供給電力に基づき、自身の記憶内容を保持できる。

【００４２】

また、主制御基板３０１の背面には、ＲＡＭクリアＳＷ４１５、設定操作部４１６及び設定表示ＬＥＤ（light emitting diode）４１７が設けられている。演出制御基板３０１の背面には、音量切替ＳＷ４３５が設けられている。電源基板３０４の背面には、電源ＳＷ４４５が設けられている。

【００４３】

主制御基板３０１及び払出制御基板３０２（換言すれば主制御部４０１及び払出制御部４０２）は、双方向通信が可能な形態で互いに接続されている。主制御基板３０１及び演出制御基板３０３（換言すれば主制御部４０１及び演出制御部４０３）は、主制御基板３０１から演出制御基板３０３への一方向通信のみ（換言すれば主制御部４０１から演出制御部４０３への一方向通信のみ）が可能となる形態で互いに接続されている。払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３（換言すれば払出制御部４０２及び演出制御部４０３）は、直接的には互いに接続されていない。

【００４４】

電源ＳＷ４４５は、シーソータイプのＳＷであって、外力に応答してオン状態又はオフ状態となる。電源ＳＷ４４５がオン状態であるとき、電源基板３０４は、電源プラグ３１５を介して供給される商用交流電力に対し所定の電力変換を行って所定の直流電圧を生成し、生成した直流電圧を電源電圧として、主制御基板３０１、払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３を含む、遊技機１００の構成基板に供給する。これにより遊技機１００は所定の動作を実現する。電源ＳＷ４４５がオフ状態であるとき、上記直流電圧の生成は行われず、遊技機１００は非動作となる。尚、当然であるが、停電等の影響により電源ＳＷ４４５がオン状態であっても、必要な電源電圧が生成されずに遊技機１００が非動作となることもある。

【００４５】

［主制御基板に関わる電気的構成］

主制御基板３０１には、遊技球を検出する各種ＳＷが接続されている。具体的には、
第１始動１０５へ入球した遊技球を検出するための第１始動口ＳＷ５１１と、
第２始動１０６へ入球した遊技球を検出するための第２始動口ＳＷ５１２と、
大入賞口１１１へ入球した遊技球を検出するための大入賞口ＳＷ５１３と、
普通入賞口１１２へ入球した遊技球を検出するための普通入賞口ＳＷ５１４と、
ゲート１０８を通過した遊技球を検出するためのゲートＳＷ５１５と、が主制御基板３０１に接続されており、それらＳＷ５１１～５１５の検出結果が主制御部４０１に伝達される。普通入賞口１１２が複数あるとき、普通入賞口１１２の個数だけ普通入賞口ＳＷ５１４が設けられる。大入賞口等についても同様である。尚、或る任意の部品が主制御基板３０１に接続されているとき、当該部品は主制御部４０１に接続されていると考えて良い。

【００４６】

また、主制御基板３０１には、遊技盤１０１上の電動役物を駆動させる各種ソレノイドが接続されている。具体的には図６に示すように、主制御基板３０１には、電動チューリップ１０７を開閉動作させる電動チューリップソレノイド５１８と、大入賞口１１１を開閉動作させる大入賞口ソレノイド５１９が接続されている。主制御部４０１は、普図判定の結果に基づき電動チューリップソレノイド５１８を用いて電動チューリップ１０７の開閉動作を実現し、特図判定の結果に基づき大入賞口ソレノイド５１９を用いて大入賞口１１１の開閉動作を実現する。また、主制御基板３０１には、情報表示部１１４が接続される。主制御部４０１は、特図判定の結果、普図判定の結果並びに保留情報数Ｕ１、Ｕ２及びＵ３に基づき情報表示部１１４の表示制御を行う。

【００４７】

更に、主制御基板３０１には、遊技機１００に加わる磁気を検出するための磁気センサ５２１、遊技機１００に加わる電波を検出するための電波センサ５２２、及び、遊技機１００に加わる衝撃及び振動を検出するための衝撃センサ５２３が接続されており、センサ５２１～５２３の検出結果は主制御部４０１に伝達される。

【００４８】

更に、主制御基板３０１から外部端子基板３０５に対してのみ信号及び情報が送信可能な形態で、主制御基板３０１に対し外部端子基板３０５が接続されている。外部端子基板３０５は、配線を介して遊技機１００の外部に設けられた装置である外部装置６１０に接続される。主制御部４０１は、遊技機１００の遊技に関わる情報や、遊技機１００で発生したエラーに関わる情報を、電気信号の形態で、外部端子基板３０５から外部装置６１０に対し送出することができる。尚、外部端子基板３０５は払出制御基板３０２に接続されるものであっても良い。この場合、外部端子基板３０５を介して外部装置６１０に伝達されるべき情報は、払出制御基板３０２から外部端子基板３０５を通じ外部装置６１０に送出されることとなる。

【００４９】

図７及び図８に示す如く、メインＲＯＭ４１２には、テーブルＴＡｔ、ＴＺｔ、ＴＨｔ及びＤＫｔを含むテーブル群などが格納され、メインＲＡＭ４１３には、記憶領域４１３ａ、４１３ｂ及び４１３ｃを含む記憶領域群などが設けられている。遊技条件設定値記憶領

域４１３ｃには、大当たり確率に影響を与える遊技条件設定値が記憶されるが、それについては、設定操作部４１６及び設定表示ＬＥＤ４１７の機能と共に後述するものとする。
【００５０】
［払出制御基板に関わる電気的構成］
払出制御基板３０２にて実現される払出制御部４０２は、主制御部４０１からの払い出し指示（払出コマンド）に基づき、払出モータ３２３Ｍを内蔵する払出ユニット３２３を用いて、遊技球の払い出しを行う。
【００５１】
払出制御基板３０２には、払出ユニット３２３から上皿１２３又は下皿１２５に向けて払い出される遊技球（賞球又は貸球）を検出するための払出球検出ＳＷ５３１と、貯留タンク３２１に遊技球を供給するシュートに遊技球が無いことを検出するためのシュート球切れ検出ＳＷ５３２と、払出モータ３２３Ｍにおけるロータの回転の有無及び回転量を検出するためのロータ回転ＳＷ５３３と、が接続されている。尚、或る任意の部品が払出制御基板３０２に接続されているとき、当該部品は払出制御部４０２に接続されていると考えて良い。
【００５２】
払出制御基板３０２には、皿満タン検出ＳＷ５３４も接続されている。皿満タン検出ＳＷ５３４は、上皿１２３における遊技球の貯留状態を検出可能であって上皿１２３が満タン状態であることを検出するための上皿満タン検出ＳＷ５３４ａ、及び、下皿１２５における遊技球の貯留状態を検出可能であって下皿１２５が満タン状態であることを検出するための下皿満タン検出ＳＷ５３４ｂから成る。下皿１２５の満タン状態とは、下皿１２５における、遊技球を貯留するための空間が遊技球で満たされていて、払出ユニット３２３から下皿１２５に向けて遊技球を払い出すことができない状態を指す。上皿１２３の満タン状態についても同様である。以下では、下皿１２５が満タン状態であることを単に下皿１２５が満タンであると表現することもある（上皿１２３の満タン状態についても同様）。
【００５３】
払出ユニット３２３から払い出される遊技球は、原則として上皿１２３に向けて払い出され、上皿満タン検出ＳＷ５３４ａにて上皿１２３が満タンとなっていることが検出されたときに限り下皿１２５に向けて払い出される。但し、上皿１２３と下皿１２５を繋げる誘導路を設けておき、上皿１２３が満タンである時に払い出される遊技球が当該誘導路を通じて下皿１２５に向かうように遊技機１００を構成しておいても良い。この場合、上皿満タン検出ＳＷ５３４ａを省略することが可能である。
【００５４】
払出制御基板３０２には扉開放ＳＷ５３５も接続されている。扉開放ＳＷ５３５は、内枠１１に対してガラス枠１２が開放されていることを検出するためのガラス枠開放ＳＷ５３５ａ、及び、外枠１０に対して内枠１１が開放されていることを検出するための内枠開放ＳＷ５３５ｂから成る。
【００５５】
ＳＷ５３１～５３３、５３４ａ、５３４ｂ、５３５ａ及び５３５ｂの各検出結果は払出制御部４０２に伝達される。払出制御部４０２は、ＳＷ５３１～５３３、５３４ａ、５３４ｂ、５３５ａ及び５３５ｂの検出結果を主制御部４０１に伝達しても良い。
【００５６】
払出制御基板３０２には発射部５３０も接続されている。発射部５３０は、遊技のための遊技球を遊技領域１０３に向けて発射するためのものであり、操作ハンドル１１９及び発射指示部材１２０に対する遊技者の遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイドなどを備える。払出制御基板３０２にて実現される発射制御部４２５は、発射部５３０のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に応じてソレノイド等を駆動させることで、周期的又は間欠的に遊技球を遊技領域１０３に打ち出す。
【００５７】
また、払出制御基板３０２にはカードユニット６２０が接続されている。カードユニット

６２０は遊技機１００の構成要素ではなく、一般にサンドとも称される装置である。払出制御部４０２は、カードユニット６２０と接続確認を行った後、ガラス枠１２に設けられた球貸ＳＷ（不図示）から玉貸信号が入力されると、カードユニット６２０と情報のやり取りを行いながら払出ユニット３２３を用いて規定個数の遊技球を貸玉として払い出す玉貸制御を行う。

【００５８】

［演出制御基板に関わる電気的構成］

演出制御基板３０３にて実現される演出制御部４０３は、画像表示部１０４の表示制御及びスピーカ１１５の音声出力制御を行う画像／音声制御部（不図示）と、枠ランプ１１６及び遊技盤１０１上の盤ランプ１３５の点灯制御並びにギミック１３０及び１３１の駆動制御を行うランプ制御部（不図示）などを備える。枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５の夫々は複数のランプから成る。枠ランプ１１６又は盤ランプ１３５を形成する複数のランプは、各々に任意の発光装置であって良く、例えば、白熱電球、蛍光ランプ若しくはＬＥＤ（発光ダイオード）又はそれらの組み合わせにて構成される。演出ボタン１２１の輝度を高めるべく演出ボタン１２１に組み込まれた発光装置も枠ランプ１１６に含まれる。また、演出制御基板３０３には遊技者からの操作を受け付ける演出ボタン１２１及び十字キー１２２が接続されており、演出ボタン１２１及び十字キー１２２の操作有無及び操作内容を表す信号が演出制御部４０３に伝達される。演出制御部４０３は、演出ボタン１２１及び十字キー１２２に対する遊技者からの入力操作内容に応じた演出を行うことができる。

【００５９】

また、演出制御基板３０３には、演出ボタン１２１を振動させるための振動モータ５５１が接続されている。演出制御部４０３における上記ランプ制御部は、モータ５５１を用い、所望のタイミングにて演出ボタン１２１を振動させることができる。

【００６０】

更に、演出制御基板３０３には、盤ギミックセンサ５５２及び枠ギミックセンサ５５３が接続されている。盤ギミックセンサ５５２は、盤ギミック１３０の位置を検出するためのセンサであり、盤ギミック１３０が所定の原点位置に配置されているか及び盤ギミック１３０が所定の進出位置に配置されているかを検出することができる。枠ギミックセンサ５５３は、枠ギミック１３１の位置を検出するためのセンサであり、枠ギミック１３１が所定の原点位置に配置されているか及び枠ギミック１３１が所定の進出位置に配置されているかを検出することができる。センサ５５２及び５５３の検出結果は演出制御部４０３に伝達される。

【００６１】

［１．主制御部による基本的な処理］

図９を参照し、主制御部４０１が行う基本的な処理を説明する。

【００６２】

［１－１．メイン処理］

遊技機１００に電力が供給されているとき、主制御部４０１によりメイン処理が実行される。遊技機１００に対する電源投入時には、メイン処理において電源投入時処理が行われ、遊技機１００に対する電源断時には、メイン処理において電源断時処理が行われる。

【００６３】

電源断時処理では、メインＲＡＭ４１３内のデータのチェックサムを算出して当該チェックサムをメインＲＡＭ４１３のチェックサム記憶領域に保存した後、メインＲＡＭ４１３へのアクセスを禁止して待機する。電源投入時処理では、電源断時処理にて保存したチェックサムが正常であるか否かのチェックや、主制御部４０１内の各種デバイスの初期設定処理（タイマ割込処理の実行周期の設定を含む）が行われる。電源投入時処理では、ＲＡＭクリア等に関わる幾つかの重要な処理が行われうるが、これの詳細については後述する（図１８参照）。

【００６４】

尚、遊技機１００を正常動作させるための電源電圧が電源基板３０４から主制御基板３０

１、払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３を含む遊技機１００全体に対して供給されていて、遊技機１００が所定の動作を行うことができる状態を、電源オン状態と称する。遊技機１００を正常動作させるための電源電圧が電源基板３０４から主制御基板３０１、払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３を含む遊技機１００全体に対して供給されておらず、遊技機１００が非動作となっている状態を、電源オフ状態と称する。故に当然であるが、本実施形態にて説明する遊技機１００の各動作は、特に記述無き限り、電源オン状態であることを前提としている。電源投入とは電源オフ状態から電源オン状態への切り替わりを指し、電断、電源断又は電源の遮断とは電源オン状態から電源オフ状態への切り替わりを指す。また、電源オン状態にすることを電源のオンと表現することもあるし、電源オフ状態にすることを電源のオフと表現することもある。尚、本実施形態における電源投入は、電源ＳＷ４４５への操作による操作者の意図的な電力の投入だけでなく、電源ＳＷ４４５がオン状態とされたままで発生した停電等からの電力の復旧も含む。以下では、特に必要のない限り、それらを区別せずに、遊技機１００の電源オフ状態から電源オン状態への切り替わりを電源投入又は電源復旧と表現する。

【００６５】

［１－２．タイマ割込処理］

主制御部４０１は、メイン処理にて設定された周期（例えば数ミリ秒又はそれ以下の周期）で、メイン処理に対しタイマ割込処理を割り込み実行する（図９参照）。タイマ割込処理において、主制御部４０１は、乱数更新処理、スイッチ処理、特別図柄処理、普通図柄処理、電動役物制御処理、賞球処理及び出力処理を順次実行する。

【００６６】

［１－２－１．乱数更新処理］

主制御部４０１には、特図当たり乱数をカウントする特図当たり乱数カウンタＣ１、特図図柄乱数をカウントする特図図柄乱数カウンタＣ２、特図変動パターン乱数をカウントする特図変動パターン乱数カウンタＣ３、普図当たり乱数をカウントする普図当たり乱数カウンタＣ４及び普図図柄乱数をカウントする普図図柄乱数カウンタＣ５が設けられており、乱数更新処理においては、各乱数カウンタのカウント値に「１」を加算することで各乱数カウンタのカウント値を更新する。乱数カウンタＣ１～Ｃ５の夫々において、カウンタのカウント値が所定の上限値を超えたときには、当該カウンタのカウント値を「０」に戻し、その後、同様のカウントアップを行う。尚、本実施形態における任意の乱数は、特に記述無き限り、整数値のみをとる。

【００６７】

［１－２－２．スイッチ処理］

スイッチ処理を説明する（図９参照）。スイッチ処理において、主制御部４０１は、始動口スイッチ処理、ゲートスイッチ処理、大入賞口スイッチ処理及び普通入賞口スイッチ処理を順次実行する。

【００６８】

始動口スイッチ処理において、主制御部４０１は、始動口ＳＷ５１１及びＳＷ５１２を用い、始動口１０５又は１０６への遊技球の入賞が検出されたタイミング（即ち、第１又は第２始動条件の成立タイミング）でカウンタＣ１～Ｃ３のカウント値を取得し、取得したカウンタＣ１～Ｃ３のカウント値を特図当たり乱数、特図図柄乱数及び特図変動パターン乱数として含んだ特図判定用情報を特図判定用情報記憶領域４１３ａに記憶させる。記憶領域４１３ａは、第１始動条件の成立に基づく特図判定用情報及び第２始動条件の成立に基づく特図判定用情報の夫々を、所定数を上限として記憶することができる。ここでは、その所定数が４であるとする。従って、記憶領域４１３ａは、最大８つまでの特図判定用情報を記憶することができる。記憶領域４１３ａ内における、第１、第２始動条件の成立を契機とした特図判定用情報の個数が、夫々、上記の保留情報数Ｕ１、Ｕ２に相当する。また、記憶領域４１３ａに記憶された各特図判定用情報に対し、特図判定を受けるための優先順位が設定されている。基本的に、時間的に先に取得された特図判定用情報に対しより高い優先順位が設定される。但し、第１始動条件の成立によって取得された特図判定用

情報と比べ、第２始動条件の成立によって取得された特図判定用情報に対し、より高い優先順位が設定されるものとする。始動口スイッチ処理の中で実行される事前判定処理については後述する。

【００６９】

ゲートスイッチ処理において、主制御部４０１は、ゲートＳＷ５１５を用い、ゲート１０８への遊技球の通過が検出されたタイミングでカウンタＣ４及びＣ５のカウント値を取得し、取得したカウンタＣ４及びＣ５のカウント値を普図当たり乱数及び普図図柄乱数として含んだ普図判定用情報を普図判定用情報記憶領域４１３ｂに記憶させる。記憶領域４１３ｂは、普図判定用情報を所定数を上限として記憶することができる。ここでは、その所定数が４であるとする。記憶領域４１３ｂ内における普図判定用情報の個数が上記の保留情報数Ｕ３に相当する。記憶領域４１３ｂに記憶された各普図判定用情報に対し普図判定を受けるための優先順位が設定されている。時間的に先に取得された普図判定用情報に対しより高い優先順位が設定される。

【００７０】

大入賞口スイッチ処理において、主制御部４０１は、大入賞口１１１に入賞した遊技球を大入賞口ＳＷ５１３により検出する。普通入賞口スイッチ処理において、主制御部４０１は、普通入賞口１１２に入賞した遊技球を普通入賞口ＳＷ５１４により検出する。

【００７１】

［１－２－３．特別図柄処理］

特別図柄処理において、主制御部４０１は、特図判定用情報記憶領域４１３ａに記憶されている特図判定用情報の内、優先順位が最も高く設定された特図判定用情報を判定対象ＴＴとして取得し、判定対象ＴＴに対して特図判定を実行する。この際、判定対象ＴＴとなった特図判定用情報は記憶領域４１３ａから消去される。特図判定は特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定から成る。そして、特別図柄処理では、特図変動パターン判定により選択された特図変動パターンが示す変動時間だけ特別図柄の変動表示を行った後、特図当たり判定及び特図図柄判定の判定結果を示す態様で特別図柄を停止させる。特図判定の結果をメインＲＡＭ４１３に記憶させることができる。尚、特別図柄処理において、記憶領域４１３ａに特図判定用情報が記憶されていない場合には、特図判定が行われることなく特別図柄処理を終える。また、特別図柄の変動表示が行われているとき及び大入賞口１１１の開放を伴う遊技が行われているときにも、特図判定は行われない。

【００７２】

主制御部４０１は、特別図柄の変動表示を開始する際、特図判定の結果を含む変動開始コマンドをメインＲＡＭ４１３に設定することを通じて演出制御部４０３に対し変動演出の実行開始を指示し、特別図柄の変動を停止する際、変動停止コマンドをメインＲＡＭ４１３に設定することを通じて演出制御部４０３に対し変動演出の実行終了を指示する。ＲＡＭ４１３に設定されたこれらのコマンドは、後述の出力処理（図９参照）において演出制御部４０３に出力される。

【００７３】

図１０を参照し、低確率特図当たり判定テーブルＴＡｔ１及び高確率特図当たり判定テーブルＴＡｔ２を含む特図当たり判定テーブルＴＡｔを用いて、特図当たり判定が行われる。テーブルＴＡｔ１及びＴＡｔ２の夫々は、大当たりに対応付けられた所定の判定値を有して構成される。主制御部４０１は、特図当たり判定時に、高確率遊技フラグがＯＦＦに設定されていた場合にはテーブルＴＡｔ１を用いて特図当たり判定を行い、高確率遊技フラグがＯＮに設定されていた場合にはテーブルＴＡｔ２を用いて特図当たり判定を行う。そして、主制御部４０１は、判定対象ＴＴの特図当たり乱数が大当たりに対応づけられた判定値と一致した場合には大当たりに当選したと判定し、そうでない場合にはハズレである（即ち大当たりに当選していない）と判定する。遊技機１００の遊技状態は、高確率遊技フラグがＯＮであるときに高確率遊技状態であり、高確率遊技フラグがＯＦＦであるときに低確率遊技状態である。ここでは、大当たりの当選確率（即ち大当たり遊技を行うと判定される確率）が、低確率遊技状態、高確率遊技状態において、夫々、１／３００、１

／３０となるように、特図当たり判定テーブルＴＡｔが形成されているものとする。但し、図１０に示すテーブルＴＡｔ１及びＴＡｔ２は、遊技条件設定値が“１”に設定されているときに用いられる特図当たり判定テーブルであるものとする。詳細は後述されるが、遊技条件設定値が“１”以外の値に設定されているときには、大当たりの当選確率が図１０に示すものとは異なる特図当たり判定テーブルが用いられる。

【００７４】

また、小当たりが発生し得るように遊技機１００が形成されていても良く、この場合、主制御部４０１は特図当たり判定において小当たりの当落も判定する。小当たりは、大当たりではなく、通常のハズレ（小当たり以外のハズレ）とは異なる態様の特別図柄で表される特定のハズレである。主制御部４０１は、判定対象ＴＴの特図当たり乱数が小当たりに対応づけられた判定値と一致した場合に小当たりに当選したと判定する。例えば、高確率遊技フラグのＯＮ／ＯＦＦに依存せず、小当たりの当選確率を１／３００とすることができる。

【００７５】

特図図柄判定において、主制御部４０１は、特図図柄判定テーブルＴＺｔ（図７参照）と判定対象ＴＴの特図図柄乱数とを比較し、比較結果に基づいて、特別図柄をどのような図柄で停止させるかを判定する。大当たりには複数の種類が存在し、大当たりの当選時においては、当該比較結果に基づいて大当たりの種類が判定されることになる。

【００７６】

特図変動パターン判定において、特図変動パターンテーブルＴＨｔ（図７参照）と判定対象ＴＴの特図当たり乱数、特図図柄乱数及び特図変動パターン乱数とに基づき、判定対象ＴＴに対する特図変動パターンを判定する。特図変動パターンの判定は特図変動パターンの選択又は設定と同義である。特図変動パターンテーブルＴＨｔには複数の特図変動パターンが含まれており、特図変動パターン判定において判定対象ＴＴに対する１つの特図変動パターンが選択される。各特図変動パターンは、特別図柄の変動態様を定義したものであり、例えば、特別図柄の変動時間（特別図柄の変動表示が行われる時間の長さ）を定義している。

【００７７】

［始動口スイッチ処理の中の事前判定処理］

また、始動口スイッチ処理の中で主制御部４０１は事前判定処理を実行する（図９参照）。事前判定処理において、主制御部４０１は、特図判定用情報記憶領域４１３ａに記憶されて保留されることとなる特図判定用情報を事前判定対象として設定し、事前判定対象に対して特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定を順次実行する。事前判定対象に対する特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定（これらの判定を総称して事前判定とも称する）の方法は、判定対象ＴＴに対するそれらの方法と同じである。事前判定の結果はメインＲＡＭ４１３に記憶される。事前判定の結果は保留増加コマンド（事前判定コマンドとも称される）に含められ、保留増加コマンドがメインＲＡＭ４１３に設定されて、後述の出力処理にて演出制御部４０３に送信される。保留増加コマンドには、事前判定の結果の他、保留情報数Ｕ１及びＵ２のどちらが増加したのかを示す情報が含まれる。或る特図判定用情報に対する事前判定処理は、その特図判定用情報が取得された時に、それが記憶領域４１３ａに記憶される前に始動口スイッチ処理の中で実行される。故に、任意の特図判定用情報に対する事前判定は、その特図判定用情報に対して特図判定が実行される前に実行される。

【００７８】

［１－２－４．普通図柄処理］

普通図柄処理（図９参照）を説明する。普通図柄処理において、主制御部４０１は、普図判定用情報記憶領域４１３ｂ内で最も優先順位を高く設定された普図判定用情報を普図判定対象ＦＦとして取得して、メインＲＯＭ４１２内の普図判定用テーブルと普図判定対象ＦＦなどに基づき、普図当たり判定、普図図柄判定及び普図変動パターン判定から成る普図判定を実行し、普図判定の結果に基づいて普通図柄の変動表示及び停止表示を行わせる

。普図判定対象ＦＦとなった普図判定用情報は記憶領域４１３ｂから消去される。尚、普通図柄処理において、記憶領域４１３ｂに普図判定用情報が記憶されていない場合には、普図判定が行われることなく普通図柄処理を終える。また、普通図柄の変動表示が行われているとき及び電動チューリップ１０７を開放させる遊技（補助遊技）が行われているときにも、普図判定は行われない。普図当たり判定では、普図当たりに当選したか否かが判定される。普図当たりに当選した場合、普図図柄判定により普図当たりの種類が判定される。普図当たりには、長開放当たりと短開放当たりとがある。電動チューリップ１０７が開状態とされる時間は、長開放当たりの方が短開放当たりよりも長い。主制御部４０１は、普図変動パターン判定の結果に基づく変動時間だけ普通図柄の変動表示を行った後、普図当たり判定及び普図図柄判定の結果を示す態様で普通図柄を停止表示させる。

【００７９】

［１－２－５．電動役物制御処理］

電動役物制御処理（図９参照）では、大入賞口処理及び電チュー処理が順次実行される。大入賞口処理では、特図判定の結果が大当たりの当選を示しているときに、大当たりの種類に応じた大入賞口開放パターンを用いて大入賞口１１１が開閉動作される。大入賞開放パターンテーブルＤＫｔ（図７参照）には、大入賞口１１１の開放態様を定義した大入賞口開放パターンが大当たりの種類ごとに格納されている。小当たりが発生し得るように遊技機１００が形成されている場合、小当たり用の大入賞口開放パターンも大入賞開放パターンテーブルＤＫｔに格納され、特図判定の結果が小当たりの当選を示しているときには小当たり用の大入賞口開放パターンを用いて大入賞口１１１が開閉動作される。主制御部４０１は、テーブルＤＫｔを参照して大入賞口処理を実現する。

【００８０】

大入賞口１１１の開放を伴う大当たり遊技は、大当たりを示す態様で特別図柄が停止表示された後に開始される。大当たり遊技では、大入賞口１１１の開放時間が規定最大開放時間（所定時間；例えば３０秒）に達するまで又は大入賞口１１１への遊技球の入賞数が規定カウント値（例えば１０個）に達するまで大入賞口１１１を開放させるラウンド遊技が、所定のインターバル期間（換言すればインターバル時間）を隔ててＲｍａｘ回実行される。従って、大当たり遊技はＲｍａｘ分のラウンド遊技を含んで構成されると考えることができる。Ｒｍａｘは、大当たりの種類に応じたラウンド数を表す。そして、最後のラウンド遊技が終了してから所定のエンディング期間（換言すればエンディング時間；例えば５秒）が経過すると、特図判定が実行可能な遊技状態に復帰する。

【００８１】

また、大当たり遊技の実行中又は大当たり遊技の後、大入賞口処理の中で遊技状態設定処理（図９参照）が実行される。遊技状態設定処理において、主制御部４０１は、メインＲＡＭ４１３に記憶された、高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグを含む各種遊技フラグの状態を設定する。上述したように、遊技機１００の遊技状態は、高確率遊技フラグがＯＮであるときに高確率遊技状態であり、高確率遊技フラグがＯＦＦであるときに低確率遊技状態である。遊技機１００の遊技状態は、電サポ遊技フラグがＯＮであるときに電サポ遊技状態であり、電サポ遊技フラグがＯＦＦであるときに非電サポ遊技状態である。大当たりの発生に応答して実行される大入賞口処理中の遊技状態設定処理では、大当たり発生時の遊技状態や発生した大当たりの種類などに応じて、高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグのＯＮ／ＯＦＦが設定される他、高確率遊技状態が維持される特別図柄の残りの変動回数を示す高確率遊技残回数Ｘ及び電サポ遊技状態が維持される特別図柄の残りの変動回数を示す電サポ遊技残回数ＪがメインＲＡＭ４１３に設定される。

【００８２】

遊技状態設定処理にて設定された高確率遊技残回数Ｘは、“Ｘ≧１”であるとき特図判定が１回実行されるごとに“１”だけ減算され、“Ｘ＝０”となると高確率遊技フラグにＯＦＦが設定されて遊技機１００の遊技状態は低確率遊技状態となる。遊技状態設定処理にて設定された電サポ遊技残回数Ｊは、“Ｊ≧１”であるとき特図判定が１回実行されるごとに“１”だけ減算され、“Ｊ＝０”となると電サポ遊技フラグにＯＦＦが設定されて遊技機１００の

遊技状態は非電サポ遊技状態となる。但し、特図判定の実行によりＪ＝１からＪ＝０となった後、当該特図判定の結果を示す態様で特別図柄が停止表示されるまでは電サポ遊技状態を維持し、該停止表示後に非電サポ遊技状態とすることができる。遊技機１００の初期状態において、高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグはＯＦＦであり且つ回数Ｘ及びＪには“０”が設定されている。

【００８３】

尚、小当たりに当選した場合も、大入賞口１１１の開放を伴う遊技（これを小当たり遊技という）が実行されるが、主制御部４０１は、小当たりの当選を契機として遊技機１００の遊技状態（大当たりの当選確率及び電サポ付与の有無）を変化させない。つまり、小当たりの当選の前後間で遊技機１００の遊技状態（大当たりの当選確率及び電サポ付与の有無）は変化しない。小当たり遊技では、例えば、大入賞口１１１のショート開放時間（例えば１．８秒又は０．２秒）による開放が１回又は複数回繰り返される。ショート開放時間は、大当たり遊技の各ラウンド遊技における大入賞口１１１の開放時間（ロング開放時間）よりも短い。

【００８４】

電チュー処理において、主制御部４０１は、普図判定の結果に基づき電動チューリップ１０７を開閉動作させる。普図当たりに当選した場合に、所定時間、電動チューリップ１０７が開状態とされる。

【００８５】

［１－２－６．賞球処理］

賞球処理において、主制御部４０１は、第１始動口１０５、第２始動口１０６、大入賞口１１１、普通入賞口１１２の各入賞口への入賞に対して所定個数の賞球を払い出させるための払い出し指示を払出コマンドとしてメインＲＡＭ４１３に設定する。

【００８６】

［１－２－７．出力処理］

出力処理において、主制御部４０１は、メインＲＡＭ４１３に記憶又は設定された情報（上述の各コマンドを含む）などを、主制御部４０１に接続された各制御部（払出制御部４０２及び演出制御部４０３を含む）に対して出力する。賞球に関するコマンドは払出制御部４０２に出力され、演出に関するコマンドは演出制御部４０３に出力される。出力処理において、主制御部４０１は自身が認識又は保持している任意の情報（例えば、電サポ遊技フラグ及び高確率遊技フラグの状態を示す情報）を払出制御部４０２及び演出制御部４０３に伝達できて良い。出力処理の終了によってタイマ割込処理も終了し、タイマ割込処理の終了によって主制御部４０１が実行する処理はメイン処理に戻る（図９参照）。

【００８７】

［２．払出制御部］

払出制御部４０２は、上述の如く、主制御部４０１からの払い出し指示（即ち払出コマンド）に基づき払出ユニット３２３を用いて遊技球の払い出しを行う他、払出制御基板３０２に接続された各ＳＷの検出結果に基づく必要な処理を行う。

【００８８】

［３．演出制御部］

演出制御部４０３は、変動演出を含む任意の演出を、演出実現要素（演出手段）を用いて実現する。即ち、演出制御部４０３は、演出実現要素を制御することで演出実現要素に所望の演出を行わせる（この表現における演出の主体は演出実現要素であるが、本実施形態の説明では、主として、演出制御部４０３が演出の主体であると捉える）。演出実現要素は、画像表示部１０４、スピーカ１１５、枠ランプ１１６、盤ランプ１３５、盤ギミック１３０、枠ギミック１３１、演出ボタン１２１、十字キー１２２及び振動モータ５５１の全部又は一部を含む。変動演出は、特別図柄の変動表示中において演出制御部４０３により実行される演出を指し、特図判定の判定結果を示唆する演出を含む。特別図柄の変動開始時又は特別図柄の変動終了時において演出制御部４０３により実行される演出も変動演出に含まれると解することも可能である。尚、演出による示唆、報知、告知又は通知等は

、特に記述無き限り、遊技者に対するものと考えて良い。また、特に記述無き限り、演出制御部４０３の制御による任意の画像及び図柄（装飾図柄等）の表示は、画像表示部１０４におけるそれらの表示を指し、音、音声の出力とはスピーカ１１５からの音、音声の出力を指す。

【００８９】

図１１に、演出制御部４０３が行う基本的な処理を列記する。演出制御部４０３へ電力が供給されると、演出制御部４０３により演出メイン処理が実行される。演出メイン処理では、演出制御部４０３内の各種デバイスの初期設定などを行って設定結果をサブＲＡＭ４３３に記憶させる。演出制御部４０３は、演出メイン処理にて設定された周期で、演出メイン処理に対し演出タイマ割込処理を割り込み実行する。演出タイマ割込処理において、演出制御部４０３は、演出用乱数更新処理、コマンド受信処理及び操作受付処理を順次実行する。

【００９０】

演出制御部４０３には、演出用乱数をカウントする演出用乱数カウンタが設けられており、演出用乱数更新処理においては、演出用乱数カウンタのカウント値に「１」を加算することで演出用乱数カウンタのカウント値を更新する。演出用乱数カウンタにおいて、カウント値が所定の上限値を超えたときには、当該カウント値を「０」に戻し、その後、同様のカウントアップを行う。演出用乱数カウンタのカウント値を、各種演出で利用される演出用乱数の値として参照することができる。

【００９１】

コマンド受信処理において、演出制御部４０３は、特図演出処理、普図演出処理及び当たり演出処理を実行する。

【００９２】

特図演出処理は、演出開始処理及び演出終了処理を含む。演出制御部４０３は、主制御部４０１からの変動開始コマンドの受信に応答して演出開始処理を実行することで変動演出を開始した後、主制御部４０１からの変動停止コマンドの受信に応答して演出終了処理を実行することで変動演出を終了する。演出開始処理には変動演出内容決定処理が内包される。変動演出内容決定処理において、演出制御部４０３は、演出用乱数や主制御部４０１より受信したコマンド等に基づき変動演出の内容を決定する。具体的には例えば、各々に変動演出の内容を定義した複数の変動演出パターン（特図変動演出パターン）を含む変動演出パターンテーブル（特図変動演出パターンテーブル）が予めサブＲＯＭ４３２に格納されており、変動演出内容決定処理において、変動開始コマンド等に基づき、当該変動演出パターンテーブルから１つの変動演出パターンを選択及び判定することで変動演出の内容を決定する。

【００９３】

また、演出制御部４０３は、主制御部４０１から保留増加コマンドを受信したとき、コマンド受信処理において、保留増加コマンドに基づく情報をサブＲＡＭ４３３に記憶すると共に保留増加処理を行う。保留増加処理では、事前判定対象に対応する保留画像を画像表示部１０４に追加表示する。事前判定対象に対応する保留画像は、後に、その事前判定対象が判定対象ＴＴとなって変動開始コマンドが受信された際に、画像表示部１０４から消去される又は特定の表示位置にシフトされる。演出制御部４０３は、保留増加コマンドに基づき、事前判定対象についての先読み予告演出を行うこともできる。

【００９４】

普図演出処理（図１１参照）は、主制御部４０１から普通図柄に関するコマンドが受信された場合に、演出制御部４０３により実行される。普通図柄の変動開始時及び終了時において主制御部４０１から普通図柄に関するコマンドが演出制御部４０３に送信される。普図演出処理では、普通図柄の変動時における普図演出が実行される。

【００９５】

当たり演出処理（図１１参照）は、主制御部４０１から当たり演出に関するコマンドが受信された場合に演出制御部４０３により実行される。即ち例えば、判定対象ＴＴが大当た

り又は小当たりに当選していて大当たり又は小当たりを示す態様で特別図柄及び装飾図柄の停止表示が行われると、当たり演出に関するコマンドが主制御部４０１から演出制御部４０３に送信され、演出制御部４０３は該コマンドの受信結果に基づき大当たり遊技中又は小当たり遊技中に行われるべき当たり演出を実行する。

【００９６】

操作受付処理（図１１参照）において、演出制御部４０３は、演出ボタン１２１又は十字キー１２２からの信号に基づき、遊技者による演出ボタン１２１又は十字キー１２２への操作状態（操作の入力有無及び操作の内容）を認識する。演出制御部４０３は、認識された操作状態に応じた演出を行うことができる。

【００９７】

＜＜大当たりの種類＞＞

図１２は、本実施形態で想定される大当たりの種類を示す図である。本実施形態では、大当たりの種類として通Ａ、通Ｂ、特Ａ～特Ｄがある。通Ａ、通Ｂ、特Ａ及び特Ｃのラウンド数は４であり、特Ｂ及び特Ｄのラウンド数は１６である。大当たりにおける“Ｒ”はラウンドを示す。ラウンド数が大きいほど、大当たり遊技において大入賞口１１１への入賞により得ることのできる賞球数が多いため、遊技者により有利である。故に、特Ｂ及び特Ｄの大当たり遊技は、通Ａ、通Ｂ、特Ａ及び特Ｃの大当たり遊技よりも、遊技者に有利である。第１特別図柄についての特図当たり判定において（第１始動条件の成立に基づく特図当たり判定において）、大当たりに当選したとき、その大当たりが、通Ａ、特Ａ、特Ｂとなる割合は、夫々、３５％、６０％、５％であり、通Ｂ、特Ｃ及び特Ｄの何れかとなることは無い。第２特別図柄についての特図当たり判定において（第２始動条件の成立に基づく特図当たり判定において）、大当たりに当選したとき、その大当たりが、通Ｂ、特Ｃ、特Ｄとなる割合は、夫々、３５％、３０％、３５％であり、通Ａ、特Ａ及び特Ｂの何れかとなることは無い。第１、第２特別図柄についての大当たりの種類が上述した割合で定まるように、特図図柄判定テーブルＴＺｔが形成される。

【００９８】

通Ａ、通Ｂ、特Ａ～特Ｄの何れの大当たり遊技においても、大当たり遊技中に含まれる全てのラウンド遊技では、所定のロング開放時間（例えば３０秒）だけ大入賞口１１１が開放される。但し、各ラウンド遊技において、大入賞口１１１への遊技球の入賞数が所定値（規定カウント値；例えば１０個）に達した時点で大入賞口１１１が閉鎖されて当該ラウンド遊技は終了せしめられる。

【００９９】

特Ａ～特Ｄの大当たりは確変大当たりに属する。“確変”とは、遊技機１００の遊技状態が高確率遊技状態となること又は高確率遊技状態であることを意味する。特Ａ～特Ｄの何れかの大当たり遊技の終了後、主制御部４０１は、遊技機１００の遊技状態を高確率遊技状態且つ電サポ遊技状態に設定する。高確率遊技状態への設定後、次回の大当たり（即ち、直前に発生した大当たりから見て次の大当たり）が発生することなく、特別図柄の変動回数（即ち特別図柄が変動表示を介して変動停止した回数）が高確率付与回数以上になると、遊技機１００の遊技状態を低確率遊技状態に設定する。電サポ遊技状態への設定後、次回の大当たりが発生することなく、特別図柄の変動回数が電サポ付与回数以上になると、遊技機１００の遊技状態を非電サポ遊技状態に設定する。

【０１００】

高確率付与回数とは、高確率遊技状態が維持される特別図柄の変動回数を指す。つまり、或る大当たりに関し、大当たり遊技の終了後において、特別図柄がi_k回分だけ変動する間、遊技状態が高確率遊技状態とされ且つ特別図柄がi_k回分だけ変動した後は低確率遊技状態とされるとき、当該大当たりに対応する高確率付与回数はi_k回である（i_kは整数）。低確率遊技状態と比べて高確率遊技状態では大当たりが発生しやすくなるため、高確率付与回数が多いほど遊技者にとって有利である。

電サポ付与回数とは、電サポ遊技状態が維持される特別図柄の変動回数を指す。つまり、或る大当たりに関し、大当たり遊技の終了後において、特別図柄がi_d回分だけ変動する

間、遊技状態が電サポ遊技状態とされ且つ特別図柄がｉｄ回分だけ変動した後は非電サポ遊技状態とされるとき、当該大当たりに対応する電サポ付与回数はｉｄ回である（ｉｄは整数）。非電サポ遊技状態と比べて電サポ遊技状態では始動条件が成立し易くなるため、電サポ付与回数が多いほど遊技者にとって有利である。

【０１０１】

特Ａ～特Ｄの大当たりの夫々に対する高確率付与回数、電サポ付与回数は、夫々、１００００回、１００００回である（図１２参照）。故に、特Ａ～特Ｄの何れかの大当たり遊技の終了後、他の大当たりが発生することなく、特別図柄の変動回数が１００００回に達すると（換言すれば特図判定が１００００回行われると）、遊技機１００の遊技状態は高確率電サポ遊技状態から低確率非電サポ遊技状態に移行せしめられる。但し、高確率遊技状態における大当たりの当選確率は“１／３０”であるため（ここでは遊技条件設定値が“１”であるとする）、特Ａ～特Ｄの何れかの大当たり遊技の終了後は、実質的に、次回の大当たりの当選まで高確率電サポ遊技状態が維持されると言える。

【０１０２】

通Ａ及び通Ｂの大当たりは通常大当たりに属する。通Ａ及び通Ｂの何れかの大当たり遊技の終了後、主制御部４０１は、特別図柄が所定の電サポ付与回数分だけ変動するまで、遊技機１００の遊技状態を低確率電サポ遊技状態に設定し、特別図柄が所定の電サポ付与回数分だけ変動した後は、遊技機１００の遊技状態を低確率非電サポ遊技状態（即ち通常遊技状態）に設定する。通Ａ及び通Ｂの大当たりに対する電サポ付与回数は、５０回である。また、通Ａ又は通Ｂの大当たり遊技後は高確率遊技状態とならずに低確率電サポ遊技状態とされるのであるから、通Ａ及び通Ｂの大当たりに対する高確率付与回数は０回である。

【０１０３】

特Ａ～特Ｄの何れかの大当たりに伴う遊技状態設定処理では、高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグが共にＯＮとされ、且つ、高確率遊技残回数Ｘ及び電サポ遊技残回数Ｊに、夫々、「１００００」、「１００００」が設定される。通Ａ及び通Ｂの何れかの大当たりに伴う遊技状態設定処理では、高確率遊技フラグがＯＦＦとされる一方で電サポ遊技フラグがＯＮとされ且つ高確率遊技残回数Ｘに「０」が設定される一方で電サポ遊技残回数Ｊに「５０」が設定される。つまり、或る大当たりに伴って実行される遊技状態設定処理にて設定される高確率遊技残回数Ｘ及び電サポ遊技残回数Ｊは、夫々、当該大当たりに対応する高確率付与回数及び電サポ付与回数（図１２参照）と一致している。

【０１０４】

図１２から分かるように、第２始動条件の成立による特図図柄判定は、第１始動条件の成立による特図図柄判定よりも遊技者にとって相対的に有利なものとなっている（即ち、より多くの賞球を得やすい）。ここにおける相対的に有利とは、第２始動条件の成立に基づき実行される大当たり遊技において大入賞口１１１への入賞により得られる賞球数の期待値が、第１始動条件の成立に基づき実行される大当たり遊技において大入賞口１１１への入賞により得られる賞球数の期待値よりも大きいことを意味する。“大当たり遊技において大入賞口１１１への入賞により得られる賞球数の期待値”を、大当たり遊技におけるラウンド数の期待値、又は、大当たり遊技における大入賞口１１１の総開放時間の最大値の期待値に読み替えても良い。

【０１０５】

図１３を参照し、主制御部４０１による、遊技状態の設定及び特別図柄の変動に関わる動作の流れを説明する。図１３に示す動作の内、ステップＳ１１２～Ｓ１２９から成る動作は、タイマ割込処理（図９参照）の繰り返しの中で実現される。

【０１０６】

まず、ステップＳ１１１において、遊技機１００は初期状態とされ、初期状態において、高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグはＯＦＦに設定されると共に高確率遊技残回数Ｘ及び電サポ遊技残回数Ｊにゼロが設定される。但し、図１３は、遊技機１００の起動の際に電源投入時処理にて後述のＲＡＭクリア処理が行われることを想定している。遊技機１００の起動の際に電源投入時処理にてＲＡＭクリア処理が行われなかった場合においては

、高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグ並びに残回数Ｘ及びＪが、前回の電源断時の状態に戻される。

【０１０７】

ステップＳ１１１の後、ステップＳ１１２において、記憶領域４１３ａに特図判定用情報が記憶されているか否かが確認される。記憶領域４１３ａに特図判定用情報が記憶されていない場合にはステップＳ１１２の処理が繰り返されるが、記憶領域４１３ａに１以上の特図判定用情報が記憶されている場合には、最も高い優先順位が設定された１つの特図判定用情報が判定対象ＴＴとして取得され、ステップＳ１１３にて判定対象ＴＴに対し特図判定が行われる。

【０１０８】

ステップＳ１１３にて特図判定を行った後、高確率遊技残回数Ｘが１以上であれば回数Ｘから１を減算する処理を行い（ステップＳ１１４のＹ、Ｓ１１５）、減算により“Ｘ＝０”となれば高確率遊技フラグをＯＦＦに設定してから（ステップＳ１１６のＹ、Ｓ１１７）ステップＳ１１８に進み、減算後も“Ｘ≧１”であれば（ステップＳ１１６のＮ）高確率遊技フラグを変更せずにステップＳ１１８に進む。ステップＳ１１３にて特図判定を行った後、回数Ｘが１以上でなければ（ステップＳ１１４のＮ）、回数Ｘ及び高確率遊技フラグを変更することなくステップＳ１１８に進む。

【０１０９】

ステップＳ１１８において、電サポ遊技残回数Ｊが１以上であれば回数Ｊから１を減算する処理を行い（ステップＳ１１８のＹ、Ｓ１１９）、減算により“Ｊ＝０”となれば電サポ遊技フラグをＯＦＦに設定してから（ステップＳ１２０のＹ、Ｓ１２１）ステップＳ１２２に進み、減算後も“Ｊ≧１”であれば（ステップＳ１２０のＮ）電サポ遊技フラグを変更せずにステップＳ１２２に進む。ステップＳ１１８において、回数Ｊが１以上でなければ（ステップＳ１１８のＮ）、回数Ｊ及び電サポ遊技フラグを変更することなくステップＳ１２２に進む。

【０１１０】

ステップＳ１２２に移行すると、特別図柄の変動表示が開始され、特別図柄の変動表示の開始後、特図判定に含まれる特図変動パターン判定の結果に応じた変動時間が経過すると（ステップＳ１２３のＹ）、特図判定に含まれる特図当たり判定及び特図図柄判定の結果に応じた態様で特別図柄が停止表示される（ステップＳ１２４）。そして、今回の判定対象ＴＴが大当たりであったならば（ステップＳ１２５のＹ）、ステップＳ１２６に進んで大当たりの種類に応じた大当たり遊技が実行され、今回の判定対象ＴＴがハズレであったならば（ステップＳ１２５のＮ）、ステップＳ１１２に戻る。

【０１１１】

ステップＳ１２６による大当たり遊技の後、今回発生した大当たりが確変大当たりであるか否かが確認される。確変大当たりであるならば（ステップＳ１２７のＹ）、ステップＳ１２８の遊技状態設定処理を行ってからステップＳ１１２に戻る一方で、通常大当たりであるならば（ステップＳ１２７のＮ）ステップＳ１２９の遊技状態設定処理を行ってからステップＳ１１２に戻る。

【０１１２】

ステップＳ１２８の遊技状態設定処理では、高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグにＯＮが設定され、且つ、高確率遊技残回数Ｘ、電サポ遊技残回数Ｊに夫々「１００００」、「１００００」が設定される。ステップＳ１２９の遊技状態設定処理では、高確率遊技フラグにＯＦＦが設定される一方で電サポ遊技フラグにＯＮが設定され、且つ、高確率遊技残回数Ｘ、電サポ遊技残回数Ｊに、夫々、「０」、「５０」が設定される。

【０１１３】

＜＜各種演出の内容及び流れの説明＞＞

次に、演出制御部４０３が行うことのできる幾つかの演出について説明する。演出制御部４０３は、変動演出において、特別図柄の変動表示の開始に同期して第１～第ｎ装飾図柄の変動表示を開始した後、特別図柄の変動表示の停止に同期して判定対象ＴＴの特図判定

の結果に応じた態様で第１～第ｎ装飾図柄の変動表示を停止させる。ここでｎは、通常、２以上の任意の整数であるが、“ｎ＝１”でありうる。以下では、特に記述無き限り、ｎ＝３であるとする。

【０１１４】

図１４（ａ）において、ＳＺＬ、ＳＺＲ、ＳＺＣが、夫々、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第３装飾図柄を表す。第１～第３装飾図柄は、夫々、左図柄、右図柄、中図柄とも称される。画像表示部１０４には、左図柄が表示される左図柄表示領域、右図柄が表示される右図柄表示領域及び中図柄が表示される中図柄表示領域が設定される。左、右及び中図柄表示領域の内、画像表示部１０４に正対する遊技者から見て、左図柄表示領域が最も左に位置し、右図柄表示領域が最も右に位置する。

【０１１５】

図１４（ｂ）を参照し、演出制御部４０３は、特図判定の結果等に応じて、第１～第３装飾図柄の夫々を、数字“１”、“２”、“３”、“４”、“５”、“６”、“７”が付された７種類の数図柄、及び、数字図柄とは異なる特殊図柄の何れかにて停止表示させることができる。尚、数字図柄の代わりに、アルファベット等が付与された文字図柄などを用いても良い。特殊図柄としては、いわゆる擬似連演出の実行を示唆する図柄、或る演出モードへの移行を示唆する図柄などがある。以下では、数字“１”、“２”、“３”、“４”、“５”、“６”、“７”がされた数字図柄を、夫々、１図柄、２図柄、３図柄、４図柄、５図柄、６図柄、７図柄と称することがある。

【０１１６】

尚、本実施形態において、第ｉ装飾図柄を或る態様で停止させるとは、第ｉ装飾図柄を当該態様に対応する所定図柄にて停止させることを意味する。また、第ｉ装飾図柄と第ｊ装飾図柄を共通の態様にて停止表示させるとは、第ｉ装飾図柄及び第ｊ装飾図柄を共通の数字図柄又は共通の特殊図柄にて停止表示させることを意味する（ｉ及びｊは互いに異なる整数）。

【０１１７】

演出制御部４０３は、特図判定の結果等に応じて、第１～第３装飾図柄をゾロ目又は非ゾロ目の態様にて停止表示させることができる。ゾロ目とは、所定の有効ライン上において第１～第３装飾図柄が共通の数字図柄で揃えられている状態を指す。ゾロ目による第１～第３装飾図柄の停止表示は、任意の大当たり又は特定の大当たりの告知（大当たり遊技が行われることの確定的な示唆）に相当する。非ゾロ目とは、所定の有効ライン上において第１～第３装飾図柄が共通の数字図柄で揃えられていない状態を指す。非ゾロ目による第１～第３装飾図柄の停止表示は、原則として、ハズレの告知（大当たり遊技が行われないことの確定的な示唆）に相当する。

【０１１８】

［リーチ演出］

演出制御部４０３は、変動演出において、判定対象ＴＴに対する特図判定の結果に基づき、第１～第３装飾図柄の内、第１及び第２装飾図柄の変動表示を共通の図柄（共通の態様）にて仮停止させる演出（テンパイ成功演出）を行った後、リーチ演出を行うことができる。ここでは、説明の具体化のため、第１及び第２装飾図柄が左図柄及び右図柄であると考える。そうすると、演出制御部４０３は、左図柄及び右図柄の変動表示を共通の図柄（共通の態様）にて仮停止させた後、リーチ演出を行うことができる。

【０１１９】

尚、装飾図柄の仮停止とは、厳密には装飾図柄を停止させていないが、遊技者に対しては、装飾図柄が停止したと認識させることが可能な態様で装飾図柄を画像表示部１０４上で微変動させる装飾図柄の変動表示態様である。具体的には例えば、第ｉ装飾図柄を数字“２”が記された図柄にて仮停止させるとは、第ｉ装飾図柄が数字“２”が記された図柄であることを遊技者が認識できるように、数字“２”が記された図柄を第ｉ装飾図柄として画像表示部１０４における所定表示領域内で振動させつつ所定時間以上継続表示させることを意味する（ｉは整数）。尚、仮停止との混同を避けるために、変動停止コマンドの受信に応答

した装飾図柄の停止表示（微変動を伴わない完全なる停止表示）を本停止と称することがある。特別図柄の変動表示中（従って変動演出の実行中）における装飾図柄の停止表示とは、仮停止を指すと解される。

【０１２０】

リーチ演出は、判定対象ＴＴに対する特図判定の結果に基づく演出であって、判定対象ＴＴに対する大当たり遊技の実行の期待度が所定期待度ＫＴＲＥＦよりも高いことを示唆する演出である。大当たり遊技の実行の期待度（以下、大当たりの期待度とも言う）とは、注目した１つの特図判定用情報（ここでは判定対象ＴＴ）が大当たりに当選している確率（統計上の確率）を表す。注目した１つの特図判定用情報に対して特定の演出が行われるのであれば、当該特図判定用情報に対する大当たりの期待度は、その特定の演出に対する大当たりの期待度（その特定の演出が割り当てられた特図判定用情報が大当たりに当選している確率）とも言える。所定期待度ＫＴＲＥＦは、予め定められた０以上且つ１未満の期待度であれば良く、例えば、大当たりの当選確率として予め定められた確率ＯＴＫを示す、又は、その確率ＯＴＫよりも大きな所定値（例えば、確率ＯＴＫの５倍）を示す。確率ＯＴＫは、特図判定が低確率遊技状態で行われたならば“１／３００”であり、特図判定が高確率遊技状態で行われたならば“１／３０”である（但し、遊技条件設定値が“１”であると仮定；図１０参照）。変動演出において、リーチ演出の実行はリーチ演出の非実行よりも（換言すればリーチ演出を含む変動演出はリーチ演出を含まない変動演出よりも）、判定対象ＴＴの大当たりの期待度が高いことを示唆している、と考えても良い。

【０１２１】

或る１つの特図判定用情報Q_1に対して実行される演出Q_2は、大当たりの期待度を示唆しうる。任意の１つの特図判定用情報Q_1に関して、特図当たり判定の結果が“ハズレ”であって且つ特図判定用情報Q_1に対して演出Q_2が実行される確率を“ｒ”で表し、特図当たり判定の結果が“大当たり”であって且つ特図判定用情報Q_1に対して演出Q_2が実行される確率を“ｖ”で表す。そうすると、特図判定用情報Q_1の大当たりの期待度及び演出Q_2が示唆する大当たりの期待度は、期待度算出式“（１００×ｖ／（ｒ＋ｖ））［％］”にて表される。

【０１２２】

図１５を参照し、リーチ演出を含む変動演出では、第１～第３装飾図柄（図１５のＳＺＬ、ＳＺＲ、ＳＺＣに相当）の変動表示の開始後、任意の演出を経て、第１及び第２装飾図柄を共通の図柄（図１５では数字「２」の図柄）にて揃えた状態で仮停止させ、その後、所定のリーチ演出を行う。リーチ演出では、例えば、遊技上の課題（主人公キャラクタが遊技上の敵キャラクタを倒す課題など）が発生し、その課題が達成されるか否かを示す演出が実行される。リーチ演出が行われる前において、第１及び第２装飾図柄を共通の図柄にて仮停止させる際、遊技者が第１及び第２装飾図柄を視認しやすいように第１及び第２装飾図柄が所定の大サイズで仮停止される。リーチ演出の実行中には、例えば、リーチ演出を見やするするために共通の図柄にて揃えられた小サイズの第１及び第２装飾図柄が、画像表示部１０４の隅部（図１５では左上隅）で仮停止せしめられる（小サイズは上記大サイズよりも小さい）。リーチ演出の実行中、画像表示部１０４内の任意の表示領域で第３装飾図柄を小サイズで変動表示（第１及び第２装飾図柄よりも高速な変動表示）させるようにしても良い。尚、小サイズの第１～第３装飾図柄は、リーチ演出の実行中であるか否かに関係なく表示され続けるものであっても良い。

【０１２３】

判定対象ＴＴが何れかの種類の大当たりに当選している場合、遊技上の課題が達成される様子を表す演出（例えば主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利する様子を表す動画像の表示）が行われると共に大サイズの第１～第３装飾図柄がゾロ目の態様にて画像表示部１０４の中央付近に仮停止表示され、変動停止コマンドを受信すると大サイズの第１～第３装飾図柄がゾロ目の態様にて停止表示される。これに対し、判定対象ＴＴがハズレである場合、遊技上の課題が達成されない様子を表す演出（例えば主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北する様子を表す動画像の表示）が行われると共に大サイズの第１～第３装飾図

柄が非ゾロ目の態様にて画像表示部１０４の中央付近に仮停止表示され、変動停止コマンドを受信すると大サイズの第１～第３装飾図柄が非ゾロ目の態様にて停止表示される。尚、図１５に示すリーチ演出はリーチ演出の一例に過ぎない。遊技機１００では、互いに内容が異なる複数のリーチ演出を実行することができる。

【０１２４】

［ギミック演出］

図１６（ａ）及び（ｂ）に、演出制御部４０３が、変動演出中や大当たり遊技中に行うことができる盤ギミック演出及び枠ギミック演出を示す。盤ギミック演出及び枠ギミック演出の夫々は可動演出の一種であり、可動演出では可動部材（盤ギミック１３０、枠ギミック１３１）を駆動させることによって可動部材の位置及び形態の少なくとも一方が変化する。

【０１２５】

盤ギミック１３０について、盤ギミック１３０が所定の原点位置に配置されている状態（即ち、盤ギミック１３０の位置が原点位置と一致している状態）を基準配置状態と称し、盤ギミック１３０が原点位置と異なる所定の進出位置に配置されている状態（即ち、盤ギミック１３０の位置が進出位置と一致している状態）を進出状態と称する。同様に、枠ギミック１３１について、枠ギミック１３１が所定の原点位置に配置されている状態（即ち、枠ギミック１３１の位置が原点位置と一致している状態）を基準配置状態と称し、枠ギミック１３１が原点位置と異なる所定の進出位置に配置されている状態（即ち、枠ギミック１３１の位置が進出位置と一致している状態）を進出状態と称する。

【０１２６】

盤ギミック１３０の状態は原則として基準配置状態とされており、必要なタイミングにおいてのみ盤ギミック１３０が進出位置に配置される。同様に、枠ギミック１３１の状態は原則として基準配置状態とされており、必要なタイミングにおいてのみ枠ギミック１３１が進出位置に配置される。尚、盤ギミック１３０に対する原点位置と枠ギミック１３１に対する原点位置は互いに異なり、盤ギミック１３０に対する進出位置と枠ギミック１３１に対する進出位置も互いに異なる。盤ギミック１３０の位置とは、盤ギミック１３０の所定部分の位置を指し、ここでは、盤ギミック１３０の中心又は重心位置であるとする。枠ギミック１３１の位置とは、枠ギミック１３１の所定部分の位置を指し、ここでは、枠ギミック１３１の中心又は重心位置であるとする。

【０１２７】

盤ギミック演出では、盤ギミック１３０を進出移動させることにより盤ギミック１３０の状態を基準配置状態から進出状態に移行させ、盤ギミック１３０の進出状態を所定時間だけ維持した後に、盤ギミック１３０の状態を基準配置状態に戻す。

枠ギミック演出では、枠ギミック１３１を進出移動させることにより枠ギミック１３１の状態を基準配置状態から進出状態に移行させ、枠ギミック１３１の進出状態を所定時間だけ維持した後に、枠ギミック１３１の状態を基準配置状態に戻す。

【０１２８】

［ボタン演出］

演出制御部４０３は、特図判定又は事前判定の結果に基づき、任意のタイミングにおいてボタン演出を実行可能である。ボタン演出は、演出ボタン１２１を利用して行われる演出である。

【０１２９】

図１７（ａ）及び（ｂ）を参照し、特別図柄及び装飾図柄の変動表示中に実行されるボタン演出について説明する。演出制御部４０３は、ボタン演出において、変動演出の実行期間中（換言すれば、特別図柄及び装飾図柄の変動表示の実行期間中）に所定の時間長さを有する操作有効期間を設定する。操作有効期間とは、演出ボタン１２１の押下による操作が有効な期間を指す。操作有効期間中であって演出ボタン１２１が未だ押下されていないとき、演出制御部４０３は、遊技者に演出ボタン１２１に対する操作の入力を促すための画像を画像表示部１０４に表示する。

【０１３０】
遊技者に演出ボタン１２１に対する操作の入力を促すための画像は、例えば、図１７（ｂ）に示す如く、演出ボタン１２１を模したボタン画像１１２０と、演出ボタン１２１の操作有効期間を示す有効期間画像１１２１を含む。そして、演出制御部４０３は、操作有効期間中において演出ボタン１２１が押下されたか否かを監視し、操作有効期間中に演出ボタン１２１が押下された場合（より詳細には演出ボタン１２１の押下が検出された場合）には、その押下に応答して所定の操作対応演出を行う。通常、操作対応演出は演出ボタン１２１が押下された直後に実行される。ボタン演出は、ボタン画像１１２０及び有効期間画像１１２１の表示によるボタン促し演出と、演出ボタン１２１の押下に応じた操作対応演出とを少なくとも含む。尚、ボタン演出において、操作有効期間内に演出ボタン１２１が押下されなかった場合、演出制御部４０３は、操作有効期間の満了後に操作対応演出を行って良い。
【０１３１】
操作対応演出は、特図判定の結果に基づく演出であって良い。即ち例えば、操作対応演出は、当該特図判定の結果についての大当たりの期待度を示唆する予告演出であって良い。予告演出としては、カットイン画像の表示、会話予告演出など様々な形態をとりうる。操作対応演出は、当該特図判定の結果が大当たりであるか否かを最終的に告知（明示）する当落演出であっても良い。但し、操作対応演出は、事前判定の結果に基づく演出であっても良い。尚、図１７（ｂ）の例では、ボタン演出が行われている期間（ボタン促し演出が行われている期間及び操作対応演出が行われている期間を含む）において、小サイズの第１～第３装飾図柄（図１７（ｂ）のＫＺに相当）の変動表示が行われている。
【０１３２】
＜＜電源投入時処理＞＞
図１８を参照し、電源投入時に主制御部４０１にて実行される電源投入時処理を詳説する。図１８は、電源投入時処理のフローチャートである。電源投入時処理を形成する、図１８に示された各ステップの処理は主制御部４０１にて実行される。
【０１３３】
電源投入時処理では、まずステップＳ１５１において、今回の電源投入が、設定変更モード起動操作を伴う電源投入であるか否かが確認される。遊技機１００の動作モードは、初期モード、設定変更モード及び遊技モードの何れかとされる。電源投入直後において遊技機１００の動作モードは初期モードであり、その後、初期モードより設定変更モードを経てから遊技モードに移行するときと（即ちステップＳ１５２を経由するときと）、初期モードより設定変更モードを経ずに遊技モードに移行するときと（即ちステップＳ１５２を経由しないときと）、がある。設定変更モードにおいてのみ、遊技条件設定値の変更が可能となる。
【０１３４】
上述したように（図６参照）、主制御基板３０１の背面には設定操作部４１６及び設定表示ＬＥＤ４１７が設けられており、設定操作部４１６及び設定表示ＬＥＤ４１７を用いて設定変更モードの起動及び遊技条件設定値の設定操作が行われる。
設定操作部４１６は、遊技者には操作不能な操作手段であって、遊技機１００の管理者（遊技場の店員等）のみが操作可能な操作手段である。設定操作部４１６は、遊技機１００の管理者から複数種類の操作（上述の設定変更モード起動操作、並びに、後述の設定ＯＫ操作、設定値変更指示操作及び確定操作を含む）を受けることが可能な操作手段であれば任意であり、例えば、１以上の押しボタンスイッチから成る。
設定表示ＬＥＤ４１７は、遊技機１００にて遊技を行う遊技者には視認不能な位置に配置されている。外枠１０に対して内枠１１を開放した状態において、遊技機１００の管理者が視認可能な位置に設定表示ＬＥＤ４１７が配置されている。
【０１３５】
設定操作部４１６に対して設定変更モード起動操作を行いながら（例えば、設定操作部４１６に設けられた設定変更モード起動ボタンを押下しながら）電源ＳＷ４４５をオフ状態

からオン状態に切り替えると、ステップＳ１５１からステップＳ１５２に移行する。一方、設定操作部４１６への設定変更モード起動操作を伴うことなく電源ＳＷ４４５をオフ状態からオン状態に切り替えると、或いは、不測の電断等からの復旧により設定操作部４１６への設定変更モード起動操作を伴うことなく遊技機１００が電源オフ状態から電源オン状態に切り換わると、ステップＳ１５１からステップＳ１７１に移行する。

【０１３６】

ステップＳ１５２に移行すると、ステップＳ１５２～Ｓ１５５の処理が順次実行される。ステップＳ１５２において、遊技機１００の動作モードが設定変更モードに設定され、メインＲＡＭ４１３へのアクセスが許可される。ステップＳ１５３において、メインＣＰＵ４１１は、遊技条件設定値記憶領域４１３ｃ（図８参照）の記憶内容を除き、メインＲＡＭ４１３の記憶内容を破棄して初期化するＲＡＭクリア処理を行う。ＲＡＭクリア処理により、記憶領域４１３ｃの記憶内容を除いて、遊技機１００の遊技情報が初期化され、遊技機１００は初期状態となる。ステップＳ１５４において、メインＣＰＵ４１１は、遊技条件設定値記憶領域４１３ｃに記憶された遊技条件設定値を読み出す。尚、遊技機１００の工場出荷時には、記憶領域４１３ｃの遊技条件設定値に所定値（例えば１）が代入されている。

【０１３７】

ステップＳ１５５において、メインＣＰＵ４１１は、読み出した遊技条件設定値が所定の正常範囲内の整数であるかを確認する。遊技条件設定値は、１以上６以下の整数をとるものとして設計されている。故に、正常範囲は、１以上且つ６以下の範囲である。読み出した遊技条件設定値が正常範囲内の整数でない場合には（ステップＳ１５５のＮ）、ステップＳ１５６にて遊技条件設定値に初期値“１”を代入してからステップＳ１５７に移行するが、読み出した遊技条件設定値が正常範囲内の整数である場合には（ステップＳ１５５のＹ）、ステップＳ１５５からステップＳ１５７に直接移行する。

【０１３８】

ステップＳ１５７において、メインＣＰＵ４１１は、現在の遊技条件設定値を示す設定値情報を設定表示ＬＥＤ４１７に表示する。例えば、設定表示ＬＥＤ４１７を７セグメントＬＥＤディスプレイにて構成していても良く、この場合、現在の遊技条件設定値を示す設定値情報が数値として７セグメントＬＥＤディスプレイに表示される。但し、設定値情報を視覚的に示すことができる限り、設定表示ＬＥＤ４１７は任意の表示装置であって良い。

【０１３９】

ステップＳ１５７に続くステップＳ１５８において、メインＣＰＵ４１１は、設定操作部４１６に所定の設定ＯＫ操作が入力されているかを確認する。ステップＳ１５８において、設定操作部４１６に所定の設定ＯＫ操作が入力されている場合には（例えば、設定操作部４１６に設けられた決定ボタンが押下されている場合には）ステップＳ１６３に移行し、そうでない場合にはステップＳ１５９に移行する。

【０１４０】

ステップＳ１５９において、メインＣＰＵ４１１は、設定操作部４１６に所定の設定値変更指示操作が入力されているかを確認し、設定操作部４１６に設定値変更指示操作が入力されている場合には（例えば、設定操作部４１６に設けられた変更ボタンが押下されている場合には）ステップＳ１６０に移行する一方、そうでない場合にはステップＳ１５７に戻る。

【０１４１】

ステップＳ１６０において、メインＣＰＵ４１１は、現在の遊技条件設定値が所定範囲内の整数であるかを確認する。ここにおける所定範囲は１以上且つ５以下の範囲である。現在の遊技条件設定値が上記所定範囲内の整数でない場合には（ステップＳ１６０のＮ）、ステップＳ１６１にて遊技条件設定値に“０”を代入してからステップＳ１６２に移行するが、現在の遊技条件設定値が上記所定範囲内の整数である場合には（ステップＳ１６０のＹ）、ステップＳ１６０からステップＳ１６２に直接移行する。ステップＳ１６２において、メインＣＰＵ４１１は現在の遊技条件設定値に“１”を加算し、その後、ステップＳ１

５７に戻る。
【０１４２】
ステップＳ１５８にて確定ＯＫ操作があった場合に移行するステップＳ１６３において、メインＣＰＵ４１１は、設定操作部４１６に所定の確定操作が入力されているかを確認し、確定操作の入力があるとステップＳ１６４に進む。例えば、設定変更モードにおいて、設定操作部４１６に設けられた決定ボタンが連続して２回押下されたとき、設定ＯＫ操作と確定操作が入力されたと判断されてステップＳ１６４に移行する。但し、設定操作部４１６に互いに異なる決定ボタンと確定ボタンを設けておき、決定ボタン、確定ボタンにて夫々設定ＯＫ操作、確定操作を受けるようにしても良い。
【０１４３】
ステップＳ１６４において、メインＣＰＵ４１１は、確定操作を受けたタイミングにおける遊技条件設定値を遊技条件設定値記憶領域４１３ｃに書き込み（即ち保存し）、その後、ステップＳ１６５～Ｓ１６８の処理を順次実行する。メインＣＰＵ４１１は、ステップＳ１６５において、演出制御部４０３に対し第３電源復旧コマンドを送信し、ステップＳ１６６において初期化処理を行う。ステップＳ１６６の初期化処理は、遊技条件設定値記憶領域４１３ｃの記憶内容を除き、メインＲＡＭ４１３の記憶内容を破棄して初期化するＲＡＭクリア処理を含む他、必要な各種処理を含む。
【０１４４】
初期モード及び設定変更モードにおいては、タイマ割込処理（図９参照）の割り込み実行が禁止されている。ステップＳ１６７において、メインＣＰＵ４１１は、タイマ割込処理（図９参照）の割り込み実行を許可すると共に遊技機１００の動作モードを設定変更モードから遊技モードに切り替え、その後は、ステップＳ１６８における電源断判定処理を継続実行しながらタイマ割込処理を周期的に割込み実行する。
【０１４５】
主制御基板３０１又は電源基板３０４には、電源基板３０４から主制御基板３０１に供給される電源電圧の電圧値を検出する電圧検出部（不図示）が設けられている。当該電圧検出部は、検出電圧値が所定の電源断閾値以下であるときには主制御部４０１にローレベルの電圧検出信号を出力し、そうでないときには主制御部４０１にローレベルよりも高い電位を有するハイレベルの電圧検出信号を出力する。遊技機１００の安定動作中において、電源基板３０４から主制御基板３０１に供給される電源電圧の電圧値は、電源断閾値よりも大きい。電源断判定処理では、電圧検出部からの電圧検出信号のレベルが常時監視されており、該電圧検出信号のレベルがローレベルなると、上述の電源断時処理（図９参照）が行われる。
【０１４６】
次に、ステップＳ１５１からステップＳ１７１に移行した場合の動作の流れを説明する。ステップＳ１７１では、今回の電源投入が、ＲＡＭクリア操作を伴う電源投入であるか否かが確認される。ＲＡＭクリア操作とは、押しボタンスイッチ等にて構成されたＲＡＭクリアＳＷ４１５を押下する操作である。ＲＡＭクリアＳＷ４１５は、主制御基板３０１の背面に設けられた遊技者には操作不能な操作手段であって、遊技機１００の管理者（遊技場の店員等）のみが操作可能な操作手段である。
【０１４７】
設定変更モード起動操作を行うことなく且つＲＡＭクリア操作を行いながら電源ＳＷ４４５をオフ状態からオン状態に切り替えると、ステップＳ１５１及びステップＳ１７１を経てステップＳ１７２に移行する。一方、設定変更モード起動操作及びＲＡＭクリア操作を伴わずに電源ＳＷ４４５をオフ状態からオン状態に切り替えると、或いは、不測の電断等からの復旧により設定変更モード起動操作及びＲＡＭクリア操作を伴うことなく遊技機１００が電源オフ状態から電源オン状態に切り換わると、ステップＳ１５１及びステップＳ１７１を経てステップＳ１７４に移行する。
【０１４８】
ステップＳ１７２に移行した場合には、ステップＳ１７２及びＳ１７３の処理を行ってか

らステップＳ１７６に移行し、ステップＳ１７４に移行した場合には、ステップＳ１７４及びＳ１７５の処理を行ってからステップＳ１７６に移行する。

【０１４９】

メインＣＰＵ４１１は、ステップＳ１７２において、演出制御部４０３に対し第２電源復旧コマンドを送信し、ステップＳ１７３において、メインＲＡＭ４１３へのアクセスを許可してステップＳ１６６と同様の初期化処理を行う。即ち、ステップＳ１７３の初期化処理は、遊技条件設定値記憶領域４１３ｃの記憶内容を除き、メインＲＡＭ４１３の記憶内容を破棄して初期化するＲＡＭクリア処理を含む他、必要な各種処理を含む。

【０１５０】

メインＣＰＵ４１１は、ステップＳ１７４において、演出制御部４０３に対し第１電源復旧コマンドを送信し、ステップＳ１７５において電源復旧処理を行う。ステップＳ１７５の電源復旧処理では、メインＲＡＭ４１３へのアクセスを許可状態とし、メインＲＡＭ４１３のチェックサム記憶領域のデータチェック（例えば、電源断時処理にて保存されたチェックサムを用いたデータチェック）等を行う。ステップＳ１７５の処理が終了すると、遊技機１００の状態は、メインＲＡＭ４１３の記憶内容を含め、不測の電源断時の状態に戻ることになる。

【０１５１】

ステップＳ１７３又はＳ１７５の処理の後、ステップＳ１７６において、メインＣＰＵ４１１は、タイマ割込処理（図９参照）の割り込み実行を許可すると共に遊技機１００の動作モードを初期モードから遊技モードに切り替え、その後は、ステップＳ１７７における電源断判定処理を継続実行しながらタイマ割込処理を周期的に割込み実行する。ステップＳ１７７の電源断判定処理は、ステップＳ１６８のそれと同じものである。

【０１５２】

尚、ステップＳ１５１からステップＳ１５２に移行するケースにおける第３電源復旧コマンドの送信タイミングは、上述したものに限られない。即ち、ステップＳ１５１からステップＳ１５２に移行するケースにおいて、主制御部４０１から演出制御部４０３への第３電源復旧コマンドの送信タイミングは、ステップＳ１５２へ移行してからステップＳ１６７に至るまでの任意のタイミングで良い。

【０１５３】

また、メインＲＡＭ４１３は、遊技条件設定値記憶領域４１３ｃ以外の記憶領域を有する第１メインＲＡＭと、遊技条件設定値記憶領域４１３ｃを有する第２メインＲＡＭとで構成されると考えても良い。このとき、第１メインＲＡＭと第２メインＲＡＭは、物理的に分離した２つのＲＡＭであっても良い。

【０１５４】

ステップＳ１６７又はＳ１７６にてタイマ割込処理の割込み実行が許可された後においてのみ、図９に示した特別図柄処理等が実行されるため、遊技者による遊技は、初期モード、設定変更モード及び遊技モードの内、遊技モードにおいてのみ実行可能であり（換言すれば、初期モード及び設定変更モードは遊技が不能なモードであり）、例えば、遊技領域１０３に向けた遊技球の発射も遊技モードにおいてのみ実行可能なものとしても良い。

【０１５５】

遊技モードにおいて、主制御部４０１は、設定表示ＬＥＤ４１７での設定値情報を非表示とすると良い。球切れ等の解消のために内枠１１が開放されたときに、遊技者に設定値情報が視認される可能性を排除するためである。これを実現するために、遊技モードにおいては、設定表示ＬＥＤ４１７を消灯しても良いし、設定表示ＬＥＤ４１７にて設定値情報を表さない表示（例えば７セグメントＬＥＤディスプレイにおける「－」の表示）を行うようにしても良い。但し、設定表示ＬＥＤ４１７の設置位置等によっては、遊技モードにおいても設定値情報を設定表示ＬＥＤ４１７に表示することがありえて良い。

【０１５６】

＜＜遊技条件設定値に基づく大当たり確率＞＞

遊技モードにおいて、低確率遊技状態及び高確率遊技状態における大当たりの当選確率は

、遊技条件設定値記憶領域４１３ｃに記憶された遊技条件設定値に依存して変化する。遊技条件設定値に依存して変化するのは大当たりの当選確率のみであり、それ以外の点において、遊技機１００の動作は、実行される演出も含めて遊技条件設定値に依存しない。ここでは、低確率遊技状態及び高確率遊技状態において、遊技条件設定値が大きいほど大当たりの当選確率が高くなるものとする。但し、低確率遊技状態での大当たりの当選確率に対する、高確率遊技状態での大当たりの当選確率の比ＲＴは、遊技条件設定値に依らず一定とされる。

【０１５７】

図１９に、本実施形態で想定される、遊技条件設定値と大当たりの当選確率との関係を示す。即ち、低確率遊技状態における大当たりの当選確率は、遊技条件設定値が１、２、３、４、５、６であるときにおいて、夫々、１／３００、１／２９０、１／２８０、１／２７５、１／２６０、１／２５０とされ、高確率遊技状態における大当たりの当選確率は、遊技条件設定値が１、２、３、４、５、６であるときにおいて、夫々、１／３０、１／２９、１／２８、１／２７．５、１／２６、１／２５とされる。この場合、上記比ＲＴは、遊技条件設定値に依らず、一定の“１０”となる。

【０１５８】

本願実施形態では、遊技条件設定値が６段階に可変設定されるが、遊技条件設定値の可変設定の段階数は２以上であれば幾つでも良い。

【０１５９】

また、遊技条件設定値の概念が無く、低確率遊技状態及び高確率遊技状態での大当たりの当選確率が変更不可の遊技機１００を構成するようにしても良い。この場合、上述又は後述の設定変更モード起動操作に関わる説明は無視され、主制御基板３０１から設定操作部４１６及び設定表示ＬＥＤ４１７を省略でき、電源投入時には、電源投入時処理（図１８参照）にて常にステップＳ１７１を経てステップＳ１７２又はＳ１７４に進むことになる。

【０１６０】

以下に示される遊技機１００の各動作は、特に記述無き限り、遊技モードにおけるものであると解して良い（但し、電源投入時処理が行われているときには、遊技機１００の動作モードは上述の如く初期モード又は設定変更モードとなっている）。

【０１６１】

＜＜電源復旧に伴う演出制御部の動作＞＞

図２０を参照し、演出制御部４０３は、電力の供給を受けて起動した後、主制御部４０１から電源復旧コマンドを受信すると、電源復旧演出処理を実行する。尚、本実施形態において、単に電源復旧コマンドと称した場合、それは、第１、第２及び第３電源復旧コマンドの内の任意の何れかを指すものとする。電源復旧演出処理は、画像表示部１０４に所定の復旧表示を行わせる復旧表示処理と、複数の演出手段を予め定められた動作パターンで動作させる演出手段初期動作処理と、を含む。復旧表示は、電源復旧又は電源投入に関わる情報の表示を含んでいると良い。

【０１６２】

図２１（ａ）に復旧表示の例を示す。図２１（ａ）の復旧表示では、文字「電源復旧中」を含む所定の画像１１５１が画像表示部１０４に表示されている。尚、本実施形態において、単に復旧表示及び復旧表示処理と称した場合、それらは、第１、第２及び第３電源復旧コマンドの内の任意の何れかの受信に基づく復旧表示及び復旧表示処理を指すものとする。第１、第２、第３電源復旧コマンドの受信に基づく復旧表示を互いに区別する場合には、第１、第２、第３電源復旧コマンドの受信に基づく復旧表示を、夫々、第１、第２、第３復旧表示と称し、同様に、第１、第２、第３電源復旧コマンドの受信に基づく復旧表示処理を互いに区別する場合には、第１、第２、第３電源復旧コマンドの受信に基づく復旧表示処理を、夫々、第１、第２、第３復旧表示処理と称する。

【０１６３】

復旧表示における画像表示部１０４の表示内容は、第１、第２及び第３復旧表示間で互いに共通であっても良く、この場合例えば、第１、第２及び第３復旧表示の何れにおいても

図２１（ａ）に示すような画像１１５１を表示すれば良い。
【０１６４】
復旧表示における画像表示部１０４の表示内容は、第１及び第２復旧表示間で互いに相違し、且つ、第２及び第３復旧表示間で互いに共通であっても良い。この場合例えば、第１復旧表示において図２１（ａ）に示す画像１１５１を画像表示部１０４に表示し、第２及び第３復旧表示において図２１（ｂ）に示す如く文字「ＲＡＭクリア＋電源復旧中」を含む所定の画像１１５２を画像表示部１０４に表示する。
【０１６５】
復旧表示における画像表示部１０４の表示内容は、第１及び第２復旧表示間で互いに共通し、且つ、第２及び第３復旧表示間で互いに相違するものであっても良い。この場合例えば、第１及び第２復旧表示において図２１（ａ）に示す画像１１５１を画像表示部１０４に表示し、第３復旧表示において図２１（ｃ）に示す如く文字「設定変更＋電源復旧中」を含む所定の画像１１５３を画像表示部１０４に表示する。
【０１６６】
復旧表示における画像表示部１０４の表示内容は、第１、第２及び第３復旧表示間で互いに相違していても良い。この場合例えば、第１、第２及び第３復旧表示において、夫々、図２１（ａ）の画像１１５１、図２１（ｂ）の画像１１５２、図２１（ｃ）の画像１１５３を画像表示部１０４に表示する。
【０１６７】
画像１１５１～１１５３は互いに異なる画像である。
画像１１５１は、電源復旧又は電源投入に関わる第１情報を含む。第１情報は、遊技機１００への駆動電力の供給により遊技機１００が起動したことを示し、該起動に際して行われるべき所定の処理（演出手段初期動作処理を含む）が実行中であることを示す。
画像１１５２は、上記の第１情報と、ＲＡＭクリア処理が行われたことを示す第２情報と、を含んでいるが、第２情報を含み第１情報を含まないものであっても良い。
画像１１５３は、上記の第１情報と、遊技条件設定値の設定（変更を含み得る）が行われたことを示す第３情報と、を含んでいるが、第３情報を含み第１情報を含まないものであっても良いし、第２情報を更に含むものであっても良い。
【０１６８】
尚、第１～第３復旧表示において、画像１１５１、１１５２又は１１５３を表示する前に、一定期間だけ、所定のカラーテストパターン画像が表示されても良い。また、復旧表示における画像表示部１０４の表示内容は、第１及び第３復旧表示間で互いに共通し、且つ、第１及び第２復旧表示間で互いに相違するものであっても良い。
【０１６９】
図２１（ｄ）を参照し、第２電源復旧コマンドの受信に基づく電源復旧演出処理では、復旧表示（第２復旧表示）と共に、所定音をスピーカ１１５から出力させる復旧音出力（例えば、第２情報を表す音声の出力）が行われる。第３電源復旧コマンドの受信に基づく電源復旧演出処理では、復旧表示（第３復旧表示）と共に、所定音をスピーカ１１５から出力させる復旧音出力（例えば、第３情報を表す音声の出力）が行われる。第１電源復旧コマンドの受信に基づく電源復旧演出処理では、所定音をスピーカ１１５から出力させる復旧音出力が行われない。但し、第１電源復旧コマンドの受信に基づく電源復旧演出処理において、復旧表示（第１復旧表示）と共に、所定音をスピーカ１１５から出力させる復旧音出力（例えば、第１情報を表す音声の出力）が行うようにしても構わない。行われ得る復旧音出力の内容は、第１、第２及び第３電源復旧コマンドの受信に基づく電源復旧演出処理間において、互いに相違していても良いし、互いに共通であっても良いし、互いに部分的に相違しつつ部分的に共通であっても良い。第１電源復旧コマンドの受信に基づく電源復旧演出処理、第２電源復旧コマンドの受信に基づく電源復旧演出処理、及び、第３電源復旧コマンドの受信に基づく電源復旧演出処理の内、任意の１以上の電源復旧演出処理では、復旧音出力が行われなくても良い。
【０１７０】

演出手段初期動作処理では、枠ランプ１１６、盤ランプ１３５、盤ギミック１３０及び枠ギミック１３１を含む複数の演出手段が、予め定められたパターンで動作せしめられる。即ち例えば、演出手段初期動作処理では、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５が所定パターンに沿って発光されると共に、盤ギミック１３０が盤ギミック演出（図１６（ａ））と同じ態様で駆動され且つ枠ギミック１３１が枠ギミック演出（図１６（ｂ））と同じ態様で駆動され、この他、演出で用いられうる各種の動作（例えば演出ボタン１２１の突出駆動やエアーの吐出）がテスト的に行われる。

【０１７１】

演出手段初期動作処理は、一定時間分だけ実行され、演出手段初期動作処理が行われている期間中には、復旧表示が実行されていると良い。演出手段初期動作処理の内容は、第１、第２又は第３電源復旧コマンドの受信に基づく電源復旧演出処理間で互いに共通である。但し、演出手段初期動作処理の内容は、第１、第２及び第３電源復旧コマンドの受信に基づく電源復旧演出処理間において、互いに相違していても良いし、互いに部分的に相違しつつ部分的に共通であっても良い。

【０１７２】

図２２を参照して、復旧表示の実行期間を説明する。演出制御部４０３が電源復旧コマンドを受信したタイミングをＴａにて表す。演出制御部４０３は、タイミングＴａから復旧表示を開始し、原則として、タイミングＴａから所定時間ｔＨＫだけ経過したタイミングＴｂにおいて復旧表示を終了して、タイミングＴｂからは画像表示部１０４にて後述の客待ち表示を行う。即ち、原則として、タイミングＴａ及びＴｂ間では復旧表示が継続実行される。ここでは、説明の具体化のため、時間ｔＨＫは２０秒であるとするが、その具体的な数値は様々に変更され得る。復旧表示が行われている期間において、装飾図柄は画像表示部１０４に表示されない。

【０１７３】

不測の停電等の発生により、特別図柄の変動表示中や保留情報数Ｕ１又はＵ２が１以上である状態で電源オフ状態から電源オン状態に移行し、その後、電源復旧する（即ち電源オン状態に戻る）ケースがある。このようなケースを含む、電源復旧ケースＤＨ１～ＤＨ３での遊技機１００の挙動について説明する。

【０１７４】

図２３には、電源復旧ケースＤＨ１での遊技機１００の挙動が示されている。電源復旧ケースＤＨ１では、或る１つの特図判定用情報１２１０に対して特図判定が実行され（当該特図判定中の特図当たり判定の結果はハズレであるとする）、当該特図判定中の特図変動パターン判定により特別図柄の変動時間が５０秒であることを規定する特図変動パターンが選択され、当該特図変動パターンによる特別図柄の変動表示がタイミング１２１２にて開始され、タイミング１２１２から４０秒経過後のタイミング１２１３において停電の発生により遊技機１００の状態が電源オン状態から電源オフ状態になり、その後のタイミング１２１４において、電力が復旧して遊技機１００が電源オン状態に戻ると共に電源投入時処理の実行により第１電源復旧コマンドが主制御部４０１から演出制御部４０３に送信される。また、タイミング１２１３において“Ｕ１＝Ｕ２＝０”であるものとし、タイイング１２１４以降において、始動口１０５及び１０６への遊技球の入球は無かったものとする。タイミング１２１２及び１２１３間では、特図判定用情報１２１０への特図判定の結果に基づく変動演出（装飾図柄の変動表示を含む）が行われる。

【０１７５】

タイミング１２１３にて（厳密にはタイミング１２１３の直前にて）実行される電源断時処理により、特図判定用情報１２１０に対する特図判定の結果に加えて、“Ｕ１＝Ｕ２＝０”であること、及び、特図判定用情報１２１０に対する特別図柄の変動時間が５０秒であって、その内の４０秒分の変動表示のみが行われていること（即ち、１０秒分の特別図柄の変動表示が未実行であること）等が、メインＲＡＭ４１３に保存及び保護される。

【０１７６】

タイミング１２１４での電源投入時処理中の電源復旧処理（図１８のＳ１７５）において

、メインＣＰＵ４１１よりメインＲＡＭ４１３の保存内容が読み出され、遊技機１００は停電発生時の状態に戻る。このため、主制御部４０１は、特図判定用情報１２１０に対する特別図柄の変動表示の内、残りの１０秒分の変動表示を再開する。当該変動表示の再開タイミングは、タイミング１２１４よりも若干後のタイミング（例えば１秒後）でありうるが、電源投入時処理にかかる時間は無視できる程度に小さいと仮定し、ここでは説明の簡単化のため、タイミング１２１４と同じであるとする。そうすると、タイミング１２１４から１０秒だけ後のタイミング１２１５において、特図判定用情報１２１０に対する特別図柄の変動表示が終了し、特図判定の結果を表す態様にて特別図柄が停止表示される。

【０１７７】

一方、タイミング１２１４での電源投入時処理を通じて主制御部４０１から第１電源復旧コマンドを受信した演出制御部４０３は、上述の如く、復旧表示処理及び演出手段初期動作処理を含む電源復旧演出処理を実行する。復旧表示の実行開始タイミングは、タイミング１２１４よりも若干後のタイミング（例えば１秒後）でありうるが、ここでは説明の簡単化のため、タイミング１２１４と同じであるとする。そうすると、タイミング１２１４から時間ｔＨＫ（ここでは２０秒）だけ復旧表示を行う。即ち、タイミング１２１４及び１２１５間では、特図判定用情報１２１０への特図判定の結果に基づく変動演出（装飾図柄の変動表示を含む）を行わずに、復旧表示を行う。そして、タイミング１２１４から時間ｔＨＫが経過したタイミング１２１６の後には、客待ち表示を行う。

【０１７８】

電源復旧ケースＤＨ１において、以下のような変形が可能である（尚、当該変形の説明にて示す数値は説明の具体化のものであって、任意に変更され得る）。

電源復旧ケースＤＨ１に対する第１の変形に関し、演出制御部４０３は、タイミング１２１５にて変動停止コマンドを主制御部４０１から受信することになるが、当該変動停止コマンドを受信した時点で復旧表示を終了しても良い。この場合、演出制御部４０３は、変動停止コマンドを受信すると、遅滞なく、特図判定用情報１２１０への特図判定の結果を示す態様による装飾図柄の停止表示を行って良い。

電源復旧ケースＤＨ１に対する第２の変形に関し、主制御部４０１は、タイミング１２１４から準備時間に相当する３秒が経過したタイミングから、特図判定用情報１２１０に対する特別図柄の変動表示の内、残りの１０秒分の変動表示を再開しても良い。当該再開を行うとき、主制御部４０１は、特別図柄の変動再開を示す変動再開コマンドを演出制御部４０３に送信しても良く、この場合、演出制御部４０３は、タイミング１２１４にて電源復旧コマンドを受信してから変動再開コマンドを受信するまでの間は復旧表示を行い、変動再開コマンドを受信すると復旧表示を終了して、その後に変動停止コマンドを受信するまで、特図判定用情報１２１０への特図判定の結果に基づく変動演出（装飾図柄の変動表示を含む）を行うようにしても良い。

【０１７９】

図２４には、電源復旧ケースＤＨ２での遊技機１００の挙動が示されている。電源復旧ケースＤＨ２では、或る１つの特図判定用情報１２２０に対して特図判定が実行され（当該特図判定中の特図当たり判定の結果はハズレであるとする）、当該特図判定中の特図変動パターン判定により特別図柄の変動時間が５０秒であることを規定する特図変動パターンが選択され、当該特図変動パターンによる特別図柄の変動表示がタイミング１２２２にて開始され、タイミング１２２２から４０秒経過後のタイミング１２２３において停電の発生により遊技機１００の状態が電源オン状態から電源オフ状態になり、その後のタイミング１２２４において、電力が復旧して遊技機１００が電源オン状態に戻ると共に電源投入時処理の実行により第１電源復旧コマンドが主制御部４０１から演出制御部４０３に送信される。また、タイミング１２２３において“Ｕ１＝１”且つ“Ｕ２＝０”であるものとし、タイイング１２２４以降において、始動口１０５及び１０６への遊技球の入球は無かったものとする。タイミング１２２２及び１２２３間では、特図判定用情報１２２０への特図判定の結果に基づく変動演出（装飾図柄の変動表示を含む）が行われる。

【０１８０】

タイミング１２２３にて（厳密にはタイミング１２２３の直前にて）実行される電源断時処理により、特図判定用情報１２２０に対する特図判定の結果に加えて、“Ｕ１＝１”且つ“Ｕ２＝０”であること、及び、特図判定用情報１２２０に対する特別図柄の変動時間が５０秒であって、その内の４０秒分の変動表示のみが行われていること（即ち、１０秒分の特別図柄の変動表示が未実行であること）等が、メインＲＡＭ４１３に保存及び保護される。

【０１８１】

タイミング１２２４での電源投入時処理中の電源復旧処理（図１８のＳ１７５）において、メインＣＰＵ４１１よりメインＲＡＭ４１３の保存内容が読み出され、遊技機１００は停電発生時の状態に戻る。このため、主制御部４０１は、特図判定用情報１２２０に対する特別図柄の変動表示の内、残りの１０秒分の変動表示を再開する。当該変動表示の再開タイミングは、タイミング１２２４よりも若干後のタイミング（例えば１秒後）でありうるが、電源投入時処理にかかる時間は無視できる程度に小さいと仮定し、ここでは説明の簡単化のため、タイミング１２２４と同じであるとする。そうすると、タイミング１２２４から１０秒だけ後のタイミング１２２５において、特図判定用情報１２２０に対する特別図柄の変動表示が終了し、特図判定の結果を表す態様にて特別図柄が停止表示される。その後、所定の確定表示期間（ここでは０．５秒であるとする）が経過したタイミング１２２６において、特図判定用情報記憶領域４１３ａに記憶されていた特図判定用情報１２３０への特図判定の結果に基づく特別図柄の次変動表示が開始される。ここでは、特図判定用情報１２３０に対し、特別図柄の変動時間が４０秒であることを規定する特図変動パターンが選択されたものとする。そうすると、タイミング１２２６から４０秒だけ経過したタイミングにて、特図判定用情報１２３０に対する特図判定の結果を示す態様で特別図柄が停止表示されることになる。

【０１８２】

一方、タイミング１２２４での電源投入時処理を通じて主制御部４０１から第１電源復旧コマンドを受信した演出制御部４０３は、上述の如く、復旧表示処理及び演出手段初期動作処理を含む電源復旧演出処理を実行する。復旧表示の実行開始タイミングは、タイミング１２２４よりも若干後のタイミング（例えば１秒後）でありうるが、ここでは説明の簡単化のため、タイミング１２２４と同じであるとする。そうすると、タイミング１２２４から復旧表示を行う。より具体的には、タイミング１２２４及び１２２５間では、特図判定用情報１２２０への特図判定の結果に基づく変動演出（装飾図柄の変動表示を含む）を行わずに、復旧表示を行う。

【０１８３】

但し、タイミング１２２６において、特図判定用情報１２３０についての変動開始コマンドを主制御部４０１から受信すると、演出制御部４０３は、復旧表示を終了して、特図判定用情報１２３０への特図判定の結果に基づく変動演出（装飾図柄の変動表示を含む）を開始する。即ち、タイミング１２２４から所定時間ｔＨＫ（ここでは２０秒）が経過するのを待つことなく復旧表示を終了する。

【０１８４】

電源復旧ケースＤＨ２において、以下のような変形が可能である（尚、当該変形の説明にて示す数値は説明の具体化のものであって、任意に変更され得る）。

電源復旧ケースＤＨ２に対する第１の変形に関し、演出制御部４０３は、タイミング１２２５にて変動停止コマンドを主制御部４０１から受信することになるが、当該変動停止コマンドを受信した時点で復旧表示を終了しても良い。この場合、演出制御部４０３は、変動停止コマンドを受信すると、遅滞なく、特図判定用情報１２２０への特図判定の結果を示す態様による装飾図柄の停止表示を行って良い。

電源復旧ケースＤＨ２に対する第２の変形に関し、主制御部４０１は、タイミング１２２４から準備時間に相当する３秒が経過したタイミングから、特図判定用情報１２２０に対する特別図柄の変動表示の内、残りの１０秒分の変動表示を再開しても良い。当該再開を行うとき、主制御部４０１は、特別図柄の変動再開を示す変動再開コマンドを演出制御部４０３に送信しても良く、この場合、演出制御部４０３は、タイミング１２２４にて電源

復旧コマンドを受信してから変動再開コマンドを受信するまでの間は復旧表示を行い、変動再開コマンドを受信すると復旧表示を終了して、その後に変動停止コマンドを受信するまで、特図判定用情報１２２０への特図判定の結果に基づく変動演出（装飾図柄の変動表示を含む）を行うようにしても良い。

【０１８５】

図２５には、電源復旧ケースＤＨ３での遊技機１００の挙動が示されている。電源復旧ケースＤＨ３では、“Ｕ１＝０”及び“Ｕ２＝０”であり、特別図柄が停止表示されており且つ大当たり遊技中ではないタイミング１２４１において停電の発生により遊技機１００の状態が電源オン状態から電源オフ状態になり、その後のタイミング１２４２において、電力が復旧して遊技機１００が電源オン状態に戻ると共に電源投入時処理の実行により第１電源復旧コマンドが主制御部４０１から演出制御部４０３に送信される。

【０１８６】

タイミング１２４１（厳密にはタイミング１２４１の直前にて）にて実行される電源断時処理により、“Ｕ１＝０”且つ“Ｕ２＝０”であること等を含む、停電発生時の各情報がメインＲＡＭ４１３に保存及び保護される。

【０１８７】

タイミング１２４２での電源投入時処理中の電源復旧処理（図１８のＳ１７５）において、メインＣＰＵ４１１よりメインＲＡＭ４１３の保存内容が読み出され、遊技機１００は停電発生時の状態に戻る。電源復旧ケースＤＨ３では、タイミング１２４２から所定時間ｔＨＫ（２０秒）が経過する前に始動口１０５又は１０６に遊技球が入球して特図判定用情報１２４０が取得され、タイミング１２４２から所定時間ｔＨＫ（２０秒）が経過する前のタイミング１２４３にて、特図判定用情報１２４０に対する特別図柄の変動表示が開始されると共に、特図判定用情報１２４０についての変動開始コマンドが演出制御部４０３にて受信される。ここでは、特図判定用情報１２４０に対し、特別図柄の変動時間が４０秒であることを規定する特図変動パターンが選択されたものとする。そうすると、特別図柄の変動開始から４０秒だけ経過したタイミングにて、特図判定用情報１２４０に対する特図判定の結果を示す態様で特別図柄が停止表示されることになる。

【０１８８】

タイミング１２４２での電源投入時処理を通じて主制御部４０１から第１電源復旧コマンドを受信した演出制御部４０３は、上述の如く、復旧表示処理及び演出手段初期動作処理を含む電源復旧演出処理を実行する。復旧表示の実行開始タイミングは、タイミング１２４２よりも若干後のタイミング（例えば１秒後）でありうるが、ここでは説明の簡単化のため、タイミング１２４２と同じであるとする（電源投入時処理にかかる時間も無視できる程度に小さいと仮定する）。そうすると、タイミング１２４２から復旧表示を行う。

【０１８９】

タイミング１２４３において、特図判定用情報１２４０についての変動開始コマンドを主制御部４０１から受信すると、演出制御部４０３は、復旧表示を終了して、特図判定用情報１２４０に対する特図判定の結果に基づく変動演出（装飾図柄の変動表示を含む）を開始する。即ち、タイミング１２４２から所定時間ｔＨＫ（ここでは２０秒）が経過するのを待つことなく復旧表示を終了する。

【０１９０】

但し、或いは、タイミング１２４３での変動開始コマンドの受信に関わらず、タイミング１２４２から所定時間ｔＨＫ分だけ復旧表示を継続実行するようにしても良い。この場合において、タイミング１２４２から所定時間ｔＨＫが経過したタイミングにおいて特別図柄の変動表示が継続中であるならば、当該タイミングから装飾図柄の変動表示を行うようにしても良いし、次の変動開始コマンドを受信するまで装飾図柄の変動表示を行わないようにしても良い。

【０１９１】

尚、停電による電力遮断ではなくタイミング１２４１にて電源ＳＷ４４５の操作により遊技機１００が電源オフ状態とされた後、タイミング１２４２にて電源ＳＷ４４５の操作に

より遊技機１００が電源オン状態に戻ると共に第１、第２又は第３電源復旧コマンドが演出制御部４０３にて受信された場合にも、タイミング１２４２を含むタイミング１２４２以降の動作は、上述したものと同様であって良い。

【０１９２】

＜＜遊技モードにおける各状態の表示について＞＞

図２６（ａ）～（ｄ）を参照し、画像表示部１０４の表示内容例を説明する。図２６（ａ）～（ｄ）は、夫々、特別図柄及び装飾図柄の変動表示が行われている状態、特別図柄及び装飾図柄の停止表示が行われている状態（但し、大当たり遊技状態及び客待ち状態を除く）、大当たり遊技状態、客待ち状態での画像表示部１０４の表示内容例を表している。特図判定用情報が記憶領域４１３ａに記憶されているとき、演出制御部４０３は、記憶されている特図判定用情報ごとに、特図判定用情報が記憶領域４１３ａに記憶されていることを示す保留画像を画像表示部１０４の所定の保留画像表示領域に表示することができる。図２６（ａ）及び（ｂ）では、記憶領域４１３ａに２つの特図判定用情報が記憶されていることが想定されており、２つの保留画像１３１１及び１３１２が表示されている。

【０１９３】

図２６（ｃ）に示す如く、大当たり遊技状態では、当該大当たりの種類に応じた態様にて装飾図柄が停止表示されると共に、ラウンド番号（現在実行されているラウンド遊技の番号）、及び、右打ちを行うべきことを指示する右打ち表示が表示され、且つ、当たり演出を構成する所定の当たり演出画像が画像表示部１０４に表示される。

【０１９４】

図２６（ｄ）に示す如く、客待ち状態では、客待ち演出を構成する所定の客待ち演出画像が画像表示部１０４に表示される。上述の客待ち表示（図２２等参照）とは、客待ち状態における画像表示部１０４での表示を指し（逆に言えば客待ち表示が行われている状態は客待ち状態であり）、従って客待ち演出画像の表示を含む。

【０１９５】

客待ち状態について説明する。まず、図２２及び図２３に示すような電源復旧に関わるケースにおいて、復旧表示を経て客待ち表示が行われている状態は客待ち状態である。この他、遊技機１００の起動後の任意のタイミングにおいて、大当たり遊技及び小当たり遊技が行われておらず且つ特別図柄が停止表示中であって且つ“Ｕ１＝Ｕ２＝０”である状態が所定時間（例えば５秒）以上継続すると、演出制御部４０３にて客待ちフラグがオンに設定される。客待ちフラグがオンとされた後、変動開始コマンドが受信されると演出制御部４０３は客待ちフラグをオフとする。客待ちフラグがオンであるとき客待ち状態であり、客待ちフラグがオフであるとき客待ち状態ではない。

【０１９６】

＜＜音量・光量設定機能＞＞

遊技機１００は、遊技機１００のスピーカ１１５の音量及び発光装置の光量を調整する機能を有している。音量の調整手段には、ハードウェア音量調整手段とソフトウェア音量調整手段とがあり、光量の調整手段にも、ハードウェア光量調整手段とソフトウェア光量調整手段とがある。

【０１９７】

音量とは、例えば、人間の可聴帯域に含まれる所定周波数帯域での音の大きさ（ラウドネス）、音圧レベル又は音の強さ（音響パワー）である。光量とは、輝度又は照度により表される光の明るさを表す。

【０１９８】

ハードウェア音量調整手段及びハードウェア光量調整手段は、音量切替ＳＷ４３５（図６）にて実現される。音量切替ＳＷ４３５は、演出制御基板３０１の背面に設けられた、遊技者が操作不能であって且つ遊技機１００の管理者（遊技場の店員等）のみが操作可能なスイッチである。これに対し、ソフトウェア音量調整手段及びソフトウェア光量調整手段は、遊技者が操作内容な操作手段にて構成され、ここでは十字キー１２２を用いて（必要に応じて演出ボタン１２１を更に用いて）実現される。

【０１９９】
即ち、遊技機１００の音量及び光量は、音量切替ＳＷ４３５の設定内容（換言すれば音量切替ＳＷ４３５に対する操作内容）と、遊技者による十字キー１２２への操作内容とに基づいて、調整及び設定される。
【０２００】
図２７（ａ）に、音量切替ＳＷ４３５を示す。音量切替ＳＷ４３５は、スライド式スイッチであり、摘み４３５ａを有する。音量切替ＳＷ４３５において、操作者は摘み４３５ａの位置をスライドさせることが可能となっており、スライド操作により、摘み４３５ａを位置１３３１～１３３４の何れかの位置に配置させることができる。音量切替ＳＷ４３５に正対する操作者から見て位置１３３４が左端にあり、左端から右端に向けて、位置１３３４、１３３１、１３３２、１３３３の順に並んでいる。演出制御部４０３は、摘み４３５ａの位置によりＨ／Ｗ音量値（ハードウェア音量値）を設定する。具体的には、図２７（ｂ）に示す如く、摘み４３５ａが、位置１３３４、１３３１、１３３２、１３３３に配置されているとき、Ｈ／Ｗ音量値を、夫々、１０、１、５、１０に設定する。
【０２０１】
遊技機１００では、電力消費モードをエコモード又は非エコモードに設定することができる。摘み４３５ａが位置１３３１～１３３３の何れかに配置されているとき、電力消費モードは非エコモードに設定され、摘み４３５ａが位置１３３４に配置されているときにのみ、電力消費モードはエコモードに設定される。
【０２０２】
電力消費モードがエコモードに設定されるとき、非エコモードと比べて、調整対象発光装置の発光による光量（輝度又は照度）が低くなる。遊技機１００に含まれる、光を出射可能な発光装置は、調整対象発光装置及び非調整対象発光装置の何れかに分類される。調整対象発光装置の発光による光量は、電力消費モードがエコモード及び非エコモードの何れに設定されているかに依存して変化するのに対し、非調整対象発光装置の発光による光量は、電力消費モードがエコモード及び非エコモードの何れに設定されているかに依存しない。或いは、電力消費モードがエコモードに設定されるとき、非エコモードと比べて、調整対象発光装置の発光による光量がＶＥＣＯ１％だけ低くなるとした場合、非調整対象発光装置の発光による光量はＶＥＣＯ２％だけ低くなる。ＶＥＣＯ１及びＶＥＣＯ２は０より大きく且つ１００より小さな、％を単位とする数値であり、“ＶＥＣＯ１＞ＶＥＣＯ２”が成立する。
【０２０３】
調整対象発光装置は、少なくとも枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５を含む。画像表示部１０４を構成する液晶表示装置のバックライトは、調整対象発光装置及び非調整対象発光装置のどちらに属していても良い。情報表示部１１４に設けられた特別図柄表示部２０１、普通図柄表示部２０２、保留表示部２０３、ラウンド数表示部２０４及び右打ち表示部２０５（図４）は非調整対象発光装置に属する。設定表示ＬＥＤ４１７（図６参照）及び後述のエラー報知用ＬＥＤも非調整対象発光装置に属する。但し、設定表示ＬＥＤ４１７及び後述のエラー報知用ＬＥＤを調整対象発光装置に属するものとする変形も可能である。
【０２０４】
遊技者は、音量及び光量の調整可能期間において、十字キー１２２を操作することでＳ／Ｗ音量値（ソフトウェア音量値）及びＳ／Ｗ光量値（ソフトウェア光量値）を調整及び設定することができる。
【０２０５】
スピーカ１１５の出力音の音量はＳ／Ｗ音量値に応じたものとされ、当該音量はＳ／Ｗ音量値が大きいほど大きい。ここでは、Ｓ／Ｗ音量値は１以上１０以下の整数をとるものとする。即ち、音量が１０段階で調整可能とされるが音量の調整段階数はこれに限定されない。Ｓ／Ｗ音量値の初期値はＨ／Ｗ音量値である。電源復旧演出処理（図２０参照）において、又は、客待ち状態にて遊技者の操作（演出ボタン１２１又は十字キー１２２への押下操作）が一定時間（例えば１２０秒）行われない場合などにおいて、Ｓ／Ｗ音量値はＨ

／Ｗ音量値にリセットされる。
【０２０６】
調整対象発光装置の光量はＳ／Ｗ光量値に応じたものとされ、当該光量はＳ／Ｗ光量値が大きいほど大きい。ここでは、Ｓ／Ｗ光量値は１以上３以下の整数をとるものとする。即ち、光量が３段階で調整可能とされるが光量の調整段階数はこれに限定されない。Ｓ／Ｗ光量値の初期値は所定のデフォルト光量値（例えば３）である。電源復旧演出処理（図２０参照）において、又は、客待ち状態にて遊技者の操作（演出ボタン１２１又は十字キー１２２への押下操作）が一定時間（例えば１２０秒）行われない場合などにおいて、Ｓ／Ｗ光量値は所定のデフォルト光量値にリセットされる。特別図柄表示部２０１などの非調整対象発光装置の光量は、Ｓ／Ｗ光量値に依存せず、一定とされる。
【０２０７】
非エコモードにてＳ／Ｗ光量値が“３”であるときの調整対象発光装置の光量を１００％とした場合、エコモードにてＳ／Ｗ光量値が“３”であるときの調整対象発光装置の光量は例えば８５％とされ、Ｓ／Ｗ光量値が“２”、“１”であるときの調整対象発光装置の光量は、非エコモード及びエコモードの何れに設定されているかに関係なく、例えば、夫々、５０％、１５％とされる。
【０２０８】
尚、演出制御部４０３は、音量切替ＳＷ４３５への操作の有無（即ち摘み４３５の位置変化の有無）を常に監視しており、摘み４３５ａの位置変化が検知された場合には、即時に、Ｈ／Ｗ音量値をＳ／Ｗ音量値に設定し且つ所定のデフォルト光量値をＳ／Ｗ光量値に設定する。
【０２０９】
図２８を参照して、音量及び光量の調整可能期間（以下単に調整可能期間と称する）を説明する。調整可能期間とは、十字キー１２２の操作によりＳ／Ｗ音量値及びＳ／Ｗ光量値の変更を通じて音量及び光量を調整することが可能な期間である。調整可能期間と異なる期間を調整不能期間と称する。調整不能期間では、十字キー１２２を操作しても、該操作によってはＳ／Ｗ音量値及びＳ／Ｗ光量値が変更されず、結果、音量及び光量が調整されない。
【０２１０】
客待ち状態となっている期間は基本的に調整可能期間１３５１に属する。但し、客待ち状態において、所定画像ＩＰＬが表示されている期間は調整不能期間とされる。所定画像ＩＰＬは、例えば、所謂ぱちログ画面を構成する画像やメニュー画面を構成する画像であり、所定画像ＩＰＬが表示されている期間では、十字キー１２２にて他の操作を受け付けるため、当該期間は調整不能期間となっている。
【０２１１】
特別図柄及び装飾図柄の変動表示が行われている期間（以下、変動表示期間と称する）は基本的に調整可能期間１３５２に属する。但し、変動表示期間の一部は調整不能期間とされても良い。例えば、特別図柄の変動開始に同期して演出制御部４０３にて変動開始コマンドが受信されると、演出制御部４０３は装飾図柄の変動表示を開始するが、変動開始コマンドの受信タイミング（装飾図柄の変動表示の開始タイミング）から所定の変動開始動作認識時間（例えば０．５秒）が経過するまでは調整不能期間とされる。また例えば、演出制御部４０３は、変動表示期間において、特図判定又は事前判定の結果に応じ十字キー１２２を用いた操作演出を行うことがあり、このような操作演出が行われる操作演出期間も調整不能期間とされる。
【０２１２】
また、特別図柄の変動停止に同期して演出制御部４０３にて変動停止コマンドを受信すると、演出制御部４０３は、変動表示させていた装飾図柄を特図判定の結果に応じた態様で停止表示させるが、変動停止コマンドの受信タイミング（装飾図柄を停止表示させたタイミング）から所定の確定表示時間（例えば０．５秒）が経過するまでは調整不能期間とされる。ハズレに対応する変動停止コマンドの受信から確定表示時間が経過した後、新たな

変動開始コマンドが受信されるまでの期間であって且つ客待ち状態となっていない期間は調整可能期間１３５３に属する。また、図２８には示していないが、大当たり遊技の終了後、新たな変動開始コマンドが受信されるまでの期間であって且つ客待ち状態となっていない期間も調整可能期間１３５３に属する。

【０２１３】

大当たり遊技中は基本的に調整可能期間１３５４に属する。より具体的には例えば、大当たり遊技を構成する第１ラウンド遊技の開始タイミングから最終ラウンド遊技の終了タイミングまでのラウンド期間は調整可能期間１３５４に属していると良い。大当たりに対応する変動停止コマンドの送受信後、第１ラウンド遊技が開始されるまでには所定のオープニング期間が設けられ、最終ラウンド遊技の終了後には所定のエンディング期間が設けられるが、オープニング期間及びエンディング期間の少なくとも一方も調整可能期間１３５４に属していると解しても良い。但し、オープニング期間、ラウンド期間及びエンディング期間の中に、部分的に調整不能期間が存在していても良い。例えば、ラウンド期間中に再生出力されるべき楽曲を選択するための操作を第１ラウンド遊技の実行中に十字キー１２２にて受け付ける場合、第１ラウンド遊技の実行期間は調整不能期間とされる。

【０２１４】

図２９（ａ）～（ｄ）を参照し、上キー、下キー、左キー及び右キーから成る十字キー１２２を用いて、音量又は光量が調整される際の表示内容を説明する。尚、ここにおいて、図２９（ａ）～（ｄ）、図３０及び図３１を参照して説明される表示内容及び動作等は、後述のエラー報知が一切行われていない状況下での表示内容及び動作等であるものとする。調整可能期間において、所定の調整用画像表示操作が入力されると、演出制御部４０３は、画像表示部１０４の調整用表示領域１４１０に調整用画像１４２０を表示する。調整用画像表示操作は、例えば、上キー、下キー、左キー及び右キーの何れかを押下する操作であるが、遊技者が操作可能な操作手段に対する任意の操作であって良い。尚、特に例えば客待ち状態においては、調整用画像表示操作が入力されていなくても、調整用表示領域１４１０に調整用画像１４２０が表示されていることがあっても良い。

【０２１５】

客待ち状態において、調整用表示領域１４１０は、図２９（ｃ）に示す如く客待ち演出を構成する画像の表示領域と重なることがあり、この場合、客待ち演出を構成する画像の上方に調整用画像１４２０が重畳表示される。装飾図柄の変動及び停止表示中において、調整用表示領域１４１０は、図２９（ｄ）に示す如く変動表示又は変動停止されている装飾図柄の表示領域と重なることがあり、この場合、変動表示又は変動停止されている装飾図柄の上方に調整用画像１４２０が重畳表示される。調整用画像１４２０の全部又は一部は透過性を有していると良い。

【０２１６】

図２９（ｄ）に示す如く、調整用画像１４２０は、カーソル１４２１と、音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３と、光量ゲージ１４２４及び光量値数値画像１４２５と、を含む。カーソル１４２１は、項目「音量」及び項目「光量」の何れが選択されているかを示すものであり、十字キー１２２の上キー又は下キーへの操作に応答して、カーソル１４２１が上下方向に移動することで項目「音量」又は項目「光量」が選択される。音量ゲージ１４２２、音量値数値画像１４２３は、夫々、現在のＳ／Ｗ音量値を図形、数値として表示する画像である。光量ゲージ１４２４、光量値数値画像１４２５は、夫々、現在のＳ／Ｗ光量値を図形、数値として表示する画像である。

【０２１７】

図３０を参照し、客待ち状態での調整可能期間１３５１又は大当たり遊技中ではなく且つ特別図柄及び装飾図柄の変動停止中の調整可能期間１３５３（図２８参照）において、十字キー１２２により音量又は光量が調整される動作を説明する。調整可能期間１３５１及び１３５３は、特別図柄及び装飾図柄の変動表示が行われていない期間であるという点で共通している。尚、図３０では、図面の煩雑化上、画像表示部１０４に調整用画像１４２０のみが表示されているかのようになっているが、他の画像（例えば客待ち演出を構成す

る画像）も調整用画像１４２０と共に表示され得る。
【０２１８】
調整用画像１４２０が表示されているとき、十字キー１２２の上キー又は下キーを必要に応じて操作してカーソル１４２１を項目「音量」に合わせると項目「音量」が選択された状態となり、当該状態で、十字キー１２２の左キーを１回押下するごとにＳ／Ｗ音量値が１ずつ減少する一方、十字キー１２２の右キーを１回押下するごとにＳ／Ｗ音量値が１ずつ増大する。但し、Ｓ／Ｗ音量値がＳ／Ｗ音量値の下限値“１”を下回ることがないように且つＳ／Ｗ音量値の上限値“１０”を上回ることがないようにＳ／Ｗ音量値の変化に制限が加えられる。カーソル１４２１を項目「音量」に合わせた状態で入力されうる、Ｓ／Ｗ音量値を減少又は増大させるための操作（ここでは、左キー又は右キーの押下操作）を、以下では、音量値変更指示操作と称する。音量ゲージ１４２２、音量値数値画像１４２３は、夫々、現在のＳ／Ｗ音量値を図形、数値として表示する画像であるため、音量値変更指示操作の入力に応答して、音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３の内容は変化する（但し、上記制限が加わる場合を除く）。
【０２１９】
演出制御部４０３は、調整可能期間１３５１及び１３５３において、音量値変更指示操作にてＳ／Ｗ音量値が変更される度に、変更後のＳ／Ｗ音量値に応じた音量にて所定の目安音（例えばピロンと聞こえるような音）をスピーカ１１５から出力させる。目安音の音量は変更後のＳ／Ｗ音量値が大きいほど大きい。
【０２２０】
調整用画像１４２０が表示されているとき、十字キー１２２の上キー又は下キーを必要に応じて操作してカーソル１４２１を項目「光量」に合わせると項目「光量」が選択された状態となり、当該状態で、十字キー１２２の左キーを１回押下するごとにＳ／Ｗ光量値が１ずつ減少する一方、十字キー１２２の右キーを１回押下するごとにＳ／Ｗ光量値が１ずつ増大する。但し、Ｓ／Ｗ光量値がＳ／Ｗ光量値の下限値“１”を下回ることがないように且つＳ／Ｗ光量値の上限値“３”を上回ることがないようにＳ／Ｗ光量値の変化に制限が加えられる。カーソル１４２１を項目「光量」に合わせた状態で入力されうる、Ｓ／Ｗ光量値を減少又は増大させるための操作（ここでは、左キー又は右キーの押下操作）を、以下では、光量値変更指示操作と称する。光量ゲージ１４２４、光量値数値画像１４２５は、夫々、現在のＳ／Ｗ光量値を図形、数値として表示する画像であるため、光量値変更指示操作の入力に応答して、光量ゲージ１４２４及び光量値数値画像１４２５の内容は変化する（但し、上記制限が加わる場合を除く）。
【０２２１】
演出制御部４０３は、調整可能期間１３５１及び１３５３において、光量値変更指示操作にてＳ／Ｗ光量値が変更されると、直ちに、調整対象発光装置の光量（輝度又は照度）を変更後のＳ／Ｗ光量値に応じたものとする。
【０２２２】
調整可能期間１３５１又は１３５３において、調整用画像１４２０は常に表示されているものでは無い。例えば、調整可能期間１３５１又は１３５３において、調整用画像１４２０は原則として非表示とされ、上述の調整用画像表示操作の入力があったときに調整用画像１４２０が表示されるようにする（図２９（ａ）参照）。そして、調整用画像１４２０が表示されているときに、継続して所定時間（例えば３秒）以上、十字キー１２２に対して何ら操作が入力されないとき、調整用画像１４２０を非表示とすると良い。但し、調整可能期間１３５１又は１３５３において調整用画像１４２０を常に表示しておくようにしても良い。
【０２２３】
図３１を参照し、特別図柄及び装飾図柄の変動表示中の調整可能期間１３５２又は大当たり遊技中の調整可能期間１３５４（図２８参照）において、十字キー１２２により音量又は光量が調整される動作を説明する。尚、図３１では、図面の煩雑化上、画像表示部１０４に調整用画像１４２０のみが表示されているかのようになっているが、他の画像（例え

ば変動表示されている装飾図柄の画像）も調整用画像１４２０と共に表示され得る。
【０２２４】
調整可能期間１３５２及び１３５４において、項目「音量」が選択された状態での右キー又は左キーの押下操作（即ち音量値変更指示操作）に基づくＳ／Ｗ音量値の変更動作は、上述の調整可能期間１３５１及び１３５３におけるものと同様である。但し、調整可能期間１３５２及び１３５４においては、変動演出又は当たり演出を構成する音の出力を優先すべく、音量値変更指示操作の入力を通じてＳ／Ｗ音量値が変更されても上述の目安音は出力されない（但し出力するようにしても良い）。
【０２２５】
調整可能期間１３５２及び１３５４において、項目「光量」が選択された状態での右キー又は左キーの押下操作（即ち光量値変更指示操作）に基づくＳ／Ｗ光量値の変更動作は、上述の調整可能期間１３５１及び１３５３におけるものと同様である。演出制御部４０３は、調整可能期間１３５２及び１３５４において、左キー又は右キーの押下操作にてＳ／Ｗ光量値が変更されると、直ちに、調整対象発光装置の光量（輝度又は照度）を変更後のＳ／Ｗ光量値に応じたものとする。
【０２２６】
調整可能期間１３５２又は１３５４において、調整用画像１４２０は常に表示されているものでは無い。例えば、調整可能期間１３５２又は１３５４において、調整用画像１４２０は原則として非表示とされ、上述の調整用画像表示操作の入力があったときに調整用画像１４２０が表示されるようにする（図２９（ａ）参照）。そして、調整用画像１４２０が表示されているときに、継続して所定時間（例えば１．５秒）以上、十字キー１２２に対して何ら操作が入力されないとき、調整用画像１４２０を非表示とすると良い。尚、調整用画像１４２０の表示中において、新たな変動開始コマンドを受信した場合など調整可能期間から調整不能期間に突入した場合には、直ちに調整用画像１４２０を非表示とする。但し、調整可能期間１３５２又は１３５４において調整用画像１４２０を常に表示しておくようにしても良い。
【０２２７】
尚、装飾図柄の変動表示が開始されたことを遊技者に明確に知らしめるべく、上述の如く（図２８参照）、変動開始コマンドの受信タイミング（装飾図柄の変動表示の開始タイミング）から所定の変動開始動作認識時間（例えば０．５秒）が経過するまでは調整不能期間としている。これに類似して、装飾図柄の停止表示態様を遊技者に明確に知らしめるべく、上述の如く（図２８参照）、変動停止コマンドの受信タイミング（装飾図柄を停止表示させたタイミング）から所定の確定表示時間（例えば０．５秒）が経過するまでは調整不能期間としている。しかしながら、特に例えば、調整用画像１４２０の表示が変動表示又は停止表示される装飾図柄の視認性を妨げないのであれば、変動開始動作認識時間に対応する期間は調整可能期間１３５２に含められても良いし、確定表示時間に対応する期間は調整可能期間１３５３に含められても良い。
【０２２８】
また、Ｓ／Ｗ音量値を調整及び変更するためだけに利用される音量調整用専用スイッチ及びＳ／Ｗ光量値を調整及び変更するためだけに利用される光量調整用専用スイッチを、遊技者が操作可能なスイッチとして、ガラス枠１２の演出ボタン１２１の近辺に設けておいても良い。この場合、音量調整用専用スイッチへの操作が音量値変更指示操作として機能し、光量調整用専用スイッチへの操作が光量値変更指示操作として機能することになる。そして、この場合には、上述の説明において、調整不能期間とすると定められた任意の期間を調整可能期間に含めることが可能となる。
【０２２９】
＜＜外部端子基板＞＞
図３２は、主制御基板３０１と外部端子基板３０５と外部装置６１０との電気的な接続関係を示す図である。外部装置６１０は、遊技場に設けられたホールコンピュータを含み、遊技機１００に対応付けられたデータ表示器等を更に含み得る。

【０２３０】
外部端子基板３０５には、出力回路ＯＣ［１］～ＯＣ［ｍ］と、出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［ｍ］と、接続用コネクタ$ＣＮ_Ｏ$と、が実装されている。ここで、ｍは２以上の任意の整数であり、例えばｍ＝１０である。１つの出力回路ＯＣ［ｉ］に対して１つの出力端子部ＴＭ［ｉ］が対応付けられている（ｉは整数）。即ち、外部端子基板３０５には、出力回路ＯＣ［ｉ］及び出力端子部ＴＭ［ｉ］から成る回路ブロックが計ｍ組分実装されている。ｍ組の回路ブロックの構成は互いに同じである。
【０２３１】
各出力端子部ＴＭ［ｉ］は一対の端子から成る。各出力端子部ＴＭ［ｉ］について、一対の端子が一対の配線（電線）を介して外部装置６１０に接続されている。出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［ｍ］の一部又は全部は、データ表示器を介してホールコンピュータに接続される場合もあるし、データ表示器を介さずにホールコンピュータに接続される場合もある。
【０２３２】
主制御基板３０１には、主制御部４０１等を構成する部品に加えて接続用コネクタ$ＣＮ_Ｍ$も実装されており、接続用コネクタ$ＣＮ_Ｍ$と接続用コネクタ$ＣＮ_Ｏ$とがハーネスを介して接続されている。主制御部４０１は、外部装置６１０に出力すべき外部出力信号を、コネクタ$ＣＮ_Ｍ$、ハーネス及びコネクタ$ＣＮ_Ｏ$を介して外部端子基板３０５に出力する。尚、上記ハーネスを介して出力回路ＯＣ［１］～ＯＣ［ｍ］の駆動電圧も主制御基板３０１から外部端子基板３０５に供給されて良い。
【０２３３】
主制御部４０１から外部端子基板３０５に出力される外部出力信号として、ｍ種類の外部出力信号があり、ｍ種類の外部出力信号を記号$Ａ_{ＯＵＴ}$［１］～$Ａ_{ＯＵＴ}$［ｍ］にて表す。１以上ｍ以下の各整数ｉについて、外部出力信号$Ａ_{ＯＵＴ}$［ｉ］は、外部端子基板３０５に設けられた配線パターンを介して出力回路ＯＣ［ｉ］に伝達され、出力回路ＯＣ［ｉ］にて電気的に絶縁された形態で出力端子部ＴＭ［ｉ］から出力される。接続用コネクタ$ＣＮ_Ｏ$と出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［ｍ］との間の電気的な絶縁を実現すべく、出力回路ＯＣ［１］～［ｍ］の夫々はフォトカプラ及び抵抗素子を含んで構成される。
【０２３４】
１以上ｍ以下の各整数ｉについて、外部出力信号$Ａ_{ＯＵＴ}$［ｉ］は、互いに電位が異なる第１レベル及び第２レベルの何れかをとる電圧信号であり、外部出力信号$Ａ_{ＯＵＴ}$［ｉ］の信号レベルが第１レベルのときには出力回路ＯＣ［ｉ］により出力端子部ＴＭ［ｉ］の一対の端子間が非導通となり、外部出力信号$Ａ_{ＯＵＴ}$［ｉ］の信号レベルが第２レベルのときには出力回路ＯＣ［ｉ］により出力端子部ＴＭ［ｉ］の一対の端子間が導通する。即ち、外部出力信号$Ａ_{ＯＵＴ}$［ｉ］が、一対の端子間を導通又は非導通とする態様の信号に変換され、変換後の信号が外部出力信号$Ｂ_{ＯＵＴ}$［ｉ］として出力端子部ＴＭ［ｉ］から出力されると言える。より具体的には例えば、出力回路ＯＣ［ｉ］のフォトカプラの出力側はオープンコレクタ状態のフォトトランジスタとなっていて、フォトトランジスタのコレクタ及びエミッタが出力端子部ＴＭ［ｉ］における一対の端子の一方の端子及び他方の端子に接続される。そして、当該フォトトランジスタのコレクタ及びエミッタ間に抵抗素子を介して直流電圧を印加しておくことで、一対の端子間の導通又は非導通による信号を外部出力信号$Ｂ_{ＯＵＴ}$［ｉ］として取り出すことができる。
【０２３５】
以下では、任意の出力端子部ＴＭ［ｉ］について、出力端子部ＴＭ［ｉ］における一対の端子間を導通させること又は出力端子部ＴＭ［ｉ］における一対の端子間が導通している状態を出力端子部ＴＭ［ｉ］のオンと表現し、出力端子部ＴＭ［ｉ］における一対の端子間を非導通にすること又は出力端子部ＴＭ［ｉ］における一対の端子間が非導通となっている状態を出力端子部ＴＭ［ｉ］のオフと表現する。主制御部４０１が各出力端子部のオン、オフを制御することになる。出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［ｍ］は、原則としてオフに維持されており、必要なタイミングにおいてのみオンとされる。

【０２３６】
外部出力信号ＡＯＵＴ［ｉ］と外部出力信号ＢＯＵＴ［ｉ］は、信号の出力主体が異なるだけであって、互いに同じ外部出力情報ＩＯＵＴ［ｉ］を表している。主制御基板３０１（主制御部４０１）からの外部出力信号ＡＯＵＴ［ｉ］の出力と、外部端子基板３０５からの外部出力信号ＢＯＵＴ［ｉ］の出力と、主制御基板３０１（主制御部４０１）からの外部出力情報ＩＯＵＴ［ｉ］の出力と、外部端子基板３０５からの外部出力情報ＩＯＵＴ［ｉ］の出力とは、互いに同じものを指すと考えて良い。
【０２３７】
尚、上述したように、外部端子基板３０５を払出制御基板３０２に接続する構成が採用されても良く、この場合には、接続用コネクタＣＮＭを払出制御基板３０２に実装して、払出制御部４０２がコネクタＣＮＭ、ハーネス及びコネクタＣＮＯを介して外部端子基板３０５に外部出力信号ＡＯＵＴ［１］～ＡＯＵＴ［ｍ］（換言すれば外部出力情報ＩＯＵＴ［１］～ＩＯＵＴ［ｍ］）を出力すれば良い。この場合、払出制御部４０２が各出力端子部のオン、オフを制御することになる。
【０２３８】
外部端子基板３０５から出力される外部出力信号ＢＯＵＴ［１］～ＢＯＵＴ［ｍ］（換言すれば外部出力情報ＩＯＵＴ［１］～ＩＯＵＴ［ｍ］）には、例えば、変動表示されていた特別図柄が停止表示されたことを示すスタート信号（換言すればスタート情報）、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり信号（換言すれば大当たり情報）、遊技機１００の遊技状態が高確率電サポ遊技状態となっていることを示す確変信号（換言すれば確変情報）、所定数（例えば１０個）の賞球の払い出しが行われたことを示す賞球信号（換言すれば賞球情報）、遊技機１００にて何らかのエラーが検出されたことを示すエラー検出信号（換言すればエラー検出情報）など、様々な信号（換言すれば情報）が含まれる。
【０２３９】
＜＜エラーの種類について＞＞
図３３に、遊技機１００にて発生し得る複数種類のエラー（換言すれば異常）を列記する。図３３に示すエラーは、発生し得るエラー及び検出可能なエラーの一部に過ぎず、他にも様々なエラーが存在する。複数種類のエラーを互いに区別すべく、複数種類のエラーに対して互いに異なるエラーコードが割り当てられる。遊技機１００に設けられたエラー検出部７１０（後述の図３４等参照）は、図３３に示したエラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーを含む、遊技機１００で発生し得る各エラーの発生有無を検出することができる。尚、本明細書において、エラーの検出とは、厳密には、エラーの発生の検出を意味すると解して良い。
【０２４０】
任意のエラーに関し、当該エラーが発生している状態から当該エラーが発生していない状態に移行することを、当該エラーの解消と表現する。エラー検出部７１０は、或るエラーを検出した後、当該エラーが解消したのかを判断及び検出できても良い。例えば、或るエラーが発生しているのかをエラー検出部７１０にて周期的に判定するようにすれば、当該エラーが検出された後、当該エラーが検出されなくなった時点で当該エラーが解消したと判断することができる。以下、図３３に列記された各エラーの内容及び検出方法等を説明する。
【０２４１】
エラーコードＥＣ０１のエラーは、主・払出接続エラーである。主制御基板３０１及び払出制御基板３０２間の接続が不良（全くの未接続を含む）であるとき、主・払出接続エラーの発生が検出される。
主制御基板３０１及び払出制御基板３０２は所定の主・払出接続ハーネスにて接続されることになるが、当該主・払出接続ハーネスに断線又は短絡が存在しているか否かを検出する回路がエラー検出部７１０に設けられ又はエラー検出部７１０に接続され、当該回路から、主・払出接続ハーネスに断線又は短絡が存在しているとの検出結果を受けたとき、エラー検出部７１０は、主・払出接続エラーが発生していると判断及び検出する。尚、主制

御基板３０１及び払出制御基板３０２を主・払出接続ハーネスにて接続していない状況も、主・払出接続ハーネスの断線に属すると解される。

【０２４２】

エラーコードＥＣ０２のエラーは、主・サブ接続エラーである。主制御基板３０１及び演出制御基板３０３間の接続が不良（全くの未接続を含む）であるとき、主・サブ接続エラーの発生が検出される。

主制御基板３０１及び演出制御基板３０３は所定の主・サブ接続ハーネスにて接続されることになるが、当該主・サブ接続ハーネスに断線又は短絡が存在しているか否かを検出する回路がエラー検出部７１０に設けられ又はエラー検出部７１０に接続され、当該回路から、主・サブ接続ハーネスに断線又は短絡が存在しているとの検出結果を受けたとき、エラー検出部７１０は、主・サブ接続エラーが発生していると判断及び検出する。尚、主制御基板３０１及び演出制御基板３０３を主・サブ接続ハーネスにて接続していない状況も、主・サブ接続ハーネスの断線に属すると解される。

【０２４３】

エラーコードＥＣ０３のエラーは、主・払出通信エラーである。主制御基板３０１及び払出制御基板３０２間の通信が不良であるとき、主・払出通信エラーの発生が検出される。

主制御基板３０１及び払出制御基板３０２は所定の主・払出接続ハーネスを介して双方向通信を行うことになるが、当該双方向通信を正しく行える状況にないとき、エラー検出部７１０は、主・払出通信エラーが発生したと判断及び検出する。例えば、主制御部４０１から所定の払出コマンドが払出制御部４０２に送信されたときに、払出制御部４０２が所定の応答信号を主制御部４０１に返信するという通信プロトコルが形成されている場合において、払出コマンドの送信から所定時間が経過しても応答信号が返信されないとき、主・払出通信エラーが発生していると判断及び検出される。

【０２４４】

エラーコードＥＣ０４のエラーは、主・サブ通信エラーである。主制御基板３０１及び演出制御基板３０３間の通信が不良であるとき、主・サブ通信エラーの発生が検出される。

主制御基板３０１及び演出制御基板３０３は所定の主・サブ接続ハーネスを介して主制御基板３０１から演出制御基板３０３への一方向通信を行うことになるが、当該一方向通信が正しく行われる状況にないと判断されるとき、エラー検出部７１０は、主・サブ通信エラーが発生していると検出する。例えば、主制御基板３０１及び演出制御基板３０３が主・サブ接続ハーネスにて正常に接続されたときと、そうでないときとで、互いに異なるレベルの電圧信号を出力する回路がエラー検出部７１０に設けられ又はエラー検出部７１０に接続され、当該回路から、主制御基板３０１及び演出制御基板３０３が主・サブ接続ハーネスにて正常に接続されていることを表す電圧信号が出力されていないとき、主・サブ通信エラーが発生していると判断及び検出される。尚、主・サブ接続エラーと主・サブ通信エラーとを区別せずに、それらを１つのエラーにまとめても良い。

【０２４５】

エラーコードＥＣ０５のエラーは、主制御基板エラーである。主制御基板３０１に実装された部品の動作に異常があるとき、主制御基板エラーの発生が検出される。

例えば、メインＣＰＵ４１１の動作に異常が認められるとき、エラー検出部７１０は、主制御基板エラーが発生していると検出する。より具体的には例えば、メインＣＰＵ４１１にて所定のプログラムが実行される際、ハードウェア又はソフトウェアにて構成されるウォッチドッグタイマを利用して当該プログラムが不正な状態に陥っていないかを継続監視し、当該プログラムが不正な状態に陥っている（所謂ハングアップしている）と判断されるとき、エラー検出部７１０は、主制御基板エラーが発生していると検出する。

【０２４６】

エラーコードＥＣ０６のエラーは、ＳＷ接続エラーである。主制御基板３０１に接続されるべきＳＷの実際の接続が不良（全くの未接続を含む）であるときにおいて、ＳＷ接続エラーの発生が検出される。

主制御基板３０１に接続されるべきＳＷとしてＳＷ５１１～ＳＷ５１５がある（図６参照

）。ＳＷ５１１～５１５は、図示されない入力インターフェースＩＣを介して主制御基板３０１に接続されている。この入力インターフェースＩＣには、主制御基板３０１及びＳＷ５１１～５１５間の配線における断線や短絡等の異常の有無を検出する接続異常検出回路が設けられており、異常が検出された場合には、接続異常検出回路から主制御部４０１等に対しスイッチ異常検出信号が出力されるようになっている。エラー検出部７１０は、接続異常検出回路からスイッチ異常検出信号が出力されているとき、ＳＷ接続エラーが発生していると検出する。

【０２４７】

エラーコードＥＣ０７のエラーは、サブ接続エラーである。図示されていないが、演出制御基板３０３は互いに接続されるべき複数の基板から構成されており、それら複数の基板間の接続が不良（全くの未接続を含む）であるとき、サブ接続エラーの発生が検出される。

具体的には、演出制御基板３０３は、上記画像／音声制御部を形成する部品が実装された画像／音声制御基板と、上記ランプ制御部を形成する部品が実装されたランプ制御基板と、画像／音声制御部及びランプ制御部の統括制御を行う統括演出制御部を形成する部品が実装された統括演出制御基板と、を有し、それら基板を、サブ・サブ接続ハーネスを介して互いに接続して構成される。サブ・サブ接続ハーネスに断線又は短絡が存在しているか否かを検出する回路がエラー検出部７１０に設けられ又はエラー検出部７１０に接続され、当該回路から、サブ・サブ接続ハーネスに断線又は短絡が存在しているとの検出結果を受けたとき、エラー検出部７１０は、サブ接続エラーが発生していると判断及び検出する。尚、演出制御基板３０３を構成する複数の基板間をサブ・サブ接続ハーネスにて接続していない状況も、サブ・サブ接続ハーネスの断線に属すると解される。

【０２４８】

エラーコードＥＣ０８のエラーは、サブインターフェースエラーである。演出制御基板３０３を構成する複数の基板には、サブＲＯＭ４３２が実装された演出インターフェース基板が含まれ、演出インターフェース基板の動作に不良があるとき、サブインターフェースエラーの発生が検出される。

例えば、サブＣＰＵ４３１はメモリコントローラを介してサブＲＯＭ４３２内のデータをサブＲＯＭ４３２から読み出すが、サブＲＯＭ４３２内のデータをサブＲＯＭ４３２から正しく読み出すことができないとの判断がメモリコントローラにて成されたとき、エラー検出部７１０は、サブインターフェースエラーが発生していると判断及び検出する。

【０２４９】

エラーコードＥＣ０９のエラーは、カードユニット接続エラーである。払出制御基板３０２及びカードユニット６２０間の接続が不良（全くの未接続を含む）であるとき、カードユニット接続エラーの発生が検出される。

遊技機１００の起動後、払出制御部４０２はカードユニット６２０との双方向通信を実現すべく、まず、通信を確立させる処理を実行するが、当該処理において払出制御部４０２及びカードユニット６２０間の通信を確立できない場合、エラー検出部７１０は、カードユニット接続エラーが発生していると判断及び検出する。

【０２５０】

エラーコードＥＣ１０のエラーは、ＡＴ不正入賞エラーである。大入賞口１１１に不正な入賞がある場合に、ＡＴ不正入賞エラーの発生が検出される。

具体的には例えば、大入賞口１１１が閉状態とされている大入賞口閉鎖期間において（但し、大入賞口１１１が開状態から閉状態に切り換わってから所定時間（例えば３秒）が経過するまでの除外期間を除く）遊技球の大入賞口１１１への入賞が大入賞口ＳＷ５１３にて所定数以上（例えば３以上；１以上でも良い）検出されたとき、その入賞は主制御部４０１により不正入賞と判断されると共に、エラー検出部７１０は、ＡＴ不正入賞エラーが発生したと判断及び検出する。尚、主制御部４０１又はエラー検出部７１０は、大入賞口１１１の状態を直接に観測している訳ではなく、大入賞口１１１を開状態、閉状態にするための信号を大入賞口ソレノイド５１９に与えているとき、夫々、大入賞口１１１が開状態、閉状態にあると判断する。

また例えば、大入賞口１１１は、当たり遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）の中で、閉状態から開状態を経て閉状態に戻るＡＴ単位動作（大当たり遊技においてはラウンド遊技に相当）を繰り返すが、１つのＡＴ単位動作において、所定の上限数（例えば１４個）を超える遊技球の大入賞口１１１への入賞が大入賞口ＳＷ５１３にて検出されたとき、その入賞は主制御部４０１により不正入賞と判断されると共に、エラー検出部７１０は、ＡＴ不正入賞エラーが発生したと判断及び検出する。ここにおける上限数は、各ラウンド遊技における大入賞口１１１への入賞上限数を示す規定カウント値より大きい。大当たり遊技における各ラウンド遊技では、大入賞口１１１の開放時間が規定最大開放時間（所定時間；例えば３０秒）に達するまで又は大入賞口１１１への遊技球の入賞数が規定カウント値（例えば１０）に達するまで大入賞口１１１が開放され、大入賞口ＳＷ５１３を用いて大入賞口１１１への遊技球の入賞数が規定カウント値に達したことが検出された時点で、主制御部４０１は大入賞口１１１が閉状態となるように大入賞口ソレノイド５１９を制御する。

【０２５１】

尚、不正入賞と判断された大入賞口１１１への入賞は無効とされる。即ち不正入賞による入賞は無かったものとして取り扱われ、従って不正入賞に基づく遊技球の払い出しは行われない。但し、既に払い出された遊技球を払出ユニット３２３に戻すことはできないため、ＡＴ不正入賞エラーがあるとの判断及び検出が成された後、未だ遊技球の払い出しが行われていない不正入賞分の入賞についてのみ無効として遊技球の払い出しを非実行とする。

【０２５２】

エラーコードＥＣ１１のエラーは、ＤＴ不正入賞エラーである。始動口１０６に不正な入賞がある場合に、ＤＴ不正入賞エラーの発生が検出される。

具体的には例えば、電動チューリップ１０７が閉状態とされている電チュー閉鎖期間において（但し、電動チューリップ１０７が開状態から閉状態に切り換わってから所定時間（例えば３秒）が経過するまでの除外期間を除く）遊技球の第２始動口１０６への入賞が第２始動口ＳＷ５１２にて所定数以上（例えば３以上；１以上でも良い）検出されたとき、その入賞は主制御部４０１により不正入賞と判断されると共に、エラー検出部７１０は、ＤＴ不正入賞エラーが発生したと判断及び検出する。尚、主制御部４０１又はエラー検出部７１０は、電動チューリップ１０７の状態を直接に観測している訳ではなく、電動チューリップ１０７を開状態、閉状態にするための信号を電動チューリップソレノイド５１８に与えているとき、夫々、電動チューリップ１０７が開状態、閉状態にあると判断する。また例えば、電動チューリップ１０７は、遊技の中で、閉状態から開状態を経て閉状態に戻るＤＴ単位動作を繰り返すが、１つのＤＴ単位動作において、所定の上限数（例えば１５個）を超える遊技球の第２始動口１０６への入賞が第２始動口ＳＷ５１２にて検出されたとき、その入賞は主制御部４０１により不正入賞と判断されると共に、エラー検出部７１０は、ＤＴ不正入賞エラーが発生したと判断及び検出する。

【０２５３】

尚、不正入賞と判断された第２始動口１０６への入賞は無効とされる。即ち不正入賞による入賞は無かったものとして取り扱われ、従って不正入賞に基づく遊技球の払い出しは行われない。但し、既に払い出された遊技球を払出ユニット３２３に戻すことはできないため、ＤＴ不正入賞エラーがあるとの判断及び検出が成された後、未だ遊技球の払い出しが行われていない不正入賞分の入賞についてのみ無効として遊技球の払い出しを非実行とする。

【０２５４】

エラーコードＥＣ１２のエラーは、ＦＮ不正入賞エラーである。普通入賞口１１２に不正な入賞がある場合に、ＦＮ不正入賞エラーの発生が検出される。

遊技領域１０３には複数の普通入賞口１１２が設けられるが、１つの普通入賞口１１２に注目してＦＮ不正入賞エラーの検出方法を説明する。遊技機１００の起動後、主制御部４０１又はエラー検出部７１０は、所定の単位時間（例えば１０分）当たりにおける普通入賞口１１２への遊技球の入賞数をＦＮ入賞カウント値として計数する処理を継続的に実行

する。そして、ＦＮ入賞カウント値が所定のＦＮ入賞異常閾値（例えば２００）以上であるとき、エラー検出部７１０は、ＦＮ不正入賞エラーが発生したと判断及び検出する。
ＦＮ不正入賞エラーがあるとの判断及び検出が成された後、普通入賞口１１２への新たな入賞は不正入賞として無効とされる（即ち当該入賞に対して遊技球の払い出しは行われない）。尚、上述のＦＮ入賞カウント値は、所定の単位時間（例えば１０分）当たりにおける複数の普通入賞口１１２への遊技球の入賞数の合算値であっても良い。

【０２５５】

エラーコードＥＣ１３のエラーは、振動エラーである。遊技機１００に異常な振動又は衝撃が加えられた場合に、振動エラーの発生が検出される。
衝撃センサ５２３は、遊技機１００の所定箇所に配置され、遊技機１００に加わる衝撃の大きさ（厳密には例えば、衝撃センサ５２３に加わる衝撃の大きさであって、例えば、遊技機１００に加わる加速度の内、所定周波数帯域内における加速度の大きさ）を継続的に監視及び検出し、検出した衝撃の大きさに応じてオン又はオフの信号を出力する。所定の衝撃閾値以上の大きさを有する衝撃が衝撃センサ５２３にて検出されたときには、衝撃センサ５２３からオンの信号が出力され、そうでないときには、衝撃センサ５２３からオフの信号が出力されるものとする。エラー検出部７１０は、ガラス枠開放ＳＷ５３５ａ及び内枠開放ＳＷ５３５ｂの双方からオフの信号が出力されている状態で（即ちガラス枠１２及び内枠１１の双方が開放されていない状態で）、衝撃センサ５２３から所定時間（例えば５秒）以上継続してオンの信号が出力されているとき、振動エラーが発生したと判断及び検出する。

【０２５６】

エラーコードＥＣ１４のエラーは、磁気エラーである。遊技機１００に異常な磁気（磁場）が加えられた場合に、磁気エラーの発生が検出される。
遊技球は鉄などの強磁性体を含んで構成されるため、遊技者が磁石を用いることで遊技球を不正に例えば始動口１０５に入賞させ易くすることができる。
磁気センサ５２１は、遊技機１００の所定箇所（特に例えば、始動口１０５の近傍）に配置され、遊技機１００に加わる磁気の大きさ（厳密には例えば、磁気センサ５２１に加わる磁気の大きさ）を継続的に監視及び検出し、検出した磁気の大きさに応じてオン又はオフの信号を出力する。磁気の大きさとは、磁束密度若しくは磁場の強さ、又は、それらに比例する物理量である。所定の磁気閾値以上の大きさを有する磁気が磁気センサ５２１にて検出されたときには、磁気センサ５２１からオンの信号が出力され、そうでないときには、磁気センサ５２１からオフの信号が出力されるものとする。エラー検出部７１０は、磁気センサ５２１からオンの信号が出力されていることを検知したとき、又は、磁気センサ５２１から所定時間（例えば３秒）以上継続してオンの信号が出力されているとき、磁気エラーが発生したと判断及び検出する。

【０２５７】

エラーコードＥＣ１５のエラーは、電波エラーである。遊技機１００に異常な電波が加えられた場合に、磁気エラーの発生が検出される。
第１始動口ＳＷ５１１は、始動口１０５への遊技球の入球が検出される毎に、当該入球があったことを示す信号として１つの入賞パルス信号を出力し、主制御部４０１は当該入賞パルス信号の受信に基づき始動口１０５への遊技球の入球があったと判断する。仮に、ＳＷ５１１を誤動作させるような異常な電波が外部からＳＷ５１１に与えられると、始動口１０５への遊技球の入球が無いのにもかかわらず、ＳＷ５１１から入賞パルス信号が出力されることがある。ＳＷ５１２～Ｓ５１５についても同様である。
電波センサ５２２は、遊技機１００の所定箇所に配置され、遊技機１００に加わる電波を継続的に監視及び検出して、ＳＷ５１１～５１５の何れかを誤動作させるような異常な電波が遊技機１００に加わっているとき、オンの信号を出力し、そうでないときにはオフの信号を出力する。エラー検出部７１０は、電波センサ５２２からオンの信号が出力されていることを検知したとき、又は、電波センサ５２２から所定時間（例えば３秒）以上継続してオンの信号が出力されているとき、電波エラーが発生したと判断及び検出する。

【０２５８】
エラーコードＥＣ１６のエラーは、ガラス枠開放エラーである。内枠１１に対してガラス枠１２が開放されているとき、ガラス枠開放エラーの発生が検出される。
上述したように、ガラス枠１２は内枠１１に対して開閉自在に取り付けられており、内枠１１に対して閉鎖されている閉鎖状態（図１参照）と、内枠１１に対して開放されている開放状態（図３参照）の何れかをとなる。ガラス枠開放ＳＷ５３５ａは、ガラス枠１２が閉鎖状態及び開放状態の何れにあるかを検出するスイッチであり、ガラス枠１２が閉鎖状態にあるときにはオフの信号を出力し、ガラス枠１２が開放状態にあるときにはオンの信号を出力する。エラー検出部７１０は、ガラス枠開放ＳＷ５３５ａからオンの信号が出力されているとき、ガラス枠開放エラーが発生していると判断及び検出する。

【０２５９】
エラーコードＥＣ１７のエラーは、内枠開放エラーである。外枠１０に対して内枠１１が開放されているとき、内枠開放エラーの発生が検出される。
上述したように、内枠１１は外枠１０に対して開閉自在に取り付けられており、外枠１０に対して閉鎖されている閉鎖状態（図１参照）と、外枠１０に対して開放されている開放状態（図３参照）の何れかをとなる。内枠開放ＳＷ５３５ｂは、内枠１１が閉鎖状態及び開放状態の何れにあるかを検出するスイッチであり、内枠１１が閉鎖状態にあるときにはオフの信号を出力し、内枠１１が開放状態にあるときにはオンの信号を出力する。エラー検出部７１０は、内枠開放ＳＷ５３５ｂからオンの信号が出力されているとき、内枠開放エラーが発生していると判断及び検出する。

【０２６０】
エラーコードＥＣ１８のエラーは、盤ギミックエラーである。盤ギミック１３０の位置又は駆動が不良であるとき、盤ギミックエラーの発生が検出される。
上述したように、盤ギミックセンサ５５２は、盤ギミック１３０の位置を検出するためのセンサであり、盤ギミック１３０が所定の原点位置に配置されているか及び盤ギミック１３０が所定の進出位置に配置されているかを検出することができる。盤ギミック演出（図１６（ａ）参照）や演出手段初期動作処理（図２０参照）などにおいて、演出制御部４０３により盤ギミック１３０が原点位置に配置されるように駆動制御されているのにも関わらず盤ギミック１３０が原点位置に配置されていることがセンサ５５２にて検出されないとき、又は、演出制御部４０３により盤ギミック１３０が進出位置に配置されるように駆動制御されているのにも関わらず盤ギミック１３０が進出位置に配置されていることがセンサ５５２にて検出されないとき、エラー検出部７１０は、盤ギミックエラーが発生していると判断及び検出する。

【０２６１】
盤ギミック１３０が原点位置に配置されるように駆動制御されているのにも関わらず盤ギミック１３０が原点位置に配置されていることがセンサ５５２にて検出されないとき、上記駆動制御を更に１回以上繰り返し実行する第１盤ギミックリトライ処理を行い、それでも、盤ギミック１３０が原点位置に配置されていることがセンサ５５２にて検出されないときに、初めて、盤ギミックエラーが発生していると判断及び検出するようにしても良い。同様に、盤ギミック１３０が進出位置に配置されるように駆動制御されているのにも関わらず盤ギミック１３０が進出位置に配置されていることがセンサ５５２にて検出されないとき、上記駆動制御を更に１回以上繰り返し実行する第２盤ギミックリトライ処理を行い、それでも、盤ギミック１３０が進出位置に配置されていることがセンサ５５２にて検出されないときに、初めて、盤ギミックエラーが発生していると判断及び検出するようにしても良い。
第１盤ギミックリトライ処理を行っても盤ギミック１３０が原点位置に配置されていることがセンサ５５２にて検出されないときには、その時点で、盤ギミック１３０の駆動制御を終了する（この後、修理等が必要となる）。第２盤ギミックリトライ処理についても同様である。

【０２６２】

エラーコードＥＣ１９のエラーは、枠ギミックエラーである。枠ギミック１３１の位置又は駆動が不良であるとき、枠ギミックエラーの発生が検出される。
上述したように、枠ギミックセンサ５５３は、枠ギミック１３１の位置を検出するためのセンサであり、枠ギミック１３１が所定の原点位置に配置されているか及び枠ギミック１３１が所定の進出位置に配置されているかを検出することができる。枠ギミック演出（図１６（ｂ）参照）や演出手段初期動作処理（図２０参照）などにおいて、演出制御部４０３により枠ギミック１３１が原点位置に配置されるように駆動制御されているのにも関わらず枠ギミック１３１が原点位置に配置されていることがセンサ５５３にて検出されないとき、又は、演出制御部４０３により枠ギミック１３１が進出位置に配置されるように駆動制御されているのにも関わらず枠ギミック１３１が進出位置に配置されていることがセンサ５５３にて検出されないとき、エラー検出部７１０は、枠ギミックエラーが発生していると判断及び検出する。
【０２６３】
枠ギミック１３１が原点位置に配置されるように駆動制御されているのにも関わらず枠ギミック１３１が原点位置に配置されていることがセンサ５５３にて検出されないとき、上記駆動制御を更に１回以上繰り返し実行する第１枠ギミックリトライ処理を行い、それでも、枠ギミック１３１が原点位置に配置されていることがセンサ５５３にて検出されないときに、初めて、枠ギミックエラーが発生していると判断及び検出するようにしても良い。同様に、枠ギミック１３１が進出位置に配置されるように駆動制御されているのにも関わらず枠ギミック１３１が進出位置に配置されていることがセンサ５５３にて検出されないとき、上記駆動制御を更に１回以上繰り返し実行する第２枠ギミックリトライ処理を行い、それでも、枠ギミック１３１が進出位置に配置されていることがセンサ５５３にて検出されないときに、初めて、枠ギミックエラーが発生していると判断及び検出するようにしても良い。
第１枠ギミックリトライ処理を行っても枠ギミック１３１が原点位置に配置されていることがセンサ５５３にて検出されないときには、その時点で、枠ギミック１３１の駆動制御を終了する（この後、修理等が必要となる）。第２枠ギミックリトライ処理についても同様である。
【０２６４】
エラーコードＥＣ２０のエラーは、操作手段エラーである。遊技者が操作可能な操作手段の動作が不良であるとき、操作手段エラーの発生が検出される。
遊技者が操作可能な操作手段は演出ボタン１２１及び十字キー１２２を含む。演出ボタン１２１が押下されたとき、演出ボタン１２１からオンの信号が出力され、そうでないときには演出ボタン１２１からオフの信号が出力されるが、例えば、演出ボタン１２１が押下されるべきではない演出手段初期動作処理の実行中において、演出ボタン１２１からオンの信号が出力されているとき、エラー検出部７１０は、操作手段エラーが発生していると判断及び検出する。演出ボタン１２１以外の操作手段（十字キー１２２）についても同様である。
また、演出ボタン１２１を回転、振動、突出させる等のボタン駆動が可能とされている場合においては、ボタン駆動が正常に実行できないときに、エラー検出部７１０は、操作手段エラーが発生していると判断及び検出しても良い。上記のボタン駆動は、演出手段初期動作処理において行われ、且つ、特図判定又は事前判定の結果に基づく演出として行われる。
【０２６５】
演出ボタン１２１の回転、振動又は突出が正常に行われているか否かを検知可能なボタン駆動センサ（不図示）を設けていても良い。そして、演出ボタン１２１の回転、振動又は突出が行われるように駆動制御されているのにも関わらず、演出ボタン１２１の回転、振動又は突出が正常に行われていることがボタン駆動センサにて検出されないとき、上記駆動制御を更に１回以上繰り返し実行するボタン駆動リトライ処理を行い、それでも、出ボタン１２１の回転、振動又は突出が正常に行われていることがボタン駆動センサにて検出

されないときに、初めて、操作手段エラーが発生していると判断及び検出するようにしても良い。ボタン駆動リトライ処理を行っても演出ボタン１２１の回転、振動又は突出が正常に行われていることがボタン駆動センサにて検出されないときには、その時点で、演出ボタン１２１の駆動制御を終了する（この後、修理等が必要となる）。

【０２６６】

エラーコードＥＣ２１のエラーは、振動モータエラーである。振動モータ５５１の動作が不良であるとき、振動モータエラーの発生が検出される。

振動モータ５５１が正常であるときにおいて、振動モータ５５１を動作させて演出ボタン１２１を振動させるとき、振動モータ５５１に駆動電力を供給するモータ駆動回路から振動モータ５５１に対し、所定の正常範囲内の大きさを有する電流が流れる。当該電流の大きさを検出する電流センサをエラー検出部７１０に設けておき又はエラー検出部７１０に接続しておく。そして、振動モータ５５１を動作させているときに電流センサにて検出される電流の大きさが上記正常範囲を逸脱しているとき、エラー検出部７１０は、振動モータエラーが発生していると判断及び検出する。

【０２６７】

エラーコードＥＣ２２のエラーは、ファン駆動エラーである。遊技機１００には、空冷ファン（不図示）が設けられており、当該空冷ファンの動作が不良であるとき、ファン駆動エラーの発生が検出される。

遊技機１００の動作中には常に空冷ファンの回転動作が行われるように遊技機１００が構成されている。一方で、空冷ファンの回転動作が行われているか否かを検出するための回転検出センサ（不図示）が遊技機１００に設けられており、空冷ファンの回転動作の停止が検出されたとき、エラー検出部７１０は、ファン駆動エラーが発生していると判断及び検出する。

【０２６８】

エラーコードＥＣ２３のエラーは、皿満タンエラーである。下皿１２５が満タンであるとき、皿満タンエラーの発生が検出される。

下皿満タン検出ＳＷ５３４ｂは、下皿１２５が満タン状態であるか否かを検出することができ、下皿１２５が満タン状態であるときにはオンの信号を出力する一方で、そうでないときにはオフの信号を出力する。エラー検出部７１０は、下皿満タン検出ＳＷ５３４ｂからオンの信号が出力されているとき、皿満タンエラーが発生していると判断及び検出する。

エラー検出部７１０は、下皿満タン検出ＳＷ５３４ｂからオンの信号が出力されていても払出制御部４０２が遊技球（賞球又は貸球）の払い出しを行おうとしていないときには、皿満タンエラーが発生していると判断及び検出しないようにしても良い。この場合、払出制御部４０２が遊技球（賞球又は貸球）の払い出しを行おうとしているときに下皿満タン検出ＳＷ５３４ｂからオンの信号が出力されているときに限り、皿満タンエラーが発生していると判断及び検出すると良い。

皿満タンエラーの発生及び検出があったときには、遊技者は、下皿レバー１２６を操作するなどして下皿１２５に貯留された遊技球を玉箱等に排出することで、皿満タンエラーを解消させることができる。

尚、本実施形態では、遊技球の貯留皿として上皿１２３及び下皿１２５が設けられることが想定されているが、遊技機１００に設けられた貯留皿は１つであっても良い。この場合、当該１つの貯留皿が下皿１２５に相当すると考えれば良い。

【０２６９】

エラーコードＥＣ２４のエラーは、シュート球切れエラーである。貯留タンク３２１に遊技球を供給するシュート（不図示）に遊技球が無いとき、シュート球切れエラーの発生が検出される。

シュート球切れ検出ＳＷ５３２は、シュートに遊技球が無いときにオンの信号を出力し、そうでないときにオフの信号を出力する。エラー検出部７１０は、シュート球切れ検出ＳＷ５３２からオンの信号が出力されているとき、シュート球切れエラーが発生していると判断及び検出する。

【０２７０】
エラーコードＥＣ２５のエラーは、払出ＳＷ接続エラーである。払出制御基板３０２に接続されるべきＳＷの実際の接続が不良（全くの未接続を含む）であるときにおいて、払出ＳＷ接続エラーの発生が検出される。
払出制御基板３０２に接続されるべきＳＷとしてＳＷ５３１～ＳＷ５３５がある（図６参照）。ＳＷ５３１～ＳＷ５３５は、図示されない払出入力インターフェースＩＣを介して払出制御基板３０２に接続されている。この払出入力インターフェースＩＣには、払出制御基板３０２及びＳＷ５３１～ＳＷ５３５間の配線における断線や短絡等の異常の有無を検出する払出接続異常検出回路が設けられており、異常が検出された場合には、払出接続異常検出回路から払出制御部４０２等に対しスイッチ異常検出信号が出力されるようになっている。エラー検出部７１０は、払出接続異常検出回路からスイッチ異常検出信号が出力されているとき、払出ＳＷ接続エラーが発生していると判断及び検出する。
【０２７１】
エラーコードＥＣ２６のエラーは、払出不足エラーである。払出制御基板３０２が払い出した遊技球に不足があるときにおいて、払出不足エラーの発生が検出される。
払出球検出ＳＷ５３１は、払出ユニット３２３から上皿１２３又は下皿１２５に向けて払い出された遊技球（賞球又は貸球）を検出するごとに、１つの払出球検出パルス信号を出力する。払出制御部４０２は、払出球検出ＳＷ５３１からの払出球検出パルス信号をカウントすることで、上皿１２３又は下皿１２５に向けて実際に払い出された遊技球の個数を払出カウント値として計数できる。エラー検出部７１０は、払出コマンドに従って払い出すべき賞球の個数又は玉貸制御により払い出すべき貸球の個数から、払出カウント値を減算し、減算結果が所定数（正の値であって例えば２００）以上となったとき、払出不足エラーが発生したと判断及び検出する。
【０２７２】
エラーコードＥＣ２７のエラーは、払出過剰エラーである。払出制御基板３０２が払い出した遊技球が過剰であるときにおいて、払出過剰エラーの発生が検出される。
エラー検出部７１０は、上記払出カウント値から、払出コマンドに従って払い出すべき賞球の個数又は玉貸制御により払い出すべき貸球の個数を減算し、減算結果が所定数（正の値であって例えば１０）以上となったとき、払出過剰エラーが発生したと判断及び検出する。
【０２７３】
エラーコードＥＣ２８のエラーは、払出ユニットエラーである。払出ユニット３２３の動作に異常があるときにおいて、払出ユニットエラーの発生が検出される。
例えば、払出コマンドに従って又は玉貸制御により遊技球が払い出されるように払出制御部４０２が払出ユニット３２３及び払出モータ３２３Ｍを駆動制御しているのにも関わらず、球詰まり等により、所定時間（例えば３秒）以上継続して払出球検出ＳＷ５３１から払出球検出パルス信号が出力されていないとき、エラー検出部７１０は、払出ユニットエラーが発生していると検出する（但し、当該検出は、シュート球切れエラーの発生が検出されているときには、行われないようにしても良い）。
或いは例えば、払出コマンドに従って又は玉貸制御により遊技球が払い出されるように払出制御部４０２が払出ユニット３２３及び払出モータ３２３Ｍを駆動制御しているのにも関わらず、球噛み等により、払出モータ３２３Ｍのロータが回転していないことがロータ回転ＳＷ５３３により検出された場合にも、エラー検出部７１０は、払出ユニットエラーが発生していると検出しても良い。
【０２７４】
エラーコードＥＣ２９のエラーは、排出球エラーである。大入賞口１１１の内部領域に遊技球が停留したときなどにおいて、排出球エラーの発生が検出される。
大入賞口１１１における遊技球の排出過剰又は排出不足について説明する。大入賞口１１１に入賞した遊技球は、大入賞口１１１の内部領域に設けられた構造部品上を転がりながら移動した後、排出口から排出される。大入賞口ＳＷ５１３は、大入賞口１１１の内部領

域に入球した遊技球を検出する入球スイッチと、大入賞口１１１の排出口から排出される遊技球を検出する排出スイッチとを含んでいて良い。そして、大入賞口１１１に入球した遊技球が大入賞口１１１内で玉詰まりを起こしたときは、入球スイッチにより検出した大入賞口１１１への遊技球の入球数よりも、排出スイッチにより検出した大入賞口１１１からの遊技球の排出球数の方が少なくなる排出不足エラーが生じ、一方、大入賞口１１１内の玉詰まりが解消したときは、入球スイッチにより検出した大入賞口１１１への入球数よりも、排出スイッチにより検出した大入賞口１１１からの排出球数の方が多くなる排出過剰エラーが生じる。エラー検出部７１０は、排出不足エラー又は排出過剰エラーが生じたとき、排出球エラーが発生したと判断及び検出する。エラー検出部７１０は、排出不足エラーと排出過剰エラーを区別して検出しても良い。

【０２７５】

エラーコードＥＣ３０のエラーは、確変ＳＷ異常通過エラーである。上述の想定による遊技機１００では確変ＳＷ異常通過エラーという概念は存在しないが、遊技機１００を以下のように変形してＶループ機として構成すれば、確変ＳＷ異常通過エラーが発生し得る。これについて説明する。

【０２７６】

Ｖループ機として遊技機１００を構成する場合、大入賞口１１１の内部に、確率変動作動領域（ここではＶ領域と称する）及び羽根部材を設けておくことができる。この羽根部材は、大入賞口１１１に入球した遊技球のＶ領域への入球を許容するＶ入賞許容状態と、大入賞口１１１に入球した遊技球のＶ領域への入球を阻害するＶ入賞阻害状態の何れかをとる。当該羽根部材がＶ入賞許容状態にあるとき、大入賞口１１１に入球した遊技球は殆ど又は全てＶ領域に入球する一方、当該羽根部材がＶ入賞阻害状態にあるとき、大入賞口１１１に入球した遊技球がＶ領域に入球することは実質的に無い。

そして、Ｖ領域への遊技球の入球を検出するＶ領域検出ＳＷ（不図示）を主制御基板３０１に接続しておき、大当たり遊技中に、遊技球のＶ領域への入球がＶ領域検出ＳＷにて検出された場合においてのみ、主制御部４０１は、大当たり遊技後の遊技状態を高確率電サポ遊技状態とし、大当たり遊技中に、遊技球のＶ領域への入球がＶ領域検出ＳＷにて検出されなかった場合には、大当たり遊技後の遊技状態を低確率電サポ遊技状態とする。

【０２７７】

確変大当たりによる大当たり遊技は、通常大当たりによる大当たり遊技よりも、Ｖ領域への遊技球の入球が容易な大当たり遊技とされている。

即ち、Ｖループ機として遊技機１００を構成する場合、主制御部４０１は、原則として羽根部材をＶ入賞阻害状態に維持し、確変大当たりによる大当たり遊技の特定のラウンド遊技（例えば第２番目のラウンド遊技）においてのみ、羽根部材を所定のロング許容時間（例えば２０秒）分、Ｖ入賞許容状態とする。これにより、確変大当たりによる大当たり遊技中の特定のラウンド遊技において、遊技球のＶ領域への入球が容易に発生する。

これに対し、主制御部４０１は、通常大当たりによる大当たり遊技の特定のラウンド遊技（例えば第２番目のラウンド遊技）においても、羽根部材をＶ入賞許容状態とするが、Ｖ入賞許容状態とする時間は上記ロング許容時間よりも短いショート許容時間（例えば０．１秒）とされ、且つ、通常大当たりによる大当たり遊技の特定のラウンド遊技にて、仮に大入賞口１１１に遊技球が入球しても、実質的に当該遊技球がＶ領域に入球することが無いように、大入賞口１１１の内部構造が設計されている。このため、通常大当たりによる大当たり遊技中の特定のラウンド遊技において遊技球をＶ領域に入球させることは、不正が無い限り、実質的に不可能である。

【０２７８】

このようなＶループ機において、通常大当たりによる大当たり遊技中に遊技球のＶ領域への入球がＶ領域検出ＳＷにて検出されたとき、又は、確変大当たりによる大当たり遊技中であっても上記特定のラウンド遊技以外のラウンド遊技中に遊技球のＶ領域への入球がＶ領域検出ＳＷにて検出されたとき、エラー検出部７１０は、確変ＳＷ異常通過エラーが発生したと判断及び検出する。羽根部材のＶ入賞阻害状態からＶ入賞許容状態への変化タイ

ミングを始期とし、羽根部材のＶ入賞許容状態からＶ入賞阻害状態への変化タイミングより所定時間（例えば１秒）だけ遅いタイミングを終期とする期間を、Ｖ領域有効期間とし、Ｖ領域有効期間外に遊技球のＶ領域への入球がＶ領域検出ＳＷにて検出されたとき、エラー検出部７１０は、確変ＳＷ異常通過エラーが発生したと判断及び検出しても良い。

【０２７９】

エラーコードＥＣ３１、ＥＣ３２、ＥＣ３３のエラーは、夫々、第１電源エラー、第２電源エラー、第３電源エラーである。遊技者の遊技に供されるべく遊技機１００に電源が供給されている状態が通常の状態（換言すれば正常な状態）であるとの視点にたった場合、遊技機１００の電源オフ状態から電源オン状態に切り換わりは、一種の異常であるとも言える。この観点から電源投入に関連して、以下のように第１、第２又は第３電源エラーを定義する（図１８参照）。

【０２８０】

不測の電断等からの復旧により設定変更モード起動操作及びＲＡＭクリア操作を伴うことなく遊技機１００が電源オフ状態から電源オン状態に切り換わったとき（遊技条件設定値の概念が無く低確率遊技状態及び高確率遊技状態での大当たりの当選確率が変更不可の遊技機１００を構成する場合にあっては、ＲＡＭクリア操作を伴うことなく遊技機１００が電源オフ状態から電源オン状態に切り換わったとき）、エラー検出部７１０は、第１電源エラーが発生したと判断及び検出する。第１電源エラーが発生したとの判断及び検出は、例えば、図１８のステップＳ１７４又はＳ１７５において、或いは、ステップＳ１７４及びＳ１７５を経由したステップＳ１７６において、行われる。

【０２８１】

設定変更モード起動操作を伴わずに且つＲＡＭクリア操作を伴いながら遊技機１００が電源オフ状態から電源オン状態に切り換わったとき（遊技条件設定値の概念が無く低確率遊技状態及び高確率遊技状態での大当たりの当選確率が変更不可の遊技機１００を構成する場合にあっては、ＲＡＭクリア操作を伴いながら遊技機１００が電源オフ状態から電源オン状態に切り換わったとき）、エラー検出部７１０は、第２電源エラーが発生したと判断及び検出する。第２電源エラーが発生したとの判断及び検出は、例えば、図１８のステップＳ１７２又はＳ１７３において、或いは、ステップＳ１７２及びＳ１７３を経由したステップＳ１７６において、行われる。

【０２８２】

設定変更モード起動操作を伴いながら遊技機１００が電源オフ状態から電源オン状態に切り換わったとき、エラー検出部７１０は、第３電源エラーが発生したと判断及び検出する。第３電源エラーが発生したとの判断及び検出は、例えば、図１８のステップＳ１５２～Ｓ１６７の内の任意の何れかのステップにおいて、行われる。

【０２８３】

＜＜外端エラーと非外端エラー＞＞

エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３に対応付けられた計３３種のエラーを含む、遊技機１００で発生し得る複数のエラーの夫々は、外端エラーと非外端エラーの何れかに属する。エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーを含む上記複数のエラーの夫々を、外端エラー及び非外端エラーの何れに属するものとするのかは任意である。

【０２８４】

或るエラーが検出されたときにおいて、所定のエラー検出信号が外部出力信号（当該エラーに関わる外部出力信号）として外部端子基板３０５から出力されるならば、当該エラーは外端エラーに属する。逆に、或るエラーが検出されたときにおいて、所定のエラー検出信号が外部出力信号として外部端子基板３０５から出力されないならば、当該エラーは非外端エラーに属する。

エラー検出信号をエラー検出情報（エラーに関わる外部出力情報）と読み替えても良い。或るエラーに関し、エラー検出信号、エラー検出情報は、当該エラーが検出されたこと又は当該エラーが発生していること又は当該エラーが発生したことを示す信号、情報である。以下の記載では、エラー検出信号、エラー検出情報が何れから出力されるのかが省略さ

れることがあるが、エラー検出信号、エラー検出情報は、外部端子基板３０５から外部装置６１０に向けて出力される信号、情報である。

【０２８５】

つまり、外端エラーは、当該エラーが検出された際に外部端子基板３０５から当該エラー（外端エラー）の検出に基づく所定のエラー検出信号（エラー検出情報）が出力されるエラーであり、非外端エラーは、当該エラーが検出された際に外部端子基板３０５から当該エラー（非外端エラー）の検出に基づく所定のエラー検出信号（エラー検出情報）が出力されないエラーである、と言える。故に、外端エラーの検出は外部端子基板３０５から外部装置６１０に対する出力信号に影響を与えるが、非外端エラーの検出は外部端子基板３０５から外部装置６１０に対する出力（出力信号）に影響を与えない。即ち例えば、出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［ｍ］の全てがオフとなっているときにおいて、何らかの外端エラーが検出されると、出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［ｍ］の内、外端エラーの情報出力に対応付けられた出力端子部ＴＭ［ｉ］はオフからオンに切り替わるが、非外端エラーが検出されても出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［ｍ］は全てオフに維持されたままとなる。

【０２８６】

図３４を参照し、遊技機１００にはエラー検出部７１０及びエラー報知部７２０が設けられる。

【０２８７】

エラー検出部７１０は、例えば、主制御部４０１、払出制御部４０２及び演出制御部４０３の内の、任意の１つの制御部、任意の２つの制御部の組み合わせ、又は、それら３つの制御部の組み合わせにより構成される。或いは例えば、エラー検出部７１０は、主制御部４０１、払出制御部４０２及び演出制御部４０３とは別に遊技機１００に設けられていると考えても構わない。

例えば、エラー検出部７１０が主制御部４０１、払出制御部４０２及び演出制御部４０３の組み合わせにより実現される場合、エラー検出部７１０は、主制御部４０１に含まれる主制御系エラー検出部（換言すれば、主制御基板３０１に実装された主制御系エラー検出部）、払出制御部４０２に含まれる払出制御系エラー検出部（換言すれば、払出制御基板３０２に実装された払出制御系エラー検出部）、及び、演出制御部４０３に含まれる演出制御系エラー検出部（換言すれば、演出制御基板３０３に実装された演出制御系エラー検出部）を含んで構成されると考えることができ、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３の計３３種のエラーについては、計３３種のエラーの内、一部のエラーは主制御系エラー検出部により検出され、残りの一部のエラーは払出制御系エラー検出部により検出され、それ以外のエラーは演出制御系エラー検出部により検出されることになる。

【０２８８】

エラー報知部７２０は、エラー検出部７１０により何らかのエラーが検出されたときに、当該エラーに関するエラー報知を行う。以下の記載において、任意のエラーに関し、“エラーに関するエラー報知”は“エラーのエラー報知”又は単に“エラー報知”と表現されることもある。エラー報知は、遊技者若しくは遊技機１００の管理者、又は、それらの両者に対する報知であり、外部端子基板３０５からのエラー検出信号（エラー検出情報）の出力はエラー報知に含まれない。エラー報知は、人間の五感に訴える任意の報知であって良いが、特に例えば、視覚的若しくは聴覚的又はそれらの双方による報知とされる。検出時にエラー報知が行われるエラーは、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３に対応付けられた計３３種のエラーを含む、遊技機１００で発生し得る複数のエラーの何れであっても良い。検出時にエラー報知が行われないエラーが存在していても良いが、特に記述無き限り、以下で述べる任意のエラーは、全て、検出時にエラー報知が行われるエラーであると解される。

【０２８９】

後述のエラーＥＲｘ、ＥＲｙ、Ｘ、Ｘａ、Ｘｂ、Ｙ及びＹａを含む任意のエラーに関するエラー報知は、基本的には、当該エラーが検出されたことを示す報知、当該エラーが発生したことを示す報知、当該エラーが発生していることを示す報知、及び、当該エラーに対応して行うべき行動を示す報知の内の一部又は全部を含むが、検出されたエラーが、発生

及び検出されうる複数のエラーの内の何れであるのかを全く又は容易には区別できないような態様の報知（例えば、意味のある言葉を形成しないサイレン音）も含み得る。
【０２９０】
エラー報知部７２０は、報知を行う報知部品（報知手段）そのものであると考えても良いし、報知部品にてエラー報知を行わせるべく報知部品を制御するエラー報知制御部を含んでいると考えても良いし、報知部品及びエラー報知制御部の双方を含むと考えても良い。報知部品（報知手段）には、画像表示によりエラー報知を実現する画像表示部１０４、発光によりエラー報知を実現する枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５、音の出力によりエラー報知を実現するスピーカ１１５の内、少なくとも１つが含まれ、それ以外の部品も含まれ得るが、詳細は後述される。
【０２９１】
エラー報知部７２０がエラー報知制御部を含むと考えた場合、エラー報知部７２０は、例えば、主制御部４０１、払出制御部４０２及び演出制御部４０３の内の、任意の１つの制御部、任意の２つの制御部の組み合わせ、又は、それら３つの制御部の組み合わせにより構成される。或いは例えば、エラー報知部７２０は、主制御部４０１、払出制御部４０２及び演出制御部４０３とは別に遊技機１００に設けられていると考えても構わない。
例えば、エラー報知制御部を含むエラー報知部７２０が主制御部４０１、払出制御部４０２及び演出制御部４０３の組み合わせにより実現される場合、エラー報知部７２０は、主制御部４０１に含まれる主制御系エラー報知部（換言すれば、主制御基板３０１に実装された主制御系エラー報知部）、払出制御部４０２に含まれる払出制御系エラー報知部（換言すれば、払出制御基板３０２に実装された払出制御系エラー報知部）、及び、演出制御部４０３に含まれる演出制御系エラー報知部（換言すれば、演出制御基板３０３に実装された演出制御系エラー報知部）を含んで構成されると考えることができ、この場合、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３の計３３種のエラーについては、計３３種のエラーの内、一部のエラーに関するエラー報知は主制御系エラー報知部により行われ、残りの一部のエラーに関するエラー報知は払出制御系エラー報知部により行われ、それ以外のエラーに関するエラー報知は演出制御系エラー報知部により行われることになる。
【０２９２】
＜＜エラー重複検出時の報知について＞＞
エラー検出部７１０において複数種類のエラーが重複して検出されることがある。重複して検出される２種類のエラーをエラーＥＲｘ及びＥＲｙと称して、エラーＥＲｘ及びＥＲｙが重複して検出された場合の取り扱いについて説明する。エラーＥＲｘ及びＥＲｙの夫々は、検出時にエラー報知が行われるエラーの一種である。エラーＥＲｘ及びＥＲｙは、互いに異なる２種類のエラーであって、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３に対応付けられた計３３種のエラーを含む、遊技機１００で発生し得る複数のエラーの内の、任意の２種類のエラーである。従って、エラーＥＲｘ及びＥＲｙについて説明された事項は、対応して実行されるエラー報知を含め、遊技機１００で発生し得る複数のエラーの内の、任意の２種類のエラーに対して当てはまると考えて良い。
【０２９３】
エラーＥＲｘ及びＥＲｙが重複して検出されるとは、エラーＥＲｘ及びＥＲｙが同時に検出されることを含み、エラーＥＲｘが検出されてからエラーＥＲｙが検出されること、及び、エラーＥＲｙが検出されてからエラーＥＲｘが検出されることも含む。尚、エラーの検出漏れが無いと仮定すれば、或るエラー（例えばＥＲｘ、ＥＲｙ）が発生したときに当該エラーが検出（検知）されるのであるから、当該エラーが発生することと当該エラーが検出（検知）されることは等価であると言え、同様に、エラーＥＲｘ及びＥＲｙが重複して発生したときにエラーＥＲｘ及びＥＲｙが重複して検出（検知）されるのであるから、エラーＥＲｘ及びＥＲｙが重複して発生することとエラーＥＲｘ及びＥＲｙが重複して検出（検知）されることは等価であると言える。
【０２９４】
エラー報知部７２０は、エラー検出部７１０においてエラーＥＲｘ及びＥＲｙが重複して

検出されたとき、何れか一方のエラーを他方のエラーよりも優先して報知することができる。遊技機１００では、発生し得る複数種類のエラーに対して優先順位（報知の優先順位）が予め設定されており、相対的に上位の優先順位が定められたエラーの方が、相対的に下位の優先順位が設定されたエラーよりも優先して報知される。ここでは、エラーＥＲｘの優先順位の方がエラーＥＲｙの優先順位も上位であるとする。そうすると、エラー検出部７１０においてエラーＥＲｘ及びＥＲｙが重複して検出されたとき、エラー報知部７２０は、エラーＥＲｘをエラーＥＲｙよりも優先して報知することができる。尚、優先順位の設定は、以下において優先順位の付与、割り当て、対応付けと表現されることもあるが、それらは互いに同じ意味を持つ。

【０２９５】

図３５（ａ）等を参照し、“エラーＥＲｘをエラーＥＲｙよりも優先して報知する”とは、“エラーＥＲｘに関するエラー報知をエラーＥＲｙに関するエラー報知よりも優先して実行する”ことを意味する。

説明の具体化のため、エラーＥＲｘのみが検出された場合に実行されるエラーＥＲｘに関するエラー報知を記号“Ｈｘ”にて参照し、エラーＥＲｙのみが検出された場合に実行されるエラーＥＲｙに関するエラー報知を記号“Ｈｙ”にて参照する。

そうすると例えば、エラーＥＲｘとエラーＥＲｙが重複して検出された場合に、

エラー報知Ｈｘの全部を実行する一方でエラー報知Ｈｙの全部を非実行とすること、及び、

エラー報知Ｈｘの全部を実行する一方でエラー報知Ｈｙの一部を非実行とし且つエラー報知Ｈｙの残部を実行することは、“エラーＥＲｘをエラーＥＲｙよりも優先して報知する”ことに属する。

【０２９６】

図３５（ｂ）及び（ｃ）を参照し、検出された或るエラーに関するエラー報知は、画像表示部１０４での所定のエラー報知画像の表示による表示報知と、スピーカ１１５からの音の出力による音響報知と、を含んでいる。検出された或るエラーに関するエラー報知において、表示報知及び音響報知は、夫々に、当該エラーが検出されたことを示す報知、当該エラーが発生したことを示す報知、当該エラーが発生していることを示す報知、及び、当該エラーに対応して行うべき行動を示す報知の内の一部又は全部を含み、これは、検出されたエラーがエラーＥＲｘ、ＥＲｙであっても、後述のエラーＸ、Ｘａ、Ｘｂ、Ｙ及びＹａを含む他のエラーであっても同様である。

故に、エラー報知Ｈｘは、画像表示部１０４での所定のエラー報知画像の表示による表示報知と、スピーカ１１５からの音の出力による音響報知とを含んでいて、エラー報知Ｈｘの表示報知及び音響報知は、夫々に、エラーＥＲｘが検出されたことを示す報知、エラーＥＲｘが発生したことを示す報知、エラーＥＲｘが発生していることを示す報知、及び、エラーＥＲｘに対応して行うべき行動を示す報知の内の一部又は全部を含む。

同様に、エラー報知Ｈｙは、画像表示部１０４での所定のエラー報知画像の表示による表示報知と、スピーカ１１５からの音の出力による音響報知と、を含んでいて、エラー報知Ｈｙの表示報知及び音響報知は、夫々に、エラーＥＲｙが検出されたことを示す報知、エラーＥＲｙが発生したことを示す報知、エラーＥＲｙが発生していることを示す報知、及び、エラーＥＲｙに対応して行うべき行動を示す報知の内の一部又は全部を含む。

【０２９７】

そうすると、エラーＥＲｘとエラーＥＲｙが重複して検出された場合に“エラーＥＲｘをエラーＥＲｙよりも優先して報知する”態様には、以下の第１～第３優先報知態様がある。

第１優先報知態様は、図３５（ｄ）に示す如く、エラー報知Ｈｘにおける表示報知及び音響報知を実行し且つエラー報知Ｈｙにおける表示報知及び音響報知を非実行とする態様である。

第２優先報知態様は、図３５（ｅ）に示す如く、エラー報知Ｈｘにおける表示報知及び音響報知並びにエラー報知Ｈｙにおける表示報知は実行するがエラー報知Ｈｙにおける音響報知は非実行とするとする態様である。この際、エラー報知Ｈｘ及びＨｙにおける表示報知は同時に行われても良いし、時分割で交互に行われても良い。

第３優先報知態様は、図３５（ｆ）に示す如く、エラー報知Ｈｘにおける表示報知及び音響報知並びにエラー報知Ｈｙにおける音響報知は実行するがエラー報知Ｈｙにおける表示報知は非実行とする態様である。この際、エラー報知Ｈｘ及びＨｙにおける音響報知は同時に行われても良いし、時分割で交互に行われても良い（但し、同時に行うと、それらの音響報知による音声が混合して各音響報知の音声内容が聞き取り難くなるため、交互に行う方が望ましい）。
表示報知及び音響報知に注目して第１～第３優先報知態様を説明したが、枠ランプ１１６又は盤ランプ１３５を発光させることによるランプ報知がエラー報知に含まれる場合も同様である。即ち例えば、エラーＥＲｘのみが検出された場合に実行されるエラー報知Ｈｘ及びエラーＥＲｙのみが検出された場合に実行されるエラー報知Ｈｙが、夫々に、表示報知、音響報知及びランプ報知を含んでいる場合にあっては、図３５－１に示す如く、
第１優先報知態様は、エラー報知Ｈｘにおける表示報知、音響報知及びランプ報知を実行し且つエラー報知Ｈｙにおける表示報知、音響報知及びランプ報知を非実行とする態様であり、
第２又は第３優先報知態様は、エラー報知Ｈｘにおける表示報知、音響報知及びランプ報知を実行し、且つ、エラー報知Ｈｙにおける表示報知、音響報知及びランプ報知の内の任意の１つ又は２つのみを実行しつつ残りを非実行とする態様である。この場合において、
第２又は第３優先報知態様は、エラー報知Ｈｙを形成する表示報知、音響報知及びランプ報知の内、表示報知を実行して音響報知及びランプ報知を非実行とする優先報知態様ＹＨＴ２３Ａと、音響報知を実行して表示報知及びランプ報知を非実行とする優先報知態様ＹＨＴ２３Ｂと、ランプ報知を実行して表示報知及び音響報知を非実行とする優先報知態様ＹＨＴ２３Ｃと、表示報知及び音響報知を実行してランプ報知を非実行とする優先報知態様ＹＨＴ２３Ｄと、音響報知及びランプ報知を実行して表示報知を非実行とする優先報知態様ＹＨＴ２３Ｅと、表示報知及びランプ報知を実行して音響報知を非実行とする優先報知態様ＹＨＴ２３Ｆと、を含む。
エラー報知が４以上の報知から成る場合も同様である。図３５－１に示された第４優先報知態様については後述される。

【０２９８】

図３６（ａ）～（ｃ）を参照し、エラーＥＲｘ及びＥＲｙの検出タイミングとの関係において優先報知の態様を説明する。図３６（ａ）～（ｃ）では、エラーとしてエラーＥＲｘ及びＥＲｙのみが注目されている（他のエラーは考慮しないものとする）。

【０２９９】

図３６（ａ）に示すケースでは、タイミング１８１１まではエラーＥＲｘ及びＥＲｙが検出されておらず、タイミング１８１１においてエラーＥＲｘ及びＥＲｙが同時に検出されている。このケースでは、タイミング１８１１まではエラー報知Ｈｘ及びエラー報知Ｈｙが実行されておらず、タイミング１８１１から第１優先報知態様にてエラー報知Ｈｘのみが実行される、或いは、タイミング１８１１から第２又は第３優先報知態様にてエラー報知Ｈｘを実行しつつエラー報知Ｈｙの一部のみが実行される。

【０３００】

図３６（ｂ）に示すケースでは、タイミング１８２１まではエラーＥＲｘ及びＥＲｙが検出されておらず、タイミング１８２１においてエラーＥＲｘが検出された後にタイミング１８２２においてエラーＥＲｙが検出される（エラー報知Ｈｘの実行時間は十分に長いと仮定）。このケースでは、タイミング１８２１まではエラー報知Ｈｘ及びエラー報知Ｈｙが実行されておらず、タイミング１８２１からエラー報知Ｈｘが実行され、タイミング１８２２からは第１優先報知態様にてエラー報知Ｈｘのみが実行される、或いは、タイミング１８２２からは第２又は第３優先報知態様にてエラー報知Ｈｘを実行しつつエラー報知Ｈｙの一部のみが実行される。

【０３０１】

図３６（ｃ）に示すケースでは、タイミング１８３１まではエラーＥＲｘ及びＥＲｙが検出されておらず、タイミング１８３１においてエラーＥＲｙが検出された後にタイミング

１８３２においてエラーＥＲｘが検出される。このケースでは、タイミング１８３１まではエラー報知Ｈｘ及びエラー報知Ｈｙが実行されておらず、タイミング１８３１からエラー報知Ｈｙが実行され、タイミング１８３２からは第１優先報知態様にてエラー報知Ｈｘのみが実行される、或いは、タイミング１８３２からは第２又は第３優先報知態様にてエラー報知Ｈｘを実行しつつエラー報知Ｈｙの一部のみが実行される。尚、ここでは、エラーＥＲｘが検出されなかったならば、タイミング１８３２以降もエラー報知Ｈｙが継続実行されると仮定している。

【０３０２】

また、以下のような優先報知の態様もある。

即ち例えば、エラーＥＲｘのみが検出された場合に実行されるエラー報知Ｈｘが第１～第３報知部品を用いた報知から成ると共に、エラーＥＲｙのみが検出された場合に実行されるエラー報知Ｈｙが第１～第３報知部品を用いた報知から成る場合において、エラーＥＲｘ及びＥＲｙが重複して検出されたとき、第１～第３報知部品の内、第１及び第２報知部品のみを用いて“エラーＥＲｘが検出されたこと”、“エラーＥＲｘが発生したこと”、“エラーＥＲｘが発生していること”及び“エラーＥＲｘに対応して行うべき行動”の一部又は全部を報知する一方で、第３報知部品のみを用いて“エラーＥＲｙが検出されたこと”、“エラーＥＲｙが発生したこと”、“エラーＥＲｙが発生していること”及び“エラーＥＲｙに対応して行うべき行動”の一部又は全部を報知する態様（以下、第４優先報知態様と称する）も、“エラーＥＲｘをエラーＥＲｙよりも優先して報知する”態様に属すると解して良い。

ここで、第１及び第２報知部品は例えば、画像表示部１０４及びスピーカ１１５であって、第３報知部品は例えば枠ランプ１１６又は盤ランプ１３５であり、この場合、第１～第３報知部品を用いた報知とは、画像表示部１０４による表示報知、スピーカ１１５による音響報知、及び、枠ランプ１１６又は盤ランプ１３５を発光させることによるランプ報知を意味する。

表示報知、音響報知及びランプ報知に注目した場合、第４優先報知態様は、図３５－１に示す如く、エラー報知Ｈｘを形成する表示報知及び音響報知並びにエラー報知Ｈｙを形成するランプ報知を実行する一方でエラー報知Ｈｘを形成するランプ報知並びにエラー報知Ｈｙを形成する表示報知及び音響報知を非実行とする優先報知態様ＹＨＴ４Ａと、エラー報知Ｈｘを形成する表示報知及びランプ報知並びにエラー報知Ｈｙを形成する音響報知を実行する一方でエラー報知Ｈｘを形成する音響報知並びにエラー報知Ｈｙを形成する表示報知及びランプ報知を非実行とする優先報知態様ＹＨＴ４Ｂと、エラー報知Ｈｘを形成する音響報知及びランプ報知並びにエラー報知Ｈｙを形成する表示報知を実行する一方でエラー報知Ｈｘを形成する表示報知並びにエラー報知Ｈｙを形成する音響報知及びランプ報知を非実行とする優先報知態様ＹＨＴ４Ｃと、を含む。

第４優先報知態様は、エラーＥＲｘ及びＥＲｙが重複して検出されたとき、エラーＥＲｘについては２つの報知部品にて報知を行う一方で、エラーＥＲｙについては、エラーＥＲｘよりも少ない１つの報知部品にて報知を行う点で、エラーＥＲｘがエラーＥＲｙよりも優先して報知されていると言える。拡張して考えると、第４優先報知態様は、エラーＥＲｘ及びＥＲｙが重複して検出されたとき、k_A個の報知部品を用いて“エラーＥＲｘが検出されたこと”、“エラーＥＲｘが発生したこと”、“エラーＥＲｘが発生していること”及び“エラーＥＲｘに対応して行うべき行動”の一部又は全部を報知する一方で、k_A個よりも少ないk_B個の報知部品を用いて“エラーＥＲｙが検出されたこと”、“エラーＥＲｙが発生したこと”、“エラーＥＲｙが発生していること”及び“エラーＥＲｙに対応して行うべき行動”の一部又は全部を報知する態様であると言え、“エラーＥＲｘをエラーＥＲｙよりも優先して報知する”態様に属すると解して良い。

【０３０３】

また、エラーＥＲｘ及びＥＲｙを含む任意のエラーが検出された際、エラー報知部７２０は、現在の遊技状態が何れの遊技状態であっても（即ち例えば、低確率非電サポ遊技状態、低確率電サポ遊技状態、高確率非電サポ遊技状態及び高確率電サポ遊技状態の何れであっても）、検出されたエラーに関するエラー報知を行うことができて良い。

【０３０４】
また、エラーＥＲｘ及びＥＲｙを含む任意のエラーが検出された際、エラー報知部７２０は、現在が特別図柄及び装飾図柄の変動表示中であっても、特別図柄及び装飾図柄の停止表示中（当然ながら客待ち表示が行われているときを含む）であっても、検出されたエラーに関するエラー報知を行うことができて良い。
【０３０５】
第１実施形態は、以下の実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿１０を含む。第１実施形態における上述した事項を、便宜上、基本実施例と称する。基本実施例にて述べた事項は、特に記述無き限り且つ矛盾無き限り、以下の実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿１０に適用され、各実施例において、基本実施例で述べた事項と矛盾する事項については各実施例での記載が優先される。また矛盾無き限り、実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿１０の内、任意の実施例に記載した事項を、他の任意の実施例に適用することもできる（即ち複数の実施例の内の任意の２以上の実施例を組み合わせることも可能である）。
【０３０６】
―――実施例ＥＸ１＿１―――
実施例ＥＸ１＿１を説明する。外端エラーの１つである外端エラーＸ（以下エラーＸと略記することがある）と、非外端エラーの１つである非外端エラーＹ（以下エラーＹと略記することがある）に注目する。図３３に示したエラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーの内、エラーＸは外端エラーに属する任意の１つのエラーであって良く、エラーＹは非外端エラーに属するに任意の１つであって良い。
【０３０７】
図３７（ａ）を参照し、外端エラーに属する全エラーの内、一部のエラーのみが外端エラーＸに該当しうる（但し、外端エラーに属する全エラーが外端エラーＸに該当しうると考えても良い）。例えば、図３３に示したエラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーの内、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ２０のエラーを外端エラーとすることができ、この場合、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ２０のエラーの内、任意の一部を外端エラーＸに該当させ、残りを外端エラーＸに該当させない、とったことが可能である（但し、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ２０のエラーが全て外端エラーＸに該当しうると考えるようにしても良い）。
【０３０８】
図３７（ｂ）を参照し、非外端エラーに属する全エラーの内、一部のエラーのみが非外端エラーＹに該当しうる（但し、非外端エラーに属する全エラーが非外端エラーＹに該当すると考えても良い）。例えば、図３３に示したエラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーの内、エラーコードＥＣ２１～ＥＣ３３のエラーを非外端エラーとすることができ、この場合、エラーコードＥＣ２１～ＥＣ３３のエラーの内、任意の一部を非外端エラーＹに該当させ、残りを非外端エラーＹに該当させない、とったことが可能である（但し、エラーコードＥＣ２１～ＥＣ３３のエラーが全て非外端エラーＹに該当しうると考えるようにしても良い）。
【０３０９】
図３３及び図３４等を参照しつつ上述したように、外端エラーＸが検出された際には外部端子基板３０５から所定のエラー検出信号（エラー検出情報）が出力される一方で、非外端エラーＹの検出は外部端子基板３０５から外部装置６１０に対する出力（出力信号）に影響を与えない。即ち、外端エラーＸは、外部端子基板３０５によってエラー検出信号（エラー検出情報）が出力されるエラーであって、非外端エラーＹは、外部端子基板３０５によってエラー検出信号（エラー検出情報）が出力されないエラーである。
【０３１０】
一方で、エラーＸ及びＹの夫々は、検出時にエラー報知が行われるエラーの一種であるので、エラー報知部７２０は、エラーＸが検出されたときにはエラーＸに関するエラー報知を行い、エラーＹが検出されたときにはエラーＹに関するエラー報知を行う。
【０３１１】
エラーＸに関するエラー報知は、エラーＸが検出されたことを示す報知、エラーＸが発生

したことを示す報知、エラーＸが発生していることを示す報知、及び、エラーＸに対応して行うべき行動を示す報知の内の一部又は全部を含むが、検出されたエラーが、発生及び検出されうる複数のエラーの内の何れであるのかを全く又は容易には区別できないような態様の報知（例えば、意味のある言葉を形成しないサイレン音）も含み得る。同様に、エラーＹに関するエラー報知は、エラーＹが検出されたことを示す報知、エラーＹが発生したことを示す報知、エラーＹが発生していることを示す報知、及び、エラーＹに対応して行うべき行動を示す報知の内の一部又は全部を含むが、検出されたエラーが、発生及び検出されうる複数のエラーの内の何れであるのかを全く又は容易には区別できないような態様の報知（例えば、意味のある言葉を形成しないサイレン音）も含み得る。

【０３１２】

外部装置６１０に対してエラー検出情報が出力されるべき外端エラーＸは、そうでない非外端エラーＹよりも、対応の必要性が高いエラーであると言え、より優先して報知された方が好ましい。

【０３１３】

故に、エラー検出部７１０において外端エラーＸ及び非外端エラーＹが重複して検出されたとき、エラー報知部７２０は、外端エラーＸを非外端エラーＹよりも優先して報知する。

【０３１４】

優先報知の意義は基本実施例で述べた通りである（図３５（ａ）～（ｅ）等参照）。即ち、実施例ＥＸ１＿１では、上述のエラーＥＲｘ、ＥＲｙが、夫々、外端エラーＸ、非外端エラーＹであると考えれば良く、故に、上述のエラー報知Ｈｘ、エラー報知Ｈｙが、夫々、外端エラーＸに関するエラー報知、非外端エラーＹに関するエラー報知であると考えれば良い。

【０３１５】

このため例えば、図３６（ｃ）を参照し、非外端エラーＹが検出されたことに伴って非外端エラーＹに関するエラー報知（エラー報知Ｈｙに相当）を行っているときに、外端エラーＸが検出された場合には外端エラーＸに関するエラー報知（エラー報知Ｈｘに相当）を行うことが可能である一方で、図３６（ｂ）を参照し、外端エラーＸが検出されたことに伴って外端エラーＸに関するエラー報知（エラー報知Ｈｘに相当）を行っているときに非外端エラーＹが検出された場合には非外端エラーＹに関するエラー報知（エラー報知Ｈｙに相当）の一部又は全部を非実行とすると良い。外端エラーＸの発生を優先して知らしめるためである。

【０３１６】

図３８（ａ）及び（ｂ）を参照し、外端エラーＸに関するエラー報知の報知態様と非外端エラーＹに関するエラー報知の報知態様は互いに異なる。但し、これは、前者の報知態様と後者の報知態様があらゆる面で互いに相違していることを意味するだけでなく、前者の報知態様と後者の報知態様とが部分的に相違していることをも含む概念である。

【０３１７】

例えば、エラーＸのエラー報知における表示報知では、画像表示部１０４の第１表示領域に、大サイズにて文字「エラーＸを検出しました」を表示する一方で、エラーＹのエラー報知における表示報知では、第１表示領域と異なる、画像表示部１０４の第２表示領域に、大サイズより小さな小サイズにて文字「エラーＹを検出しました」を表示する。この場合、エラーＸのエラー報知とエラーＹのエラー報知とで、表示報知における表示態様（表示位置、表示サイズ）が異なる。尚、第１表示領域は第２表示領域よりも画像表示部１０４の全表示領域の中心に近い。

【０３１８】

また例えば、エラーＸのエラー報知における音響報知では、音声「エラーＸを検出しました」と所定のサイレン音（例えば“ファンファン”と聞こえるような音）とが交互に繰り返しスピーカ１１５から出力される一方、エラーＹのエラー報知における音響報知では、音声「エラーＹを検出しました」という音声だけが間隔を空けつつ繰り返しスピーカ１１５から出力される。この場合、エラーＸのエラー報知とエラーＹのエラー報知とで、音響報

知の態様が異なる。尚、エラーＸのエラー報知中の音響報知におけるスピーカ１１５の音量と、エラーＹのエラー報知中の音響報知におけるスピーカ１１５の音量は互いに異なっていても良い（例えば前者の方が大きくても良いし、後者の方が大きくても良い）。

【０３１９】

表示報知及び音響報知以外の報知についても同様である。即ち例えば、エラーＸ及びＹのエラー報知が、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５によるランプ報知を含んでいる場合あっては、ランプ報知の態様に関しても、エラーＸ及びＹ間で互いに異なっていても良い。

【０３２０】

また、エラー報知部７２０は、現在の遊技状態が何れの遊技状態であっても（即ち例えば、低確率非電サポ遊技状態、低確率電サポ遊技状態、高確率非電サポ遊技状態及び高確率電サポ遊技状態の何れであっても）、外端エラーＸが検出されたならば外端エラーＸに関するエラー報知を実行可能であり、非外端エラーＹが検出されたならば非外端エラーＹに関するエラー報知を実行可能であって良い。この場合においても、エラーＸ及びＹが重複して検出されたならば、エラーＸがエラーＹよりも優先して報知されることに変わりは無い。

【０３２１】

また、エラー報知部７２０は、現在が特別図柄及び装飾図柄の変動表示中であっても、特別図柄及び装飾図柄の停止表示中（当然ながら客待ち表示が行われているときを含む）であっても、外端エラーＸが検出されたならば外端エラーＸに関するエラー報知を実行可能であり、非外端エラーＹが検出されたならば非外端エラーＹに関するエラー報知を実行可能であって良い。この場合においても、エラーＸ及びＹが重複して検出されたならば、エラーＸがエラーＹよりも優先して報知されることに変わりは無い。

【０３２２】

また、外端エラーＸ及び非外端エラーＹの内、外端エラーＸに関するエラー報知が行われているときのみ、特定の演出の実行が制限される（即ち特定の演出が非実行とされる）ようにしても良い（この場合、外端エラーＸは、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーの内、エラーコードＥＣ１８～ＥＣ２１のエラー以外の任意の何れかのエラーであって、特定の演出を実現する演出部品の動作不良を要因とするエラーではないものとする）。これにより、外部装置６１０に対してエラー検出情報が出力されるような、対応の必要度の高い外端エラーＸの報知が、遊技機１００の管理者等に気づかれ易くなる。

【０３２３】

図３９（ａ）～（ｃ）を参照し、これを具体的に説明する。今、図３９（ａ）に示す如く、エラーＸに関するエラー報知及びエラーＹに関するエラー報知が行われていない状態で、タイミング２１４１からタイミング２１４４まで演出２１５２が行われ、タイミング２１４２からタイミング２１４３まで演出２１５１が行われるケースを想定する。尚、ここでは、時間の経過に伴って、タイミング２１４１、２１４２、２１４３、２１４４がこの順番で訪れるものとする。従って、演出２１５１の実行期間の全体が演出２１５２の実行期間中に収まっている。但し、演出２１５１の実行期間と演出２１５２の実行期間は完全に一致していても良いし、部分的に重複していても良いし、完全に分離していても良い。演出２１５１及び２１５２は演出制御部４０３により実行制御される演出であり、演出２１５１及び２１５２の夫々は、特図判定又は事前判定の結果に基づく演出であって良い。

【０３２４】

上記ケースにおいて、図３９（ｂ）に示す如く、タイミング２１４１より前のタイミング２１４０からタイミング２１４４より後のタイミング２１４５まで外端エラーＸに関するエラー報知が実行されるとしたならば、演出制御部４０３は、タイミング２１４２及び２１４３間における演出２１５１の実行を制限する（即ち演出２１５１を非実行とする）。但し、タイミング２１４１及び２１４４間における演出２１５２の実行は制限されない（即ち演出２１５２は実行される）。仮に、タイミング２１４２及び２１４３間の中間タイミングから外端エラーＸのエラー報知が実行開始されるとしたならば、当該中間タイミングまでは演出２１５１を実行し、当該中間タイミングから演出２１５１を非実行とするこ

とができる。
【０３２５】
一方、上記ケースにおいて、図３９（ｃ）に示す如く、タイミング２１４０及びタイミング２１４５間で非外端エラーＹに関するエラー報知が実行される場合（但し、外端エラーＸに関するエラー報知が一切行われないと仮定）、演出制御部４０３は、上記のような制限を行わず、タイミング２１４１及び２１４４間において演出２１５２を実行し、タイミング２１４２及びタイミング２１４３において演出２１５１を実行する。
【０３２６】
図３９（ａ）～（ｃ）の例では、外端エラーＸ及び非外端エラーＹの内、外端エラーＸに関するエラー報知が行われているときのみ、特定の演出としての演出２１５１の実行が制限されている（即ち演出２１５１が非実行とされている）。
ここで、特定の演出としての演出２１５１の非実行とは、遊技者が視認可能な態様で演出２１５１が実行されないという意味をも含む。演出２１５１が実際には実行されていても演出２１５１が遊技者から視認不能であるとき、遊技者が視認可能な態様で演出２１５１が実行されていないと言える。また、演出２１５１が実際に行われていない場合にも、当然に、遊技者が視認可能な態様で演出２１５１が実行されていないと言える。このように考えた場合、演出２１５１の実行とは、遊技者が視認可能な態様で演出２１５１が実行されることを指し、演出２１５２の実行とは、遊技者が視認可能な態様で演出２１５２が実行されることを指すと解して良く、更に、演出２１５２の非実行とは、遊技者が視認可能な態様で演出２１５２が実行されないことを指すと解して良い。
また、画像２１５１は画像表示部１０４を用いた表示による演出でも良く、この場合、画像２１５１の実行とは、画像２１５１を形成する画像を表示することを指し、画像２１５１の非実行とは、当該画像を非表示することを指す。同様に、画像２１５２は画像表示部１０４を用いた表示による演出でも良く、この場合、画像２１５２の実行とは、画像２１５２を形成する画像を表示することを指し、画像２１５２の非実行とは、当該画像を非表示することを指す。
【０３２７】
例えば、演出２１５１及び２１５２は、リーチ演出、ボタン演出、操作対応演出、枠ギミック演出、盤ギミック演出、保留画像を表示する演出、保留画像の表示態様を変化させる演出などを含む、特図判定又は事前判定に基づき演出制御部４０３が実行しうる複数の演出の内の任意の２つの演出であって良い。特に例えば、演出２１５１は、可動部材（盤ギミック１３０、枠ギミック１３１）を駆動させる可動演出である、盤ギミック演出又は枠ギミック演出であって良い（この場合、外端エラーＸは、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーの内、エラーコードＥＣ１８及びＥＣ１９のエラー以外の任意の何れかのエラーであるものとする）。これにより、外部装置６１０に対してエラー検出情報が出力されるような、対応の必要度の高い外端エラーＸの報知が、特に派手なギミック演出に埋もれて気づかれにくくなることを抑制できる。
【０３２８】
尚、タイミング２１４０及び２１４５間において外端エラーＸに関するエラー報知が実行される場合、演出２１５１及び２１５２の内、演出２１５２は実行されると述べたが、演出２１５１に加えて演出２１５２も非実行とするようにしても良い。この場合、演出２１５１及び２１５２の双方が上記特定の演出として機能することになる。この場合において例えば、演出２１５１は盤ギミック演出又は枠ギミック演出であって良く、演出２１５２は特図判定又は事前判定の結果に基づく画像（リーチ演出を構成する画像等）を画像表示部１０４に表示する演出であって良い。
【０３２９】
－－－実施例ＥＸ１＿２－－－
実施例ＥＸ１＿２を説明する。実施例ＥＸ１＿２は実施例ＥＸ１＿１を基礎とする実施例であり、実施例ＥＸ１＿１の記載事項は、特に記述無き限り且つ矛盾無き限り、実施例ＥＸ１＿２にも適用される。

【０３３０】
実施例ＥＸ１＿２では、外端エラーＸ及び非外端エラーＹに加えて、外端エラーＸａ（以下エラーＸａと略記することがある）にも注目する。図３３に示したエラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーの内、エラーＸａは外端エラーに属する任意の１つのエラーであって良い。外端エラーに属する全エラーの内、任意のエラーが外端エラーＸａに該当しうる。但し、エラーＸａはエラーＸと異なる種類の外端エラーであるとする。
【０３３１】
外端エラーＸと同様、外端エラーＸａが検出された際には外部端子基板３０５から所定のエラー検出信号（エラー検出情報）が出力される。即ち、外端エラーＸａは、外部端子基板３０５によってエラー検出信号（エラー検出情報）が出力されるエラーである。
【０３３２】
但し、外端エラーＸが検出された際に外部端子基板３０５から出力されるエラー検出信号（エラー検出情報）と、外端エラーＸａが検出された際に外部端子基板３０５から出力されるエラー検出信号（エラー検出情報）は、外部端子基板３０５における共通の出力端子部から出力される。即ち、この共通の出力端子部が出力端子部ＴＭ［１］であるとすると、外端エラーＸが検出された時には外端エラーＸについてのエラー検出信号が出力端子部ＴＭ［１］から出力され、外端エラーＸａが検出された時には外端エラーＸａについてのエラー検出信号が出力端子部ＴＭ［１］から出力される。
【０３３３】
外端エラーＸについてのエラー検出信号と外端エラーＸａについてのエラー検出信号は、外部装置６１０において区別できる態様の２つの信号であっても良い。即ち例えば、共通の出力端子部としての出力端子部ＴＭ［１］のオン／オフにより、出力端子部ＴＭ［１］から８ビットのデジタル信号を出力するようにしておき、外端エラーＸについてのエラー検出信号と外端エラーＸａについてのエラー検出信号とで異なるデジタル値を割り当てておけば、外部装置６１０において外端エラーＸについてのエラー検出信号と外端エラーＸａについてのエラー検出信号とを区別して認識できる。
【０３３４】
上記区別が不能な態様の信号を共通の出力端子部から出力するようにしても良い。即ち例えば、外端エラーＸ及びＸａにのみ注目し且つ共通の出力端子部が出力端子部ＴＭ［１］であるとした場合、外端エラーＸ及びＸａの非検出時には出力端子部ＴＭ［１］をオフに維持し、外端エラーＸの検出時には出力端子部ＴＭ［１］を所定時間だけオンすることで外端エラーＸについてのエラー検出信号を出力し、外端エラーＸａの検出時にも出力端子部ＴＭ［１］を所定時間だけオンすることで外端エラーＸａについてのエラー検出信号を出力する。この場合、エラー検出信号が受信した外部装置６１０は、外端エラーＸ及びＸａの何れかが検出されたと認識できるものの、外端エラーＸ及びＸａのどちらが検出されたのかまでは認識できない（即ち、出力端子部ＴＭ［１］からのエラー検出信号は、外端エラーＸ及びＸａのどちらかが発生して検出されたことを示す信号として機能する）。
【０３３５】
但し例えば、外端エラーＸの検出時における出力端子部ＴＭ［１］のオン時間（出力端子部ＴＭ［１］をオンに維持する時間の長さ）と、外端エラーＸａの検出時における出力端子部ＴＭ［１］のオン時間とを互いに異ならせておくことも可能であり、この場合には、オン時間の相違から、外部装置６１０は外端エラーＸについてのエラー検出信号と外端エラーＸａについてのエラー検出信号とを区別して認識できるようになる（この場合、外端エラーＸの検出時の出力端子部ＴＭ［１］からのエラー検出信号は、外端エラーＸが発生して検出されたことを示す信号として機能し、外端エラーＸａの検出時の出力端子部ＴＭ［１］からのエラー検出信号は、外端エラーＸａが発生して検出されたことを示す信号として機能する）。
【０３３６】
エラーＸ又はＹの検出時と同様、エラー報知部７２０は、エラーＸａが検出されたときにはエラーＸａに関するエラー報知を行う。エラーＸａに関するエラー報知は、エラーＸａ

が検出されたことを示す報知、エラーＸａが発生したことを示す報知、エラーＸａが発生していることを示す報知、及び、エラーＸａに対応して行うべき行動を示す報知の内の一部又は全部を含むが、検出されたエラーが、発生及び検出されうる複数のエラーの内の何れであるのかを全く又は容易には区別できないような態様の報知（例えば、意味のある言葉を形成しないサイレン音）も含み得る。

【０３３７】

実施例ＥＸ１＿１で述べたように、エラー検出部７１０において外端エラーＸ及び非外端エラーＹが重複して検出されたとき、エラー報知部７２０は、外端エラーＸを非外端エラーＹよりも優先して報知する。これに加えて、エラー検出部７１０において外端エラーＸａ及び非外端エラーＹが重複して検出されたとき、エラー報知部７２０は、外端エラーＸａを非外端エラーＹよりも優先して報知して良い。更に、実施例ＥＸ１＿２では、外端エラーＸａよりも外端エラーＸに対して上位の優先順位（報知の優先順位）が付与されており、結果、エラー検出部７１０において外端エラーＸ及びＸａが重複して検出されたとき、エラー報知部７２０は、外端エラーＸを外端エラーＸａよりも優先して報知する。外端エラーの中でも対応の必要性の高低が存在し、対応の必要性がより高い外端エラーＸの方を優先的に報知することで、エラー対応の良質化を図る。

【０３３８】

優先報知の意義は基本実施例で述べた通りである（図３５（ａ）～（ｅ）等参照）。即ち、
エラーＸ及びＹの重複検出時のエラー報知に注目した場合には、
上述のエラーＥＲｘ及びＥＲｙが夫々エラーＸ及びＹであって、且つ、エラーＥＲｘに関するエラー報知Ｈｘ及びエラーＥＲｙに関するエラー報知Ｈｙが夫々エラーＸに関するエラー報知及びエラーＹに関するエラー報知に相当すると考えれば良く、
エラーＸａ及びＹの重複検出時のエラー報知に注目した場合には、
上述のエラーＥＲｘ及びＥＲｙが夫々エラーＸａ及びＹであって、且つ、エラーＥＲｘに関するエラー報知Ｈｘ及びエラーＥＲｙに関するエラー報知Ｈｙが夫々エラーＸａに関するエラー報知及びエラーＹに関するエラー報知に相当すると考えれば良く、
エラーＸ及びＸａの重複検出時のエラー報知に注目した場合には、
上述のエラーＥＲｘ及びＥＲｙが夫々エラーＸ及びＸａであって、且つ、エラーＥＲｘに関するエラー報知Ｈｘ及びエラーＥＲｙに関するエラー報知Ｈｙが夫々エラーＸに関するエラー報知及びエラーＸａに関するエラー報知に相当すると考えれば良い。
エラーＸ及びＹの重複検出時における優先報知の態様と、エラーＸａ及びＹの重複検出時における優先報知の態様と、エラーＸ及びＸａの重複検出時における優先報知の態様とは、互いに同じであっても良いし、互いに異なっていても良い。
例として、エラーＸ及びＸａの重複検出時とエラーＸ及びＹの重複検出時に注目して、これに説明を加える。エラーＸのみが検出されたとき、エラーＸａのみが検出されたとき及びエラーＹのみが検出されたときの夫々において、エラー報知として表示報知、音響報知及びランプ報知が行われると仮定する。そうすると、エラーＸ及びＸａの重複検出時には、上述（図３５－１参照）の第１優先報知態様、第２又は第３優先報知態様に属する優先報知態様ＹＨＴ２３Ａ～ＹＨＴ２３Ｆ、及び、第４優先報知態様に属する優先報知態様ＹＨＴ４Ａ～ＹＨＴ４Ｃの何れか１つを用いてエラーＸをエラーＸａよりも優先して報知し、一方で、エラーＸ及びＹの重複検出時には、上述の第１優先報知態様、第２又は第３優先報知態様に属する優先報知態様ＹＨＴ２３Ａ～ＹＨＴ２３Ｆ、及び、第４優先報知態様に属する優先報知態様ＹＨＴ４Ａ～ＹＨＴ４Ｃの何れか１つを用いてエラーＸをエラーＹよりも優先して報知する。この際、エラーＸ及びＸａの重複検出時に用いられる優先報知態様とエラーＸ及びＹの重複検出時に用いられる優先報知態様は、互いに一致していても良いし、互いに異なっていても良い。

【０３３９】

特にエラーＸａ及びＹの重複検出時に注目した場合には、実施例ＥＸ１＿１の記載における“Ｘ”を“Ｘａ”に読み替えた後の実施例ＥＸ１＿１の記載が、実施例ＥＸ１＿２に含まれる。また、エラーＸ及びＸａの重複検出時に注目した場合には、実施例ＥＸ１＿１の記載

における“非外端エラーＹ”を“外端エラーＸａ”に且つ“Ｙ”を“Ｘａ”に読み替えた後の実施例ＥＸ１＿１の記載が、実施例ＥＸ１＿２に含まれていて良い。

【０３４０】

即ち、エラーＸ及びＸａの重複検出時に注目した場合、図３６（ｃ）と同様、エラーＸａが検出されたことに伴ってエラーＸａに関するエラー報知を行っているときに、エラーＸが検出された場合にはエラーＸに関するエラー報知を行うことが可能である一方で、図３６（ｂ）と同様、エラーＸが検出されたことに伴ってエラーＸに関するエラー報知（エラー報知Ｈｘに相当）を行っているときにエラーＸａが検出された場合にはエラーＸａに関するエラー報知（エラー報知Ｈｙに相当）の一部又は全部を非実行としても良い。エラーＸの発生を優先して知らしめるためである。

【０３４１】

エラーＸ及びＸａの重複検出時に注目した場合、図３８（ａ）及び（ｂ）を参照して述べたものと同様、エラーＸに関するエラー報知の報知態様とエラーＸａに関するエラー報知の報知態様は互いに異なる。但し、これは、前者の報知態様と後者の報知態様があらゆる面で互いに相違していることを意味するだけではなく、前者の報知態様と後者の報知態様とが部分的に相違していることをも含む概念である。エラー報知の報知態様を異ならせる具体的な方法は実施例ＥＸ１＿１で示した通りである。

【０３４２】

また、エラー報知部７２０は、現在の遊技状態が何れの遊技状態であっても（即ち例えば、低確率非電サポ遊技状態、低確率電サポ遊技状態、高確率非電サポ遊技状態及び高確率電サポ遊技状態の何れであっても）、外端エラーＸが検出されたならば外端エラーＸに関するエラー報知を実行可能であり、外端エラーＸａが検出されたならば外端エラーＸａに関するエラー報知を実行可能であり、非外端エラーＹが検出されたならば非外端エラーＹに関するエラー報知を実行可能であって良い。この場合においても、エラーＸ、Ｘａ及びＹの内の少なくとも２つのエラーが重複して検出されたときの、優先報知のあり方は上述した上述した通りである。

【０３４３】

また、エラー報知部７２０は、現在が特別図柄及び装飾図柄の変動表示中であっても、特別図柄及び装飾図柄の停止表示中（当然ながら客待ち表示が行われているときを含む）であっても、外端エラーＸが検出されたならば外端エラーＸに関するエラー報知を実行可能であり、外端エラーＸａが検出されたならば外端エラーＸａに関するエラー報知を実行可能であり、非外端エラーＹが検出されたならば非外端エラーＹに関するエラー報知を実行可能であって良い。この場合においても、エラーＸ、Ｘａ及びＹの内の少なくとも２つのエラーが重複して検出されたときの、優先報知のあり方は上述した上述した通りである。

【０３４４】

また、エラーＸ、Ｘａ及びＹの内、エラーＸに関するエラー報知が行われているときとエラーＸａに関するエラー報知が行われているときにおいてのみ、特定の演出の実行が制限される（即ち特定の演出が非実行とされる）ようにしても良い。或るエラー報知が行われているときに、特定の演出の実行を制限する方法（特定の演出を非実行とする方法）は、実施例ＥＸ１＿１にて述べた通りである。

【０３４５】

図３９（ａ）～（ｃ）に示した特定の演出の例としての演出２１５１は、枠ギミック演出又は盤ギミック演出であって良い。

【０３４６】

尚、外端エラーＸａよりも外端エラーＸに対して上位の優先順位（報知の優先順位）が付与されていることを想定したが、逆に、外端エラーＸよりも外端エラーＸａに対して上位の優先順位を付与するようにしても良く、この場合、外端エラーＸ及びＸａが重複して検出されたとき、外端エラーＸａが外端エラーＸよりも優先して報知されることになる。

【０３４７】

－－－実施例ＥＸ１＿３－－－

実施例ＥＸ１＿３を説明する。実施例ＥＸ１＿３は実施例ＥＸ１＿１及びＥＸ１＿２を基礎とする実施例であり、実施例ＥＸ１＿１及びＥＸ１＿２の記載事項は、特に記述無き限り且つ矛盾無き限り、実施例ＥＸ１＿３に適用される。

【０３４８】

図４０（ａ）を参照し、遊技機１００には、エラー検出部７１０及びエラー報知部７２０に加えて、報知用エラー情報送信部７３０が備えられていると考えることができる。エラー検出部７１０によるエラーの種類ごとのエラーの発生有無の検出結果は報知用エラー情報送信部７３０に伝達され、何らかのエラーが検出された場合、報知用エラー情報送信部７３０は、エラーが検出されたこと又はエラーが発生していること又はエラーが発生したことを示す報知用エラー情報をエラー報知部７２０に送信する。この報知用エラー情報は、外部出力情報とは異なり、外部端子基板３０５から出力される情報ではない。報知用エラー情報は、検出されたエラーが何れの種類のエラーであるのか（エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーの内の何れの種類のエラーであるのか）を特定する情報も含んでいる。

【０３４９】

エラー報知部７２０は、報知用エラー情報送信部７３０から報知用エラー情報を受信したことに応答して上述のエラー報知を行う。即ち例えば、エラー報知部７２０は、報知用エラー情報送信部７３０から、エラーＸが検出されたことを示す報知用エラー情報ＨＩχを受信するとエラーＸに関するエラー報知を行い、エラーＹが検出されたことを示す報知用エラー情報ＨＩγを受信するとエラーＹに関するエラー報知を行い、エラーＸａが検出されたことを示す報知用エラー情報ＨＩχａを受信するとエラーＸａに関するエラー報知を行う。他のエラーについても同様である。

【０３５０】

図４０（ｂ）に示す如く、報知用エラー情報送信部７３０には、エラーＸの検出時に報知用エラー情報ＨＩχを送信する第１の報知用エラー情報送信部７３１と、エラーＹの検出時に報知用エラー情報ＨＩγを送信する第２の報知用エラー情報送信部７３２と、エラーＸａの検出時に報知用エラー情報ＨＩχａを送信する第３の報知用エラー情報送信部７３３と、が含まれていると言える。但し、エラーＸａが存在しえない遊技機１００であれば、第３の報知用エラー情報送信部７３３は存在しない。

【０３５１】

報知用エラー情報送信部７３０は、エラー報知部７２０が何らかのエラー報知を行っている最中であるか否かに関係なく、エラー検出部７１０にて何らかのエラーが検出された場合には、検出されたエラーについての報知用エラー情報をエラー報知部７２０に送信する。

【０３５２】

即ち例えば、第１の報知用エラー情報送信部７３１は、エラー報知部７２０がエラーＹ又はＸａに関するエラー報知を行っている最中であるか否かに関係なく、エラー検出部７１０にてエラーＸが検出された場合には報知用エラー情報ＨＩχを送信し、先に受信した報知用エラー情報ＨＩχに基づきエラー報知部７２０がエラーＸに関するエラー報知を行っている最中であっても、エラー検出部７１０にて新たにエラーＸが検出された場合には新たに報知用エラー情報ＨＩχを送信して良い。

【０３５３】

同様に例えば、第２の報知用エラー情報送信部７３２は、エラー報知部７２０がエラーＸ又はＸａに関するエラー報知を行っている最中であるか否かに関係なく、エラー検出部７１０にてエラーＹが検出された場合には報知用エラー情報ＨＩγを送信し、先に受信した報知用エラー情報ＨＩγに基づきエラー報知部７２０がエラーＹに関するエラー報知を行っている最中であっても、エラー検出部７１０にて新たにエラーＹが検出された場合には新たに報知用エラー情報ＨＩγを送信して良い。

【０３５４】

同様に例えば、第３の報知用エラー情報送信部７３３は、エラー報知部７２０がエラーＸ又はＹに関するエラー報知を行っている最中であるか否かに関係なく、エラー検出部７１０にてエラーＸａが検出された場合には報知用エラー情報ＨＩχａを送信し、先に受信し

た報知用エラー情報ＨＩＸａに基づきエラー報知部７２０がエラーＸａに関するエラー報知を行っている最中であっても、エラー検出部７１０にて新たにエラーＸａが検出された場合には新たに報知用エラー情報ＨＩＸａを送信して良い。

【０３５５】

エラーの検出系及びエラー検出に応じた情報出力系と、エラー報知を実際に行う系と、を切り分けて、何らかのエラー報知を行っている最中であるか否かを考慮することなく、エラー検出時には報知用エラー情報を送信するという構成を採用することにより、情報送信に関わる処理が簡素化される。

【０３５６】

―――実施例ＥＸ１＿４―――

実施例ＥＸ１＿４を説明する。

【０３５７】

外端エラーには、上述の外端エラーＸ及びＸａの他にも外端エラーＸｂ（以下エラーＸｂと略記することがある）がある。外端エラーＸｂは、外端エラーＸ及びＸａとは異なる種類の外端エラーであるが、実施例ＥＸ１＿２及びＥＸ１＿３に示した外端エラーＸａに関する説明は、対応するエラー報知の内容を含め、以下の１つの相違点を除き、外端エラーＸｂにも当てはまる又は当てはまっても良い（即ち、実施例ＥＸ１＿２及びＥＸ１＿３の記載における“Ｘａ”を“Ｘｂ”に読み替えた後の実施例ＥＸ１＿２及びＥＸ１＿３の記載が、実施例ＥＸ１＿４に含まれる又は含まれて良い）。

【０３５８】

外端エラーＸａ及びＸｂ間の相違点は、以下の通りである。

外端エラーＸが検出された際に外部端子基板３０５から出力されるエラー検出信号（エラー検出情報）と、外端エラーＸａが検出された際に外部端子基板３０５から出力されるエラー検出信号（エラー検出情報）は、外部端子基板３０５における共通の出力端子部から出力されるのに対して、外端エラーＸが検出された際に外部端子基板３０５から出力されるエラー検出信号（エラー検出情報）と、外端エラーＸｂが検出された際に外部端子基板３０５から出力されるエラー検出信号（エラー検出情報）は、外部端子基板３０５における別々の出力端子部から出力される。即ち、上記共通の出力端子部が出力端子部ＴＭ［１］であるとすると、外端エラーＸ又はＸａが検出された時には外端エラーＸ又はＸａについてのエラー検出信号が出力端子部ＴＭ［１］から出力され、外端エラーＸｂが検出された時には外端エラーＸｂについてのエラー検出信号が出力端子部ＴＭ［２］から出力される。

【０３５９】

従って例えば、外端エラーＸａ及びＸｂの何れかである外端エラーを外端エラーＸａｂと称した場合、エラー検出部７１０により外端エラーＸａｂが検出されたとき、外端エラーＸａｂの種類に応じて（即ち、検出された外端エラーＸａｂがエラーＸａ及びＸｂの何れであるかに応じて）、外端エラーＸａｂについてのエラー検出信号が、外端エラーＸについてのエラー検出信号と共通の出力端子部（例えばＴＭ［１］）から出力される場合と、該共通の出力端子部と異なる出力端子部（例えばＴＭ［２］）から出力される場合と、があることになる。

【０３６０】

非外端エラーには、上述の非外端エラーＹの他にも非外端エラーＹａ（以下エラーＹａと略記することがある）がある。非外端エラーＹａは、非外端エラーＹとは異なる種類の非外端エラーであるが、実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿３に示した非外端エラーＹに関する説明は、対応するエラー報知の内容を含め、非外端エラーＹａにも当てはまる又は当てはまっても良い（即ち、実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿３の記載における“Ｙ”を“Ｙａ”に読み替えた後の実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿３の記載が、実施例ＥＸ１＿４に含まれる又は含まれて良い）。

【０３６１】

図４１を参照し、ここでエラーＰ及びＱも定義する。エラーＰは、外端エラーＸｂ及び非

外端エラーＹの何れかであり、エラーＱは、外端エラーＸ及び非外端エラーＹａの何れかである。エラーＰ及びＱについては後述の実施例の中で参照される。

【０３６２】

図４２（ａ）を参照する。エラー検出及びエラー報知に関して、遊技機１００の機能ブロック図を図４２（ａ）のように示すこともできる。即ち、遊技機１００は、制御部８１０Ａ及び８１０Ｂと、エラー報知部７２０とを備えて構成されると考えることができる。制御部８１０Ａはエラー検出部８１２Ａ及び報知用エラー情報送信部８１４Ａを備え、制御部８１０Ｂはエラー検出部８１２Ｂ及び報知用エラー情報送信部８１４Ｂを備える。

【０３６３】

図４２（ｂ）に示す如く、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３に対応付けられた計３３種のエラーを含む遊技機１００で発生し得る複数のエラーは、第１エラー群と第２エラー群を含む複数のエラー群に分類される。第１エラー群には、当該複数のエラーの内の１以上のエラーが含まれ、第２エラー群には、当該複数のエラーの内の１以上の他のエラーが含まれる。遊技機１００で発生し得る複数のエラーの何れを第１、第２エラー群に分類するのかは任意であって良い。

【０３６４】

第１エラー群に属する各エラーはエラー検出部８１２Ａにて検出され、第２エラー群に属する各エラーはエラー検出部８１２Ｂにて検出される。即ち、エラー検出部８１２Ａ及び８１２Ｂは上述してきたエラー検出部７１０の構成要素であると言え、エラー検出部７１０の機能の一部がエラー検出部８１２Ａにて実現され、エラー検出部７１０の機能の他の一部がエラー検出部８１２Ｂにて実現される。

【０３６５】

エラー検出部８１２Ａは、第１エラー群に属する各エラーの発生有無を検知及び判定するための第１エラー判定処理を行い、エラー検出部８１２Ｂは、第２エラー群に属する各エラーの発生有無を検知及び判定するための第２エラー判定処理を行う。制御部８１０Ａはエラー検出部８１２Ａを含んでいるのであるから、第１エラー判定処理は制御部８１０Ａにて行われているとも言え、制御部８１０Ｂはエラー検出部８１２Ｂを含んでいるのであるから、第２エラー判定処理は制御部８１０Ｂにて行われているとも言える。第１及び第２エラー判定処理では、基本実施例で示した方法にて（図３３を参照しつつ説明した、エラーコードＥＣ０１～３３の各エラーの発生有無判断方法を参照）、各エラーが発生しているのか否かを検知及び判定すれば良い。

【０３６６】

制御部８１０Ａにおいて、エラー検出部８１２Ａにより第１エラー群に属する各エラーの発生有無が検出されて当該検出結果は報知用エラー情報送信部８１４Ａに伝達され、第１エラー群に属する何らかのエラーが検出された場合、報知用エラー情報送信部８１４Ａは、エラーが検出されたこと又はエラーが発生していること又はエラーが発生したことを示す第１報知用エラー情報に送信する。第１報知用エラー情報は、送信部８１４（換言すれば制御部８１０Ａ）からエラー報知部７２０に対して直接送信される。尚、第１報知用エラー情報は、外部出力情報とは異なり、外部端子基板３０５から出力される情報ではない。第１報知用エラー情報は、検出されたエラーが何れの種類のエラーであるのか（エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーの内の何れの種類のエラーであるのか）を特定する情報も含んでいる。

【０３６７】

制御部８１０Ｂにおいて、エラー検出部８１２Ｂにより第２エラー群に属する各エラーの発生有無が検出されて当該検出結果は報知用エラー情報送信部８１４Ｂに伝達され、第２エラー群に属する何らかのエラーが検出された場合、報知用エラー情報送信部８１４Ｂは、エラーが検出されたこと又はエラーが発生していること又はエラーが発生したことを示す第２報知用エラー情報に送信する。第２報知用エラー情報は、送信部８１４Ｂ（換言すれば制御部８１０Ｂ）から制御部８１０Ａを介してエラー報知部７２０に送信される。つまり、第２報知用エラー情報は、まず制御部８１０Ｂから制御部８１０Ａに送信され、制

御部８１０Ａは第２報知用エラー情報を受信すると、受信した第２報知用エラー情報をエラー報知部７２０に向けて送信する。尚、第２報知用エラー情報は、外部出力情報とは異なり、外部端子基板３０５から出力される情報ではない。第２報知用エラー情報は、検出されたエラーが何れの種類のエラーであるのか（エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーの内の何れの種類のエラーであるのか）を特定する情報も含んでいる。

【０３６８】

第１エラー群に属する各エラーについての報知用エラー情報（第１報知用エラー情報）は送信部８１４Ａから送信され、第２エラー群に属する各エラーについての報知用エラー情報（第２報知用エラー情報）は送信部８１４Ｂから送信される。即ち、送信部８１４Ａ及び８１４Ｂは図４０の報知用エラー情報送信部７３０の構成要素であると言え、送信部７３０の機能の一部が送信部８１４Ａにて実現され、送信部７３０の機能の他の一部が送信部８１４Ｂにて実現される。

【０３６９】

エラー報知部７２０は、報知用エラー情報を受信したことに応答して上述のエラー報知を行う。上述したように、本実施例において、第１報知用エラー情報は制御部８１０Ａからエラー報知部７２０に送信されてエラー報知部７２０にて受信され、第２報知用エラー情報は制御部８１０Ｂから制御部８１０Ａを介してエラー報知部７２０に送信されてエラー報知部７２０にて受信される。

【０３７０】

エラー報知部７２０は、或るエラーが検出されたことを示す報知用エラー情報を受信すると当該エラーに関するエラー報知を行う。即ち例えば、エラー報知部７２０は、エラーＸ、Ｘａ、Ｘｂ、Ｙ、Ｙａが検出されたことを示す報知用エラー情報を受信すると、夫々、エラーＸ、Ｘａ、Ｘｂ、Ｙ、Ｙａに関するエラー報知を行う。

【０３７１】

－－－実施例ＥＸ１＿５－－－

実施例ＥＸ１＿５を説明する。実施例ＥＸ１＿５は実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿４を基礎とする実施例であり、実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿４の記載事項は、特に記述無き限り且つ矛盾無き限り、実施例ＥＸ１＿５に適用される。

【０３７２】

図４２（ａ）に示した構成に関し（図４２（ｂ）も参照）、実施例ＥＸ１＿５において、第１エラー群は外端エラーＸを含み且つ第２エラー群は非外端エラーＹを含むものとする。

【０３７３】

そうすると、エラーＸ及びＹに注目した場合、制御部８１０Ａにて外端エラーＸの発生有無を検知及び判定するための第１エラー判定処理が行われ、制御部８１０Ｂにて非外端エラーＹの発生有無を検知及び判定するための第２エラー判定処理が行われる。

【０３７４】

そして、エラーＸが検出された場合には、エラーＸが検出されたことを示す第１報知用エラー情報が制御部８１０Ａからエラー報知部７２０に送信され、エラーＹが検出された場合には、エラーＹが検出されたことを示す第２報知用エラー情報が制御部８１０Ｂから制御部８１０Ａを介してエラー報知部７２０に送信される。

【０３７５】

エラー報知部７２０は、エラーＸが検出されたことを示す第１報知用エラー情報を受信するとエラーＸに関するエラー報知を行い、エラーＹが検出されたことを示す第２報知用エラー情報を受信するとエラーＹに関するエラー報知を行う。

【０３７６】

－－－実施例ＥＸ１＿６－－－

実施例ＥＸ１＿６を説明する。実施例ＥＸ１＿６は実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿４を基礎とする実施例であり、実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿４の記載事項は、特に記述無き限り且つ矛盾無き限り、実施例ＥＸ１＿６に適用される。

【０３７７】

図４２（ａ）に示した構成に関し（図４２（ｂ）も参照）、実施例ＥＸ１＿６において、第１エラー群は外端エラーＸを含み且つ第２エラー群はエラーＰ（従ってエラーＸｂ及びＹ；図４１参照）を含むものとする。

【０３７８】

そうすると、エラーＸ及びＰに注目した場合、制御部８１０Ａにて外端エラーＸの発生有無を検知及び判定するための第１エラー判定処理が行われ、制御部８１０Ｂにてエラーｐ（従ってエラーＸｂ及びＹ）の発生有無を検知及び判定するための第２エラー判定処理が行われる。

【０３７９】

そして、エラーＸが検出された場合には、エラーＸが検出されたことを示す第１報知用エラー情報が制御部８１０Ａからエラー報知部７２０に送信される。エラーＰが検出された場合には、エラーＰが検出されたことを示す第２報知用エラー情報が制御部８１０Ｂから制御部８１０Ａを介してエラー報知部７２０に送信される。エラーＰはエラーＸｂ及びＹの何れかであるから、詳細には、エラーＰとして外端エラーＸｂが検出された場合には、エラーＸｂが検出されたことを示す第２報知用エラー情報が制御部８１０Ｂから制御部８１０Ａを介してエラー報知部７２０に送信され、エラーＰとして非外端エラーＹが検出された場合には、エラーＹが検出されたことを示す第２報知用エラー情報が制御部８１０Ｂから制御部８１０Ａを介してエラー報知部７２０に送信される。

【０３８０】

エラー報知部７２０は、エラーＸが検出されたことを示す第１報知用エラー情報を受信するとエラーＸに関するエラー報知を行う。同様に、エラー報知部７２０は、エラーＰが検出されたことを示す第２報知用エラー情報を受信するとエラーＰに関するエラー報知を行う。エラーＰはエラーＸｂ及びＹの何れかであるから、詳細には、エラー報知部７２０は、エラーＰとしてエラーＸｂが検出されたことを示す第２報知用エラー情報を受信するとエラーＸｂに関するエラー報知を行い、エラーＰとしてエラーＹが検出されたことを示す第２報知用エラー情報を受信するとエラーＹに関するエラー報知を行う。

【０３８１】

エラーＰとして外端エラーＸｂが検出された場合には、外端エラーＸｂについてのエラー検出信号が外部端子基板３０５から出力されるが、エラーＰとして非外端エラーＹが検出された場合には、エラー検出信号の外部端子基板３０５からの出力は行われない。即ち、制御部８１０ＢによりエラーＰが検出されたときにおいて、外部端子基板３０５は、検出されたエラーＰの種類に応じ（検出されたエラーＰがエラーＸｂ及びＹの何れであるのかに応じ）、エラーＰの検出に対応した信号及び情報（エラーＰについてのエラー検出信号及びエラー検出情報）を出力するときと出力しないときがある。換言すれば、エラーＰには、外部端子基板３０５によって、エラー検出情報が外部出力されるエラー（ここでは外端エラーＸｂ）と、エラー検出情報が外部出力されないエラー（ここでは非外端エラーＹ）とがある。

【０３８２】

－－－実施例ＥＸ１＿７－－－

実施例ＥＸ１＿７を説明する。実施例ＥＸ１＿７は実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿４を基礎とする実施例であり、実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿４の記載事項は、特に記述無き限り且つ矛盾無き限り、実施例ＥＸ１＿７に適用される。

【０３８３】

図４２（ａ）に示した構成に関し（図４２（ｂ）も参照）、実施例ＥＸ１＿７において、第１エラー群はエラーＱ（従ってエラーＸ及びＹａ；図４１参照）を含み且つ第２エラー群はエラーＹを含むものとする。

【０３８４】

そうすると、エラーＱ及びＹに注目した場合、制御部８１０Ａにてエラーｑ（従ってエラーＸ及びＹａ）の発生有無を検知及び判定するための第１エラー判定処理が行われ、制御部８１０Ｂにてエラーｙの発生有無を検知及び判定するための第２エラー判定処理が行わ

れる。
【０３８５】
そして、エラーＱが検出された場合には、エラーＱが検出されたことを示す第１報知用エラー情報が制御部８１０Ａからエラー報知部７２０に送信される。エラーＱはエラーＸ及びＹａの何れかであるから、詳細には、エラーＱとしてエラーＸが検出された場合には、エラーＸが検出されたことを示す第１報知用エラー情報が制御部８１０Ａからエラー報知部７２０に送信され、エラーＱとしてエラーＹａが検出された場合には、エラーＹａが検出されたことを示す第１報知用エラー情報が制御部８１０Ａからエラー報知部７２０に送信される。エラーＹが検出された場合には、エラーＹが検出されたことを示す第２報知用エラー情報が制御部８１０Ｂから制御部８１０Ａを介してエラー報知部７２０に送信される。
【０３８６】
エラー報知部７２０は、エラーＱが検出されたことを示す第１報知用エラー情報を受信するとエラーＱに関するエラー報知を行う。エラーＱはエラーＸ及びＹａの何れかであるから、詳細には、エラー報知部７２０は、エラーＱとしてエラーＸが検出されたことを示す第１報知用エラー情報を受信するとエラーＸに関するエラー報知を行い、エラーＱとしてエラーＹａが検出されたことを示す第１報知用エラー情報を受信するとエラーＹａに関するエラー報知を行う。エラー報知部７２０は、エラーＹが検出されたことを示す第２報知用エラー情報を受信するとエラーＹに関するエラー報知を行う。
【０３８７】
エラーＱとして外端エラーＸが検出された場合には、エラーＸについてのエラー検出信号が外部端子基板３０５から出力されるが、エラーＱとして非外端エラーＹａが検出された場合には、エラー検出信号の外部端子基板３０５からの出力は行われない。即ち、制御部８１０Ａによりエラーが検出されたときにおいて、外部端子基板３０５は、検出されたエラーＱの種類に応じ（検出されたエラーＱがエラーＸ及びＹａの何れであるのかに応じ）、エラーＱの検出に対応した信号及び情報（エラーＱについてのエラー検出信号及びエラー検出情報）を出力するときと出力しないときがある。換言すれば、エラーＱには、外部端子基板３０５によって、エラー検出情報が外部出力されるエラー（ここでは外端エラーＸ）と、エラー検出情報が外部出力されないエラー（ここでは非外端エラーＹａ）とがある。
【０３８８】
－－－実施例ＥＸ１＿８－－－
実施例ＥＸ１＿８を説明する。実施例ＥＸ１＿８では、上述の実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿７に適用可能な応用技術を説明する。尚、実施例ＥＸ１＿８の説明及びそれ以降の任意の説明において、エラー検出部７１０とは、図４２（ａ）の構成が採用された場合には、エラー検出部８１２Ａ及び８１２Ｂを含んで構成される部位を指すものとする。実施例ＥＸ１＿８では、特に記述無き限り、エラーＸ及びＹのみに注目し、他のエラーの存在を無視する。
【０３８９】
図４３を参照する。今、外端エラーＸ及び非外端エラーＹが同時に発生していてエラー検出部７１０により外端エラーＸ及び非外端エラーＹの双方が検出されている状況において、停電等により、タイミング２１１１にて遊技機１００が電源オン状態から電源オフ状態に切り換わり、その後、タイミング２１１２にて電源オン状態に戻った場合を想定する。タイミング２１１１及び２１１２間において外端エラーＸの原因が解消されて、以後は、外端エラーＸが発生していない状態に維持されているものとする。一方で、非外端エラーＹの原因はタイミング２１１１及び２１１２間で解消されておらず、タイミング２１１２以降も非外端エラーＹが発生している状態が維持されているものとする。
【０３９０】
エラー検出部７１０により外端エラーＸ及び非外端エラーＹの双方が検出されている状況で遊技機１００の電源が遮断され、その後、電源が復旧したとき（即ち電源オン状態に戻

ったとき）、電源復旧後にエラー検出部７１０にて外端エラーＸが再度検出されない限りは、電源復旧後に外端エラーＸのエラー報知は行われず、同様に、電源復旧後にエラー検出部７１０にて非外端エラーＹが再度検出されない限りは、電源復旧後に非外端エラーＹのエラー報知は行われない。即ち、外端エラーＸや非外端エラーＹが検出されたという情報が電源の遮断及び復旧を通じて保存されるということはなく、そのような情報は電源の遮断にてリセットされる。

【０３９１】

上記の想定の下、タイミング２１１２での電源復旧により遊技機１００の各部位の動作が可能となると、エラー検出部７１０にてエラーＹが検出されるため（詳細にはエラーＹが発生していることが検出されるため）、エラー報知部７２０は、その検出結果に基づく情報（実施例ＥＸ１＿３～ＥＸ１＿７では報知用エラー情報）を受信することで、タイミング２１１３からエラーＹに関するエラー報知を実行する（実行開始する）。タイミング２１１３は、タイミング２１１２よりも後のタイミングである。図４３に示されるタイミング２１１４については後述される。

【０３９２】

電源復旧により電源復旧コマンド（第１、第２又は第３電源復旧コマンド）が演出制御部４０３にて受信されると、上述の如く復旧表示が行われるが（図２１（ａ）等参照）、電源復旧後にエラーＹに関するエラー報知を行う場合には、復旧表示を行ってからエラーＹに関するエラー報知の実行を開始すると良い。即ち、復旧表示は基本的には所定時間ｔＨＫだけ行われるため（図２２参照）、電源復旧後、所定時間ｔＨＫ分の復旧表示を行ってから、エラーＹに関するエラー報知を実行開始すると良い。非外端エラーＹは、検出時にエラー検出情報が出力される外端エラーＸと比べ、エラー報知の緊急性が低いことから、復旧表示の終了を待つこととしている。尚、仮にタイミング２１１１の後、タイミング２１１３に至る前にエラーＹが解消した場合にあっては、タイミング２１１３においてエラー検出部７１０がエラーＹを検出しなくなるので、タイミング２１１３からのエラーＹのエラー報知は実行されない。

【０３９３】

例えば、図２３に示す電源復旧ケースＤＨ１においては、図２３のタイミング１２１４及び１２１６が、夫々、図４３のタイミング２１１２及び２１１３に相当することになる。

また例えば、図２４に示す電源復旧ケースＤＨ２においては、図２４のタイミング１２２４及び１２２６が、夫々、図４３のタイミング２１１２及び２１１３に相当することになる。

また例えば、図２５に示す電源復旧ケースＤＨ３においては、図２５のタイミング１２４２及び１２４３が、夫々、図４３のタイミング２１１２及び２１１３に相当することになる。

【０３９４】

また、上述の想定とは異なるが、仮に電源復旧後に復旧表示を行っている最中に、エラー検出部７１０によりエラーＸが検出された場合には、復旧表示に加えて又は復旧表示を終了して、エラーＸに関するエラー報知を行うようにしても良い。即ち例えば、タイミング２１１２以降もエラーＹが発生している状況の下、電源復旧後にエラーＸが検出されなかったならば、図４３のタイミング２１１２及び２１１３間において復旧表示が行われてタイミング２１１３からエラーＹに関するエラー報知が行われるが、タイミング２１１２より後であってタイミング２１１３よりも前のタイミング２１１４（図４３参照）でエラーＸが検出されたとしたならば、タイミング２１１４からエラーＸに関するエラー報知を復旧表示と共に行うと良い、又は、タイミング２１１４までで復旧表示を終了させてタイミング２１１４からエラーＸに関するエラー報知を行うと良い。タイミング２１１２及び２１１４間の時間差は、上記の所定時間ｔＨＫ（図２２参照）より小さい。尚、タイミング２１１４はタイミング２１１２と一致していても良い。

【０３９５】

エラーＸが検出されなかったならば、図４３のタイミング２１１２及び２１１３間におい

て復旧表示が行われるという想定の下、タイミング２１１４でエラーＸが検出されたときのエラー報知の行い方のパターンとして、以下のパターンＰＴＮＡ１～ＰＴＮＡ３の何れかが採用されても良い。

【０３９６】

図４４（ａ）～（ｃ）を参照し、パターンＰＴＮＡ１～ＰＴＮＡ３の何れにおいても、タイミング２１１２からタイミング２１１４の直前までにおいて、復旧表示が行われ、この際、上述の復旧音出力（図２１（ｄ）参照）も行われることがある。

【０３９７】

図４４（ａ）に示す如く、パターンＰＴＮＡ１では、タイミング２１１４にてエラーＸが検出されると、タイミング２１１４からは、画像表示部１０４にて復旧表示とエラーＸのエラー報知における表示報知とを同時に行う一方、スピーカ１１５を用いてエラーＸのエラー報知における音響報知を行う。この際、仮に、タイミング２１１４まで復旧音出力が行われていたならば、タイミング２１１４からは復旧音出力を停止すると良い。パターンＰＴＮＡ１において、タイミング２１１２から所定時間ｔＨＫ（復旧表示が行われるべき時間として定められた時間；図２２参照）が経過すると復旧表示が終了するが、エラーＸのエラー報知における表示報知は、エラーＸのエラー報知における音響報知と共に継続実行されて良い。

エラー報知における表示報知及び音響報知の意義は、図３５（ｂ）等を参照しつつ上述した通りである。

【０３９８】

図４４（ｂ）に示す如く、パターンＰＴＮＡ２では、タイミング２１１４にてエラーＸが検出されると、タイミング２１１４から、スピーカ１１５を用いてエラーＸのエラー報知における音響報知を行う。この際、仮に、タイミング２１１４まで復旧音出力が行われていたならば、タイミング２１１４からは復旧音出力を停止すると良い。パターンＰＴＮＡ２では、タイミング２１１４を境に復旧表示を終了してタイミング２１１４から画像表示部１０４にてエラーＸのエラー報知における表示報知を開始する。パターンＰＴＮＡ２において、タイミング２１１２から所定時間ｔＨＫが経過した後も、エラーＸのエラー報知における表示報知及び音響報知は継続実行されて良い。

【０３９９】

図４４（ｃ）に示す如く、パターンＰＴＮＡ３では、タイミング２１１４にてエラーＸが検出されると、タイミング２１１４から、スピーカ１１５を用いてエラーＸのエラー報知における音響報知を行う。この際、仮に、タイミング２１１４まで復旧音出力が行われていたならば、タイミング２１１４からは復旧音出力を停止すると良い。パターンＰＴＮＡ３では、タイミング２１１４以降も復旧表示が継続実行される。より具体的には、タイミング２１１２から所定時間ｔＨＫが経過するまでは、復旧表示が実行される一方でエラーＸのエラー報知における表示報知が非実行とされる。パターンＰＴＮＡ３において、タイミング２１１２から所定時間ｔＨＫが経過すると復旧表示が終了する。パターンＰＴＮＡ３において、タイミング２１１２から所定時間ｔＨＫが経過した後には、エラーＸのエラー報知における表示報知及び音響報知の双方が実行されて良い。

【０４００】

尚、実施例ＥＸ１＿８において、上述の“エラーＸ”を“エラーＸａ”又は“エラーＸｂ”に読み替えても良く、“エラーＹ”を“エラーＹａ”に読み替えても良い。

【０４０１】

また、電源投入時処理の後、遊技機１００が電源オン状態に維持されているときに、誤動作により電源復旧コマンド（第１、第２又は第３電源復旧コマンド）が演出制御部４０３にて受信されることも考えられるが、そのような受信があった場合にも、正規の電源復旧コマンド（第１、第２又は第３電源復旧コマンド）が演出制御部４０３にて受信されたときと同一の動作（実施例ＥＸ１＿８にて上述した動作を含む）が行われて良い。正規の電源復旧コマンドとは、遊技機１００の状態が電源オフ状態から電源オン状態へ切り替わった直後に実行される電源投入時処理にて（図１８のステップＳ１７４、Ｓ１７２又はＳ１

６５にて）、主制御部４０１から演出制御部４０３に送信される電源復旧コマンドを指す。
【０４０２】
－－－実施例ＥＸ１＿９－－－
実施例ＥＸ１＿９を説明する。実施例ＥＸ１＿９でも、上述の実施例ＥＸ１＿１～ＥＸ１＿７に適用可能な応用技術を説明する。実施例ＥＸ１＿９では、遊技者による音量又は光量の調整と、エラーＸ及びＹとの関係を説明する。実施例ＥＸ１＿９では、特に記述無き限り、エラーＸ及びＹのみに注目し、他のエラーの存在を無視する。
【０４０３】
まず、一切のエラー報知が行われていない状況（以下、便宜上、状況ＳＩＴοと称する）下では、調整可能期間（図２８）において、調整用画像表示操作の入力に応じ、又は、場合によっては調整用画像表示操作が入力されていなくとも、調整用画像１４２０を表示可能である（図２９（ａ）及び（ｂ）参照）。
【０４０４】
また、外端エラーＸに関するエラー報知が行われおらず且つ非外端エラーＹに関するエラー報知が行われている状況（以下、便宜上、状況ＳＩＴγと称する）下においても、一切のエラー報知が行われていないときと同様、調整可能期間において、調整用画像表示操作の入力に応じ、又は、場合によっては調整用画像表示操作が入力されていなくとも、調整用画像１４２０を表示可能である。状況ＳＩＴγ下における音量値変更指示操作、光量値変更指示操作の入力に応じた遊技機１００の動作（Ｓ／Ｗ音量値及びＳ／Ｗ光量値の変更動作、目安音の出力）は、状況ＳＩＴο下でのそれと同じであって良く、即ち、基本実施例で示したものと同じであって良い。
【０４０５】
図４５を参照し、これについて説明を補足する。即ち状況ＳＩＴγでは、調整可能期間中に調整用画像表示操作が入力されると音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３を含む調整用画像１４２０を表示する。客待ち状態など、調整用画像表示操作の入力が無くとも調整用画像１４２０が表示されるようなタイミングにおいては、調整用画像表示操作の入力が無くとも調整用画像１４２０が表示されるようにしても良い。そして、状況ＳＩＴγにおいて、調整用画像１４２０が表示されているときに音量値変更指示操作が入力されると、Ｓ／Ｗ音量値の変更と共に音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３の内容は変化し、この際、上述の目安音が出力される。但し、上述したように、Ｓ／Ｗ音量値の変更には上下限の制限があり、また調整可能期間によっては目安音の出力が行われないこともある（図３１参照）。
【０４０６】
調整用画像１４２０が表示されるとき、光量ゲージ１４２４及び光量値数値画像１４２５も表示されることになる。このため、状況ＳＩＴγにおいて、調整用画像１４２０が表示されているときに光量値変更指示操作が入力されると、Ｓ／Ｗ光量値の変更と共に光量ゲージ１４２４及び光量値数値画像１４２５の内容が変化することになる。但し、上述したように、Ｓ／Ｗ光量値の変更には上下限の制限がある。
【０４０７】
これに対し、外端エラーＸに関するエラー報知が行われている状況（以下、便宜上、状況ＳＩＴχと称する）下においては、音量値変更指示操作、光量値変更指示操作によって、夫々、Ｓ／Ｗ音量値、Ｓ／Ｗ光量値が変更されることが無いようにして良い（即ち、音量値変更指示操作の入力によるＳ／Ｗ音量値の変更及び光量値変更指示操作の入力によるＳ／Ｗ光量値の変更を不可にして良い）。
【０４０８】
状況ＳＩＴχ下では、以下のパターンＰＴＮＢ１～ＰＴＮＢ３の何れかによる動作が行われて良い。
【０４０９】
図４６（ａ）を参照し、状況ＳＩＴχに関わるパターンＰＴＮＢ１では、状況ＳＩＴο又は状況ＳＩＴγならば調整用画像１４２０が表示されるべきタイミングにおいて音量ゲー

ジ１４２２及び音量値数値画像１４２３を含む調整用画像１４２０が表示されず、音量値変更指示操作を入力しても目安音が出力されることも無い。つまり例えば、パターンＰＴＮＢ１が採用される際には、状況ＳＩＴχにおいて、如何なるタイミングで調整用画像表示操作を入力しても音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３を含む調整用画像１４２０が表示されず、如何なるタイミングで音量値変更指示操作を入力しても目安音が出力されることは無い。

【０４１０】

調整用画像１４２０が表示されないとき、光量ゲージ１４２４及び光量値数値画像１４２５も表示されない。

パターンＰＴＮＢ１が採用される際、状況ＳＩＴχにおいて、音量値変更指示操作を入力してもＳ／Ｗ音量値が変更されることは無く且つ光量値変更指示操作を入力してもＳ／Ｗ光量値が変更されることは無い。

【０４１１】

図４６（ｂ）を参照し、状況ＳＩＴχに関わるパターンＰＴＮＢ２では、状況ＳＩＴＯ又は状況ＳＩＴγならば調整用画像１４２０が表示されるべきタイミングにおいて音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３を含む調整用画像１４２０が表示される。つまり例えば、パターンＰＴＮＢ２が採用される際には、状況ＳＩＴχにおいて、調整可能期間中に調整用画像表示操作が入力されると音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３を含む調整用画像１４２０が表示される。客待ち状態など、状況ＳＩＴＯ又は状況ＳＩＴγならば調整用画像表示操作の入力が無くとも調整用画像１４２０が表示されるようなタイミングにおいて状況ＳＩＴχに至った場合には、調整用画像表示操作の入力が無くとも調整用画像１４２０が表示されるようにしても良い。

そして、パターンＰＴＮＢ２が採用される際、状況ＳＩＴχにおいて、調整用画像１４２０が表示されているときに音量値変更指示操作が入力されると、状況ＳＩＴＯ又は状況ＳＩＴγと同様に、音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３の表示内容は上下限の制限を受けない限りは変化するが（この際、音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３の変化と共にＳ／Ｗ音量値が変更されても良いし、音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３が変化したとしてもＳ／Ｗ音量値は不変であっても良いし）、状況ＳＩＴＯ又は状況ＳＩＴγと異なり、目安音が出力されることは無い。

【０４１２】

即ち例えば、パターンＰＴＮＢ２が採用される際、状況ＳＩＴχにおいて、Ｓ／Ｗ音量値が“７”であることを示す音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３を含んだ調整用画像１４２０が表示された後、Ｓ／Ｗ音量値を増加させるための音量値変更指示操作が入力されたとき、図４６（ｂ）に示す如く、音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３の表示内容はＳ／Ｗ音量値が“８”であることを示すものへと変更されるが、この際、目安音が出力されることは無い。そして、この際、音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３の表示内容の変化に連動してＳ／Ｗ音量値が実際に“８”に変更されるようにしても良いが、Ｓ／Ｗ音量値は“７”のままとされても良い（Ｓ／Ｗ音量値が“７”のままとされる場合にあっては、本来、Ｓ／Ｗ音量値を示すべき音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３の表示内容と、実際のＳ／Ｗ音量値との間に、エラーＸの検出に起因する齟齬が生じることになる）。

【０４１３】

調整用画像１４２０が表示されるとき、光量ゲージ１４２４及び光量値数値画像１４２５も表示されることになる。このため、パターンＰＴＮＢ２が採用される際、状況ＳＩＴχにおいて、調整用画像１４２０が表示されているときに光量値変更指示操作が入力されると、状況ＳＩＴＯ又は状況ＳＩＴγと同様に、光量ゲージ１４２４及び光量値数値画像１４２５の表示内容を上下限の制限を受けない限りにおいて変化させても良い（この際、光量ゲージ１４２４及び光量値数値画像１４２５の表示内容の変化と共にＳ／Ｗ光量値が変更されても良いし、光量ゲージ１４２４及び光量値数値画像１４２５の表示内容が変化したとしてもＳ／Ｗ光量値は不変であっても良いし）。

【０４１４】
図４６（ｃ）を参照し、状況ＳＩＴχに関わるパターンＰＴＮＢ３では、状況ＳＩＴΟ又は状況ＳＩＴγならば調整用画像１４２０が表示されるべきタイミングにおいて音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３を含む調整用画像１４２０が表示される。つまり例えば、パターンＰＴＮＢ３が採用される際には、状況ＳＩＴχにおいて、調整可能期間中に調整用画像表示操作が入力されると音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３を含む調整用画像１４２０が表示される。客待ち状態など、状況ＳＩＴΟ又は状況ＳＩＴγならば調整用画像表示操作の入力が無くとも調整用画像１４２０が表示されるようなタイミングにおいて状況ＳＩＴχに至った場合には、調整用画像表示操作の入力が無くとも調整用画像１４２０が表示されるようにしても良い。
但し、パターンＰＴＮＢ３が採用される際、状況ＳＩＴχにおいて、調整用画像１４２０が表示されているときに音量値変更指示操作が入力されても、状況ＳＩＴΟ又は状況ＳＩＴγと異なり、音量ゲージ１４２２及び音量値数値画像１４２３の表示内容が変化することは無く、目安音が出力されることも無い。
【０４１５】
調整用画像１４２０が表示されるとき、光量ゲージ１４２４及び光量値数値画像１４２５も表示されることになる。しかしながら、パターンＰＴＮＢ３が採用される際、状況ＳＩＴχにおいて、調整用画像１４２０が表示されているときに光量値変更指示操作が入力されても、光量ゲージ１４２４及び光量値数値画像１４２５の表示内容は変化しない。
パターンＰＴＮＢ３が採用される際、状況ＳＩＴχにおいて、音量値変更指示操作を入力してもＳ／Ｗ音量値が変更されることは無く且つ光量値変更指示操作を入力してもＳ／Ｗ光量値が変更されることは無い。
【０４１６】
尚、実施例ＥＸ１＿９において、上述の“エラーＸ”を“エラーＸａ”又は“エラーＸｂ”に読み替えても良く、“エラーＹ”を“エラーＹａ”に読み替えても良い。
【０４１７】
―――実施例ＥＸ１＿１０―――
実施例ＥＸ１＿１０を説明する。実施例ＥＸ１＿１０では、設定変更モードでのエラーの取り扱いについて説明する。図１８を参照して説明したように、電源投入時処理においてステップＳ１５２へ移行した後、ステップＳ１５２からステップＳ１６７に至るまでは、遊技機１００の動作モードが設定変更モードに設定されている。
【０４１８】
遊技機１００の動作モードが設定変更モードに設定されているとき、特定のエラーの検出又は報知に関連して、以下のパターンＰＴＮＣ１～ＰＴＮＣ３の何れかによる動作が行われる。ここにおける特定のエラーとして、主としてエラーＸが想定されているが、特定のエラーは、エラーＸａ、Ｘｂ、Ｙ及びＹａであっても良いし、それ以外の任意のエラーであっても良い。
【０４１９】
パターンＰＴＮＣ１が採用される場合、設定変更モードにおいて（即ち、遊技機１００の動作モードが設定変更モードに設定されているときにおいて）、エラー検出部７１０は、特定のエラーの発生有無を検知するためのエラー判定処理を実行可能となっており、従って、特定のエラーが発生しているときには、エラー検出部７１０にて特定のエラーが検出される。そして、パターンＰＴＮＣ１が採用されたときの設定変更モードにおいて、特定のエラーが検出された場合には、その旨を示す報知用エラー情報がエラー検出部７１０又は報知用エラー情報送信部（７３０、８１４Ａ又は８１４Ｂ）からエラー報知部７２０に送信され、報知用エラー情報を受信したエラー報知部７２０は、特定のエラーに関するエラー報知を実行する。
【０４２０】
但し、この際、特定のエラーに関するエラー報知の一部は非実行とされても良い。即ち例えば、遊技モードにおいて特定のエラーが検出されたときに実行される特定のエラーに関

するエラー報知が表示報知と音響報知を含んでいるとした場合（図３５（ｂ）等参照）、設定変更モードにおいて特定のエラーが検出された場合には、それら表示報知及び音響報知の内、任意の一方のみが実行され他方は非実行とされても良い。

【０４２１】

パターンＰＴＮＣ２が採用される場合、パターンＰＴＮＣ１の採用時と同様、設定変更モードにおいて（即ち、遊技機１００の動作モードが設定変更モードに設定されているときにおいて）、エラー検出部７１０は、特定のエラーの発生有無を検知するためのエラー判定処理を実行可能となっており、従って、特定のエラーが発生しているときには、エラー検出部７１０にて特定のエラーが検出される。

但し、パターンＰＴＮＣ２が採用されたときの設定変更モードにおいて、特定のエラーが検出された場合には、その旨を示す報知用エラー情報がエラー検出部７１０又は報知用エラー情報送信部（７３０、８１４Ａ又は８１４Ｂ）からエラー報知部７２０に送信されるものの、エラー報知部７２０は、特定のエラーに関するエラー報知を実行しない。この場合、遊技機１００の動作モードが設定変更モードから遊技モードに切り換わってから、既に受信した報知用エラー情報に基づき、特定のエラーに関するエラー報知を開始するようにしても良いし、設定変更モードにて受信した報知用エラー情報は破棄されても良い（当該破棄を行う場合にあっては、遊技モードへの移行後において特定のエラーが検出されない限りは、特定のエラーに関するエラー報知は実行されない）。

或いは、パターンＰＴＮＣ２が採用されたときの設定変更モードにおいて、特定のエラーが検出されたとしても、その旨を示す報知用エラー情報がエラー報知部７２０に伝達されず（例えば実施例ＥＸ１＿３又はＥＸ１＿４に示す方法にて伝達されず）、結果、エラー報知部７２０にて、特定のエラーに関するエラー報知が行われないようにしても良い。

【０４２２】

パターンＰＴＮＣ３が採用される場合、設定変更モードにおいて（即ち、遊技機１００の動作モードが設定変更モードに設定されているときにおいて）、エラー検出部７１０は、特定のエラーの発生有無を検知するためのエラー判定処理を実行せず、結果、特定のエラーが発生していたとしても、エラー検出部７１０にて特定のエラーが検出されることは無い。結果、当然ながら、エラー報知部７２０にて特定のエラーに関するエラー報知が実行されることも無い。

【０４２３】

パターンＰＴＮＣ３では、例えば、図９のタイマ割込処理の中でエラー検出部７１０によるエラー判定処理が実行されることが想定されており、結果、タイマ割込処理の割り込み実行が許可されていない設定変更モードにおいては、エラー判定処理が非実行となる。これに対し、パターンＰＴＮＣ１又はＰＴＮＣ２では、タイマ割込処理とは別にエラー検出部７１０によるエラー判定処理が実行可能とされることが想定されている。

【０４２４】

また、パターンＰＴＮＣ１又はＰＴＮＣ２が採用される場合において、エラー検出部７１０にて特定のエラーが検出されたときには、設定変更モードの動作を中断又は中止するようにしても良い。設定変更モードの動作は、図１８のステップＳ１５３～Ｓ１６４の処理による動作を含む。

【０４２５】

設定変更モードの動作の中断とは、例えば、設定変更モードにおいて特定のエラーが検出されたときには、所定時間だけ、設定変更モードの動作を非実行とし、所定時間の経過を待ってから設定変更モードの動作を再開することを指す。即ち例えば、図１８のステップＳ１５４の処理の実行後であって且つステップＳ１５５の処理の実行前に特定のエラーが検出されたときには、所定時間の経過を待った後に、ステップＳ１５５の処理から設定変更モードの動作を再開する。従って、設定変更モードの動作が中断されているときには、設定値変更指示操作又は確定操作に応答した遊技条件設定値の変更及び書き込みは行われない。

【０４２６】

或いは、設定変更モードの動作の中断とは、例えば、設定変更モードにおいて特定のエラーが検出されたときには、エラー検出部７１０にて特定のエラーが検出されなくなるまで、設定変更モードの動作を非実行とし、エラー検出部７１０にて特定のエラーが検出されなくなってから、設定変更モードの動作を再開することを指す。本方法は、エラー検出部７１０にて実行されるエラー判定処理が、特定のエラーの発生を検知及び判定するエラー発生判定処理と、特定のエラーの発生を検知した後に特定のエラーが解消したかを検知及び判定するエラー解消判定処理と、を含むことを想定している。故に例えば、図１８のステップＳ１５４の処理の実行後であって且つステップＳ１５５の処理の実行前に特定のエラーが検出されたときには、その時点で設定変更モードの動作を停止し、特定のエラーが解消したことが検知されることを条件にステップＳ１５５の処理から設定変更モードの動作を再開する。従って、設定変更モードの動作が中断されているときには、設定値変更指示操作又は確定操作に応答した遊技条件設定値の変更及び書き込みは行われない。

【０４２７】

設定変更モードの動作の中止とは、図１８のステップＳ１５３～Ｓ１６４の処理を含む設定変更モードの動作を取り止めることを指す。故に例えば、図１８のステップＳ１５４の処理の実行後であって且つステップＳ１５５の処理の実行前に特定のエラーが検出されたときには、その時点で、設定変更モードの動作を取り止めて、ステップＳ１６５に進む、或いは、ステップＳ１７２又はＳ１７４に進んでも良い。

【０４２８】

／／／／／／／／／第２実施形態／／／／／／／／／

本発明に係る第２実施形態を説明する。第２実施形態は第１実施形態と組み合わせて実施される。第２実施形態では、第１実施形態にて述べた幾つかのエラーに関わる検出又は報知等の詳細を説明する。

【０４２９】

［エラーＸについて］

エラーＸについて詳細な説明を設けておく。

【０４３０】

エラーＸに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによるランプ報知）と、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤを発光させることによるＬＥＤ報知と、を含む（但し、それら４つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。エラー報知用ＬＥＤは、遊技機１００の何れの箇所に設置されるＬＥＤ（発光ダイオード）であっても良く、例えば、主制御基板３０１、払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３の何れかの裏面に設けられていても良いし、主制御基板３０１に接続された情報表示部１１４に設けられていても良い。エラー報知用ＬＥＤは、７セグメントＬＥＤディスプレイであっても良い（後述の他のエラー報知用ＬＥＤについても同様）。

【０４３１】

エラーＸに関するエラー報知は、一旦開始されると、遊技機１００の電源が遮断されるまで（即ち遊技機１００が電源オフ状態となるまで）停止されないものであっても良いし、エラーＸに関するエラー報知の開始後、所定時間（例えば３０秒）が経過すれば、当該エラー報知が終了するものであっても良い。

【０４３２】

エラーＸに関するエラー報知が実行されている状態で遊技機１００の電源が遮断され、その後、電源が復旧したとき（即ち電源オン状態に戻ったとき）、再度、エラー検出部７１０にてエラーＸが検出されない限りは、エラーＸに関するエラー報知は行われない。即ち、エラーＸが検出されたという情報が電源の遮断及び復旧を通じて保存されるということはなく、そのような情報は電源の遮断にてリセットされる。これは、他の任意の外端エラー（Ｘａ及びＸｂを含む）についても同様であって良い。

【０４３３】
エラーＸに関するエラー報知を形成するランプ報知は、枠ランプ１１６に含まれる複数のランプの一部であって且つエラーＸに対応付けられたランプの発光によるものであって良く、当該ランプ報知において、枠ランプ１１６における他のランプは消灯されていて良い。ランプ報知が盤ランプ１３５を用いて行われる場合も同様である。
【０４３４】
演出制御部４０３は、エラーＸが検出されていないときの様々な状況下において様々な所定の基本演出音をスピーカ１１５から出力させることができる。但し、エラーＸに関するエラー報知が行われる際には、エラーＸのエラー報知を構成する音響報知による音のみをスピーカ１１５から出力し、基本演出音を含む他の音を非出力とするようにしても良い。基本演出音は、特別図柄の変動表示中に特図判定の結果に応じて出力される音及び特図判定の結果に依存せずに出力されるバックグラウンド音、大当たり遊技中に出力される当たり演出音、並びに、入賞装置（始動口１０５、１０６、大入賞口１１１又は普通入賞口１１２）へ遊技球が入球した時に出力される入賞音を含む他、上述の目安音も含む。
【０４３５】
エラー検出部７１０にてエラーＸが検出されたとき、遊技機１００は遊技を異常対応停止させても良い。遊技が異常対応停止されると、上述のタイマ割込処理及び演出タイマ割込処理が実行されず（従って特別図柄処理等が実行されず）、操作ハンドル１１９及び発射指示部材１２０に対する遊技者の操作に関わらず遊技領域１０３への遊技球の発射は非実行とされる。また、遊技の異常対応停止にて特別図柄が非表示とされる。特別図柄の変動表示中に遊技が異常対応停止されたとき、その時点で特別図柄の変動表示が中断されて特別図柄が非表示となる。この場合には、遊技機１００の電源オフを経た電源復旧後に特別図柄の変動表示が再開される。大当たり遊技中に遊技が異常対応停止されたとき、その時点で大当たり遊技が中断される。この場合には、遊技機１００の電源オフを経た電源復旧後に当該大当たり遊技が再開される。
【０４３６】
遊技の異常対応停止は、エラーＸｂが検出されたことに応答して行わることは無く、エラーＹが検出されたことに応答して行わることも無い。エラーＸａ又はＹａが検出されたことに応答して、遊技の異常対応停止が行われるようにしても良いし、行われないようにしても良い。
【０４３７】
また、エラー検出部７１０にてエラーＸが検出されたとき、或いは、エラーＸに関するエラー報知が行われているときには、払出ユニット３２３を用いた遊技球（賞球又は貸球）の払い出し動作を停止しても良い。
【０４３８】
［エラーＸａについて］
エラーＸａについて詳細な説明を設けておく。
【０４３９】
エラーＸａに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによる報知）と、を含む（但し、それら３つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。更に、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤの発光によるＬＥＤ報知も、エラーＸａに関するエラー報知に含まれていても良い。この場合、共通のエラー報知用ＬＥＤがエラーＸａについてのエラー報知用ＬＥＤ及び他のエラー（例えばエラーＸ）についてのエラー報知用ＬＥＤとして共用されても良いし、エラーＸａについてのエラー報知用ＬＥＤ及び他のエラー（例えばエラーＸ）についてのエラー報知用ＬＥＤを別々に設けておいても良い。
【０４４０】
エラーＸａに関するエラー報知は、一旦開始されると、遊技機１００の電源が遮断される

まで（即ち遊技機１００が電源オフ状態となるまで）停止されないものであっても良いし、エラーＸａに関するエラー報知の開始後、所定時間（例えば３０秒）が経過すれば、当該エラー報知が終了するものであっても良い。

【０４４１】

エラーＸａに関するエラー報知が、エラー報知の開始後、所定時間（例えば３０秒）の経過をもって終了するものである場合、以下のようにしても良い。即ち、エラーＸａの検出に応答してエラーＸａに関するエラー報知が開始された後、上記所定時間が経過する前に、エラーＸａが新たに検出された場合には、新たな検出時点から上記所定時間分、エラーＸａに関するエラー報知を改めて実行するようにしても良い。

【０４４２】

エラーＸａに関するエラー報知の開始後、時間経過によって当該エラー報知を終了させる方法を採用する場合、エラーＸａに関するエラー報知の内、音響報知を終了させた後に表示報知を終了させるようにしても良い。

【０４４３】

エラーＸａに関するエラー報知が行われる際には、エラーＸに関するエラー報知が行われる際と同様に、エラーＸａのエラー報知を構成する音響報知による音のみをスピーカ１１５から出力し、他の音を非出力とするようにしても良い。

【０４４４】

尚、本実施形態を含む各実施形態では、エラーＸａが検出されたときには対応するエラー報知が行われることを前提としているが、エラーＸａが検出されたとしても、エラー報知が行われることが無いように遊技機１００を変形しても良い。

【０４４５】

［エラーＸｂについて］

エラーＸｂについて詳細な説明を設けておく。

【０４４６】

エラーＸｂに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによる報知）と、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤを発光させることによるＬＥＤ報知と、を含む（但し、それら４つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。エラー報知用ＬＥＤは、遊技機１００の何れの箇所に設置されるＬＥＤ（発光ダイオード）であっても良く、例えば、主制御基板３０１、払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３の何れかの裏面に設けられていても良いし、主制御基板３０１に接続された情報表示部１１４に設けられていても良い。共通のエラー報知用ＬＥＤがエラーＸｂについてのエラー報知用ＬＥＤ及び他のエラー（例えばエラーＸ又はＸａ）についてのエラー報知用ＬＥＤとして共用されても良いし、エラーＸｂについてのエラー報知用ＬＥＤ及び他のエラー（例えばエラーＸ又はＸａ）についてのエラー報知用ＬＥＤを別々に設けておいても良い。

【０４４７】

エラー検出部７１０は、エラーＸｂが発生しているのか否かを常時監視及び検出し、その検出結果を示す情報をエラー報知部７２０に送信することができる（当該情報は、図４０又は図４２（ａ）に示す報知用エラー情報送信部（７３０、８１４Ａ又は８１４Ｂ）からエラー報知部７２０に送信されても良い）。このため、エラー報知部７２０は、エラーＸｂに関するエラー報知の開始後、上記検出結果を示す情報を用いて、現在もエラーＸｂが継続して発生しているのか、エラーＸｂが解消したのかを認識することができる。

或いは、エラー検出部７１０が実行するエラーＸｂに対するエラー判定処理は、エラーＸｂの発生を検知及び判定するエラー発生判定処理に加えて、エラーＸｂの発生を検知した後にエラーＸｂが解消したかを検知及び判定するエラー解消判定処理を含んでいて良い。この場合、エラー解消判定処理にてエラーＸｂの解消が検知されると、その旨を示すエラー解消情報がエラー報知部７２０に送信されて良く（当該エラー解消情報は、図４０又は

図４２（ａ）に示す報知用エラー情報送信部（７３０、８１４Ａ又は８１４Ｂ）からエラー報知部７２０に送信されても良く）、エラー報知部７２０は、エラー解消情報を受信することで、エラーＸｂの解消を認識することができる。

【０４４８】

エラーＸｂのエラー報知を構成する上記４つの報知の内、音響報知に関しては、音響報知の開始後、所定時間の経過を以って終了すると良く、この際、他の３つの報知（表示報知、ランプ報知及びＬＥＤ報知）は、エラーＸｂの解消が検知、認識されるまで継続されて良い。

【０４４９】

エラーＸｂのエラー報知が音響報知を含めて実行されているときにおいて、エラーＸｂの解消が検知、認識されたとき、エラー報知部７２０は、まずエラーＸｂのエラー報知中の音響報知を即時停止し、その後、所定時間（例えば１秒）が経過してからエラーＸｂのエラー報知中のランプ報知を終了するようにしても良い。

【０４５０】

エラーＸｂのエラー報知が実行されているときにおいて、エラーＸｂの解消が検知、認識されたとき、即時にエラー報知を停止しても良いし、一定時間だけエラー報知を継続実行してから当該エラー報知を停止するようにしても良い。

【０４５１】

また、エラー検出部７１０にてエラーＸｂが検出されたとき、或いは、エラーＸｂに関するエラー報知が行われているときには、払出ユニット３２３を用いた遊技球（賞球又は貸球）の払い出し動作を停止しても良い。

【０４５２】

エラーＸｂに関するエラー報知を形成するランプ報知は、枠ランプ１１６に含まれる複数のランプの一部であって且つエラーＸｂに対応付けられたランプの発光によるものであって良く、当該ランプ報知において、枠ランプ１１６における他のランプは消灯されていて良い。ランプ報知が盤ランプ１３５を用いて行われる場合も同様である。

【０４５３】

［エラーＹについて］

エラーＹについて詳細な説明を設けておく。

【０４５４】

エラーＹに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによる報知）と、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤを発光させることによるＬＥＤ報知と、を含む（但し、それら４つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。エラー報知用ＬＥＤは、遊技機１００の何れの箇所に設置されるＬＥＤ（発光ダイオード）であっても良く、例えば、主制御基板３０１、払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３の何れかの裏面に設けられていても良いし、主制御基板３０１に接続された情報表示部１１４に設けられていても良い。共通のエラー報知用ＬＥＤが、エラーＹについてのエラー報知用ＬＥＤ及び他のエラー（例えばエラーＸ、Ｘａ又はＸｂ）についてのエラー報知用ＬＥＤとして共用されても良いし、エラーＹについてのエラー報知用ＬＥＤ及び他のエラー（例えばエラーＸ、Ｘａ又はＸｂ）についてのエラー報知用ＬＥＤを別々に設けておいても良い。

【０４５５】

エラー検出部７１０は、エラーＹが発生しているのか否かを常時監視及び検出し、その検出結果を示す情報をエラー報知部７２０に送信することができる（当該情報は、図４０又は図４２（ａ）に示す報知用エラー情報送信部（７３０、８１４Ａ又は８１４Ｂ）からエラー報知部７２０に送信されても良い）。このため、エラー報知部７２０は、エラーＹに関するエラー報知の開始後、上記検出結果を示す情報を用いて、現在もエラーＹが継続して発生しているのか、エラーＹが解消したのかを認識することができる。

或いは、エラー検出部７１０が実行するエラーＹに対するエラー判定処理は、エラーＹの発生を検知及び判定するエラー発生判定処理に加えて、エラーＹの発生を検知した後にエラーＹが解消したかを検知及び判定するエラー解消判定処理を含んでいて良い。この場合、エラー解消判定処理にてエラーＹの解消が検知されると、その旨を示すエラー解消情報がエラー報知部７２０に送信されて良く（当該エラー解消情報は、図４０又は図４２（ａ）に示す報知用エラー情報送信部（７３０、８１４Ａ又は８１４Ｂ）からエラー報知部７２０に送信されても良く）、エラー報知部７２０は、エラー解消情報を受信することで、エラーＹの解消を認識することができる。

【０４５６】

エラー報知部７２０は、エラーＹの発生が検出されて、その旨を示す情報（報知用エラー情報）を受信すると、即時、エラーＹに関するエラー報知を実行して良い、或いは、当該受信の後、所定時間が経過してからエラーＹに関するエラー報知を実行しても良い、或いは、当該受信の後、エラーＹのエラー報知を構成する表示報知、ランプ報知及びＬＥＤ報知のみを先に実行開始し、所定時間が経過してからエラーＹのエラー報知を構成する音響報知を開始するようにしても良い。

【０４５７】

エラー報知部７２０は、エラーＹのエラー報知を開始した後、エラーＹの解消が検知、認識されるまで当該エラー報知を継続実行することができ、エラーＹの解消が検知、認識された時点で当該エラー報知を終了させることができる。

【０４５８】

エラー検出部７１０にてエラーＹが検出されたとき、或いは、エラーＹに関するエラー報知が行われているときには、払出ユニット３２３を用いた遊技球（賞球又は貸球）の払い出し動作を停止しても良い。

【０４５９】

演出制御部４０３は、エラーＹが検出されていないときの様々な状況下において上述の基本演出音をスピーカ１１５から出力させることができる。但し、エラーＹに関するエラー報知が行われているときには（詳細には例えば当該エラー報知中の音響報知が行われているときには）、基本演出音の一部又は全部の出力を停止させても良いし、当該エラー報知が行われていない時との比較において基本演出音の一部又は全部の音量（出力音量）を低下させても良いし、当該エラー報知の非実行時と同じ音量で基本演出音を出力するようにしても良い。

【０４６０】

エラーＹに関するエラー報知が実行されている状態で遊技機１００の電源が遮断され、その後、電源が復旧したとき（即ち電源オン状態に戻ったとき）、再度、エラー検出部７１０にてエラーＹが検出されない限りは、エラーＹに関するエラー報知は行われない。即ち、エラーＹが検出されたという情報が電源の遮断及び復旧を通じて保存されるということはなく、そのような情報は電源の遮断にてリセットされる。これは、他の任意の非外端エラー（Ｙａを含む）についても同様であって良い。

【０４６１】

［エラーＹａについて］

エラーＹａについて詳細な説明を設けておく。

【０４６２】

エラーＹａに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによる報知）と、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤを発光させることによるＬＥＤ報知と、を含む（但し、それら４つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。エラー報知用ＬＥＤは、遊技機１００の何れの箇所に設置されるＬＥＤ（発光ダイオード）であっても良く、例えば、主制御基板３０１、払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３の何れかの裏面に設けられていても良いし、主制御基板３０１

に接続された情報表示部１１４に設けられていても良い。共通のエラー報知用ＬＥＤが、エラーＹａについてのエラー報知用ＬＥＤ及び他のエラー（例えばエラーＸ、Ｘａ、Ｘｂ又はＹ）についてのエラー報知用ＬＥＤとして共用されても良いし、エラーＹａについてのエラー報知用ＬＥＤ及び他のエラー（例えばエラーＸ、Ｘａ、Ｘｂ又はＹ）についてのエラー報知用ＬＥＤを別々に設けておいても良い。

【０４６３】

エラーＹａに関するエラー報知は、一旦開始されると、遊技機１００の電源が遮断されるまで（即ち遊技機１００が電源オフ状態となるまで）停止されないものであっても良いし、エラーＹａに関するエラー報知の開始後、所定時間（例えば５分）が経過すれば、当該エラー報知が終了するものであっても良い。

【０４６４】

エラーＹａに関するエラー報知を形成するランプ報知は、枠ランプ１１６に含まれる複数のランプの一部であって且つエラーＹａに対応付けられたランプの発光によるものであって良く、当該ランプ報知において、枠ランプ１１６における他のランプは消灯されていて良い。ランプ報知が盤ランプ１３５を用いて行われる場合も同様である。

【０４６５】

演出制御部４０３は、エラーＹａが検出されていないときの様々な状況下において上述の基本演出音をスピーカ１１５から出力させることができる。但し、エラーＹａに関するエラー報知が行われているときには（詳細には例えば当該エラー報知中の音響報知が行われているときには）、基本演出音の一部又は全部の出力を停止させても良いし、当該エラー報知が行われていない時との比較において基本演出音の一部又は全部の音量（出力音量）を低下させても良いし、当該エラー報知の非実行時と同じ音量で基本演出音を出力するようにしても良い。

【０４６６】

尚、共通のエラー報知用ＬＥＤを複数のエラーについての報知用ＬＥＤとして共用する場合、当該共通のエラー報知用ＬＥＤを複数のＬＥＤにて構成しておき、エラー報知が行われるエラーの種類に応じて該複数のＬＥＤの点灯／非点灯の態様を制御すると良い。これにより、複数のＬＥＤを視認した人物（例えば遊技機１００の管理者）は、複数のＬＥＤの点灯／非点灯の態様で、何れのエラーが検出されたのか（何れのエラーについてのエラー報知が行われているのか）を認識することができる。複数のＬＥＤは７セグメントＬＥＤディスプレイを構成するものであっても良いし、所定方向に配列設置されたものでも良い。

【０４６７】

［外部端子基板の出力について］

外部端子基板３０５の出力について詳説する。尚、以下において、エラー検出信号との関係において“外部端子基板３０５”の記載が省略されることがあるが、既に述べてきたように、エラー検出信号は外部端子基板３０５から出力されるものである。

【０４６８】

エラーＸが検出された場合には、エラーＸが検出されたことを示すエラー検出信号ＥＤＳ$_{X}$が外部端子基板３０５から所定時間ｔＡ$_{X}$だけ出力されて良い。

同様に、エラーＸａが検出された場合にも、エラーＸａが検出されたことを示すエラー検出信号ＥＤＳ$_{Xa}$が外部端子基板３０５から所定時間ｔＡ$_{Xa}$だけ出力されて良い。

【０４６９】

エラー検出信号ＥＤＳ$_{X}$が出力されている期間において、エラーＸが再度検出された場合には、再度の検出タイミングから起算して所定時間ｔＡ$_{X}$分、エラー検出信号ＥＤＳ$_{X}$が出力されて良い。

同様に、エラー検出信号ＥＤＳ$_{Xa}$が出力されている期間において、エラーＸａが再度検出された場合には、再度の検出タイミングから起算して所定時間ｔＡ$_{Xa}$分、エラー検出信号ＥＤＳ$_{Xa}$が出力されて良い。

但し、エラーＸについて、エラー検出信号ＥＤＳ$_{X}$の出力開始後、所定時間ｔＡ$_{X}$（例え

ば０．２秒）より長い所定時間（例えば１秒）内に、エラーＸが再度検出された場合には、その再度の検出に対してはエラー検出信号ＥＤＳ$_{X}$が出力されないようにしても良い。

【０４７０】

エラーＸｂが検出された場合には、エラーＸｂが検出されたことを示すエラー検出信号ＥＤＳ$_{Xb}$が外部端子基板３０５から出力されることになるが、エラー検出信号ＥＤＳ$_{Xb}$は、エラー検出部７１０にてエラーＸｂが検出されてからエラー検出部７１０にてエラーＸｂが検出されなくなるまで（換言すれば、エラーＸｂの解消が検知されるまで）継続して出力され、エラー検出部７１０にてエラーＸｂが検出されなくなると（換言すれば、エラーＸｂの解消が検知されると）非出力とされる。

【０４７１】

エラーＸ、Ｘａ及びＸｂを含む外端エラーについては、外端エラーが検出された時点で、即、対応するエラー検出信号が出力されても良いし、外端エラーが検出されてから一定時間の経過の後に対応するエラー検出信号が出力されても良い。

【０４７２】

エラーＸｂに関しては、エラーＸｂが検出された時点から第１所定時間の経過後にエラー検出信号ＥＤＳ$_{Xb}$の出力を開始し、その後、エラーＸｂが検出されなくなると（換言すればエラーＸｂの解消が検知されると）、エラーＸｂが検出されなくなった時点から第２所定時間の経過後にエラー検出信号ＥＤＳ$_{Xb}$の出力を終了するようにしても良い。

【０４７３】

エラーＸ、Ｘａ及びＸｂを含む外端エラーについて、対応するエラー検出信号の出力、非出力、出力が、この順番で行われる場合、１回目の出力の開始時点又は終了時点と２回目の出力の開始時点との間の時間差が所定の最小オフ時間以上となるように、エラー検出信号の出力／非出力が制御されて良い。つまり、続けてエラー検出信号が出力される場合には、最小オフ時間分、エラー検出信号が非出力となる期間が確保されるようにしても良い。

【０４７４】

尚、エラーＸが検出された場合には、遊技機１００の電源が遮断されるまで（電源オフ状態となるまで）、エラー検出信号ＥＤＳ$_{X}$が出力され続けるようにすることも可能である。同様に、エラーＸａが検出された場合には、遊技機１００の電源が遮断されるまで（電源オフ状態となるまで）、エラー検出信号ＥＤＳ$_{Xa}$が出力され続けるようにすることも可能である。

【０４７５】

［解消検知タイプ／解消非検知タイプ］

外端エラーの一部と非外端エラーの一部は解消検知タイプに属し、外端エラーの残りの一部と非外端エラーの残りの一部は解消非検知タイプに属する。

【０４７６】

エラー検出部７１０が実行する解消検知タイプのエラーに対するエラー判定処理は、当該エラーの発生を検知及び判定するエラー発生判定処理に加えて、当該エラーの発生を検知した後に当該エラーが解消したかを検知及び判定するエラー解消判定処理を含んでいる。この場合、エラー解消判定処理にて解消検知タイプのエラーの解消が検知されると、その旨を示すエラー解消情報がエラー検出部７１０又は報知用エラー情報送信部（７３０、８１４Ａ又は８１４Ｂ）からエラー報知部７２０に送信されて良く、エラー報知部７２０は、エラー解消情報を受信することで、解消検知タイプのエラーの解消を認識することができる。

【０４７７】

エラー検出部７１０が実行する解消非検知タイプのエラーに対するエラー判定処理は、当該エラーの発生を検知及び判定するエラー発生判定処理のみを含み、当該エラーの発生を検知した後に当該エラーが解消したかを検知及び判定するエラー解消判定処理を含んでいない。即ち、エラー検出部７１０は、解消非検知タイプのエラーを検出した後、当該エラーが解消したかどうかまでは検知及び判断しない。このため、解消検知タイプのエラーの発生及び検知の後、当該エラーが解消したとしても、その旨はエラー報知部７２０に伝達

されず、故に、エラー報知部７２０は当該エラーの解消を認識することはできない。
【０４７８】
少なくともエラーＸｂ及びＹは解消検知タイプに属している。エラーＸ及びＸａは解消非検知タイプに属している（但し、エラーＸ及びＸａが解消非検知タイプに属するように変形しても良い）。エラーＹａについては、解消検知タイプに属していても良いし、解消非検知タイプに属していても良い。
【０４７９】
［エラー報知についての補足・変形］
エラー報知について幾つかの補足説明と変形例を説明する。
【０４８０】
或るエラーに関するエラー報知中の表示報知では、上述したように所定のエラー報知画像が画像表示部１０４に表示される。エラー報知が行われていないとき、画像表示部１０４では所定の演出画像が表示されているが、エラー報知画像が表示される場合には、エラー報知画像が演出画像上に重畳表示される態様でエラー報知画像が演出画像と共に表示される、或いは、演出画像を非表示としてエラー報知画像のみが表示される。エラー報知画像は、基本的に、画像表示部１０４の全表示領域の一部で表示されるが、画像表示部１０４の全表示領域に亘って表示される画像であっても良い。
エラー報知画像が演出画像上に重畳表示される場合、エラー報知画像は透過性を有する画像であっても良い。この場合、遊技者はエラー報知画像を通してエラー報知画像の後方の演出画像を視認することができるが、その視認性は、エラー報知画像の非表示時よりも低い。或いは、エラー報知画像が演出画像上に重畳表示される場合、エラー報知画像は透過性を有さない画像であっても良い。この場合、エラー報知画像の後方の演出画像は視認不能となる。
【０４８１】
上記演出画像は、装飾図柄（詳細には装飾図柄を表す装飾図柄画像）、当たり演出を構成する当たり演出画像、及び、客待ち演出を構成する客待ち演出画像などを含む。
【０４８２】
任意の第１エラーが検出されて第１エラーに関するエラー報知のみが行われる場合には、当該第１エラーについての第１エラー報知画像が画像表示部１０４に表示される。同様に、第１エラーとは異なる任意の第２エラーが検出されて第２エラーに関するエラー報知のみが行われる場合には、当該第２エラーについての第２エラー報知画像が画像表示部１０４に表示される。
遊技機１００は、第１及び第２エラー報知画像を同時に表示できないタイプの遊技機（例えば、画像表示部１０４の全表示領域を使って第１又は第２エラー報知画像を表示するようなタイプの遊技機）であっても良い。この場合、第１エラー及び第２エラーが重複して検出された際には、第１及び第２エラー報知画像の内、より高い優先順位が対応付けられたエラーについてのエラー報知画像のみが、優先して表示される。３つ以上のエラーが重複して検出された場合も同様である。
遊技機１００は、第１及び第２エラー報知画像を同時に表示可能なタイプの遊技機であっても良い。例えば、画像表示部１０４の全画像領域の中に互いに重複しない第１及び第２画像領域を設定しておき、第１エラーが検出された際には第１表示領域に第１エラー報知画像を表示する一方で第２エラーが検出された際には第２表示領域に第２エラー報知画像を表示し、且つ、第１及び第２エラーが重複して検出された際には第１及び第２表示領域に第１及び第２エラー報知画像を同時表示する。３つ以上のエラーが重複して検出された場合も同様である。何れのエラー報知画像も、仮停止又は本停止されている装飾図柄の表示領域に重ならない位置に表示されると良い。
【０４８３】
複数のエラーが重複して検出された際、エラー報知における音響報知については、最も高い優先順位が対応付けられたエラーについての音響報知が実行され、他のエラーについての音響報知は非実行とされて良い。或いは、複数のエラーが重複して検出された際、複数

のエラーについての複数の音響報知を時分割で順番に行うようにしても良い。
【０４８４】
任意の第１エラーの優先順位が任意の第２エラーの優先順位よりも高いことを“第１エラー＞第２エラー”と表記する場合、エラーＸ、Ｘａ、Ｘｂ、Ｙ及びＹａについては、
例えば、“Ｘ＞Ｘａ＞Ｘｂ＞Ｙａ＞Ｙ”、
或いは、“Ｘａ＞Ｘ＞Ｘｂ＞Ｙａ＞Ｙ”であって良い。
【０４８５】
また、画像表示部１０４において、外端エラー（例えばエラーＸ、Ｘａ又はＸｂ）についてのエラー報知画像の表示領域は、非外端エラー（例えばエラーＹ又はＹａ）についてのエラー報知画像の表示領域よりも大きいと良い（但し、その大小関係を逆にすることも可能）。エラー報知画像は文字を表す文字画像を含むが、外端エラー（例えばエラーＸ、Ｘａ又はＸｂ）についてのエラー報知画像中の文字の大きさも、非外端エラー（例えばエラーＹ又はＹａ）についてのエラー報知画像中の文字の大きさよりも大きいと良い（但し、その大小関係を逆にすることも可能）。外端エラー（例えばエラーＸ、Ｘａ又はＸｂ）についてのエラー報知画像は、非外端エラー（例えばエラーＹ又はＹａ）についてのエラー報知画像よりも、画像表示部１０４の全表示領域中の中心に近い位置に表示されると良い（但し、その逆も可能）。
【０４８６】
また、非外端エラー（例えばエラーＹ）に関するエラー報知の実行時間は、外端エラー（例えばエラーＸ又はＸａ）に関するエラー報知の実行時間よりも長いことがあっても良い。より具体的には例えば、エラーＸ又はＸａに関するエラー報知中の表示報知及び音響報知の少なくとも１つは一定の報知時間が経過すると終了するようにしても良く、且つ、エラーＹに関するエラー報知中の表示報知、音響報知及びＬＥＤ報知の少なくとも１つはエラーＹの解消が検知されるまで継続実行されるようにしても良い。この場合、エラーＹのエラー報知における表示報知、音響報知又はＬＥＤ報知が開始された後、上記一定の報知時間を超える時間が経過しても、エラーＹが解消しない場合においては、エラーＹのエラー報知中の表示報知、音響報知及びＬＥＤ報知の少なくとも１つの実行時間は、エラーＸ又はＸａのエラー報知中の表示報知及び音響報知の少なくとも１つの実行時間よりも長くなることになる。
【０４８７】
／／／／／／／／／第３実施形態／／／／／／／／／
本発明に係る第３実施形態を説明する。第３実施形態は第１又は第２実施形態と組み合わせて実施される。各エラーに関して詳説する。
【０４８８】
第３実施形態において、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ０３３のエラーの内、エラーコードＥＣ１０～ＥＣ１２、ＥＣ１４～ＥＣ１７及びＥＣ３１～ＥＣ３３（即ち、ＡＴ不正入賞エラー、ＤＴ不正入賞エラー、ＦＮ不正入賞エラー、磁気エラー、電波エラー、ガラス枠開放エラー、内枠開放エラー、第１～第３電源エラー）のみが外端エラーであって、他のエラー（即ち、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ０９、ＥＣ１３及びＥＣ１８～ＥＣ３０のエラー）は全て非外端エラーであるとする。但し、振動エラーを外端エラーに分類するようにしても構わない。また、確変ＳＷ異常通過エラーを外端エラーに分類するようにしても構わない。また、第１電源エラーを非外端エラーに分類するようにしても構わない。
【０４８９】
エラーコードＥＣ０１、ＥＣ０２、ＥＣ０４～ＥＣ０６、ＥＣ１０～ＥＣ１５及びＥＣ２９～ＥＣ３３のエラー（即ち、主・払出接続エラー、主・サブ接続エラー、主・サブ通信エラー、主制御基板エラー、ＳＷ接続エラー、ＡＴ不正入賞エラー、ＤＴ不正入賞エラー、ＦＮ不正入賞エラー、振動エラー、磁気エラー、電波エラー、排出球エラー、確変ＳＷ異常通過エラー及び第１～第３電源エラー）により主制御系エラー群が形成され、
エラーコードＥＣ０３、ＥＣ０９、ＥＣ１６、ＥＣ１７、ＥＣ２３～ＥＣ２８のエラー（即ち、主・払出通信エラー、カードユニット接続エラー、ガラス枠開放エラー、内枠開放

エラー、皿満タンエラー、シュート球切れエラー、払出ＳＷ接続エラー、払出不足エラー、払出過剰エラー及び払出ユニットエラー）により払出制御系エラー群が形成され、
エラーコードＥＣ０７、ＥＣ０８及びＥＣ１８～ＥＣ２２のエラー（即ち、サブ接続エラー、サブインターフェースエラー、盤ギミックエラー、枠ギミックエラー、操作手段エラー、振動モータエラー及びファン駆動エラー）により演出制御系エラー群が形成される。

【０４９０】

主制御部４０１は、主制御系エラー群に属する各エラーの発生有無を検知及び判定するためのエラー判定処理（エラー発生判定処理を含み、解消検知タイプのエラーについてはエラー解消判定処理を含む）を行う。同様に、払出制御部４０２は、払出制御系エラー群に属する各エラーの発生有無を検知及び判定するためのエラー判定処理（エラー発生判定処理を含み、解消検知タイプのエラーについてはエラー解消判定処理を含む）を行う。同様に、演出制御部４０３は、演出制御系エラー群に属する各エラーの発生有無を検知及び判定するためのエラー判定処理（エラー発生判定処理を含み、解消検知タイプのエラーについてはエラー解消判定処理を含む）を行う。

【０４９１】

故に、上述のエラー検出部７１０は、主制御部４０１に内包され且つ主制御系エラー群に属する各エラーに対するエラー判定処理を実行する主制御系エラー検出部と、払出制御部４０２に内包され且つ払出制御系エラー群に属する各エラーに対するエラー判定処理を実行する払出制御系エラー検出部と、演出制御部４０３に内包され且つ演出制御系エラー群に属する各エラーに対するエラー判定処理を実行する演出制御系エラー検出部と、を有して構成されていると考えることができる。そして例えば、図４２（ａ）のエラー検出部８１２Ａ及びエラー検出部８１２Ｂは、夫々、主制御系エラー検出部及び払出制御系エラー検出部に相当し、図４２（ａ）の報知用エラー情報検出部８１４Ａ及び報知用エラー情報検出部８１４Ｂは、夫々、主制御部４０１及び払出制御部４０２に内包されると考えることができる。つまり、図４２（ａ）の制御部８１０Ａ及び制御部８１０Ｂは、夫々、主制御部４０１及び払出制御部４０２に相当すると考えることができる。

【０４９２】

エラー報知部７２０は、主として、演出制御部４０３にて構成される、又は、エラー報知を実現する報知部品（報知手段）と報知部品の動作を制御する演出制御部４０３とで構成されると考えることができるが、エラー報知の一部は、主制御部４０１又は払出制御部４０２の制御の下で実行されることがある。即ち例えば、エラー報知用ＬＥＤが主制御基板３０１の裏面や情報表示部１１４に設けられる場合にあっては、当該エラー報知用ＬＥＤを用いたＬＥＤ報知は主制御基板３０１の制御の下で実行され、エラー報知用ＬＥＤが払出制御基板３０２の裏面に設けられる場合にあっては、当該エラー報知用ＬＥＤを用いたＬＥＤ報知は払出制御基板３０２の制御の下で実行される。

【０４９３】

［ガラス枠開放／内枠開放エラー］

ガラス枠開放エラー及び内枠開放エラーの報知等について詳説する。ガラス枠開放エラー及び内枠開放エラーの夫々は、解消検知タイプのエラーである。

【０４９４】

図４７（ａ）に示す如く、エラー検出部７１０は、ガラス枠開放ＳＷ５３５ａの出力信号がオフであるとき、ガラス枠開放エラーは発生していないと判断し、ガラス枠開放ＳＷ５３５ａの出力信号がオンであるとき、ガラス枠開放エラーが発生していると判断及び検出する。従って、ガラス枠開放ＳＷ５３５ａの出力信号がオンからオフに切り替わったとき、ガラス枠開放エラーが解消したと判断する。基本的に、ガラス開放エラーを検出してからガラス枠開放エラーが解消したと判断されるまで、ガラス枠開放エラーに関するエラー報知が実行されて良い（故に、上記解消が判断されるとエラー報知が終了されて良い）。
図４７（ｂ）に示す如く、エラー検出部７１０は、内枠開放ＳＷ５３５ｂの出力信号がオフであるとき、内枠開放エラーは発生していないと判断し、内枠開放ＳＷ５３５ｂの出力信号がオンであるとき、内枠開放エラーは発生していると判断及び検出する。従って、内

枠開放ＳＷ５３５ｂの出力信号がオンからオフに切り替わったとき、内枠開放エラーが解消したと判断する。基本的に、内枠開放エラーを検出してから内枠開放エラーが解消したと判断されるまで、内枠開放エラーに関するエラー報知が実行されて良い（故に、上記解消が判断されるとエラー報知が終了されて良い）。

【０４９５】

ガラス枠開放エラー及び内枠開放エラーに対しては出力端子部ＴＭ［２］が割り当てられており、ガラス枠開放ＳＷ５３５ａ又は内枠開放ＳＷ５３５ｂの出力信号がオンであるとき、出力端子部ＴＭ［２］はオンとなり、ガラス枠開放ＳＷ５３５ａ及び内枠開放ＳＷ５３５ｂの出力信号が共にオフであるとき、出力端子部ＴＭ［２］はオフとなる。出力端子部ＴＭ［２］がオンとなることによる出力端子部ＴＭ［２］からの信号は、ガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーについてのエラー検出信号として機能する。但し、当該エラー検出信号はガラス枠開放エラー及び内枠開放エラー間で共通となっており、外部端子基板３０５の出力からは、検出されたエラーがガラス枠開放エラーであるのか内枠開放エラーであるのかを区別できない。

【０４９６】

ガラス枠開放エラーに関するエラー報知及び内枠開放エラーに関するエラー報知は、夫々に、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによる報知）と、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤ６６Ａ（不図示）を発光させることによるＬＥＤ報知と、を含む（但し、それら４つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。エラー報知用ＬＥＤ６６Ａは、遊技機１００の何れの箇所に設置されるＬＥＤ（発光ダイオード）であっても良いが、ここでは、払出制御基板３０２の裏面に設けられているものとする。この場合、ガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーに関するエラー報知の構成要素の内、ＬＥＤ報知のみは払出制御部４０２により実行が制御され、表示報知、音響報知及びランプ報知は演出制御部４０３により実行が制御される。尚、エラー報知用ＬＥＤ６６Ａは、７セグメントＬＥＤディスプレイであっても良い（後述の他のエラー報知用ＬＥＤについても同様）。

【０４９７】

ガラス枠開放エラーに関するエラー報知と、内枠開放エラーに関するエラー報知は、互いに同じものであっても良い（詳細に述べると、ガラス枠開放エラーに関するエラー報知の報知態様と、内枠開放エラーに関するエラー報知の報知態様は、互いに同じものであっても良い）。

【０４９８】

或いは、ガラス枠開放エラーに関するエラー報知と内枠開放エラーに関するエラー報知は、互いに相違していても良い（詳細に述べると、ガラス枠開放エラーに関するエラー報知の報知態様と、内枠開放エラーに関するエラー報知の報知態様は、互いに相違していても良い）。ここにおける相違とは、全体の相違又は部分的な相違であって良い。例えば、ガラス枠開放エラーのエラー報知の表示報知における画像表示部１０４の表示内容（例；「ガラス枠が開いています」という文字の表示）と、内枠開放エラーのエラー報知の表示報知における画像表示部１０４の表示内容（例；「内枠が開いています」という文字の表示）とは互いに異なっていても良い。音響報知等についても同様である。

【０４９９】

ガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーのエラー報知を構成する上記４つの報知の内、音響報知に関しては、音響報知の開始後、所定時間の経過を以って終了すると良く、この際、他の３つの報知（表示報知、ランプ報知及びＬＥＤ報知）は、ガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーの解消が検知、認識されるまで継続されて良い。

【０５００】

ガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーのエラー報知が音響報知を含めて実行されているときにおいて、ガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーの解消が検知、認識されたとき、

エラー報知部７２０は、まずガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーのエラー報知中の音響報知を即時停止し、その後、所定時間（例えば１秒）が経過してからガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーのエラー報知中のランプ報知を終了するようにしても良い。

【０５０１】

ガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーのエラー報知が実行されているときにおいて、ガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーの解消が検知、認識されたとき、即時にエラー報知を停止しても良いし、一定時間だけエラー報知を継続実行してから当該エラー報知を停止するようにしても良い。

【０５０２】

また、エラー検出部７１０にてガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーが検出されたとき、或いは、ガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーに関するエラー報知が行われているときには、払出ユニット３２３を用いた遊技球（賞球又は貸球）の払い出し動作を停止しても良い。

【０５０３】

ガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーに関するエラー報知を形成するランプ報知は、枠ランプ１１６に含まれる複数のランプの一部であって且つガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーに対応付けられたランプの発光によるものであって良く、当該ランプ報知において、枠ランプ１１６における他のランプは消灯されていて良い。ランプ報知が盤ランプ１３５を用いて行われる場合も同様である。

【０５０４】

［磁気エラー／電波エラー］

磁気エラー及び電波エラーの報知等について詳説する。磁気エラー及び電波エラーの夫々は、解消非検知タイプのエラーであるものとする（但し、解消検知タイプのエラーとすることも可能である）。

【０５０５】

図４８（ａ）に示す如く、エラー検出部７１０は、磁気センサ５２１からオンの信号が出力されていることを検知したとき、又は、磁気センサ５２１から所定時間（例えば３秒）以上継続してオンの信号が出力されているとき、磁気エラーが発生したと判断及び検出する。

図４８（ｂ）に示す如く、エラー検出部７１０は、電波センサ５２２からオンの信号が出力されていることを検知したとき、又は、電波センサ５２２から所定時間（例えば３秒）以上継続してオンの信号が出力されているとき、電波エラーが発生したと判断及び検出する。

【０５０６】

磁気エラー及び電波エラーに対しては共通の出力端子部ＴＭ［１］が割り当てられている。出力端子部ＴＭ［１］は原則としてオフとされており、磁気エラー又は電波エラーが発生したと検出されると、即時、出力端子部ＴＭ［１］がオンに切り替えられる。磁気エラー又は電波エラーに基づく出力端子部ＴＭ［１］のオンの状態は、遊技機１００の電源が遮断されるまで継続されて良いし、所定時間だけ維持されるものあっても良い。出力端子部ＴＭ［１］がオンとなることによる出力端子部ＴＭ［１］からの信号は、磁気エラー又は電波エラーについてのエラー検出信号として機能する。但し、当該エラー検出信号は磁気エラー及び電波エラー間で共通であり、外部端子基板３０５の出力からは、検出されたエラーが磁気エラーであるのか電波エラーであるのかを区別できない。

【０５０７】

磁気エラー又は電波エラーに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによるランプ報知）と、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤ６６Ｂ（不図示）を発光させることによるＬＥＤ報知と、を含む（但し、それら４つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。エラー報知用ＬＥＤは、遊

技機１００の何れの箇所に設置されるＬＥＤ（発光ダイオード）であっても良く、例えば、主制御基板３０１、払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３の何れかの裏面に設けられていても良いし、主制御基板３０１に接続された情報表示部１１４に設けられていても良い。

【０５０８】

磁気エラー又は電波エラーに関するエラー報知は、一旦開始されると、遊技機１００の電源が遮断されるまで（即ち遊技機１００が電源オフ状態となるまで）停止されないものであっても良いし、磁気エラー又は電波エラーに関するエラー報知の開始後、所定時間（例えば３０秒）が経過すれば、当該エラー報知が終了するものであっても良い。

【０５０９】

磁気エラー又は電波エラーに関するエラー報知が実行されている状態で遊技機１００の電源が遮断され、その後、電源が復旧したとき（即ち電源オン状態に戻ったとき）、再度、エラー検出部７１０にて磁気エラー又は電波エラーが検出されない限りは、磁気エラー又は電波エラーに関するエラー報知は行われない。即ち、磁気エラー又は電波エラーが検出されたという情報が電源の遮断及び復旧を通じて保存されるということはなく、そのような情報は電源の遮断にてリセットされる。これは、磁気エラー及び電波エラー以外の他の外端エラーについても同様であって良い。

【０５１０】

磁気エラー又は電波エラーに関するエラー報知を形成するランプ報知は、枠ランプ１１６に含まれる複数のランプの一部であって且つ磁気エラー又は電波エラーに対応付けられたランプの発光によるものであって良く、当該ランプ報知において、枠ランプ１１６における他のランプは消灯されていて良い。ランプ報知が盤ランプ１３５を用いて行われる場合も同様である。

【０５１１】

演出制御部４０３は、磁気エラー又は電波エラーが検出されていないときの様々な状況下において様々な所定の基本演出音をスピーカ１１５から出力させることができる。但し、磁気エラー又は電波エラーに関するエラー報知が行われる際には、磁気エラー又は電波エラーのエラー報知を構成する音響報知による音のみをスピーカ１１５から出力し、基本演出音を含む他の音を非出力とするようにしても良い。基本演出音の意義は上述した通りである。

【０５１２】

エラー検出部７１０にて磁気エラー又は電波エラーが検出されたとき、遊技機１００は遊技を異常対応停止させても良い。異常対応停止の意義は上述した通りである。

【０５１３】

また、エラー検出部７１０にて磁気エラー又は電波エラーが検出されたとき、或いは、磁気エラー又は電波エラーに関するエラー報知が行われているときには、払出ユニット３２３を用いた遊技球（賞球又は貸球）の払い出し動作を停止しても良い。

【０５１４】

［ＡＴ／ＤＴ／ＦＮ不正入賞エラー］

ＡＴ不正入賞エラー、ＤＴ不正入賞エラー及びＦＮ不正入賞エラーの報知等について詳説する。ＡＴ、ＤＴ及びＦＮ不正入賞エラーの夫々は、解消非検知タイプのエラーである。

【０５１５】

ＡＴ、ＤＴ及びＦＮ不正入賞エラーが発生したとの判断及び検出方法は第１実施形態で述べた通りである。

【０５１６】

図４９を参照し、ＡＴ、ＤＴ及びＦＮ不正入賞エラーに対しては共通の出力端子部ＴＭ［１］が割り当てられている。出力端子部ＴＭ［１］は原則としてオフとされており、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーが発生したと判断されると、即時、出力端子部ＴＭ［１］がオンに切り替えられる。ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに基づく出力端子部ＴＭ［１］のオンの状態は、遊技機１００の電源が遮断されるまで継続されても良いし、所定時

間だけ維持されるものあっても良い。出力端子部ＴＭ［１］がオンとなることによる出力端子部ＴＭ［１］からの信号は、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーについてのエラー検出信号として機能する。但し、当該エラー検出信号はＡＴ、ＤＴ及びＦＮ不正入賞エラー間で共通であり、外部端子基板３０５の出力からは、検出されたエラーがＡＴ、ＤＴ及びＦＮ不正入賞エラーの何れであるのかを区別できない。

【０５１７】

ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによる報知）と、を含む。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い（但し、それら３つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。更に、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤ６６Ｃ（不図示）の発光によるＬＥＤ報知も、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに関するエラー報知に含まれていても良い。

【０５１８】

ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに関するエラー報知は、一旦開始されると、遊技機１００の電源が遮断されるまで（即ち遊技機１００が電源オフ状態となるまで）停止されないものであっても良いし、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに関するエラー報知の開始後、所定時間（例えば３０秒）が経過すれば、当該エラー報知が終了するものであっても良い。

【０５１９】

ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに関するエラー報知が、エラー報知の開始後、所定時間（例えば３０秒）の経過をもって終了するものである場合、以下のようにしても良い。即ち、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーの検出に応答してＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに関するエラー報知が開始された後、所定時間が経過する前に、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーが新たに検出された場合には、新たな検出時点から所定時間分、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに関するエラー報知を改めて実行するようにしても良い。

【０５２０】

ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに関するエラー報知の開始後、時間経過によって当該エラー報知を終了させる方法を採用する場合、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに関するエラー報知の内、音響報知を終了させた後に表示報知を終了させるようにしても良い。

【０５２１】

ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに関するエラー報知が行われる際には、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーのエラー報知を構成する音響報知による音のみをスピーカ１１５から出力し、他の音を非出力とするようにしても良い。

【０５２２】

尚、本実施形態を含む各実施形態では、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーが検出されたときには対応するエラー報知が行われることを前提としているが、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーが検出されたとしても、エラー報知が行われることが無いように遊技機１００を変形しても良い。

【０５２３】

［皿満タンエラー］

皿満タンエラーの報知等について詳説する。皿満タンエラーは解消検知タイプのエラーである。

【０５２４】

皿満タンエラーが発生しているとの判断及び検出方法は第１実施形態で述べた通りであり、下皿満タン検出ＳＷ５３４ｂの出力信号に基づき（又は、上皿満タン検出ＳＷ５３４ａ及び下皿満タン検出ＳＷ５３４ｂの出力信号に基づき）当該判断及び検出を行う。皿満タンエラーが発生していると判断及び検出した後、下皿満タン検出ＳＷ５３４ｂの出力信号がオフとなると（又は上皿満タン検出ＳＷ５３４ａの出力信号がオフとなると）、エラー検出部７１０は皿満タンエラーが解消したと判断する。基本的に、皿満タンエラーを検出

してから皿満タンエラーが解消したと判断されるまで、皿満タンエラーに関するエラー報知が継続実行されて良い。

【０５２５】

皿満タンエラーに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによる報知）と、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤ６６Ｄ（不図示）を発光させることによるＬＥＤ報知と、を含む（但し、それら４つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。エラー報知用ＬＥＤ６６Ｄは、遊技機１００の何れの箇所に設置されるＬＥＤ（発光ダイオード）であっても良いが、ここでは、払出制御基板３０２の裏面に設けられているものとする。この場合、皿満タンエラーに関するエラー報知の構成要素の内、ＬＥＤ報知のみは払出制御部４０２により実行が制御され、表示報知、音響報知及びランプ報知は演出制御部４０３により実行が制御される。

【０５２６】

エラー報知部７２０は、皿満タンエラーの発生が検出されて、その旨を示す情報（報知用エラー情報）を受信すると、即時、皿満タンエラーに関するエラー報知を実行して良い、或いは、当該受信の後、所定時間が経過してから皿満タンエラーに関するエラー報知を実行しても良い、或いは、当該受信の後、皿満タンエラーのエラー報知を構成する表示報知、ランプ報知及びＬＥＤ報知のみを先に実行開始し、所定時間が経過してから皿満タンエラーのエラー報知を構成する音響報知を開始するようにしても良い。

【０５２７】

エラー報知部７２０は、皿満タンエラーのエラー報知を開始した後、皿満タンエラーの解消が検知、認識されるまで当該エラー報知を継続実行することができ、皿満タンエラーの解消が検知、認識された時点で当該エラー報知を終了させることができる。

【０５２８】

エラー検出部７１０にて皿満タンエラーが検出されたとき、或いは、皿満タンエラーに関するエラー報知が行われているときには、払出ユニット３２３を用いた遊技球（賞球又は貸球）の払い出し動作を停止しても良い。

【０５２９】

演出制御部４０３は、皿満タンエラーが検出されていないときの様々な状況下において上述の基本演出音をスピーカ１１５から出力させることができる。但し、皿満タンエラーに関するエラー報知が行われているときには（詳細には例えば当該エラー報知中の音響報知が行われているときには）、基本演出音の一部又は全部の出力を停止させても良いし、当該エラー報知が行われていない時との比較において基本演出音の一部又は全部の音量（出力音量）を低下させても良いし、当該エラー報知の非実行時と同じ音量で基本演出音を出力するようにしても良い。

【０５３０】

皿満タンエラーに関するエラー報知が実行されている状態で遊技機１００の電源が遮断され、その後、電源が復旧したとき（即ち電源オン状態に戻ったとき）、再度、エラー検出部７１０にて皿満タンエラーが検出されない限りは、皿満タンエラーに関するエラー報知は行われない。即ち、皿満タンエラーが検出されたという情報が電源の遮断及び復旧を通じて保存されるということはなく、そのような情報は電源の遮断にてリセットされる。これは、皿満タンエラー以外の他の非外端エラーについても同様であって良い。

【０５３１】

［ＳＷ接続エラー］

ＳＷ接続エラーの報知等について詳説する。ＳＷ接続エラーは、解消非検知タイプのエラーであるものとする（但し、解消検知タイプのエラーとすることも可能である）。

【０５３２】

ＳＷ接続エラーが発生しているとの判断及び検出方法は第１実施形態で述べた通りである。ＳＷ接続エラーが検出されると、遊技機１００の管理者は、遊技機１００の電源をオフ

とし、ＳＷ接続エラーの要因を取り除く作業（主制御基板３０１にＳＷ５１１～５１５を正しく接続する作業等）を行ってから遊技機１００の電源を再投入する（当該再投入は、設定変更モード起動操作又はＲＡＭクリア操作を伴うものであっても良い）。この再投入の後、再度、ＳＷ接続エラーが検出されないのであれば、ＳＷ接続エラーが解消したことになるが、この場合、ＳＷ接続エラーが解消した旨を示す情報がエラー報知部７２０に伝達されることは無い。上述の如く、遊技機１００の電源をオフとした段階でＳＷ接続エラーが検出されたという情報は遊技機１００から失われるためであり、電源復旧後、再度、ＳＷ接続エラーが検出されない限りは、ＳＷ接続エラーに関するエラー報知は行われない。

【０５３３】

遊技機１００の管理者は、遊技機１００の電源をオンに維持したまま、ＳＷ接続エラーの要因を取り除く作業を行うようにしても良い。この場合、当該作業を経て、主制御基板３０１及びＳＷ５１１～５１５間の入力インターフェースＩＣにおける接続異常検出回路からスイッチ異常検出信号が検出されなくなったことがエラー検出部７１０にて確認されると、エラー検出部７１０はＳＷ接続エラーが解消したと判断及び検出するようにしても良く、この際、解消の旨がエラー報知部７２０に伝達されるようにしても良い。

【０５３４】

ＳＷ接続エラーに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによる報知）と、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤ６６Ｅ（不図示）を発光させることによるＬＥＤ報知と、を含む（但し、それら４つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。エラー報知用ＬＥＤ６６Ｅは、遊技機１００の何れの箇所に設置されるＬＥＤ（発光ダイオード）であっても良く、例えば、主制御基板３０１、払出制御基板３０２及び演出制御基板３０３の何れかの裏面に設けられていても良いし、主制御基板３０１に接続された情報表示部１１４に設けられていても良い。

【０５３５】

ＳＷ接続エラーに関するエラー報知は、一旦開始されると、遊技機１００の電源が遮断されるまで（即ち遊技機１００が電源オフ状態となるまで）停止されないものであっても良いし、ＳＷ接続エラーに関するエラー報知の開始後、所定時間（例えば５分）が経過すれば、当該エラー報知が終了するものであっても良い。但し、上述の如く、エラー検出部７１０にてＳＷ接続エラーが解消したと判断及び検出されることがあって、その解消の旨がエラー報知部７２０に伝達される場合にあっては、当該伝達を受けたことに応答してＳＷ接続エラーに関するエラー報知を終了させても良い。

【０５３６】

ＳＷ接続エラーに関するエラー報知を形成するランプ報知は、枠ランプ１１６に含まれる複数のランプの一部であって且つＳＷ接続エラーに対応付けられたランプの発光によるものであって良く、当該ランプ報知において、枠ランプ１１６における他のランプは消灯されていて良い。ランプ報知が盤ランプ１３５を用いて行われる場合も同様である。

【０５３７】

演出制御部４０３は、ＳＷ接続エラーが検出されていないときの様々な状況下において上述の基本演出音をスピーカ１１５から出力させることができる。但し、ＳＷ接続エラーに関するエラー報知が行われているときには（詳細には例えば当該エラー報知中の音響報知が行われているときには）、基本演出音の一部又は全部の出力を停止させても良いし、当該エラー報知が行われていない時との比較において基本演出音の一部又は全部の音量（出力音量）を低下させても良いし、当該エラー報知の非実行時と同じ音量で基本演出音を出力するようにしても良い。

【０５３８】

［シュート球切れ／払出不足／払出過剰エラー］

シュート球切れエラー、払出不足エラー及び払出過剰エラーの報知等について詳説する。

シュート球切れエラー、払出不足エラー又は払出過剰エラーは解消検知タイプのエラーで

ある。但し、払出過剰エラーを解消非検知タイプのエラーとすることも可能である。
【０５３９】
シュート球切れエラーが発生しているとの判断及び検出方法は第１実施形態で述べた通りであり、シュート球切れ検出ＳＷ５３２の出力信号に基づき当該判断及び検出を行う。シュート球切れエラーが発生していると判断及び検出した後、シュート球切れ検出ＳＷ５３２の出力信号がオフとなると、エラー検出部７１０はシュート球切れエラーが解消したと判断する。
【０５４０】
払出不足エラー及び払出過剰エラーが発生しているとの判断及び検出方法は第１実施形態で述べた通りである。払出制御基板３０２の裏面に、遊技機１００の管理者のみが操作可能なエラークリアＳＷ（不図示）を設けておくことができる。払出不足エラーが検出されると、遊技機１００の管理者は、払出不足エラーの要因を取り除く作業（払出ユニット３２３の球詰まりを解消する作業等）を行ってからエラークリアＳＷを押下する操作を行う。これにより、払出不足エラーが解消したとみなされ、その旨がエラー報知部７２０に伝達される。払出過剰エラーについても同様である。上記作業の後、遊技機１００の電源を再投入する（電源オフ状態を経て再度電源オン状態とする）ことによってのみ、払出不足エラー又は払出過剰エラーが解消されるものとしても良い（この場合、電源が遮断されるまでは払出不足エラー又は払出過剰エラーは解消したと判断されない）。尚、ここにおける遊技機１００の電源の再投入は、設定変更モード起動操作又はＲＡＭクリア操作を伴うものであっても良い。また、エラークリアＳＷを省略することも可能である。この場合、遊技機１００の電源を再投入により、払出不足エラー又は払出過剰エラーが解消されたものとみなされる（それらのエラーが検出されたという情報は電源のオフによりリセットされるため）。
【０５４１】
基本的に、シュート球切れエラー、払出不足エラー又は払出過剰エラーを検出してからシュート球切れエラー、払出不足エラー又は払出過剰エラーが解消したと判断されるまで、シュート球切れエラー、払出不足エラー又は払出過剰エラーに関するエラー報知が継続実行されて良い（故に、上記解消が判断されるとエラー報知が終了されて良い）。
【０５４２】
シュート球切れエラー、払出不足エラー又は払出過剰エラーに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによる報知）と、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤ６６Ｆ（不図示）を発光させることによるＬＥＤ報知と、を含む（但し、それら４つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。エラー報知用ＬＥＤ６６Ｆは、遊技機１００の何れの箇所に設置されるＬＥＤ（発光ダイオード）であっても良いが、ここでは、払出制御基板３０２の裏面に設けられているものとする。この場合、シュート球切れエラー、払出不足エラー又は払出過剰エラーに関するエラー報知の構成要素の内、ＬＥＤ報知のみは払出制御部４０２により実行が制御され、表示報知、音響報知及びランプ報知は演出制御部４０３により実行が制御される。
【０５４３】
シュート球切れエラー、払出不足エラー又は払出過剰エラーに関するエラー報知は、音響報知を含まないものであっても良い。
【０５４４】
エラー検出部７１０にてシュート球切れエラー、払出不足エラー又は払出過剰エラーが検出されたとき、或いは、シュート球切れエラー、払出不足エラー又は払出過剰エラーに関するエラー報知が行われているときには、払出ユニット３２３を用いた遊技球（賞球又は貸球）の払い出し動作を停止しても良い。
【０５４５】
［カードユニット接続エラー］

カードユニット接続エラーの報知等について詳説する。カードユニット接続エラーは解消検知タイプのエラーである。但し、カードユニット接続エラーを解消非検知タイプのエラーとすることも可能である。

【０５４６】

カードユニット接続エラーが発生しているとの判断及び検出方法は第１実施形態で述べた通りである。カードユニット接続エラーが検出されると、遊技機１００の管理者は、遊技機１００の電源をオフとし、カードユニット接続エラーの要因を取り除く作業（払出制御基板３０２にカードユニット６２０を正しく接続する作業）を行ってから遊技機１００の電源を再投入する（当該再投入は、設定変更モード起動操作又はＲＡＭクリア操作を伴うものであっても良い）。この再投入の後、再度、カードユニット接続エラーが検出されないのであるならば、カードユニット接続エラーが解消したことになるが、この場合、カードユニット接続エラーが解消した旨を示す情報がエラー報知部７２０に伝達されることは無い。上述の如く、遊技機１００の電源をオフとした段階でカードユニット接続エラーが検出されたという情報は遊技機１００から失われるためであり、電源の復旧後、再度、カードユニット接続エラーが検出されない限りは、カードユニット接続エラーに関するエラー報知は行われない。

【０５４７】

遊技機１００の管理者は、遊技機１００の電源をオンに維持したまま、カードユニット接続エラーの要因を取り除く作業を行うようにしても良い。この場合、当該作業を経て、払出制御部４０２及びカードユニット６２０間の通信が確立されると、エラー検出部７１０はカードユニット接続エラーが解消したと判断及び検出するようにしても良く、この際、解消の旨がエラー報知部７２０に伝達されるようにしても良い。

【０５４８】

基本的に、カードユニット接続エラーを検出してからカードユニット接続エラーが解消したと判断されるまで、カードユニット接続エラーに関するエラー報知が継続実行されて良い（故に、上記解消が判断されるとエラー報知が終了されて良い）。

【０５４９】

カードユニット接続エラーに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによる報知）と、枠ランプ１１６及び盤ランプ１３５とは異なるエラー報知用ＬＥＤ６６Ｇ（不図示）を発光させることによるＬＥＤ報知と、を含む（但し、それら４つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。エラー報知用ＬＥＤ６６Ｇは、遊技機１００の何れの箇所に設置されるＬＥＤ（発光ダイオード）であっても良いが、ここでは、払出制御基板３０２の裏面に設けられているものとする。この場合、カードユニット接続エラーに関するエラー報知の構成要素の内、ＬＥＤ報知のみは払出制御部４０２により実行が制御され、表示報知、音響報知及びランプ報知は演出制御部４０３により実行が制御される。

【０５５０】

カードユニット接続エラーに関するエラー報知は、音響報知を含まないものであっても良い。

【０５５１】

エラー検出部７１０にてカードユニット接続エラーが検出されたとき、或いは、カードユニット接続エラーに関するエラー報知が行われているときには、払出ユニット３２３を用いた遊技球（賞球又は貸球）の払い出し動作を停止しても良い。

【０５５２】

［盤ギミック／枠ギミック／操作手段エラー］

盤ギミックエラー、枠ギミックエラー及び操作手段エラーの報知等について詳説する。盤ギミックエラー、枠ギミックエラー及び操作手段エラーは解消非検知タイプのエラーである。

【０５５３】
盤ギミックエラー、枠ギミックエラー及び操作手段エラーが発生しているとの判断及び検出方法は第１実施形態で述べた通りである。
【０５５４】
盤ギミックエラー、枠ギミックエラー又は操作手段エラーに関するエラー報知は、画像表示部１０４による表示報知と、スピーカ１１５による音響報知と、枠ランプ１１６によるランプ報知（詳細には、枠ランプ１１６を発光させることによる報知）と、を含む（但し、それら３つの報知の内、一部の報知のみを含むものであっても良い）。ランプ報知は、盤ランプ１３５の発光によるものであっても良い。
【０５５５】
電源復旧コマンドの受信に応答して実行される演出手段初期動作処理では、盤ギミック１３０が盤ギミック演出（図１６（ａ））と同じ態様で駆動され且つ枠ギミック１３１が枠ギミック演出（図１６（ｂ））と同じ態様で駆動される。演出手段初期動作処理において、盤ギミック１３０、枠ギミック１３１を駆動制御した際に、盤ギミックエラー、枠ギミックエラーが発生していると検出された場合には、夫々、盤ギミックエラーに関するエラー報知、枠ギミックエラーに関するエラー報知が行われる。同様に、演出手段初期動作処理において、操作手段エラーが発生していると検出された場合には、操作手段エラーに関するエラー報知が行われる。
【０５５６】
一方、演出手段初期動作処理で盤ギミックエラーが検出されなかった後に、盤ギミックエラーが検出された場合にあっては、盤ギミックエラーに関するエラー報知を非実行とするようにしても良い（枠ギミックエラー及び操作手段エラーについても同様）。即ち例えば、特図判定又は事前判定の結果に基づく演出として盤ギミック演出、枠ギミック演出、ボタン駆動（演出ボタン１２１が回転、振動、突出など）による演出を行うべく、盤ギミック１３０、枠ギミック１３１、演出ボタン１２１を駆動制御しようとした際に、盤ギミックエラー、枠ギミックエラー、操作手段エラーが検出された場合においては、夫々、盤ギミックエラーに関するエラー報知、枠ギミックエラーに関するエラー報知、操作手段エラーに関するエラー報知を実行しないようにしても良い。これらのエラー報知が、遊技者の遊技の妨げになるのを抑制するためである。
【０５５７】
或いは、演出手段初期動作処理にて盤ギミックエラーが検出された場合にも、演出手段初期動作処理で盤ギミックエラーが検出されなかった後に盤ギミックエラーが検出された場合にも、盤ギミックエラーに関するエラー報知を行うようにするが、前者の場合と後者の場合とで当該エラー報知の報知態様を互いに異ならせるようにしても良い（枠ギミックエラーに関するエラー報知及び操作手段エラーに関するエラー報知についても同様）。即ち例えば、前者の場合には、盤ギミックエラーに関するエラー報知において表示報知とランプ報知と音響報知とを実行するが、後者の場合には、盤ギミックエラーに関するエラー報知において表示報知とランプ報知を実行しつつも音響報知を非実行とする（枠ギミックエラーに関するエラー報知及び操作手段エラーに関するエラー報知についても同様）。
【０５５８】
盤ギミックエラー、枠ギミックエラー又は操作手段エラーに関するエラー報知は、一旦開始されると、遊技機１００の電源がオフとされるまで継続実行されても良いし、所定時間だけ実行された後に終了するものであっても良い。
【０５５９】
盤ギミックエラー、枠ギミックエラー又は操作手段エラーに関するエラー報知に限らず、任意のエラー報知は、遊技機１００の電源がオフとされている期間では、当然に実行されない。盤ギミックエラーのエラー報知が行われているときに遊技機１００の電源がオフとされた後、再度オンとされたときに実行される演出手段初期動作処理において、盤ギミックエラーが検出されなかった場合には盤ギミックエラーに関するエラー報知は非実行とされ、盤ギミックエラーが検出された場合には盤ギミックエラーに関するエラー報知が改め

て実行される。
【０５６０】
［外部端子基板の出力について］
外部端子基板３０５の出力について詳説する。既に述べた事項と部分的に重複する事項が以下の記載に含まれるが、外部端子基板３０５の出力に関して、以下のようにしても良い。
【０５６１】
磁気エラー又は電波エラーが検出された場合には、磁気エラー又は電波エラーが検出されたことを示すエラー検出信号ＥＤＳＺＫが外部端子基板３０５から所定時間ｔＺＫだけ出力されて良い。
同様に、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーが検出された場合にも、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーが検出されたことを示すエラー検出信号ＥＤＳＦＮが外部端子基板３０５から所定時間ｔＦＮだけ出力されて良い。
【０５６２】
エラー検出信号ＥＤＳＺＫが出力されている期間において、磁気エラー又は電波エラーが再度検出された場合には、再度の検出タイミングから起算して所定時間ｔＺＫ分、エラー検出信号ＥＤＳＺＫが出力されて良い。
同様に、エラー検出信号ＥＤＳＦＮが出力されている期間において、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーが再度検出された場合には、再度の検出タイミングから起算して所定時間ｔＦＮ分、エラー検出信号ＥＤＳＦＮが出力されて良い。
但し、磁気エラー又は電波エラーについて、エラー検出信号ＥＤＳＺＫの出力開始後、所定時間ｔＺＫ（例えば０．２秒）より長い所定時間（例えば１秒）内に、磁気エラー又は電波エラーが再度検出された場合には、その再度の検出に対してはエラー検出信号ＥＤＳＺＫが出力されないようにしても良い。
【０５６３】
ガラス枠又は内枠開放エラーが検出された場合には、ガラス枠又は内枠開放エラーが検出されたことを示すエラー検出信号ＥＤＳＫＨが外部端子基板３０５から出力されることになるが、エラー検出信号ＥＤＳＫＨは、エラー検出部７１０にてガラス枠又は内枠開放エラーが検出されてからエラー検出部７１０にてガラス枠又は内枠開放エラーが検出されなくなるまで（換言すれば、ガラス枠又は内枠開放エラーの解消が検知されるまで）継続して出力され、エラー検出部７１０にてガラス枠又は内枠開放エラーが検出されなくなると（換言すれば、ガラス枠又は内枠開放エラーの解消が検知されると）非出力とされる。
【０５６４】
ＲＡＭクリア操作及び設定変更モード起動操作を伴わない電源投入が行われたとき、ＲＡＭクリア操作を伴う電源投入が行われたとき、設定変更モード起動操作を伴う電源投入が行われたときには、夫々、第１、第２、第３電源エラーが検出されたことを示すエラー検出信号ＥＤＳＤＥＮが外部端子基板３０５から所定時間ｔＤＥＮ（例えば３０秒）だけ出力されて良い。例えば、エラー検出信号ＥＤＳＤＥＮは、遊技機１００の動作モードが初期モード又は設定変更モードに設定されているときの任意のタイミングにおいて出力開始されても良いし、初期モード又は設定変更モードから遊技モードに切り換わるタイミングにおいて出力開始されても良い。より具体的には例えば、図１８のステップＳ１７５、Ｓ１７３又はＳ１６６にて、或いは、ステップＳ１７６又はＳ１６７にて、エラー検出信号ＥＤＳＤＥＮが出力開始されて良い。第１電源エラーが外端エラーに属さない場合にあっては、ＲＡＭクリア操作及び設定変更モード起動操作を伴わない電源投入が行われたときにおいて、エラー検出信号ＥＤＳＤＥＮは出力されない。
【０５６５】
磁気エラー、電波エラー、ＡＴ、ＤＴ及びＦＮ不正入賞エラー、ガラス枠及び内枠開放エラーの何れかが外端エラーとして検出された場合には、外端エラーが検出された時点で、即、対応するエラー検出信号が出力されても良いし、外端エラーが検出されてから一定時間の経過の後に対応するエラー検出信号が出力されても良い。
【０５６６】

ガラス枠又は内枠開放エラーに関しては、ガラス枠又は内枠開放エラーが検出された時点から第１所定時間の経過後にエラー検出信号ＥＤＳ$_{KH}$の出力を開始し、その後、ガラス枠又は内枠開放エラーが検出されなくなると（換言すればガラス枠又は内枠開放エラーの解消が検知されると）、ガラス枠又は内枠開放エラーが検出されなくなった時点（換言すればガラス枠又は内枠開放エラーの解消が検知された時点）から第２所定時間の経過後にエラー検出信号ＥＤＳ$_{KH}$の出力を終了するようにしても良い。

【０５６７】

磁気エラー、電波エラー、ＡＴ、ＤＴ及びＦＮ不正入賞エラー、並びに、ガラス枠及び内枠開放エラーの何れかについて、対応するエラー検出信号の出力、非出力、出力が、この順番で行われる場合、１回目の出力の開始時点又は終了時点と２回目の出力の開始時点との間の時間差が所定の最小オフ時間以上となるように、エラー検出信号の出力／非出力が制御されて良い。つまり、続けてエラー検出信号が出力される場合には、最小オフ時間分、エラー検出信号が非出力となる期間が確保されるようにしても良い。

【０５６８】

尚、磁気エラー又は電波エラーが検出された場合には、遊技機１００の電源が遮断されるまで（電源オフ状態となるまで）、エラー検出信号ＥＤＳ$_{ZK}$が出力され続けるようにすることも可能である。同様に、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーが検出された場合には、遊技機１００の電源が遮断されるまで（電源オフ状態となるまで）、エラー検出信号ＥＤＳ$_{FN}$が出力され続けるようにすることも可能である。

【０５６９】

外端エラーに属するエラーの内、ガラス枠開放エラー及び内枠開放エラー以外のエラー（磁気エラー、電波エラー、ＡＴ、ＤＴ及びＦＮ不正入賞エラー並びに第１～第３電源エラーを含む）については、対応するエラー検出信号がセキュリティ信号として共通の出力端子部ＴＭ［１］から出力される。このため、外部装置６１０は、出力端子部ＴＭ［１］からエラー検出信号をセキュリティ信号として受信したとき、出力端子部ＴＭ［１］がオンになっているのを認知できるのみで、磁気エラー、電波エラー、ＡＴ、ＤＴ及びＦＮ不正入賞エラー並びに第１～第３電源エラーの内の何れのエラーが発生及び検出されたのかを区別できない。

【０５７０】

但し、当該区別が可能な態様でエラー検出信号が出力端子部ＴＭ［１］から出力されるようにしても良い。即ち例えば、出力端子部ＴＭ［１］のオン／オフにより、出力端子部ＴＭ［１］から８ビットのデジタル信号を出力するようにしておき、磁気エラーについてのエラー検出信号とＡＴ不正入賞エラーについてのエラー検出信号とで異なるデジタル値を割り当てておけば、外部装置６１０において磁気エラーについてのエラー検出信号とＡＴ不正入賞エラーについてのエラー検出信号とを区別して認識できる。或いは、磁気エラーの検出時における出力端子部ＴＭ［１］のオン時間（出力端子部ＴＭ［１］をオンに維持する時間の長さ）と、ＡＴ不正入賞エラーの検出時における出力端子部ＴＭ［１］のオン時間とを互いに異ならせておくことも可能であり、この場合は、オン時間の相違から、外部装置６１０は磁気エラーについてのエラー検出信号とＡＴ不正入賞エラーについてのエラー検出信号とを区別して認識できるようになる。他の外端エラー同士の区別も同様である。

【０５７１】

ガラス枠開放エラー及び内枠開放エラーについてのエラー検出信号は、専用端子である出力端子部ＴＭ［２］から出力される。故に、外部装置６１０は、出力端子部ＴＭ［２］からの信号（出力端子部ＴＭ［２］のオン／オフ状態）を監視することで、ガラス枠開放エラー又は内枠開放エラーが発生しているのかを正しく認識することができる。

球づまりの解消等を目的として遊技機１００の管理者（遊技場の店員等）がガラス枠１２又は内枠１１の開放を行うことも多い。仮に、ガラス枠開放エラー及び内枠開放エラーについてのエラー検出信号もセキュリティ信号として出力端子部ＴＭ［１］から出力するようにした場合、セキュリティ信号の出力があったときに、それが、磁気エラー等の不正行

為によるものであるのか、遊技機１００の管理者（遊技場の店員等）が行ったガラス枠１２又は内枠１１の開放によるものであるのかを、セキュリティ信号のみでは区別し難く、それらを区別するには、実際の遊技機１００を見に行く確認作業が必要となる。ガラス枠開放エラー及び内枠開放エラーについてのエラー検出信号を、専用端子から出力するようにしておくことで、このような確認作業の煩わしさが解消される。

【０５７２】

［エラー報知についての補足・変形］

エラー報知について幾つかの補足説明と変形例を説明する。第２実施形態で述べたように、遊技機１００は、複数のエラーが重複して検出されたときに、より高い優先順位が対応付けられたエラーについてのエラー報知画像を優先的に表示するタイプの遊技機（例えば、検出された複数のエラーの内、最も高い優先順位が対応付けられたエラーについてのエラー報知画像のみを表示するタイプの遊技機）であっても良いし、複数のエラーについての複数のエラー報知画像を同時に表示可能なタイプの遊技機であっても良い。

【０５７３】

図５０に、遊技機１００が後者のタイプの遊技機として形成されたときのエラー報知の例を示す。即ち例えば、画像表示部１０４の全画像領域の中に互いに重複しない画像領域３１２１～３１２４が設定されており、払出不足エラー、排出球エラー、カードユニット接続エラー及びファン駆動エラーが重複して検出された場合には、払出不足エラーのエラー報知を構成する表示報知として画像領域３１２１に文字「払出不足エラー」を含むエラー報知画像を表示し、排出球エラーのエラー報知を構成する表示報知として画像領域３１２２に文字「排出球エラー」を含むエラー報知画像を表示し、カードユニット接続エラーのエラー報知を構成する表示報知として画像領域３１２３に文字「カードユニット接続エラー」を含むエラー報知画像を表示し、且つ、ファン駆動エラーのエラー報知を構成する表示報知として画像領域３１２４に文字「ファン駆動エラー」を含むエラー報知画像を表示するようにしても良い。他のエラーについても同様である。何れのエラー報知画像も、仮停止又は本停止されている装飾図柄の表示領域に重ならない位置に表示されると良い。

【０５７４】

尚、皿満タンエラーが検出されて皿満タンエラーに関するエラー報知が行われた際には、遊技者は、下皿レバー１２６を操作するなどして下皿１２５に貯留された遊技球を玉箱等に排出することにより、皿満タンエラーを解消させることができ、これによって皿満タンエラーに関するエラー報知が停止することになる。つまり、皿満タンエラーに関するエラー報知に関しては、遊技者の操作によりエラー報知を停止させることができる。磁気エラー等を含む外端エラーのエラー報知や一部の非外端エラー（ＳＷ接続エラー等）のエラー報知に関しては、遊技者の操作によりエラー報知を停止させることができない。

【０５７５】

また、既に述べた事項であるが、複数のエラーが重複して検出された際、エラー報知における音響報知については、最も高い優先順位が対応付けられたエラーについての音響報知が実行され、他のエラーについての音響報知は非実行とされて良い。或いは、複数のエラーが重複して検出された際、複数のエラーについての複数の音響報知を時分割で順番に行うようにしても良い。

【０５７６】

任意の第１エラーの優先順位が任意の第２エラーの優先順位よりも高いことを“第１エラー＞第２エラー”と表記する場合、例えば、“第１、第２又は第３電源エラー＞磁気エラー又は電波エラー＞ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラー＞ガラス枠又は内枠開放エラー＞ＳＷ接続エラー＞皿満タンエラー”であって良い。但し、磁気エラー又は電波エラーよりも、ＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーに対して、より高い優先順位を対応付けておくようにしても良い。磁気エラー及び電波エラーの内、任意の何れか一方に対して他方よりも高い優先順位を対応付けておいても良い。ＡＴ、ＤＴ及びＦＮ不正入賞エラー間で、互いに異なる優先順位を対応付けておいても良い。ガラス枠又は内枠開放エラー間で、互いに異なる優先順位を対応付けておいても良い。

【０５７７】
エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーにて構成される計３３種のエラーの中から、任意の５種類のエラーを抽出し且つ抽出した５種のエラーをエラーＸ、Ｘａ、Ｘｂ、Ｙ及びＹａに割り当てるときの、抽出及び割り当て方は、３３個から５個をとった順列（３３種のエラーから５種のエラーをとった順列）に相当し、数学記号で表すと“３３Ｐ５”通りある。本発明は“３３Ｐ５”通りの抽出及び割り当て方の全てを含む。
【０５７８】
特に例えば、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーの内、第３実施形態において外端エラーに属する又は属し得ると述べた複数のエラー（例えば、ＡＴ不正入賞エラー、ＤＴ不正入賞エラー、ＦＮ不正入賞エラー、磁気エラー、電波エラー、ガラス枠開放エラー、内枠開放エラー及び第１～第３電源エラー）の中から任意に抽出した３つのエラーがエラーＸ、Ｘａ及びＸｂに相当すると考えても良いし、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ３３のエラーの内、第３実施形態において非外端エラーに属する又は属し得ると述べた複数のエラー（例えば、エラーコードＥＣ０１～ＥＣ０９、ＥＣ１３及びＥＣ１８～ＥＣ３０のエラー）の中から任意に抽出した２つのエラーがエラーＹ及びＹａに相当すると考えても良い。
【０５７９】
第１実施形態等におけるエラーＸ等に関し、例えば、エラーＸは磁気エラー又は電波エラーであって良く、且つ、エラーＸａはＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーであって良く、且つ、エラーＸｂは、ガラス枠又は内枠開放エラーであって良く、且つ、エラーＹは皿満タンエラーであって良く、且つ、エラーＹａはＳＷ接続エラーであって良い。但し、エラーＹは、払出制御系エラー群に属する任意の非外端エラー（例えばシュート球切れエラー、払出ＳＷ接続エラー）であっても良く、エラーＹａは、主制御系エラー群に属する任意の非外端エラー（例えば振動エラー、排出球エラー）であっても良い。また、エラーＸがＡＴ、ＤＴ又はＦＮ不正入賞エラーであって且つエラーＸａが磁気エラー又は電波エラーであっても良い。
【０５８０】
幾つかのエラー報知のＬＥＤ報知を実現する上述のエラー報知用ＬＥＤ６６Ａ～６６Ｇは、全て共通のＬＥＤを兼用することで構成されても良いし、全て互いに異なるＬＥＤにて実現されても良い。或いは、エラー報知用ＬＥＤ６６Ａ～６６Ｇの内、一部は共通のＬＥＤを兼用することで構成され、残部は専用のＬＥＤにて実現されても良い。但し、幾つかのエラーについてのエラー報知用ＬＥＤ（特に例えば払出制御部４０２にてエラー判定処理が行われる払出制御系エラー群に属する各エラーについてのエラー報知用ＬＥＤ）は、払出制御基板３０２の裏面に設けられたエラー報知ＬＥＤブロック（不図示）にて構成されて良い。但し、エラー報知ＬＥＤブロックを、主制御基板３０１の裏面に設けておくことも可能である。エラー報知ＬＥＤブロックは、複数のＬＥＤから成り、当該複数のＬＥＤの点灯／消灯の態様により、何れのエラーが検出及び報知されているのかを遊技機１００の管理者に視認させる。エラー報知ＬＥＤブロックは、配列設置された複数のＬＥＤにて構成されていても良いが、ここでは、７セグメントＬＥＤディスプレイであると考える。
【０５８１】
図５１に示す如く、エラー報知ＬＥＤブロックとしての７セグメントＬＥＤディスプレイ３２００（以下、７セグ３２００と称する）は、０～９までの何れか１桁の数値、又は、如何なる数値も表さないバー「－」を表示可能である。７セグ３２００は、２桁以上の数値を表示可能なものであっても良い。
【０５８２】
遊技機１００で発生及び検出されうる全エラーの内、一部の複数のエラーが７セグ表示対象エラーとなる。少なくとも、払出制御部４０２にてエラー判定処理が行われる払出制御系エラー群に属するエラーの全部又は一部は７セグ表示対象エラーに属する。更に、主制御部４０１にてエラー判定処理が行われる主制御系エラー群に属するエラーの全部又は一部も７セグ表示対象エラーに属していても良い。ここでは、説明の具体化のため、皿満タンエラー、シュート球切れエラー、払出ＳＷ接続エラー、払出不足エラー、払出過剰エラ

ー、カードユニット接続エラー、払出ユニットエラー及び主・払出通信エラーが７セグ表示対象エラーに含まれると考えるが、他のエラー（特に例えばガラス枠又は内枠開放エラー）も７セグ表示対象エラーに含まれていて良い。

【０５８３】

７セグ表示対象エラーが一切発生及び検出されていない状況下において、７セグ３２００は、バー「－」を表示する、又は、消灯されている。何れかの７セグ表示対象エラーが検出されたとき、検出された７セグ表示対象エラーのエラー報知の一部（ＬＥＤ報知）として、エラー報知部７２０（ここでは払出制御部４０２又は主制御部４０１）は、７セグ３２００に、検出された７セグ表示対象エラーに対応付けられた数値を表示させる。例えば、皿満タンエラー、シュート球切れエラー、払出ＳＷ接続エラー、払出不足エラー、払出過剰エラー、カードユニット接続エラー、払出ユニットエラー、主・払出通信エラーに、夫々、数値「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「８」を対応付けておけば良い。尚、ここにおける数値の割り当て方は例に過ぎず、任意に変形可能である。

【０５８４】

複数の７セグ表示対象エラーが重複して検出された場合、予め定められた規則に従い、検出された複数の７セグ表示対象エラーの内の１つを優先７セグ表示対象エラーとして特定し、優先７セグ表示対象エラーに対応付けられた数値を７セグ３２００に表示させる。

【０５８５】

例えば、重複して検出された複数の７セグ表示対象エラーの内、時間的に最も先に又は最も後に検出された７セグ表示対象エラーを優先７セグ表示対象エラーとして特定しても良いし、最も小さな数値又は最も大きな数値が対応付けられた７セグ表示対象エラーを優先７セグ表示対象エラーとして特定しても良い。

【０５８６】

或いは例えば、７セグ表示対象エラーに属する複数のエラーに対して互いに異なる優先順位を予め設定しておき、重複して検出された複数の７セグ表示対象エラーの内、最も高い優先順位が設定された７セグ表示対象エラーを優先７セグ表示対象エラーとして特定しても良い。ここにおける優先順位の設定の仕方は任意であり、優先順位の設定の組み合わせとして存在する全ての組み合わせが本発明に含まれるが、特に例えば、７セグ表示対象エラーとしての皿満タンエラーは、他の７セグ表示対象エラーよりも遊技への影響が少ないため、皿満タンエラーに対する優先順位は、他の７セグ表示対象エラーの優先順位よりも低く設定されると良い。また、７セグ表示対象エラーとしてのシュート球切れエラーも、他の７セグ表示対象エラー（但し皿満タンエラーを除く）と比べればエラーの対応緊急性・重要性が相対的に低い。故に例えば、複数の７セグ表示対象エラーの内、皿満タンエラーの優先順位を最も低く設定し、シュート球切れエラーの優先順位を２番目に低く設定すると良い。

【０５８７】

検出された或る７セグ表示対象エラーについての数値の７セグ３２００での表示は、当該７セグ表示対象エラーの解消が検知されるまで継続されても良いし、所定時間の経過を以って終了するものであっても良い。検出された或る７セグ表示対象エラーについての数値が７セグ３２００にて表示されているときに、より高い優先順位が設定された７セグ表示対象エラーが検出されたときには、７セグ３２００に表示される数値を、より高い優先順位が設定された７セグ表示対象エラーに対応する数値へと変更することができる。

【０５８８】

遊技機１００で発生及び検出されうる任意の複数種類のエラーについて、エラー報知の具体的内容は、複数種類のエラー間で完全に相違していても良いし、複数種類のエラー間で部分的に一致し且つ部分的に相違していても良いし、複数種類のエラー間で完全に一致することも有り得て良い。これを、エラー報知中の表示報知に注目して具体例を挙げる。

【０５８９】

即ち例えば、ガラス枠開放エラーのエラー報知における表示報知及び内枠開放エラーのエ

ラー報知における表示報知において、共通の第１文字「扉が開いています」が画像表示部１０４に表示されるようにしても良いし、ガラス枠開放エラーのエラー報知における表示報知では第２文字「ガラス枠が開いています」が画像表示部１０４に表示されるようにしておき且つ内枠開放エラーのエラー報知における表示報知では第３文字「内枠が開いています」が画像表示部１０４に表示されるようにしても良い。但し何れにせよ例えば、磁気エラーのエラー報知における表示報知では、第１～第３文字と異なる第４文字「磁気エラー」が画像表示部１０４に表示される。

【０５９０】

また例えば、シュート球切れエラー、払出不足エラー及び払出過剰エラーのエラー報知における表示報知では、共通の文字「係員をお呼びください」が画像表示部１０４に表示されるようにしても良いし、それら３つのエラーのエラー報知間で互いに異なる文字が画像表示部１０４に表示されるようにしても良い。

【０５９１】

／／／／／／／／／第４実施形態／／／／／／／／／

本発明に係る第４実施形態を説明する。第４実施形態は第１、第２又は第３実施形態と組み合わせて実施される。第４実施形態において、第１、第２又は第３実施形態と矛盾する事項に関しては、第４実施形態の記載が優先される。第４実施形態は、以下の実施例ＥＸ４＿１～ＥＸ４＿７を含む。尚、実施例ＥＸ４＿１～ＥＸ４＿７の中で、時間についての具体的数値が挙げられているが、それは例示に過ぎず、当該具体的数値を様々に変更できる。

【０５９２】

－－－実施例ＥＸ４＿１－－－

実施例ＥＸ４＿１を説明する。

【０５９３】

図５２を参照し、実施例ＥＸ４＿１に係る遊技機１００では、ＲＡＭクリア操作又は設定変更モード起動操作を伴う電源投入が行われた際に第２又は第３電源エラーが検出され、結果、出力端子部ＴＭ［１］が所定時間ｔＡ１（ここでは０．２秒）だけオンとされる。当該オンは、電源投入後、即時行われても良いし、一定時間の経過後に行われても良い。例えば図１８のステップＳ１７３又はＳ１６６において、出力端子部ＴＭ［１］が所定時間ｔＡ１だけオンとされても良い。

【０５９４】

図５３は、実施例ＥＸ４＿１に係り、ＡＴ不正入賞エラーに関わるエラー検出信号の出力の行い方を示している。実施例ＥＸ４＿１に係る遊技機１００では、大入賞口１１１が閉鎖されている大入賞口閉鎖期間において（但し、大入賞口１１１が開状態から閉状態に切り換わってから所定時間ｔＡ２（ここでは１０秒）が経過するまでの除外期間を除く）、大入賞口ＳＷ５１３から入賞パルス信号を出力されたことを検知する度に、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ３（ここでは０．２秒）だけオンとする。但し、除外期間を除く大入賞口閉鎖期間において、連続して大入賞口ＳＷ５１３から入賞パルス信号が出力された場合には、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ３だけオンとする期間と、次に出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ３だけオンとする期間との間に、所定時間ｔＡ４（ここでは０．２秒）だけ出力端子部ＴＭ［１］をオフとする期間を確保する。

【０５９５】

大入賞口ＳＷ５１３からの入賞パルス信号に基づいて出力端子部ＴＭ［１］がオンとされる状況は、エラー検出部７１０によりＡＴ不正入賞エラーが発生したと検出される状況に相当すると考えて良い。

尚、大入賞口ＳＷ５１３は、大入賞口１１１への遊技球の入球を検出する度に１つの入賞パルス信号を出力するものとする。

【０５９６】

図５４（ａ）は、実施例ＥＸ４＿１に係り、磁気エラーに関わるエラー検出信号の出力の行い方を示している。実施例ＥＸ４＿１に係る遊技機１００では、磁気センサ５２１から

オンの信号が出力されたとき、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ５（ここでは０．２秒）だけオンとする。ここでは、所定の磁気閾値以上の大きさを有する磁気が磁気センサ５２１にて検出される度に、微小時間だけオンとなる磁気検出パルス信号が磁気センサ５２１から出力されることを想定している（当該微小時間は所定時間ｔＡ５よりも十分に短い）。但し、磁気センサ５２１の出力信号がオンとなってから、所定時間ｔＡ５よりも長い所定のマスク時間（ここでは１秒）以内に、再度、磁気センサ５２１の出力信号がオンとなった場合（即ち、磁気検出パルス信号が再度出力された場合）には、出力端子部ＴＭ［１］の再度のオンを非実行とするマスク処理が適用される。
磁気センサ５２１からの磁気検出パルス信号に基づいて出力端子部ＴＭ［１］がオンとされる状況は、エラー検出部７１０により磁気エラーが発生したと検出される状況に相当すると考えて良い。

【０５９７】

図５４（ｂ）は、実施例ＥＸ４＿１に係り、電波エラーに関わるエラー検出信号の出力の行い方を示している。実施例ＥＸ４＿１に係るエラー検出部７１０は、電波センサ５２２からオンの信号が出力されたとき、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ６（ここでは０．２秒）だけオンとする。ここでは、ＳＷ５１１～５１５の何れかを誤動作させるような異常な電波が遊技機１００に加わっていることが検知される度に、微小時間だけオンとなる電波検出パルス信号が電波センサ５２２から出力されることを想定している（当該微小時間は所定時間ｔＡ６よりも十分に短い）。但し、電波センサ５２２の出力信号がオンとなってから、所定時間ｔＡ６よりも長い所定のマスク時間（ここでは１秒）以内に、再度、電波センサ５２２の出力信号がオンとなった場合（即ち、電波検出パルス信号が再度出力された場合）には、出力端子部ＴＭ［１］の再度のオンを非実行とするマスク処理が適用される。
電波センサ５２２からの電波検出パルス信号に基づいて出力端子部ＴＭ［１］がオンとされる状況は、エラー検出部７１０により電波エラーが発生したと検出される状況に相当すると考えて良い。

【０５９８】

ところで、上述の各実施形態では述べていなかったが、電波センサ５２２とは別に、遊技機１００に対して払出電波センサ（不図示）を設けておくようにしても良い。払出電波センサは払出制御基板３０２に接続され、オン又はオフの信号を払出制御基板３０２に出力する。払出ユニット３２３を誤動作させるような異常な電波が外部から払出ユニット３２３に与えられると、遊技球（賞球又は貸球）の払い出し動作を行うべき状況ではないのに払出ユニット３２３から遊技球が払い出されることがある。払出電波センサは、払出ユニット３２３を誤動作させるような異常な電波が遊技機１００に加わっているか否かを継続的に監視及び検出し、払出ユニット３２３を誤動作させるような異常な電波が遊技機１００に加わっているとき、オンの信号を出力し、そうでないときにはオフの信号を出力する。エラー検出部７１０は、払出電波センサからオンの信号が出力されていることを検知したとき、又は、払出電波センサから所定時間（ここでは３秒）以上継続してオンの信号が出力されているとき、払出電波エラーが発生したと判断及び検出することができる。

【０５９９】

実施例ＥＸ４＿１において、払出電波エラーは、外端エラーに属すると共に、払出制御部４０２にてエラー判定処理が行われる払出制御系エラー群に属する。上述のエラーＸは払出電波エラーであっても良い。

【０６００】

図５４（ｃ）は、実施例ＥＸ４＿１に係り、払出電波エラーに関わるエラー検出信号の出力の行い方を示している。実施例ＥＸ４＿１に係るエラー検出部７１０は、払出電波センサからオンの信号が出力されたとき、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ７（ここでは０．２秒）だけオンとする。ここでは、払出ユニット３２３を誤動作させるような異常な電波が遊技機１００に加わっていることが検知される度に、微小時間だけオンとなる払出電波検出パルス信号が払出電波センサから出力されることを想定している（当該微小時間

は所定時間ｔＡ７よりも十分に短い）。但し、払出電波センサの出力信号がオンとなってから、所定時間ｔＡ７よりも長い所定のマスク時間（ここでは１秒）以内に、再度、払出電波センサの出力信号がオンとなった場合（即ち、払出電波検出パルス信号が再度出力された場合）には、出力端子部ＴＭ［１］の再度のオンを非実行とするマスク処理が適用されても良いし、されなくても良い。
払出電波センサからの払出電波検出パルス信号に基づいて出力端子部ＴＭ［１］がオンとされる状況は、エラー検出部７１０により払出電波エラーが発生したと検出される状況に相当すると考えて良い。

【０６０１】

図５５（ａ）～（ｃ）は、実施例ＥＸ４＿１に係り、入賞異常エラーに関わるエラー検出信号の出力の行い方を示している（入賞異常エラーの意義について後述される）。図５５（ａ）等に示される入賞検出ＳＷとは、第１始動口ＳＷ５１１、第２始動口ＳＷ５１２、大入賞口ＳＷ５１３及び普通入賞口ＳＷ５１４の何れかを指す。入賞検出ＳＷは、入賞装置への遊技球の入球を検出する度に１つの入賞パルス信号を出力するものとする。入賞検出ＳＷの出力信号はオン又はオフの状態をとり、入賞パルス信号は微小時間だけオンとなるパルス信号である。入賞検出ＳＷがＳＷ５１１、５１２、５１３、５１４であるときの入賞装置は、夫々、第１始動口１０５、第２始動口１０６、大入賞口１１１、普通入賞口１１２に相当する。

【０６０２】

エラー検出部７１０は、入賞検出ＳＷごとに、入賞検出ＳＷからの入賞パルス信号に基づいて、以下の第１入賞異常判定条件が成立するか否かを監視及び検出する。
図５５（ａ）を参照し、第１入賞異常判定条件は、入賞検出ＳＷから１つの入賞パルス信号が出力されたタイミングを起点として所定時間ｔＡ１１内に規定数以上の入賞パルス信号の出力が検知されるという条件である。ここにおける所定時間ｔＡ１１及び規定数は入賞検出ＳＷごとに予め定められる。
図５５（ａ）に示す如く、実施例ＥＸ４＿１に係る遊技機１００では、何れか入賞検出ＳＷに関して、第１入賞異常判定条件が成立したとき、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ１２（ここでは０．２秒）だけオンとする。

【０６０３】

エラー検出部７１０は、入賞検出ＳＷごとに、入賞検出ＳＷからの入賞パルス信号に基づいて、以下の第２入賞異常判定条件が成立するか否かを監視及び検出する。
図５５（ｂ）を参照し、第２入賞異常判定条件は、入賞検出ＳＷの出力信号が一定時間ｔＡ１３、オンに維持される条件である（不正が行われない限り、第２入賞異常判定条件が成立することは有り得ない）。ここにおける一定時間ｔＡ１３は入賞検出ＳＷごとに予め定められていても良いし、ＳＷ５１１～５１４に対して共通の時間であっても良い。
図５５（ｂ）に示す如く、実施例ＥＸ４＿１に係る遊技機１００では、何れか入賞検出ＳＷに関して、第２入賞異常判定条件が成立したとき、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ１４（ここでは０．２秒）だけオンとする。出力端子部ＴＭ［１］をオフからオンに切り替えたタイミングから起算して、入賞検出ＳＷの出力信号が更に一定時間ｔＡ１３分オンに維持されていることが検知された場合には、当該検知のタイミングから、再度、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ１４だけオンとする。

【０６０４】

エラー検出部７１０は、大入賞口ＳＷ５１３からの入賞パルス信号に基づいて、以下の第３入賞異常判定条件が成立するか否かを監視及び検出する。
図５５（ｃ）を参照し、第３入賞異常判定条件は、上述の１つのＡＴ単位動作（大当たり遊技においてはラウンド遊技に相当）において、大入賞口ＳＷ５１３から所定の上限数（例えば１４）を超える入賞パルス信号が出力されるという条件である。
図５５（ｃ）に示す如く、実施例ＥＸ４＿１に係る遊技機１００では、第３入賞異常判定条件が成立したとき、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ１５（ここでは０．２秒）だけオンとする。出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ１５だけオンとした後にも、第３入

賞異常判定条件の成否の判定を継続実行してよく、新たに第３入賞異常判定条件が成立したならば、再度、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＡ１５だけオンとして良い。

【０６０５】

入賞検出ＳＷからの入賞パルス信号に基づいて出力端子部ＴＭ［１］がオンとされる状況は、エラー検出部７１０により入賞異常エラーが発生したと検出される状況に相当すると考えて良い。ここにおける入賞異常エラーは、ＡＴ不正入賞エラーの一部、ＤＴ不正入賞エラーの一部及びＦＮ不正入賞エラーをあわせたものであると解することもできるし、上述のＡＴ不正入賞エラー、ＤＴ不正入賞エラー及びＦＮ不正入賞エラーを含むエラーであると解しても良い。入賞異常エラーは上述のエラーＸａに相当していても良く、外端エラーに属すると共に、主制御部４０１にてエラー判定処理が行われる主制御系エラー群に属する。

【０６０６】

実施例ＥＸ４＿１の中で挙げた複数の時間についての具体的数値（例えば０．２秒や１０秒）は様々に変更可能であるが、実施例ＥＸ４＿１において、それらの複数の時間の長短関係及び同一性は、上述の具体的数値の長短関係及び同一性に従うものとする。即ち例えば、“ t_{A1}＜ｔＡ２”が維持される限り、時間 t_{A1} 及びｔＡ２の具体的数値を変更することができる。但し、実施例ＥＸ４＿１の中で挙げた複数の時間の長短関係を逆にすることも可能であるし（即ち例えば“ t_{A1}＞ｔＡ２”とすることも可能であるし）、互いに異なる時間量を持つと述べられた複数の時間を一致させることも可能であるし（即ち例えば“ｔＡ１＝ｔＡ２”とすることも可能であるし）、同一の時間量を持つと述べられた複数の時間（即ち例えばｔＡ３とｔＡ４）を互いに異ならせることも可能である。

【０６０７】

―――実施例ＥＸ４＿２―――

実施例ＥＸ４＿２を説明する。

【０６０８】

図５６を参照し、実施例ＥＸ４＿２に係る遊技機１００では、ガラス枠開放エラー及び内枠開放エラー以外の外端エラーが検出された際に、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＢ１（ここでは３０秒）だけオンとする。但し、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＢ１だけオンとしている最中に、ガラス枠開放エラー及び内枠開放エラー以外の外端エラーが再度検出されたときには、出力端子部ＴＭ［１］をオンとする時間を延長して、その再度の検出タイミングから所定時間ｔＢ１分、出力端子部ＴＭ［１］をオンとする。

【０６０９】

―――実施例ＥＸ４＿３―――

実施例ＥＸ４＿３を説明する。

【０６１０】

図５７を参照し、実施例ＥＸ４＿３では、振動エラー、入賞異常エラー及び確変ＳＷ異常通過エラーが外端エラーに属するものとされている。入賞異常エラーの意義は、実施例ＥＸ４＿１で述べた通りである。実施例ＥＸ４＿３において以下に述べる入賞異常エラーを、ＡＴ不正入賞エラー、ＤＴ不正入賞エラー又はＦＮ不正入賞エラーに読み替えても良い。更に、実施例ＥＸ４＿３では、主・払出通信エラー及び主・サブ通信エラーも外端エラーに属するものとされているとする。主制御基板３０１及び払出制御基板３０２間の接続並びに主制御基板３０１及び演出制御基板３０３間の接続が正常であったとしても、遊技機１００に電源が投入されて遊技機１００を起動した直後においては、短時間であるが、主制御基板３０１及び払出制御基板３０２間の通信並びに主制御基板３０１及び演出制御基板３０３間の通信が確立しておらず、それらの通信は不良となり、結果、上記短時間分の期間においてのみ主・払出通信エラー及び主・サブ通信エラーが発生する。

【０６１１】

実施例ＥＸ４＿３に係る遊技機１００では、ＲＡＭクリア操作又は設定変更モード起動操作を伴う電源投入が行われた際に（例えば図１８のステップＳ１７３又はＳ１６６において）、第２又は第３電源エラーが検出され、結果、出力端子部ＴＭ［１］が所定時間ｔＣ

１（ここでは３０秒）だけオンとされる。また、遊技機１００の起動直後において主・払出通信エラー及び主・サブ通信エラーが発生している間、出力端子部ＴＭ［１］がオンとされる。

【０６１２】

実施例ＥＸ４＿３に係る遊技機１００では、磁気エラー又は電波エラーが検出されると出力端子部ＴＭ［１］をオンとし、出力端子部ＴＭ［１］のオンは、遊技機１００の電源がオフとなるまで維持される。

【０６１３】

実施例ＥＸ４＿３に係る遊技機１００では、振動エラーが検出されると出力端子部ＴＭ［１］をオンとし、その後、振動エラーが検出されなくなった時点から所定時間ｔＣ２（ここでは３０秒）が経過するまで出力端子部ＴＭ［１］のオンを維持した後、出力端子部ＴＭ［１］をオフとする。

【０６１４】

実施例ＥＸ４＿３に係る遊技機１００では、入賞異常エラー又は確変ＳＷ異常通過エラーが検出される度に、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＣ３（ここでは０．１２８秒）だけオンとする。但し、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＣ３だけオンとすることによるエラー検出信号を連続的に出力する際には、隣接するエラー検出信号の間隔を所定時間ｔＣ４（ここでは０．１２８秒）以上、確保するものとする。

【０６１５】

実施例ＥＸ４＿３の中で挙げた複数の時間についての具体的数値（例えば３０秒や０．１２８秒）は様々に変更可能であるが、実施例ＥＸ４＿３において、それらの複数の時間の長短関係及び同一性は、上述の具体的数値の長短関係及び同一性に従うものとする。即ち例えば、“ ｔＣ１＞ｔＣ３ ”が維持される限り、時間ｔＣ１及びｔＣ３の具体的数値を変更することができる。但し、実施例ＥＸ４＿３の中で挙げた複数の時間の長短関係を逆にすることも可能であるし（即ち例えば“ ｔＣ１＜ｔＣ３ ”とすることも可能であるし）、互いに異なる時間量を持つと述べられた複数の時間を一致させることも可能であるし（即ち例えば“ ｔＣ１＝ｔＣ３ ”とすることも可能であるし）、同一の時間量を持つと述べられた複数の時間（即ち例えばｔＣ３とｔＣ４）を互いに異ならせることも可能である。

【０６１６】

－－－実施例ＥＸ４＿４－－－

実施例ＥＸ４＿４を説明する。実施例ＥＸ４＿４において、入賞異常エラー、振動エラー及び確変ＳＷ異常通過エラーが外端エラーに属するものとされているとする。入賞異常エラーの意義は、実施例ＥＸ４＿１で述べた通りである。

【０６１７】

図５８（ａ）に示す如く、実施例ＥＸ４＿４に係る遊技機１００では、磁気エラー又は電波エラーが検出されると、当該検出から所定時間ｔＤ１（ここでは４ミリ秒）が経過した後に出力端子部ＴＭ［１］をオフからオンに切り替え、その後、出力端子部ＴＭ［１］のオンは、遊技機１００の電源がオフとなるまで維持される。

【０６１８】

図５８（ｂ）に示す如く、実施例ＥＸ４＿４に係る遊技機１００では、特定不正行為エラーが検出されると、当該検出から所定時間ｔＤ１（ここでは４ミリ秒）が経過した後に出力端子部ＴＭ［１］をオフからオンに切り替え、その後、出力端子部ＴＭ［１］のオンを所定時間ｔＤ２（ここでは２４０秒）だけ維持してから出力端子部ＴＭ［１］をオフとする。但し、特定不正行為エラーが検出されたことに基づき出力端子部ＴＭ［１］をオンとしている最中に、特定不正行為エラーが再度検出されたときには、その再度の検出タイミングから所定時間ｔＤ１が経過した時点より改めて所定時間ｔＤ２分だけ出力端子部ＴＭ［１］をオンとする。

ここで、特定不正行為エラーは、実施例ＥＸ４＿１で述べた入賞異常エラーを含み、振動エラー及び確変ＳＷ異常通過エラーも含む。実施例ＥＸ４＿４において、入賞異常エラーを、ＡＴ不正入賞エラー、ＤＴ不正入賞エラー又はＦＮ不正入賞エラーに読み替えても良

い。尚、振動エラーは、大入賞口１１１が開放されているときにのみ、発生の有無が検出されるものとしても良い。

【０６１９】

図５８（ｃ）に示す如く、実施例ＥＸ４＿４に係る遊技機１００では、電源投入により遊技機１００が電源オフ状態から電源オン状態に切り換わってから所定時間ｔＤ３（ここでは１．５秒）が経過した後に出力端子部ＴＭ［１］をオフからオンに切り替え、その後、出力端子部ＴＭ［１］のオンを所定時間ｔＤ４（ここでは３０秒）だけ維持してから出力端子部ＴＭ［１］をオフとする。但し、電源投入を契機として出力端子部ＴＭ［１］をオンとしている最中に、特定不正行為エラーが検出されたときには、その検出タイミングから所定時間ｔＤ１が経過した時点より改めて所定時間ｔＤ２分だけ出力端子部ＴＭ［１］をオンとする。

【０６２０】

実施例ＥＸ４＿４の中で挙げた複数の時間についての具体的数値（例えば２４０秒や３０秒）は様々に変更可能であるが、実施例ＥＸ４＿４において、それらの複数の時間の長短関係及び同一性は、上述の具体的数値の長短関係及び同一性に従うものとする。即ち例えば、“ｔＤ２＞ｔＤ４”が維持される限り、時間ｔＤ２及びｔＤ４の具体的数値を変更することができる。但し、実施例ＥＸ４＿４の中で挙げた複数の時間の長短関係を逆にすることも可能であるし（即ち例えば“ｔＤ２＜ｔＤ４”とすることも可能であるし）、互いに異なる時間量を持つと述べられた複数の時間を一致させることも可能である（即ち例えば“ｔＤ２＝ｔＤ４”とすることも可能である）。

【０６２１】

―――実施例ＥＸ４＿５―――

実施例ＥＸ４＿５を説明する。実施例ＥＸ４＿５において、入賞異常エラーが外端エラーに属するものとされているとする。入賞異常エラーの意義は、実施例ＥＸ４＿１で述べた通りである。

【０６２２】

図５９に示す如く、実施例ＥＸ４＿５に係る遊技機１００では、ＲＡＭクリア操作又は設定変更モード起動操作を伴う電源投入が行われた際に（例えば図１８のステップＳ１７３又はＳ１６６において）、第２又は第３電源エラーが検出され、結果、出力端子部ＴＭ［１］が所定時間ｔＥ１（ここでは３０秒）だけオンとされる。

【０６２３】

また、実施例ＥＸ４＿５に係る遊技機１００では、入賞異常エラー又は電波エラーが検出されると、当該検出時点から所定時間ｔＥ２（ここでは３０秒）だけ出力端子部ＴＭ［１］をオンとする。ここにおける入賞異常エラーは、実施例ＥＸ４＿１で述べた通りのエラーであるが、実施例ＥＸ４＿５において、入賞異常エラーを、ＡＴ不正入賞エラー、ＤＴ不正入賞エラー又はＦＮ不正入賞エラーに読み替えても良い。ここでは、“ｔＥ１＝ｔＥ２”が想定されているが、“ｔＥ１＞ｔＥ２”又は“ｔＥ１＜ｔＥ２”であっても良い。

【０６２４】

また、実施例ＥＸ４＿５に係る遊技機１００では、磁気エラーが検出されると出力端子部ＴＭ［１］をオンとし、出力端子部ＴＭ［１］のオンは磁気エラーが解消されるまで継続される（即ち磁気エラーの検出が継続されている限り継続される）。磁気エラーが検出された後における磁気エラーの解消は、遊技機１００の電源のオフによって実現されても良いし、又は、磁気センサ５２１の出力信号がオンからオフに切り替わることで実現されても良い。

【０６２５】

尚、出力端子部ＴＭ［１］をオンとする条件が複数発生している場合においては、それら複数の条件が全て非成立となるまで、出力端子部ＴＭ［１］のオンは継続される。これは、第４実施形態に属する、実施例ＥＸ４＿５以外の全実施例においても同様であるし、第４実施形態以外の任意の実施形態においても同様であって良い。

【０６２６】

―――実施例ＥＸ４＿６―――
実施例ＥＸ４＿６を説明する。実施例ＥＸ４＿６において、入賞異常エラーが外端エラーに属するものとされているとする。
【０６２７】
図６０に示す如く、実施例ＥＸ４＿６に係る遊技機１００では、内枠開放エラー及びガラス枠開放エラーが発生していない状態を起点として、内枠開放エラー及びガラス枠開放エラーの少なくとも一方が発生して検出されている第１状態（即ち、内枠開放ＳＷ５３５ｂ及びガラス枠開放ＳＷ５３５ａの少なくとも一方がオンとなっている状態）が、所定時間ｔＦ１（ここでは０．０９６秒）継続したとき、出力端子部ＴＭ［２］をオフからオンに切り替える。その後は、内枠開放エラー及びガラス枠開放エラーの双方が検出されない第２状態（即ち、内枠開放ＳＷ５３５ｂ及びガラス枠開放ＳＷ５３５ａが共にオフとなっている状態）が、所定時間ｔＦ２（ここでは０．０９６秒）継続するまで、出力端子部ＴＭ［２］のオンが維持され、所定時間ｔＦ２分の第２状態の継続が検知された時点で出力端子部ＴＭ［２］をオンからオフに切り替える。
【０６２８】
図６１に示す如く、実施例ＥＸ４＿６に係る遊技機１００では、ＲＡＭクリア操作又は設定変更モード起動操作を伴っているかに関係なく電源投入が行われた際に（例えば図１８の電源投入時処理の開始後、ステップＳ１５１に至った時点で）、第１、第２又は第３電源エラーが検出され、結果、出力端子部ＴＭ［１］が所定時間ｔＦ３（ここでは０．２５６秒）だけオンとされる。
【０６２９】
その後は、入賞異常エラー、磁気エラー又は電波エラーが検出されている期間において、出力端子部ＴＭ［１］がオンとされる。入賞異常エラー、磁気エラー及び電波エラーの内、複数のエラーが重複して検出されている場合には、その複数のエラーが全て解消されるまで、出力端子部ＴＭ［１］がオンとされ続ける。ここにおける入賞異常エラーは、実施例ＥＸ４＿１で述べた通りのエラーであるが、実施例ＥＸ４＿６において、入賞異常エラーを、ＡＴ不正入賞エラー、ＤＴ不正入賞エラー又はＦＮ不正入賞エラーに読み替えても良い。
【０６３０】
実施例ＥＸ４＿６の中で挙げた複数の時間についての具体的数値（例えば０．０９６秒や０．２５６秒）は様々に変更可能であるが、実施例ＥＸ４＿６において、それらの複数の時間の長短関係及び同一性は、上述の具体的数値の長短関係及び同一性に従うものとする。即ち例えば、“ t_{F1} ＜ｔＦ３”が維持される限り、時間 t_{F1} 及びｔＦ３の具体的数値を変更することができる。但し、実施例ＥＸ４＿６の中で挙げた複数の時間の長短関係を逆にすることも可能であるし（即ち例えば“ t_{F1} ＞ｔＦ３”とすることも可能であるし）、互いに異なる時間量を持つと述べられた複数の時間を一致させることも可能であるし（即ち例えば“ t_{F1} ＝ｔＦ３”とすることも可能であるし）、同一の時間量を持つと述べられた複数の時間（即ち例えばｔＦ１とｔＦ２）を互いに異ならせることも可能である。
【０６３１】
―――実施例ＥＸ４＿７―――
実施例ＥＸ４＿７を説明する。実施例ＥＸ４＿７において、入賞異常エラー、振動エラー及び確変ＳＷ異常通過エラーが外端エラーに属するものとされているとする。
【０６３２】
図６２を参照し、実施例ＥＸ４＿７に係る遊技機１００では、ＲＡＭクリア操作又は設定変更モード起動操作を伴う電源投入が行われた際に（例えば図１８のステップＳ１７３又はＳ１６６において）、第２又は第３電源エラーが検出され、結果、出力端子部ＴＭ［１］が所定時間ｔＧ１（ここでは０．０５６秒）だけオンとされる。また、入賞異常エラー、振動エラー、磁気エラー、電波エラー、確変ＳＷ異常通過エラーが検出されたときにも、夫々、出力端子部ＴＭ［１］が所定時間ｔＧ１だけオンとされる。但し、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＧ１だけオンとすることによるエラー検出信号を連続的に出力する

際には、隣接するエラー検出信号の間隔を所定時間ｔＧ２（ここでは０．０５６秒）以上、確保するものとする。

【０６３３】

ここにおける入賞異常エラーは、実施例ＥＸ４＿１で述べた通りのエラーであるが、実施例ＥＸ４＿７において、入賞異常エラーを、ＡＴ不正入賞エラー、ＤＴ不正入賞エラー又はＦＮ不正入賞エラーに読み替えても良い。また、ここでは、“ tG１＝ｔＧ２”が想定されているが、“ tG１＞ｔＧ２”又は“ tG１＜ｔＧ２”であっても良い。

【０６３４】

また、磁気エラーに関しては、磁気エラーの検出後、磁気エラーの解消が検知されたタイミング（即ち、磁気センサ５２１の出力信号がオンとなってからオフになったタイミング）から、出力端子部ＴＭ［１］を所定時間ｔＧ１だけオンとするようにしても良い。電波エラーについても同様であって良い。

【０６３５】

／／／／／／／／／第５実施形態／／／／／／／／／

本発明に係る第５実施形態を説明する。第５実施形態において上述の外部端子基板３０５の構造等を説明する。第５実施形態は第１～第４実施形態と組み合わせて実施される。

【０６３６】

図６３及び図６４に、外部端子基板３０５の斜視図及び平面図を示す。上述したように、外部端子基板３０５には、出力回路ＯＣ［１］～ＯＣ［ｍ］、出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［ｍ］及び接続用コネクタＣＮＯが実装されており（ここではｍ＝１０）、出力回路ＯＣ［１］～［ｍ］の夫々はフォトカプラＰＣ及び抵抗素子Ｒを含んで構成される。尚、図６３及び図６４では、図面の煩雑化防止のため、出力回路ＯＣ［１］～［ｍ］の内、出力回路ＯＣ［１］のフォトカプラ及び抵抗素子に対してのみ符号“ＰＣ”及び“Ｒ”を図示しており、また外部端子基板３０５上に形成された配線パターンの図示を省略している。各出力端子部において、フォトカプラの出力側に設けられたフォトトランジスタに逆電圧が加わるのを防止するためのダイオードＤＩも外部端子基板３０５に実装されている。

【０６３７】

ここでは、出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［１０］の内、出力端子部ＴＭ［１］が接続用コネクタＣＮＯに最も近く且つ出力端子部ＴＭ［１０］が接続用コネクタＣＮＯから最も遠くなるように、外部端子基板３０５の長手方向に沿って、出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［１０］がこの順番で並んでいるものとする。但し、出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［１０］の並び方は任意である。即ち例えば、磁気エラー等についてのエラー検出信号の出力を担う出力端子部ＴＭ［１］と、ガラス枠開放エラー等についてのエラー検出信号の出力を担う出力端子部ＴＭ［２］とは、互いに隣接していても良いし、出力端子部ＴＭ［１］及びＴＭ［２］間に他の１以上の出力端子部が配置されていても良い。

【０６３８】

出力端子部の構造は、出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［１０］間で互いに同一であるので、出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［１０］の内、代表して、出力端子部ＴＭ［１］の構造を説明する。

【０６３９】

図６５（ａ）及び（ｂ）は、出力端子部ＴＭ［１］の斜視図及び平面図である。出力端子部ＴＭ［１］は、樹脂材料にて形成された端子台筐体４１００と、端子台筐体４１００に固定された一対の金属端子である端子４１１０Ａ及び４１１０Ｂ（図６５（ａ）及び（ｂ）において斜線領域に相当）と、を備える。出力端子部ＴＭ［１］における端子４１１０Ａ及び４１１０Ｂが導通しているとき、出力端子部ＴＭ［１］はオンであり、出力端子部ＴＭ［１］における端子４１１０Ａ及び４１１０Ｂが非導通であるとき、出力端子部ＴＭ［１］はオフである。

【０６４０】

図６５（ｃ）には、端子４１１０Ａと外部装置６１０とを電気的に接続するための（換言すれば、端子４１１０Ａに加わる電気信号を外部装置６１０に伝搬するための）配線４２

００Ａと、端子４１１０Ｂと外部装置６１０とを電気的に接続するための（換言すれば、端子４１１０Ｂに加わる電気信号を外部装置６１０に伝搬するための）配線４２００Ｂと、が示されている。配線４２００Ａの一端において導線が露出している部分（以下、露出導線部４２１０Ａと称する）を端子４１１０Ａと圧着により接合させると共に、配線４２００Ｂの一端において導線が露出している部分（以下、露出導線部４２１０Ｂと称する）を端子４１１０Ｂと圧着により接合させ、配線４２００Ａ及び４２００Ｂの各他端を外部装置６１０に接続することで、一対の端子４１１０Ａ及び４１１０Ｂからの外部出力信号ＢＯＵＴ［１］（図３２参照）を外部装置６１０に伝達することができる。

【０６４１】

配線４２００Ａ及び４２００Ｂを端子４１１０Ａ及び４１１０Ｂに導通させるために遊技機１００の管理者が行う作業を、導通確保作業と称する。端子台筐体４１００には、導通確保作業において遊技機１００の管理者が操作するための端子圧着操作レバー４１２０Ａ及び４１２０Ｂが取り付けられている。端子圧着操作レバー４１２０Ａ及び４１２０Ｂは樹脂材料にて構成される。端子圧着操作レバー４１２０Ａ及び４１２０Ｂの形状は互いに相違しており、レバー４１２０Ａは概略的にＺ字形状を有している一方でレバー４１２０Ｂは概略的にＩ字形状（棒状の形状；但し多少の折れ曲がり部分がある）を有している。

【０６４２】

レバー４１２０Ａの一部及びレバー４１２０Ｂの一部は端子台筐体４１００から突出している。レバー４１２０Ａにおける２つの端部の内、端子台筐体４１００から突出している方の端部を端部４１２２Ａと称し、レバー４１２０Ｂにおける２つの端部の内、端子台筐体４１００から突出している方の端部を端部４１２２Ｂと称する。レバー４１２０Ａにおける２つの端部の内、端部４１２２Ａとは反対側の端部を端子圧着部４１３０Ａと称し、レバー４１２０Ｂにおける２つの端部の内、端部４１２２Ｂとは反対側の端部を端子圧着部４１３０Ｂと称する。図６５（ａ）及び（ｂ）において、ドット領域が端子圧着部４１３０Ａ及び４１３０Ｂに相当する。端子圧着部４１３０Ａ及び４１３０Ｂは端子台筐体４１００内部に収容されている。

【０６４３】

レバー４１２０Ａの端部４１２２Ａに外力が付与されていない状況では、端子台筐体４１００内に設けられた第１バネ（不図示）の復元力により、端部４１２２Ａが上方に押し上げられ、これに連動して端子圧着部４１３０Ａが端子４１１０Ａに押しつけられる。導通確保作業において、遊技機１００の管理者がレバー４１２０Ａの端部４１２２Ａを下方に押し下げる外力を付与したとき、第１バネが縮みつつ端部４１２２Ａが下方に押し下げられ、これに連動して端子圧着部４１３０Ａ及び端子４１１０Ａ間に圧着用空間４１４０Ａが形成される。導通確保作業において、この圧着用空間４１４０Ａに配線４２００Ａの露出導線部４２１０Ａを挿入した後、レバー４１２０Ａの端部４１２２Ａへの外力付与をとりやめれば、第１バネの復元力により、端子圧着部４１３０Ａを介して露出導線部４２１０Ａが端子４１１０Ａに押しつけられ（圧着され）、結果、露出導線部４２１０Ａと端子４１１０Ａとの導通が確保される。

【０６４４】

同様に、レバー４１２０Ｂの端部４１２２Ｂに外力が付与されていない状況では、端子台筐体４１００内に設けられた第２バネ（不図示）の復元力により、端部４１２２Ｂが上方に押し上げられ、これに連動して端子圧着部４１３０Ｂが端子４１１０Ｂに押しつけられる。導通確保作業において、遊技機１００の管理者がレバー４１２０Ｂの端部４１２２Ｂを下方に押し下げる外力を付与したとき、第２バネが縮みつつ端部４１２２Ｂが下方に押し下げられ、これに連動して端子圧着部４１３０Ｂ及び端子４１１０Ｂ間に圧着用空間４１４０Ｂが形成される。導通確保作業において、この圧着用空間４１４０Ｂに配線４２００Ｂの露出導線部４２１０Ｂを挿入した後、レバー４１２０Ｂの端部４１２２Ｂへの外力付与をとりやめれば、第２バネの復元力により、端子圧着部４１３０Ｂを介して露出導線部４２１０Ｂが端子４１１０Ｂに押しつけられ（圧着され）、結果、露出導線部４２１０Ｂと端子４１１０Ｂとの導通が確保される。

【０６４５】
尚、図６５（ａ）及び（ｂ）では、圧着用空間４１４０Ａが示されているが、端子４１１０Ａ及び端子圧着部４１３０Ａ間に露出導線部４２１０Ａ等の物体を挿入することなく且つレバー４１２０Ａの端部４１２２Ａに下方への外力を付与していない状況下では、第１バネの復元力により、露出導線部４２１０Ａを挿入できる程度の圧着用空間４１４０Ａは形成されない。圧着用空間４１４０Ｂについての同様である。
【０６４６】
図６６は、出力端子部ＴＭ［１］が外部端子基板３０５に実装された状態における、出力端子部ＴＭ［１］の概略的な側面図である。出力端子部ＴＭ［１］の構造説明の明確化のため、実空間上に、互いに直交するＸ軸、Ｙ軸及びＺ軸を定義する。Ｘ軸及びＹ軸は外部端子基板３０５の部品実装面３０５Ｓ（端子台筐体４１００が実装される面）に平行であり、Ｚ軸は部品実装面３０５Ｓに直交している。Ｙ軸方向に沿って出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［１０］（出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［１０］の端子台筐体４１００）が配列されている。第５実施形態の説明において、上方とは、Ｚ軸に平行であって、且つ、外部端子基板３０５の部品実装面３０５Ｓから端部４１２２Ａ及び４１２２Ｂに向かう向きであるとし、下方は、その逆の向きである。下方から上方に向かう向きが、Ｚ軸の原点から正側に向かう向きと一致するものとする。
【０６４７】
レバー４１２０Ａの端部４１２２Ａに外力を付与していない状況下における端部４１２２Ａ（厳密には、レバー４１２０Ａにおける最もＸ軸の正側に位置する部分の下端）と部品実装面３０５Ｓとの距離（Ｚ軸方向に沿った距離）を、レバー４１２０Ａの高さと称し、記号“Ｌ１Ａ”にて表す。レバー４１２０Ｂの端部４１２２Ｂに外力を付与していない状況下における端部４１２２Ｂ（厳密には、レバー４１２０Ｂにおける最もＸ軸の正側に位置する部分の下端）と部品実装面３０５Ｓとの距離（Ｚ軸方向に沿った距離）を、レバー４１２０Ｂの高さと称し、記号“Ｌ１Ｂ”にて表す。レバー４１２０Ａの高さＬ１Ａは、レバー４１２０Ｂの高さＬ１Ｂよりも高くなっている（即ち、Ｌ１Ａ＞Ｌ１Ｂ）。
【０６４８】
また、端子台筐体４１００における、Ｙ軸及びＺ軸に平行な２つ面の内、端部１４２２Ａ及び１４２２Ｂに近い方の面を面ＳＦ１と称し、他方の面を面ＳＦ２と称する。面ＳＦ２から面ＳＦ１に向かう向きが、Ｘ軸の原点から正側に向かう向きと一致するものとする。レバー４１２０Ａ及びレバー４１２０Ｂの各一部が端子台筐体４１００から突出している向きが、Ｘ軸の原点から正側に向かう向きと一致することになる。
【０６４９】
図６５（ｂ）に示す如く、Ｚ軸の正側からＺ軸方向に沿って部品実装面３０５Ｓを見たとき、面ＳＦ１からＸ軸の正の向きへのレバー４１２０Ｂの突出量Ｌ２Ｂは、面ＳＦ１からＸ軸の正の向きへのレバー４１２０Ａの突出量Ｌ２Ａよりも大きい。尚、“Ｌ２Ａ＝０”であり得ても良い。
【０６５０】
更に、互いに隣接して配置される２つの出力端子部ＴＭ［ｉ］及びＴＭ［ｉ＋１］に注目した場合、出力端子部ＴＭ［ｉ］の端子圧着レバー４１２０Ａと出力端子部ＴＭ［ｉ＋１］の端子圧着レバー４１２０Ａとの間に出力端子部ＴＭ［ｉ＋１］の端子圧着レバー４１２０Ｂが配置されるように、且つ、互いに隣接して配置される２つの出力端子部ＴＭ［ｉ－１］及びＴＭ［ｉ］に注目した場合、出力端子部ＴＭ［ｉ］の端子圧着レバー４１２０Ｂと出力端子部ＴＭ［ｉ－１］の端子圧着レバー４１２０Ｂとの間に出力端子部ＴＭ［ｉ－１］の端子圧着レバー４１２０Ａが配置されるように、出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［１０］の端子台筐体４１００が外部端子基板３０５に配列実装されている。
【０６５１】
このような構造及び配列により、導通確保作業が容易となっている。
【０６５２】
また、Ｘ軸及びＺ軸に平行な面内におけるレバー４１２０Ａの全長と、Ｘ軸及びＺ軸に平

行な面内におけるレバー４１２０Ｂの全長とを比べた場合、前者の全長の方が後者の全長よりも長い、若しくは、その逆である、又は、前者の全長と後者の全長は一致している。
【０６５３】
尚、１つの出力端子部ＴＭ［ｉ］内におけるレバー４１２０Ａ及び４１２０Ｂの色は共通であるが、レバー４１２０Ａ及び４１２０Ｂの色は、出力端子部ＴＭ［１］～ＴＭ［１０］間で互いに異なるものとなっている。
【０６５４】
外部端子基板３０５は、図示されない外部端子基板用ケース内に収容及び固定された状態で、遊技機１００に取り付けられる。外部端子基板用ケースは、例えば、ポリカーボネイト等の透明な樹脂材料にて形成される。
【０６５５】
図６７を参照し、外部端子基板用ケースにはシール４３００が貼り付けられる。シール４３００は、黄色を下地としたシールであり、黄色を下地として赤色の四角枠４３２０が印刷されている。更に、その四角枠４３２０の内側に、黒色で文字４３４０が印刷されている。文字４３４０は、外部端子基板用ケースに収容及び固定された基板が外部端子基板３０５であることを示す文字であり、例えば「外部端子」又は「外部端子基板」という文字である。尚、シール４３００を外部端子基板３０５に直接貼り付けるようにすることも可能である。
【０６５６】
／／／／／／／／／第６実施形態／／／／／／／／／
本発明に係る第６実施形態を説明する。第６実施形態は第１～第５実施形態と組み合わせて実施される。第６実施形態では、遊技条件設定値に関わる補足事項を説明する。
【０６５７】
今、始動口１０５又は１０６への遊技球の入賞に基づき取得された１つの特図判定用情報ＪＪに注目すると共に、特図判定用情報ＪＪについて行われ得る特定演出ＥＥについて注目する。
【０６５８】
演出制御部４０３は、特図判定用情報ＪＪに対する特図判定又は事前判定の結果に基づき、特図判定用情報ＪＪに対して特定演出ＥＥを実行又は非実行とする。特定演出ＥＥは、特図判定用情報ＪＪへの特図判定の結果に基づき、特図判定用情報ＪＪに対する特別図柄の変動表示中で実行され得る当該予告演出でありうるし、特図判定用情報ＪＪへの事前判定の結果に基づき、特図判定用情報ＪＪに対する特別図柄の変動表示前に実行される先読み予告演出でありうる。
【０６５９】
特定演出ＥＥは、特図判定用情報ＪＪに対する特図判定又は事前判定の結果に基づき実行／非実行が決定及び制御される演出であれば任意である。例えば、特定演出ＥＥは、リーチ演出であっても良いし、特図判定用情報ＪＪが記憶領域４１３ａに記憶されていることを示す保留画像の表示態様を大当たり期待度の高い表示態様とする保留予告演出であっても良いし、所謂ゾーン演出や、カットイン画像の表示演出でも良い。ここでは、特定演出ＥＥが、大当たりの期待度（大当たりの実行の期待度）が高いことを示唆する演出であることを想定する。表現“大当たりの期待度（大当たりの実行の期待度）が高い”の意義は、リーチ演出に関連付けて第１実施形態で述べた通りであるが、少なくとも、特定演出ＥＥの実行は特定演出ＥＥの非実行よりも、特図判定用情報ＪＪの大当たりの期待度（詳細は、特図判定用情報ＪＪに対する特図判定の結果に基づき大当たり遊技が実行される期待度）が高いことを示唆している、と考えて良い。
【０６６０】
図６８は、低確率遊技状態における特定演出ＥＥの出現率等を示したものである。図６８では、遊技条件設定値の候補である１、２、３、４、５及び６の内、１、４及び６における特定演出ＥＥの出現率等を示している。低確率遊技状態において、遊技条件設定値が“ｉ”であるときの大当たりの当選確率、ハズレの確率（即ち大当たりに当選しない確率）を、

夫々、K_{Ai}、K_{Di}で表す（ｉは整数）。

【０６６１】

また、低確率遊技状態であり且つ遊技条件設定値が“ｉ”であり且つ特図判定用情報ＪＪが大当たりに当選している条件の下で、特図判定用情報ＪＪに対して特定演出ＥＥが実行される確率をK_{Bi}で表すと共に、低確率遊技状態であり且つ遊技条件設定値が“ｉ”であり且つ特図判定用情報ＪＪがハズレである条件の下で、特図判定用情報ＪＪに対して特定演出ＥＥが実行される確率をK_{Ei}で表す。

【０６６２】

そうすると、低確率遊技状態であり且つ遊技条件設定値が“ｉ”であるときにおいて、特図判定用情報ＪＪが大当たりに当選して且つ特図判定用情報ＪＪに対して特定演出ＥＥが実行される確率K_{Ci}は、“$K_{Ci}=K_{Ai}\times K_{Bi}$”にて表される。同様に、低確率遊技状態であり且つ遊技条件設定値が“ｉ”であるときにおいて、特図判定用情報ＪＪがハズレとなって且つ特図判定用情報ＪＪに対して特定演出ＥＥが実行される確率K_{Fi}は、“$K_{Fi}=K_{Di}\times K_{Ei}$”にて表される。

【０６６３】

また、低確率遊技状態であり且つ遊技条件設定値が“ｉ”であるときにおいて、大当たり又はハズレである特図判定用情報ＪＪに対し特定演出ＥＥが実行される確率（特定演出ＥＥの総合的な出現確率）K_{Gi}は“$K_{Gi}=K_{Ci}+K_{Fi}$”で表される。

【０６６４】

そして、低確率遊技状態であり且つ遊技条件設定値が“ｉ”であるときにおいて、特定演出ＥＥの実行による大当たりの期待度K_{Hi}は“$K_{Hi}=K_{Ci}/(K_{Ci}+K_{Fi})$”で表される。特定演出ＥＥの実行による大当たりの期待度とは、特定演出ＥＥが示唆する大当たりの期待度（信頼度）に相当し、期待度K_{Hi}は、低確率遊技状態であり且つ遊技条件設定値が“ｉ”である場合において、特定演出ＥＥが実行されたときに、特図判定用情報ＪＪに対する特図判定の結果に基づき大当たり遊技が実行される確率を示す。

【０６６５】

具体的な数値例を挙げる。まず、図１９を参照して説明したように、ここでは、“（K_{A1}，K_{A4}，K_{A6}）＝（１／３００，１／２７５，１／２５０）”且つ“（K_{D1}，K_{D4}，K_{D6}）＝（２９９／３００，２７４／２７５，２４９／２５０）”である。確率K_{B1}～K_{B6}は全て互いに同じ確率とされ、ここでは“$K_{B1}=K_{B2}=K_{B3}=K_{B4}=K_{B5}=K_{B6}=1/2$”である。同様に、確率$K_{E1}$～$K_{E6}$も全て互いに同じ確率とされ、ここでは“$K_{E1}=K_{E2}=K_{E3}=K_{E4}=K_{E5}=K_{E6}=1/600$”である。そうすると、必然的に、“$K_{G1}<K_{G2}<K_{G3}<K_{G4}<K_{G5}<K_{G6}$”且つ“$K_{H1}<K_{H2}<K_{H3}<K_{H4}<K_{H5}<K_{H6}$”となる。上記数値例の下では、確率$K_{G1}$、$K_{G4}$及び$K_{G6}$は、夫々、約０．３３３％、約０．３４８％、約０３６６％となり、期待度（確率）K_{H1}、K_{H4}及びK_{H6}は、夫々、約５０．０８％、約５２．２６％、約５４．６４％となる。

【０６６６】

遊技条件設定値を変更可能としておくことで、遊技機１００の管理者は大当たりの当選確率を調整することが可能となるが、この際、遊技条件設定値が幾つに設定されているのかを、遊技の中で遊技者が推測できないようにする配慮が必要となる。

【０６６７】

これを考慮して、確率K_{B1}～K_{B6}を全て互いに同じ確率とし、且つ、確率K_{E1}～K_{E6}を全て互いに同じ確率としている。即ち、低確率遊技状態であり且つ特図判定用情報ＪＪが大当たりに当選している条件の下で、特図判定用情報ＪＪに対して特定演出ＥＥが実行される確率を遊技条件設定値に依存せず固定し、同様に、低確率遊技状態であり且つ特図判定用情報ＪＪがハズレである条件の下で、特図判定用情報ＪＪに対して特定演出ＥＥが実行される確率を遊技条件設定値に依存せず固定している。これにより例えば、遊技条件設定値が高いほど又は低いほど（換言すれば大きいほど又は小さいほど）、大当たり時に特定演出ＥＥが実行され易くなる／実行されにくくなるといったことや、ハズレ時に

特定演出ＥＥが実行され易くなる／実行されにくくなるといったことや回避され、特定演出ＥＥの出現具合から遊技条件設定値が遊技者に推測され易くなるといったことを防止できる。

【０６６８】

但し、結果として、遊技条件設定値を高いほど（大当たり当選確率が高いほど）、確率（特定演出ＥＥの総合的な出現確率）ＫＧｉは高くなり且つ特定演出ＥＥに関わる期待度ＫＨｉも高くなる。

【０６６９】

低確率遊技状態であることを想定して各種確率の設定方法等を説明したが、これは高確率遊技状態においても同様とされて良い。即ち、高確率遊技状態であり且つ特図判定用情報ＪＪが大当たりに当選している条件の下で、特図判定用情報ＪＪに対して特定演出ＥＥが実行される確率を遊技条件設定値に依存せず固定し、同様に、高確率遊技状態であり且つ特図判定用情報ＪＪがハズレである条件の下で、特図判定用情報ＪＪに対して特定演出ＥＥが実行される確率を遊技条件設定値に依存せず固定すると良い。

【０６７０】

／／／／／／／／／第７実施形態／／／／／／／／／

本発明に係る第７実施形態を説明する。第７実施形態は第１～第６実施形態と組み合わせて実施されるが、第７実施形態では、遊技条件設定値に応じた大当たりの当選確率の設定方法の変形例を説明する。

【０６７１】

第７実施形態では、低確率遊技状態での大当たりの当選確率に対する、高確率遊技状態での大当たりの当選確率の比を、遊技条件設定値に依存して変化させる。

【０６７２】

図６９に、第７実施形態で想定される、遊技条件設定値と大当たりの当選確率との関係を示す。即ち、低確率遊技状態における大当たりの当選確率は、遊技条件設定値が１、２、３、４、５、６であるときにおいて、夫々、１／３００、１／２９０、１／２８０、１／２７５、１／２６０、１／２５０とされ、高確率遊技状態における大当たりの当選確率は、遊技条件設定値が１、２、３、４、５、６であるときにおいて、全て、１／３０とされる。結果、低確率遊技状態での大当たりの当選確率に対する、高確率遊技状態での大当たりの当選確率の比ＲＴは、遊技条件設定値に依存して変化し、当該比ＲＴは、遊技条件設定値が高くなるほど（大きくなるほど）小さくなる。

【０６７３】

このような大当たりの当選確率の設定方法が特に有益に機能すると考えらえる遊技機１００を、以下の実施例ＥＸ７＿１及びＥＸ７＿２にて示す。尚、第７実施形態には、以下の実施例ＥＸ７＿３も含まれる。

【０６７４】

－－－実施例ＥＸ７＿１－－－

実施例ＥＸ７＿１を説明する。実施例ＥＸ７＿１では、遊技機１００を所謂ＳＴ機として構成することを想定する。即ち具体的には、実施例ＥＸ７＿１では、図１２に示したものを変形して、特Ａ～特Ｄの大当たりの夫々に対する高確率付与回数、電サポ付与回数を、夫々、３０回、３０回とし、通Ａ及び通Ｂの大当たりの夫々に対する高確率付与回数、電サポ付与回数を、夫々、０回、３０回とする。この場合、図１３のフローチャートにおいて、ステップＳ１２８でＸ及びＪに共に“３０”を設定し、且つ、ステップＳ１２９でＸ及びＪに夫々“０”及び“３０”を設定すれば良い。或いは、全ての種類の大当たり（即ち特Ａ～特Ｄ、通Ａ及び通Ｂ）に対する高確率付与回数、電サポ付与回数を、夫々、３０回、３０回としても良い。この場合、図１３のステップＳ１２８及びＳ１２９の夫々において、高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグに共にＯＮを設定し且つＸ及びＪに共に“３０”を設定すれば良い。

【０６７５】

このようなＳＴ機において、仮に、高確率遊技状態での大当たりの当選確率を遊技条件設

定値に応じて変化させると、いわゆる継続確率が遊技条件設定値に依存して変化することになる。図６９に示すように、高確率遊技状態における大当たりの当選確率を遊技条件設定値に依存させずに一定としておけば、継続確率が遊技条件設定値に依存して変化することが回避される。

【０６７６】

尚、ここにおける継続確率とは、大当たり遊技を経て高確率電サポ遊技状態に移行したタイミングを起点として、大当たり遊技が再度実行され、再度の大当たり遊技を経て高確率電サポ遊技状態に戻る確率を指す、或いは、大当たり遊技を経て高確率電サポ遊技状態に移行したタイミングを起点として、大当たり遊技が再度実行され、再度の大当たり遊技を経て高確率電サポ遊技状態に戻る又は低確率電サポ遊技状態に移行する確率を指す。

【０６７７】

－－－実施例ＥＸ７＿２－－－

実施例ＥＸ７＿２を説明する。実施例ＥＸ７＿２では、遊技機１００を所謂小当たりＲＵＳＨ搭載機として構成することを想定する。これについて説明する。

【０６７８】

非電サポ遊技状態においては左打ちにて遊技が行われ、特図判定用情報の取得の契機は主として第１始動口１０５への入賞となる。第１始動口１０５への入賞に基づき取得された特図判定用情報に対する特図判定においては、小当たりが発生することは無い、又は、微小な第１小当たり確率（例えば１％）にて小当たりが発生する。一方、電サポ遊技状態においては右打ちにて遊技が行われ、特図判定用情報の取得の契機は主として第２始動口１０６への入賞となる。そして、第２始動口１０６への入賞に基づき取得された特図判定用情報に対する特図判定においては、非常に高い第２小当たり確率（例えば８０％）で小当たりが発生する（第２小当たり確率は上記第１小当たり確率よりも高い）。

【０６７９】

そして、高確率電サポ遊技状態においては、右打ちを継続して行ったとき、大当たり遊技が行われないときの出玉率（“払い出された賞球の数”を“遊技領域１０３に打ち出された遊技球の個数”で割ったもの）が、１００％より高くなるように、且つ、高確率電サポ遊技状態以外の遊技状態（低確率電サポ遊技状態を含む）においては、右打ちを継続して行ったとき、大当たり遊技が行われないときの出玉率が１００％以下となるように、小当たりＲＵＳＨ搭載機は構成されている。

【０６８０】

例えば、小当たりＲＵＳＨ搭載機において、高確率電サポ遊技状態にて小当たりに当選したとき、小当たり遊技での大入賞口１１１の開放期間における大入賞口１１１への遊技球の入球数期待値が“ＫＡＴ１”となるように、且つ、低確率電サポ遊技状態にて小当たりに当選したとき、小当たり遊技での大入賞口１１１の開放期間における大入賞口１１１への遊技球の入球数期待値が“ＫＡＴ２”となるように、第２始動口１０６及び大入賞口１１１の配置位置並びに電動チューリップ１０７の開放パターン及び小当たり遊技における大入賞口１１１の開放パターンが設計されている（但し、右打ちが継続実行されていると仮定）。ここで、“ＫＡＴ１＞ＫＡＴ２”である（例えば、ＫＡＴ１＝２且つＫＡＴ２＝０．０５）。

【０６８１】

このように、小当たりＲＵＳＨ搭載機として構成された遊技機１００では、高確率電サポ遊技状態においてのみ、右打ちを継続しておれば、大当たりが発生しなくても、複数回の小当たりの発生により実質獲得賞球が増加してゆくことになる。実質獲得賞球とは、払い出された賞球の数から、遊技領域１０３に打ち出された遊技球の個数を引いたものである。

【０６８２】

故に、小当たりＲＵＳＨ搭載機として構成された遊技機１００において、仮に、第１実施形態（図１９）の如く高確率遊技状態での大当たり当選確率を遊技条件設定値の増大に伴って増大させれば、遊技条件設定値が高いほど（大きいほど）、高確率電サポ遊技状態にて小当たり遊技が実行される機会が減少する方向に向かい、これは遊技者に不利となる（

高確率電サポ遊技状態において通Ｂの大当たりに当選すれば高確率電サポ遊技状態が終了することになるが、当該終了が発生する確率は、高確率遊技状態での大当たり当選確率が高いほど大きくなるからである）。

【０６８３】

図６９に示すように、高確率遊技状態における大当たりの当選確率を遊技条件設定値に依存させずに一定としておけば、高確率電サポ遊技状態にて小当たり遊技が実行される回数の期待値が遊技条件設定値に依存せずに一定となる。

【０６８４】

尚、高確率電サポ遊技状態を特定の高確率電サポ遊技状態と非特定の高確率電サポ遊技状態に分類しておき、右打ちを継続して行ったとき、大当たり遊技が行われないときの出玉率が１００％より高くなるのは、特定の高確率電サポ遊技状態のみに限られるようにしても良い。ここで、特定の高確率電サポ遊技状態は、特Ｂ又は特Ｄの大当たり遊技後に移行する高確率電サポ遊技状態であり、非特定の高確率電サポ遊技状態は、特Ａ又は特Ｃの大当たり遊技後に移行する高確率電サポ遊技状態である（図１２参照）。

【０６８５】

－－－実施例ＥＸ７＿３－－－

実施例ＥＸ７＿３を説明する。第７実施形態の中で、図６９を参照し、遊技条件設定値の増大に伴って（即ち低確率遊技状態での大当たりの当選確率の増大に伴って）比ＲＴを減少させていく方法を説明したが、遊技条件設定値の増大に伴って比ＲＴを増大させていくことも可能である。

【０６８６】

／／／／／／／／／第８実施形態／／／／／／／／／

本発明に係る第８実施形態を説明する。第８実施形態では、遊技条件設定値の設定に関わる変形技術を説明する。

【０６８７】

図７０を参照する。第８実施形態では、設定操作部４１６（図６参照）が設定キー受部４１６ａ及び設定キー状態検出部４１６ｂにて構成されているものとする。設定キー受部４１６ａは、金属製の鍵である設定キー４１６ｃを挿入するための穴を有する。遊技機１００の管理者は、当該穴に、自身が保持及び管理する設定キー４１６ｃを挿入した状態で設定キー４１６ｃを軸周りに回転させることで、設定キー受部４１６ａの状態をオフ又はオンの状態に切り替えることができる。設定キー状態検出部４１６ｂは、設定キー受部４１６ａの状態がオフであるときにオフの設定キー状態信号を出力し、設定キー受部４１６ａの状態がオンであるときにオンの設定キー状態信号を出力する。

【０６８８】

図７１は、第８実施形態に係る電源投入時処理のフローチャートである。第１～第７実施形態において、図１８に示す電源投入時処理の代わりに、第８実施形態に係る電源投入時処理を実行するようにしても良い。第８実施形態に係る電源投入時処理を形成する、図７１及び後述の図７２に示された各ステップの処理は主制御部４０１にて実行される。

【０６８９】

第８実施形態では、遊技機１００の動作モードが、初期モード、設定確認モード及び設定変更モード及び遊技モードの何れかとされるものとする。電源投入直後において遊技機１００の動作モードは初期モードである。

【０６９０】

第８実施形態に係る電源投入時処理では、まずステップＳ２１１において、内枠開放ＳＷ５３５ｂからオンの信号が出力されているか否かが確認され、内枠開放ＳＷ５３５ｂからオンの信号が出力されているときには（即ち内枠１１が開放状態にあるときには）ステップＳ２１２に進む一方で、オフの信号が出力されているときには（即ち内枠１１が閉鎖状態にあるときには）ステップＳ１７４に進む。ステップＳ２１１の処理を行う段階において、内枠開放ＳＷ５３５ｂの出力信号がオンとなっているか否かを示す情報が払出制御部４０２から主制御部４０１に伝達されているものとする。

【０６９１】
ステップＳ２１２において、設定キー状態信号の状態が確認され、設定キー状態信号がオンとなっている場合（即ち設定キー受部４１６ａがオンの場合）にはステップＳ２１３に進む一方で、オフとなっている場合にはステップＳ１７１ａに進む。
【０６９２】
ステップＳ２１３において、所定のＲＡＭクリア操作が入力されているかが確認される。上述したように、ＲＡＭクリア操作は、押しボタンスイッチ等にて構成されたＲＡＭクリアＳＷ４１５を押下する操作である。ステップＳ２１３においてＲＡＭクリア操作が入力されている場合には、ステップＳ２１４に進んで遊技機１００の動作モードが設定変更モードに設定され、メインＲＡＭ４１３へのアクセスが許可された後にステップＳ２１５の設定変更モード処理が実行される。一方、ステップＳ２１３において、ＲＡＭクリア操作が入力されていない場合にはステップＳ２１６に進む。
【０６９３】
ステップＳ２１６に進んだ場合には、ステップＳ２１６の処理に続いてステップＳ２１７及びＳ２１８の処理が実行される。ステップＳ２１６では、遊技機１００の動作モードが設定確認モードに設定され、メインＲＡＭ４１３へのアクセスが許可される。ステップＳ２１７及びＳ２１８の処理は、夫々、図１８のステップＳ１５４及びＳ１５７の処理と同じである。即ち、ステップＳ２１７において、メインＣＰＵ４１１は、遊技条件設定値記憶領域４１３ｃに記憶された遊技条件設定値を読み出す。ステップＳ２１８において、メインＣＰＵ４１１は、現在の遊技条件設定値を示す設定値情報を、主制御基板３０１に設けられた又は主制御基板３０１に接続された設定表示ＬＥＤ４１７（図６参照）に表示する。例えば、設定表示ＬＥＤ４１７を７セグメントＬＥＤディスプレイにて構成していても良く、この場合、現在の遊技条件設定値を示す設定値情報が数値として７セグメントＬＥＤディスプレイに表示される。但し、設定値情報を視覚的に示すことができる限り、設定表示ＬＥＤ４１７は任意の表示装置であって良い。
【０６９４】
設定確認モードは、遊技機１００の管理者が設定値情報を確認するためだけのモードであり、設定確認モードに設定されると、電源がオフとされない限り、他の動作モードに移行することは無い。ステップＳ２１８に続くステップＳ２１９では電源断判定処理が継続実行され、電源がオフとされるのを待機する。
【０６９５】
ステップＳ１７１ａは、図１８のステップＳ１７１に相当するものである。ステップＳ１７１ａにおいて、所定のＲＡＭクリア操作が入力されているかが確認される。ステップＳ１７１ａにおいてＲＡＭクリア操作が入力されている場合には、ステップＳ１７２に進んでステップＳ１７２及びＳ１７３の処理を順次実行した後、ステップＳ１７６の処理を経てステップＳ１７７の処理を実行する。ステップＳ１７１ａにおいてＲＡＭクリア操作が入力されていない場合には、ステップＳ１７４に進む。ステップＳ１７１ａを経由して又はステップＳ１７１ａを経由することなくステップＳ１７４に進んだ場合には、ステップＳ１７４及びＳ１７５の処理を順次実行した後、ステップＳ１７６の処理を経てステップＳ１７７の処理を実行する。ここにおけるステップＳ１７２～Ｓ１７７の処理は、図１８を参照しつつ第１実施形態で述べたステップＳ１７２～Ｓ１７７の処理と同じである。
【０６９６】
このように、第８実施形態では、内枠１１を開放状態としつＲＡＭクリア操作を伴わずに設定キー受部４１６ａの状態をオンにして遊技機１００の電源をオンとすれば設定確認モードが起動し、内枠１１を開放状態としつＲＡＭクリア操作を伴いながら設定キー受部４１６ａの状態をオンにして遊技機１００の電源をオンとすれば設定変更モードが起動する。従って、第８実施形態では“内枠１１を開放状態としつＲＡＭクリア操作を伴いながら設定キー受部４１６ａの状態をオンとする”ことが、上述の設定変更モード起動操作（図１８のステップＳ１５１参照）に相当する。
【０６９７】

遊技機１００の管理者が保持する専用キーを用いなければ内枠１１を開放することができないため、治具等を用いて不正に設定確認モード又は設定変更モードが起動されることを防止すべく、設定確認モード又は設定変更モードの起動条件に、内枠１１の開放を含めている。また、設定確認モード又は設定変更モードを意図的に起動させる場合以外には設定キー受部４１６ａの状態はオフとされるものであるが、誤って設定キー受部４１６ａの状態がオンとなっている状態で、内枠１１の閉鎖中に電断を経て電源復旧したとときに設定確認モード又は設定変更モードが起動することは好ましくない。設定確認モード又は設定変更モードの起動条件に内枠１１の開放を含めることで、そのようなケースにおける意図しない設定確認モード又は設定変更モードの起動も回避される。

【０６９８】

図７２に、図７１のステップＳ２１５にて実行される設定変更モード処理のフローチャートを示す。図７２の設定変更モード処理はステップＳ１５３～Ｓ１６８の処理から成る。図７２の設定変更モード処理を構成するステップＳ１５３～Ｓ１６８の処理は、図１８を参照しつつ第１実施形態で述べたステップＳ１５３～Ｓ１６８の処理と同じである。但し、第８実施形態では、設定ＯＫ操作（ステップＳ１５８参照）は、設定キー４１６ｃの回転操作を通じて設定キー受部４１６ａの状態をオンからオフに切り替える操作であり、設定値変更指示操作及び確定操作（ステップＳ１５９及びＳ１６３参照）はＲＡＭクリアＳＷ４１５を押下する操作であるとする。設定値変更指示操作及び確定操作がＲＡＭクリアＳＷ４１５の押下操作である場合、設定変更モードにおいて、ＲＡＭクリアＳＷ４１５は、遊技条件設定値の設定操作を担う設定操作部４１６（図６参照）の一部として機能することになる。

【０６９９】

尚、設定変更モードにおける各処理は内枠１１が開放状態であることが条件に実行されると良い。即ち例えば、ステップＳ１５９にて設定値変更指示操作の入力があったとしても、その時に、内枠１１が開放状態でなければ設定値変更指示操作は入力されなかったものとみなされると良い。確定操作等も同様である。

【０７００】

第１実施形態にて述べた事項の繰り返しを多く含むが、図７２の設定変更モード処理の詳細を説明する。図７２の設定変更モード処理では、まずステップＳ１５３～Ｓ１５５の処理が順次実行される。

【０７０１】

ステップＳ１５３において、メインＣＰＵ４１１は、遊技条件設定値記憶領域４１３ｃ（図８参照）の記憶内容を除き、メインＲＡＭ４１３の記憶内容を破棄して初期化するＲＡＭクリア処理を行う。ステップＳ１５４において、メインＣＰＵ４１１は、遊技条件設定値記憶領域４１３ｃに記憶された遊技条件設定値を読み出す。読み出された遊技条件設定値は、メインＣＰＵ４１１が有するレジスタ内に一時データとして格納される。尚、遊技機１００の工場出荷時には、記憶領域４１３ｃの遊技条件設定値に所定値（例えば１）が代入されている。

【０７０２】

ステップＳ１５５において、メインＣＰＵ４１１は、読み出した遊技条件設定値が所定の正常範囲内の整数であるかを確認する。遊技条件設定値は、１以上６以下の整数をとるものとして設計されている。故に、正常範囲は、１以上且つ６以下の範囲である。読み出した遊技条件設定値が正常範囲内の整数でない場合には（ステップＳ１５５のＮ）、ステップＳ１５６にて遊技条件設定値に初期値“１”を代入してからステップＳ１５７に移行するが、読み出した遊技条件設定値が正常範囲内の整数である場合には（ステップＳ１５５のＹ）、ステップＳ１５５からステップＳ１５７に直接移行する。

【０７０３】

ステップＳ１５７において、メインＣＰＵ４１１は、現在の遊技条件設定値を示す設定値情報を、７セグメントＬＥＤディスプレイ等にて構成された設定表示ＬＥＤ４１７に表示する。ステップＳ１５７に続くステップＳ１５８において、メインＣＰＵ４１１は、設定

操作部４１６に所定の設定ＯＫ操作が入力されているかを確認する（即ち、設定キー状態信号がオフとなっているかが確認される）。ステップＳ１５８において、設定操作部４１６に所定の設定ＯＫ操作が入力されている場合には（即ち設定キー状態信号がオフとなっている場合には）ステップＳ１６３に移行し、そうでない場合にはステップＳ１５９に移行する。

【０７０４】

ステップＳ１５９において、メインＣＰＵ４１１は、設定操作部４１６に所定の設定値変更指示操作（即ちＲＡＭクリアＳＷ４１５の押下操作）が入力されているかを確認し、設定操作部４１６に設定値変更指示操作が入力されている場合にはステップＳ１６０に移行する一方、そうでない場合にはステップＳ１５７に戻る。

【０７０５】

ステップＳ１６０において、メインＣＰＵ４１１は、現在の遊技条件設定値が所定範囲内の整数であるかを確認する。ここにおける所定範囲は１以上且つ５以下の範囲である。現在の遊技条件設定値が上記所定範囲内の整数でない場合には（ステップＳ１６０のＮ）、ステップＳ１６１にて遊技条件設定値に“０”を代入してからステップＳ１６２に移行するが、現在の遊技条件設定値が上記所定範囲内の整数である場合には（ステップＳ１６０のＹ）、ステップＳ１６０からステップＳ１６２に直接移行する。ステップＳ１６２において、メインＣＰＵ４１１は現在の遊技条件設定値に“１”を加算し、その後、ステップＳ１５７に戻る。

【０７０６】

ステップＳ１５８にて確定ＯＫ操作があった場合（即ち設定キー状態信号がオフとなっている場合）に移行するステップＳ１６３において、メインＣＰＵ４１１は、設定操作部４１６に所定の確定操作（即ちＲＡＭクリアＳＷ４１５の押下操作）が入力されているかを確認し、確定操作の入力があるとステップＳ１６４に進む。ステップＳ１６４において、メインＣＰＵ４１１は、確定操作を受けたタイミングにおける遊技条件設定値を遊技条件設定値記憶領域４１３ｃに書き込み（即ち保存し）、その後、ステップＳ１６５～Ｓ１６８の処理を順次実行する。メインＣＰＵ４１１は、ステップＳ１６５において、演出制御部４０３に対し第３電源復旧コマンドを送信し、ステップＳ１６６において初期化処理を行う。ステップＳ１６６の初期化処理は、遊技条件設定値記憶領域４１３ｃの記憶内容を除き、メインＲＡＭ４１３の記憶内容を破棄して初期化するＲＡＭクリア処理を含む他、必要な各種処理を含む。

【０７０７】

初期モード及び設定変更モードにおいては、タイマ割込処理（図９参照）の割り込み実行が禁止されている。ステップＳ１６７において、メインＣＰＵ４１１は、タイマ割込処理（図９参照）の割り込み実行を許可すると共に遊技機１００の動作モードを設定変更モードから遊技モードに切り替え、その後は、ステップＳ１６８における電源断判定処理を継続実行しながらタイマ割込処理を周期的に割込み実行する。

【０７０８】

上述の設定変更モード処理では、遊技条件設定値の確定等に関して以下の第１設定確定方法が採用されている。即ち、第１設定確定方法では、設定変更モードにおいて設定キー受部４１６ａの状態をオンからオフに切り替えた後（ステップＳ１５８のＹ）、ＲＡＭクリアＳＷ４１５を押下することで（ステップＳ１６３のＹ）遊技条件設定値を確定及び保存し（ステップＳ１６４）、その後、遊技機１００の電源オフを経ることなく、そのまま遊技モードに移行している。

【０７０９】

第１設定確定方法に代えて、以下の第２設定確定方法又は第３設定確定方法を採用するようにしても良い。

【０７１０】

第２設定確定方法では、設定変更モード処理において、図７２のステップＳ１５３～Ｓ１６４の処理が上述の通りに実行されるが、ステップＳ１６４の処理の後は、ステップＳ１

６５～Ｓ１６７の処理を行うことなくステップＳ１６８に移行して電源断判定処理を繰り返す。即ち、第２設定確定方法では、設定変更モードにおいて設定キー受部４１６ａの状態をオンからオフに切り替えた後（ステップＳ１５８のＹ）、ＲＡＭクリアＳＷ４１５を押下することで（ステップＳ１６３のＹ）遊技条件設定値を確定及び保存するが（ステップＳ１６４）、そのままでは遊技モードに移行せず、一旦、電源をオフとしてから電源を再投入することで遊技モードに移行する（図７１のＳ１７６）。

【０７１１】

第３設定確定方法では、設定変更モード処理において、図７２のステップＳ１５３～Ｓ１６２の処理が上述の通りに実行されるが、ステップＳ１５８において、設定操作部４１６に所定の設定ＯＫ操作が入力されている場合には（即ち設定キー状態信号がオフとなっている場合には）ステップＳ１６３に移行せずにステップＳ１６８に移行して電源断判定処理を繰り返す（従ってステップＳ１６３～Ｓ１６７の処理は実行されない）。また、第３設定確定方法では、ステップＳ１６２において遊技条件設定値に「１」を加算する度に加算後の遊技条件設定値を遊技条件設定値記憶領域４１３ｃに書き込む（即ち保存する）ものとする。尚、第１実施形態並びに第８実施形態の第１及び第２設定確定方法では、ステップＳ１６２において遊技条件設定値に「１」が加算された際、メインＣＰＵ４１１が有するレジスタ中の、遊技条件設定値に対応するデータに「１」が加算されるのみであり、記憶領域４１３ｃの記憶内容に変化は生じない（ステップＳ１５６及びＳ１６１における代入についても同様）。

第３設定確定方法では、設定変更モードにおいて設定キー受部４１６ａの状態をオンからオフに切り替えた後（ステップＳ１５８のＹ）、そのままでは遊技モードに移行せず、一旦電源をオフとしてから電源を再投入することで、設定変更モードでの遊技条件設定値の設定内容が確定すると共に遊技モードに移行することになる（図７１のＳ１７６）。実際には、設定変更モードに移行後、電源をオフすることで、電源オフのタイミングにおける遊技条件設定値が、遊技モードで利用される遊技条件設定値として確定することになる。

【０７１２】

／／／／／／／／／第９実施形態／／／／／／／／／

本発明に係る第９実施形態を説明する。第９実施形態では、電源復旧後の表示に関わる変形技術を説明する。第９実施形態で述べる方法を第１～第８実施形態に適用しても良い。

【０７１３】

電源断後に電源復旧したとき、客待ち表示や変動演出を行う前に、所定時間ｔＨＫ分、又は、所定時間ｔＨＫ未満の時間分、復旧表示を行うと上述したが（図２２～図２５参照）、第９実施形態に係る遊技機１００では、電源断時（厳密には電源断の直前）における遊技の状態に応じて、電源復旧後に復旧表示を行う場合と行わない場合とがある。これについて説明する。

【０７１４】

図７３は、電源復旧ケースＤＨ３ａでの遊技機１００の挙動が示されている。電源断時（厳密には電源断の直前）における遊技の状態は、電源復旧ケースＤＨ３ａと図２５の電源復旧ケースＤＨ３とで共通である。第９実施形態では、電源復旧ケースＤＨ３の代わりに電源復旧ケースＤＨ３ａにおける動作が実行される。

電源復旧ケースＤＨ３ａでは、“Ｕ１＝０”及び“Ｕ２＝０”であり、特別図柄が停止表示されており且つ大当たり遊技中ではないタイミング１２６１において停電の発生により遊技機１００の状態が電源オン状態から電源オフ状態になり、その後のタイミング１２６２において、電力が復旧して遊技機１００が電源オン状態に戻ると共に電源投入時処理の実行により第１電源復旧コマンドが主制御部４０１から演出制御部４０３に送信される。

【０７１５】

電源復旧ケースＤＨ３ａに限らず、電源断時処理では、現時点の保留情報数Ｕ１及びＵ２を示す第１保護情報と、現時点において特別図柄の変動表示が行われているか否かを示す第２保護情報と、現時点において特別図柄の変動表示が行われている場合にあっては特別図柄の残りの変動時間を示す第３保護情報と、現時点において大当たり遊技が行われてい

るか否かを示す第４保護情報と、現時点において大当たり遊技が行われている場合にあっては現時点において何ラウンド目のラウンド遊技が行われているのかなど、大当たり遊技の進行状況を示す第５保護情報と、現時点における高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグの状態並びに高確率遊技残回数Ｘ及び電サポ遊技残回数Ｊを示す第６保護情報とを含む、停電発生時の各情報がメインＲＡＭ４１３に保存及び保護される。尚、ここにおける現時点とは、電源断時処理の実行時点を指し、従って遊技機１００の電源断時（厳密には電源断の直前）を指す。

【０７１６】

故に、電源復旧ケースＤＨ３ａにおいては、タイミング１２６１（厳密にはタイミング１２６１の直前にて）にて実行される電源断時処理により、“Ｕ１＝０”且つ“Ｕ２＝０”であること、及び、現時点において大当たり遊技が実行されておらずに特別図柄が変動停止していること等を含む、停電発生時の各情報がメインＲＡＭ４１３に保存及び保護される。

【０７１７】

タイミング１２６２での電源投入時処理中の電源復旧処理において、メインＣＰＵ４１１よりメインＲＡＭ４１３の保存内容が読み出され、遊技機１００は停電発生時の状態に戻る。電源復旧ケースＤＨ３ａに限らず、主制御部４０１から演出制御部４０３に送信される第１～第３電源復旧コマンドには、上記第１～第６保護情報が含まれているものとする。

【０７１８】

タイミング１２６２での電源投入時処理を通じて主制御部４０１から第１電源復旧コマンドを受信した演出制御部４０３は電源復旧演出処理（図２０参照）を実行する。但し、演出制御部４０３は、第１電源復旧コマンドに含まれる情報に基づき、遊技機１００の電源断時（厳密には電源断の直前）において特別図柄が変動停止していて且つ大当たり遊技の実行中ではなかったと判断されるとき、復旧表示を行うことなく客待ち表示を行う。客待ち表示の開始タイミングはタイミング１２６２より若干後のタイミングでありうるが、ここでは、説明の簡略化のため、タイミング１２６２から客待ち表示が行われるものとする。タイミング１２６２から行われる客待ち表示は、初期出目表示を含む客待ち表示である。

【０７１９】

図７４を参照し、初期出目表示では、画像表示部１０４において、所定の背景画像が表示されると共に所定の初期出目態様にて装飾図柄が停止表示される。初期出目態様に限らず、装飾図柄は背景画像上に重畳表示される。装飾図柄は、上述したように、左図柄、中図柄及び右図柄を含む（図１４（ａ）参照）。遊技の中で、左図柄、中図柄及び右図柄は、様々な配列で停止表示されることになるが、初期出目態様は、予め定められた１つの配列である。初期出目態様の具体的な配列は任意であるが、ここでは、左図柄、中図柄、右図柄が、夫々、１図柄、２図柄、３図柄となる配列が初期出目態様であるとする（図１４（ａ）及び（ｂ）参照）。即ち、左図柄、中図柄、右図柄が、夫々、１図柄、２図柄、３図柄にて停止表示されることが、初期出目態様にて装飾図柄が停止表示されることに相当する。

【０７２０】

初期出目表示は、変動開始コマンドの受信に応答して変動演出が開始されるまで継続実行される。但し、初期出目表示は、一定時間の経過を以って終了されるものであっても良い。電源復旧ケースＤＨ３ａでは、タイミング１２６２の後、始動口１０５への遊技球の入球に基づき、タイミング１２６３にて特別図柄の変動表示が開始されると共に変動開始コマンドが演出制御部４０３にて受信されて変動演出が開始されている。このため、初期出目表示を含む客待ち表示はタイミング１２６３にて終了する。

【０７２１】

尚、停電による電力遮断ではなくタイミング１２６１にて電源ＳＷ４４５の操作により遊技機１００が電源オフ状態とされた後、タイミング１２６２にて電源ＳＷ４４５の操作により遊技機１００が電源オン状態に戻ると共に第１、第２又は第３電源復旧コマンドが演出制御部４０３にて受信された場合にも、タイミング１２６２を含むタイミング１２６２以降の動作は、上述したものと同様であって良い。

【０７２２】
第９実施形態においても、特別図柄の変動表示中に電源断が発生した場合には図２３及び図２４に示したような動作が行われる。故に、第９実施形態に係る遊技機１００では、電源断時（厳密には電源断の直前）における遊技の状態に応じて、電源復旧後に復旧表示を行う場合と行わない場合とがあることになる。より具体的には、特別図柄の変動表示中に電源断が生じた場合にあっては電源復旧後に復旧表示を行うが（図２３及び図２４）、大当たり遊技中ではなく且つ特別図柄の停止表示中に電源断が生じた場合にあっては電源復旧後に復旧表示を行わない（図７３）。また、特に図示しないが、特別図柄の停止表示中であっても大当たり遊技中に電源断が生じた場合にあっては電源復旧後に復旧表示を行う。この場合における復旧表示は、大当たり遊技の終了時に主制御部４０１から送信される所定コマンドを演出制御部４０３が受信することで終了する、又は、大当たり遊技を経て次の変動開始コマンドを演出制御部４０３が受信することで終了する、又は、所定時間ｔＨＫの経過を以って終了する（所定時間ｔＨＫの経過を以って終了する場合にあっては、当該終了の後、初期出目表示を含む客待ち表示を行っても良い）。
【０７２３】
演出制御部４０３は、何らかの遊技（特別図柄の変動表示による特図変動遊技又は大当たり遊技）の途中で電源断が発生して電源復旧後、遊技が途中から再開される場合、どのような表示を行うべきかを正しく認識できない状態にあり、電源復旧コマンド以降のコマンドを受信することで、本来行うべき正式な表示を行うことができる。このため、電源復旧後、遊技が途中から再開される場合においては、電源復旧コマンド以降のコマンドを受信するまで復旧表示を行うことを可能にしている。
【０７２４】
尚、図２３の電源復旧ケースＤＨ１において、タイミング１２１６から行われる客待ち表示も、初期出目表示を含む客待ち表示であって良い。
【０７２５】
／／／／／／／／／第１０実施形態／／／／／／／／／
本発明に係る第１０実施形態を説明する。第１０実施形態では、上述の各実施形態に対する変形技術や応用技術を説明する。
【０７２６】
図４３を参照して説明したように、遊技機１００は、外端エラーＸ及び非外端エラーＹが重複して検出されている状態で電源断が発生し、その後、電源復旧すると、非外端エラーＹのエラー報知を行うことができる。
他方、遊技機１００では、上述の如く、外端エラーＸ及び非外端エラーＹが重複して検出されたときには外端エラーＸが非外端エラーＹよりも優先して報知されるため、遊技者（又は遊技機１００の管理者）は、優先報知されているエラーに着目することになり、非優先のエラーは着目されない可能性がある。しかし、一旦、電源断を経て電源復旧されたときに、非優先のエラー（ここではエラーＹ）を報知することで、遊技者（又は遊技機１００の管理者）が非優先のエラーに着目し易くなるという効果がある。
【０７２７】
また、遊技機１００で発生し得るエラーは、“不正の可能性が高いエラー”と“故障の可能性が高いエラー”とに大別される。
“不正の可能性が高いエラー”とは、不正行為が行われた可能性（確率）が“故障の可能性が高いエラー”よりも相対的に高いと判断されるエラーである。
“故障の可能性が高いエラー”とは、遊技機１００に故障が生じている可能性（確率）が“不正の可能性が高いエラー”よりも相対的に高いと判断されるエラーである。“故障の可能性が高いエラー”は“不正の可能性が低いエラー”であると考えても良い。“不正の可能性が低いエラー”は、不正行為が行われた可能性（確率）が“不正の可能性が高いエラー”よりも相対的に低いと判断されるエラーである。
【０７２８】
不正行為とは、不正に賞球を得ること等を目的として遊技機１００を誤動作させる行為（

遊技者の行為）を指す。典型的には例えば、磁気エラー、電波エラー、ＡＴ不正入賞エラー、ＤＴ不正入賞エラー、ＦＮ不正入賞エラー及び入賞異常エラーは、“不正の可能性が高いエラー”に属すると解される。
遊技機１００の故障とは、不正行為を受けていない状態で遊技機１００が正常な動作を行えない状態を指し、広く動作不良を含む。例えば、ＳＷ接続エラー、枠ギミックエラー及びシュート玉切れエラーは、“故障の可能性が高いエラー”又は“不正の可能性が低いエラー”に属すると解される。
【０７２９】
遊技機１００では、基本的に、“不正の可能性が高いエラー”が外端エラー（特に例えばエラーＸ及びＸａ）となるように、且つ、“故障の可能性が高いエラー”又は“不正の可能性が低いエラー”が非外端エラー（特に例えばエラーＹ及びＹａ）となるように、外端エラー及び非外端エラーの分類を行っている（但し例外もあり）。
“不正の可能性が高いエラー”も“故障の可能性が高いエラー”も、発生時には、その旨を遊技機１００の管理者（遊技場の店員等）に知らせる必要があるが、“不正の可能性が高いエラー”は、遊技場を運営する店に不利益等が生じないように素早く知らせる必要がある。このため、“不正の可能性が高いエラー”を外端エラーに割りあててエラー発生時に外部端子基板３０５から情報出力を行うようにしている。“故障の可能性が高いエラー”については、発生時に遊技機１００が正しく動作しなくなることから、遊技者が、その旨を遊技機１００の管理者に伝えることが期待される。このため、外部端子基板３０５から情報出力を行う必要性は低い。
【０７３０】
また、設定変更モードは、遊技機１００の運用上において重要なモードであるため、設定変更モードに関わる様々なタイミングで外部端子基板３０５から外部装置６１０に対して信号出力が行われても良い。この際、設定変更モードに関わる信号は、外部端子基板３０５における特定の出力端子部から出力されるものとする。特定の出力端子部は、設定変更モードに関わる信号を送信するための専用端子であっても良い。この場合、特定の出力端子部は、第３実施形態で示した事項を前提とし、磁気エラー等に関するエラー検出信号の出力に用いられる出力端子部ＴＭ［１］と異なり且つガラス枠又は内枠開放エラーに関するエラー検出信号の出力に用いられる出力端子部ＴＭ［２］とも異なる出力端子部ＴＭ［３］であるとする。専用端子が用いられない場合にあっては、特定の出力端子部は、出力端子部ＴＭ［１］又はＴＭ［２］とされる。
【０７３１】
特定の出力端子部は原則としてオフとされている。そして例えば、設定変更モード起動操作を伴って電源投入されると、その旨を示す信号を、特定の出力端子部を所定時間だけオンとすることで外部装置６１０に出力する。また例えば、設定変更モードにおいて、設定値変更指示操作、設定ＯＫ操作又は確定操作が設定操作部４１６に入力されたときに、その旨を示す信号を、特定の出力端子部を所定時間だけオンとすることで外部装置６１０に出力しても良い。
【０７３２】
また、出力端子部ＴＭ［ｉ］の導通／非導通（オン／オフ）によって、外部端子基板３０５から外部装置６１０に対し信号及び情報を出力する方法を上述したが、それら信号及び情報の出力の行い方はこれに限定されず、任意であり、例えば、ＳＰＩ（Serial Peripheral Interface）等のシリアル通信や任意のパラレル通信によって、外部端子基板３０５から外部装置６１０への信号及び情報の出力を実現しても良い。
【０７３３】
尚、上述の各実施形態の説明においては、始動口１０５又は１０６へ遊技球が入球（入賞）することが第１始動条件又は第２始動条件の成立と捉えられていることがあるが、厳密には以下のように考えても良い。即ち、始動口１０５又は１０６へ遊技球が入球すること（詳細には当該入球が始動口ＳＷ５１１又は５１２により検知されること）が所定の取得条件の成立に相当し、取得条件の成立によって特図判定用情報が取得される。その後、取

得された特図判定用情報が特別図柄処理にて特図判定用情報記憶領域４１３ａから判定対象ＴＴとして読み出される状態に至ることが始動条件の成立に相当し、始動条件が成立したとき当該特図判定用情報に対し特図判定が行われる。特図判定用情報に対し特図判定が行われること自体が始動条件の成立に相当すると考えるようにしても良い。

【０７３４】

また、本発明を、パチンコ遊技機に分類されない、スロットマシンなどの他の遊技機に適用しても良い。パチンコ遊技機では、遊技媒体（実空間における３次元の遊技媒体）として遊技球が用いられるが、スロットマシンではコインが遊技媒体として用いられる。

【０７３５】

本発明の実施形態は、特許請求の範囲に示された技術的思想の範囲内において、適宜、種々の変更が可能である。以上の実施形態は、あくまでも、本発明の実施形態の例であって、本発明ないし各構成要件の用語の意義は、以上の実施形態に記載されたものに制限されるものではない。上述の説明文中に示した具体的な数値は、単なる例示であって、当然の如く、それらを様々な数値に変更することができる。

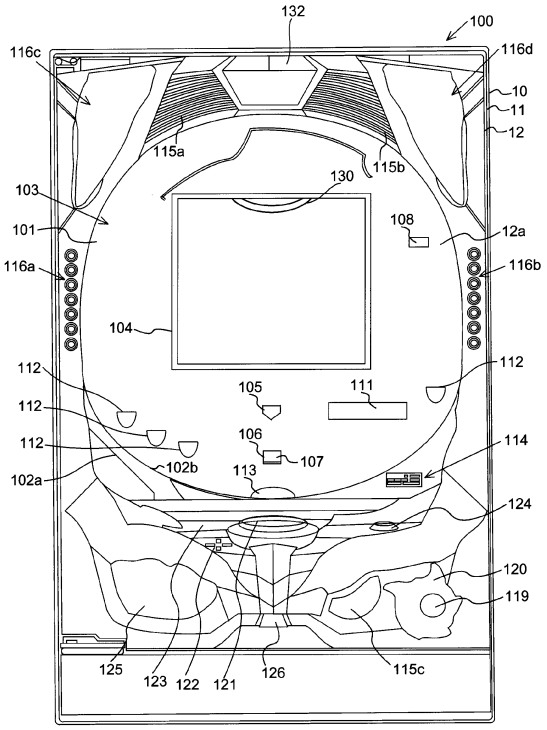
【符号の説明】

【０７３６】

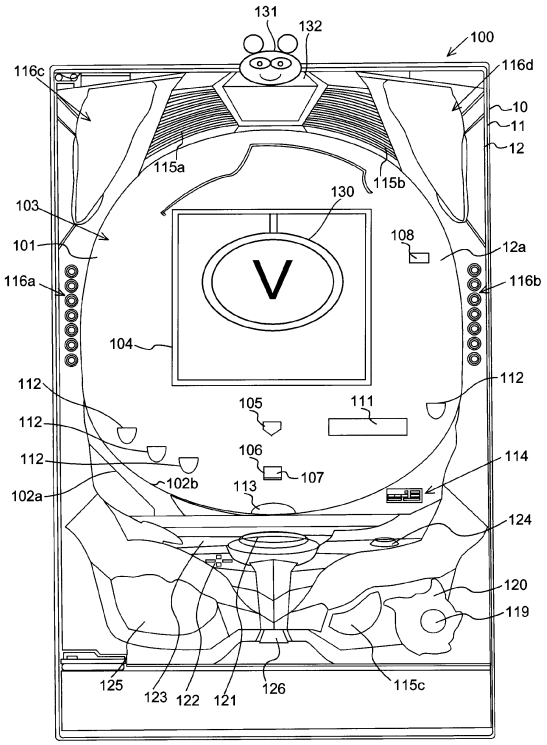
１００　遊技機
１０５、１０６　始動口
１１１　大入賞口
３０５　外部端子基板
６１０　外部装置
７１０、８１２Ａ、８１２Ｂ　エラー検出部
７２０　エラー報知部
７３０、８１４Ａ、８１４Ｂ　報知用エラー情報送信部
８１０Ａ、８２０Ａ　制御部
ＴＭ［ｉ］　出力端子部

【図面】

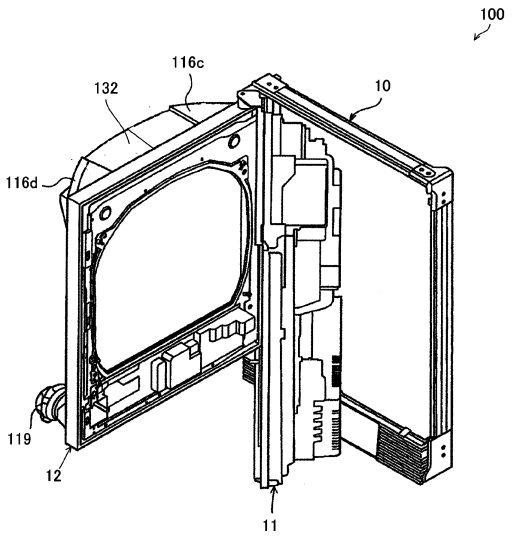
【図１】


132
100
116c
116d
10
11
12
115a
115b
130
103
101
108
12a
116a
116b
104
112
105
111
106
107
102b
113
114
102a
124
120
119
125
123
122
121
126
115c

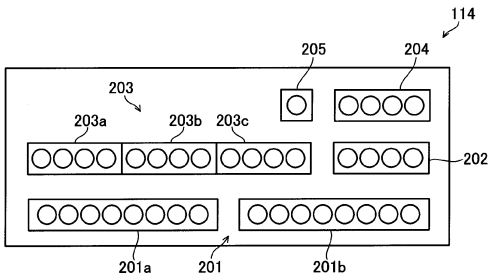
【図２】


131
132
100
116c
116d
10
11
12
115a
115b
130
103
101
108
12a
116a
116b
V
104
112
105
111
106
107
102b
113
114
102a
124
120
119
125
123
122
121
126
115c

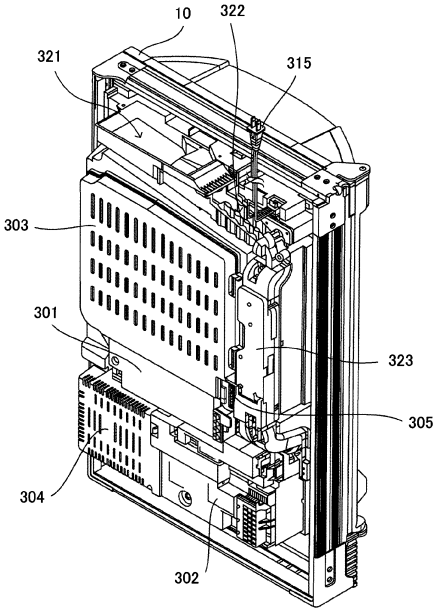
【図３】


100
116c
132
10
116d
119
12
11

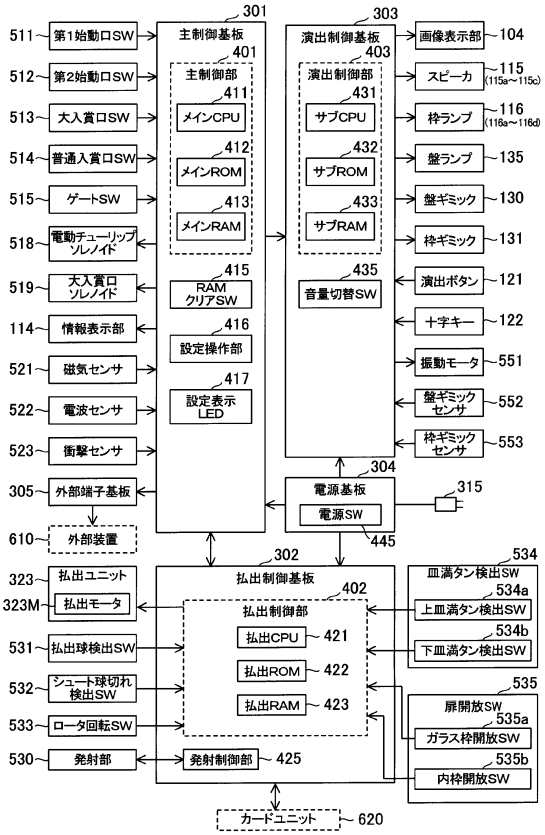
【図４】


114
205
204
203
203a
203b
203c
202
201a
201
201b

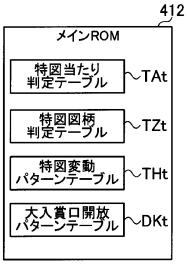
【図５】


10
322
321
315
303
301
323
305
304
302

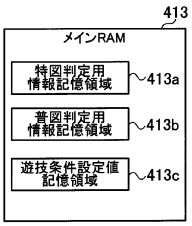
【図６】


301
主制御基板
401
主制御部
411
メインCPU
412
メインROM
413
メインRAM
415
RAMクリアSW
416
設定操作部
417
設定表示LED
303
演出制御基板
403
演出制御部
431
サブCPU
432
サブROM
433
サブRAM
435
音量切替SW
511 第1始動口SW
512 第2始動口SW
513 大入賞口SW
514 普通入賞口SW
515 ゲートSW
518 電動チューリップソレノイド
519 大入賞口ソレノイド
114 情報表示部
521 磁気センサ
522 電波センサ
523 衝撃センサ
305 外部端子基板
610 外部装置
104 画像表示部
115 スピーカ (115a～115c)
116 枠ランプ (116a～116d)
135 盤ランプ
130 盤ギミック
131 枠ギミック
121 演出ボタン
122 十字キー
551 振動モータ
552 盤ギミックセンサ
553 枠ギミックセンサ
304 電源基板
電源SW
315
445
302 払出制御基板
402 払出制御部
421 払出CPU
422 払出ROM
423 払出RAM
425 発射制御部
323 払出ユニット
323M 払出モータ
531 払出球検出SW
532 シュート球切れ検出SW
533 ロータ回転SW
530 発射部
534 皿満タン検出SW
534a 上皿満タン検出SW
534b 下皿満タン検出SW
535 扉開放SW
535a ガラス枠開放SW
535b 内枠開放SW
カードユニット 620

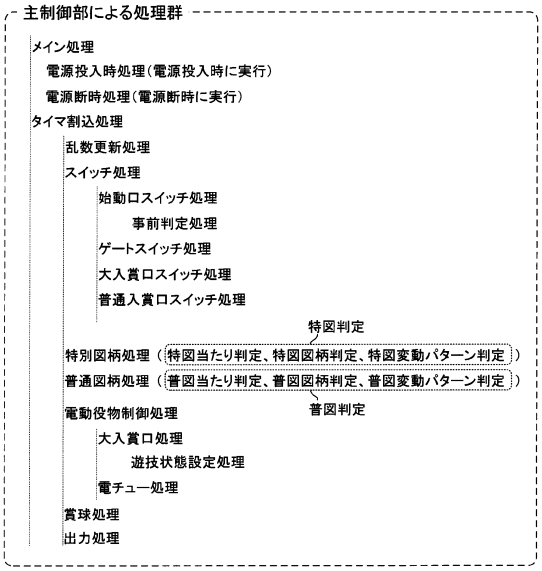
【図７】


412
メインROM
特図当たり判定テーブル TAt
特図図柄判定テーブル TZt
特図変動パターンテーブル THt
大入賞口開放パターンテーブル DKt

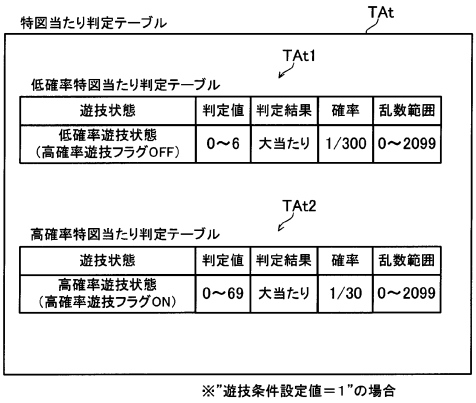
【図８】


413
メインRAM
特図判定用情報記憶領域 413a
普図判定用情報記憶領域 413b
遊技条件設定値記憶領域 413c

【図９】

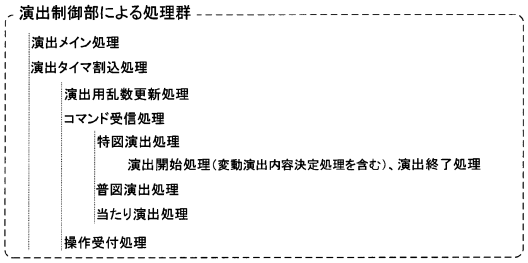


【図１０】



※"遊技条件設定値＝1"の場合

【図１１】



【図１２】

第1特別図柄

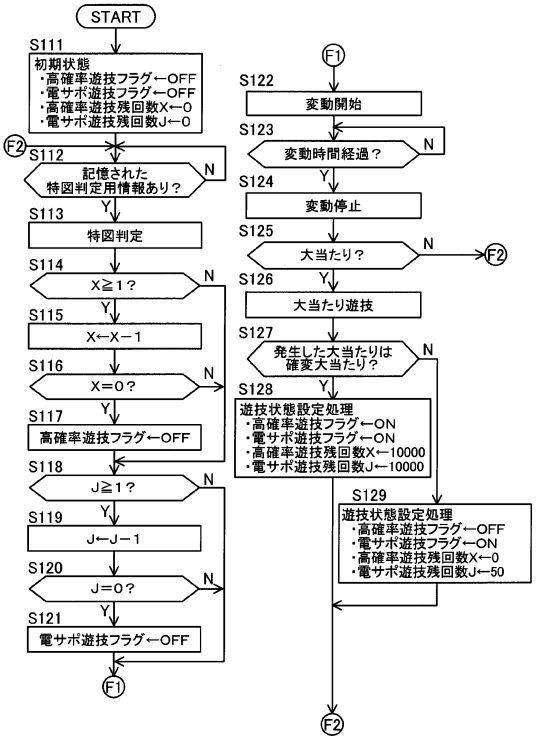
大当たりの種類	ラウンド	割合	高確率付与回数	電サポ付与回数
通A	4R	35%	0回	50回
特A	4R	60%	10000回	10000回
特B	16R	5%	10000回	10000回

第2特別図柄

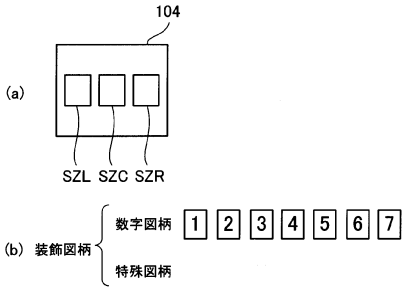
大当たりの種類	ラウンド	割合	高確率付与回数	電サポ付与回数
通B	4R	35%	0回	50回
特C	4R	30%	10000回	10000回
特D	16R	35%	10000回	10000回

・通常大当たり：通A，通B
・確変大当たり：特A～特D

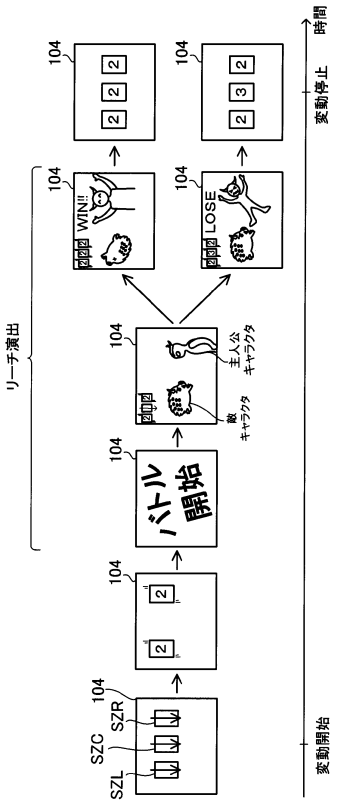
【図１３】



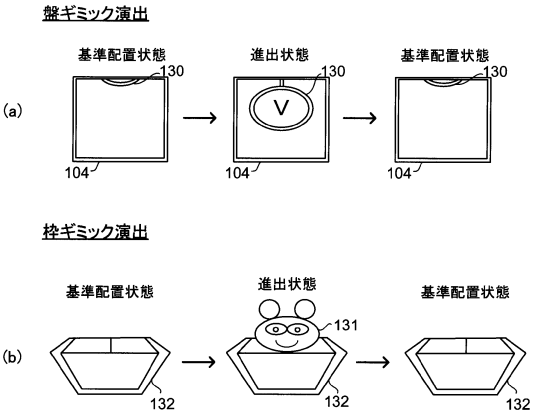
【図１４】



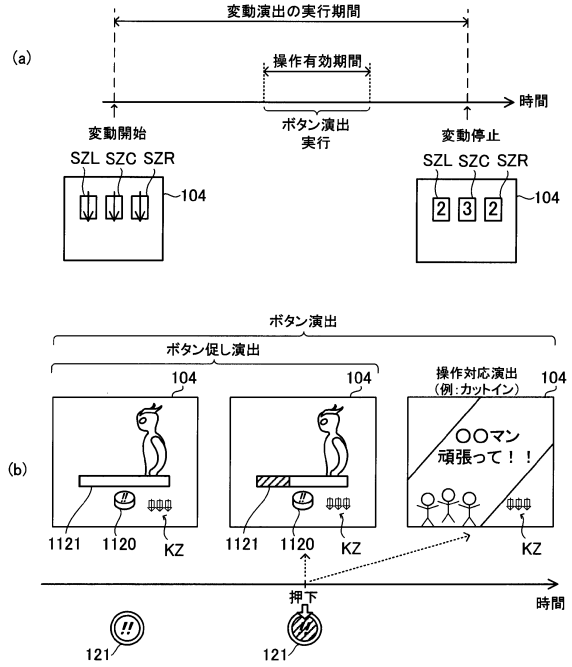
【図１５】



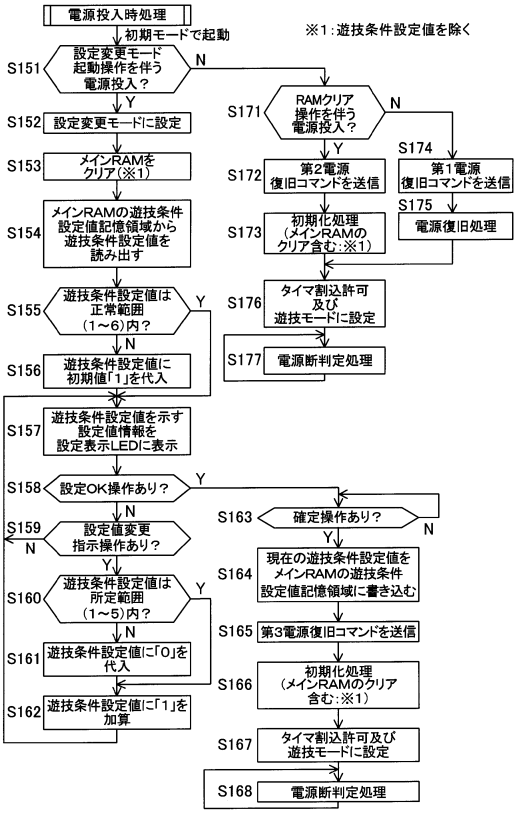
【図１６】



【図１７】



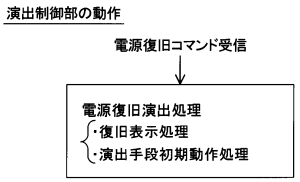
【図１８】



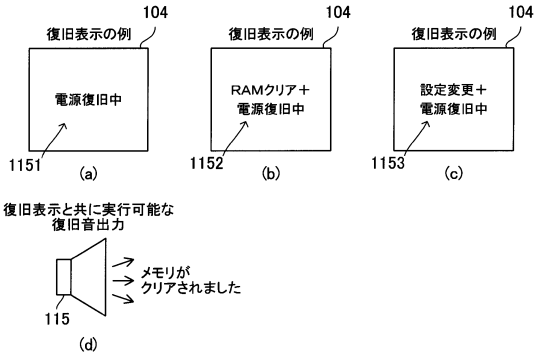
【図１９】

遊技条件設定値	大当たり確率		低・高の比 RT
	低確率遊技状態	高確率遊技状態	
1	1/300	1/30	10
2	1/290	1/29	10
3	1/280	1/28	10
4	1/275	1/27.5	10
5	1/260	1/26	10
6	1/250	1/25	10

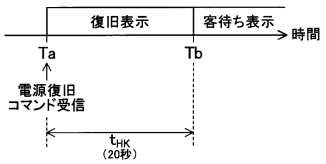
【図２０】



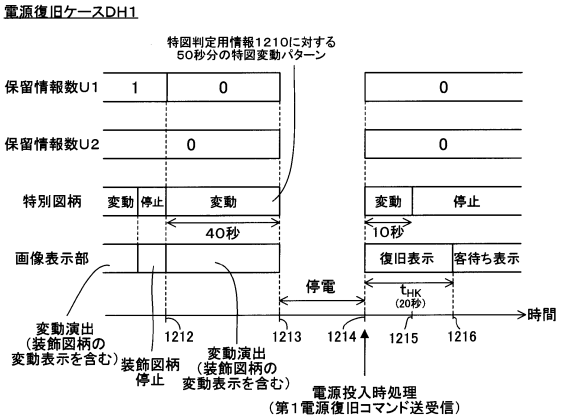
【図２１】



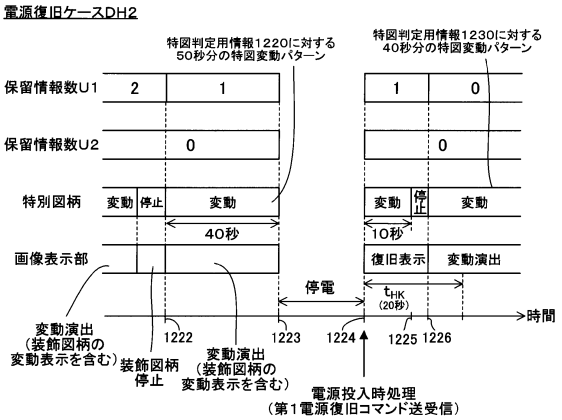
【図２２】



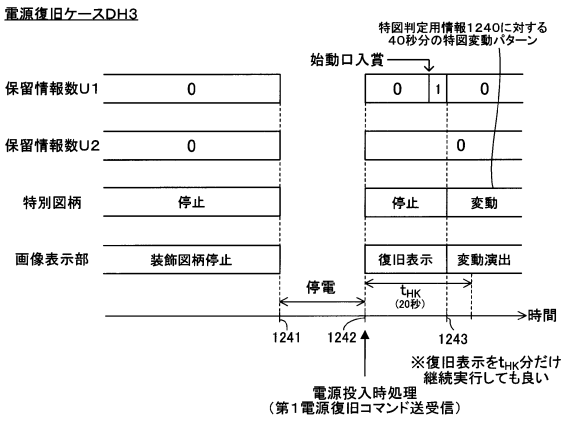
【図２３】



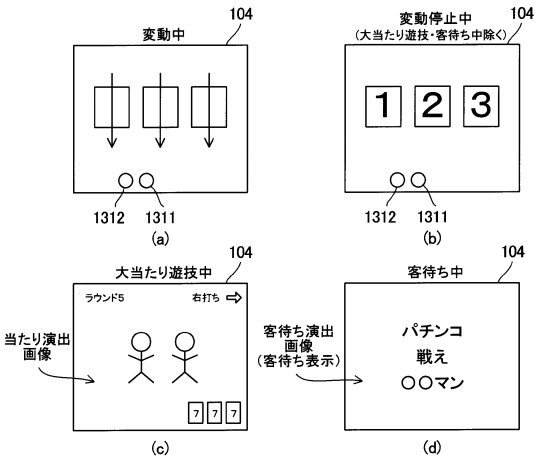
【図２４】



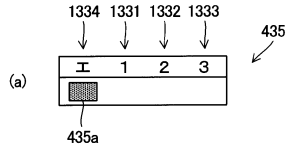
【図２５】



【図２６】



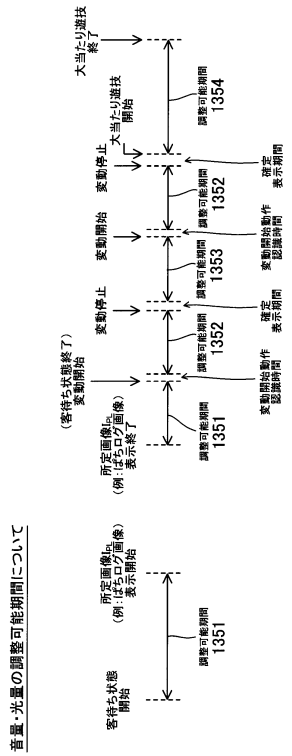
【図２７】



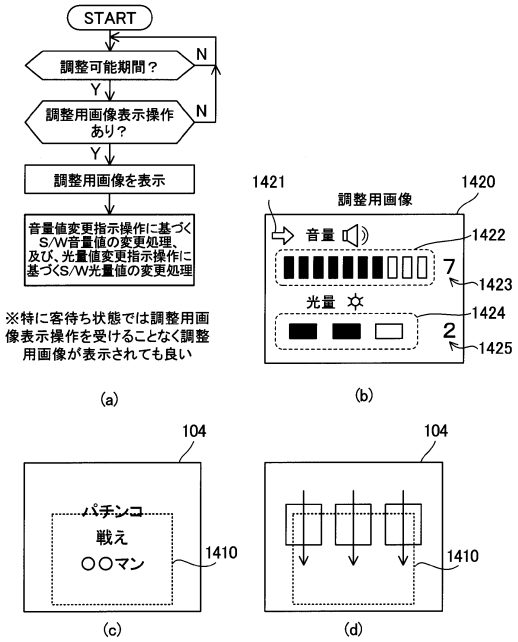
(b)

音量切替SW	H/W音量値
エ	10
1	1
2	5
3	10

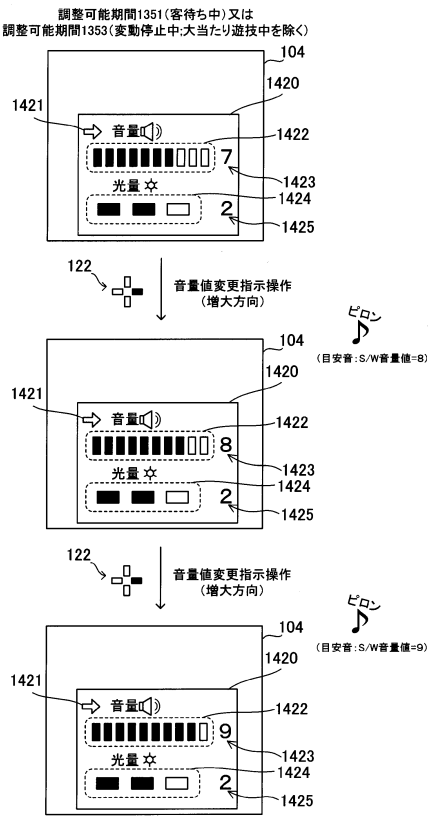
【図２８】



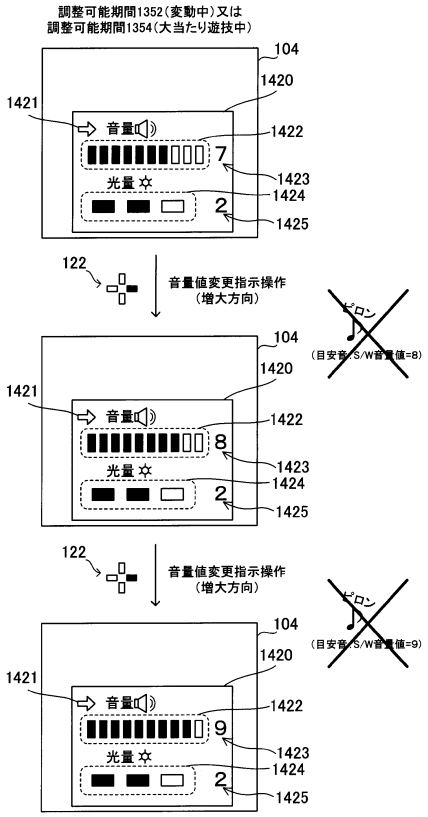
【図２９】



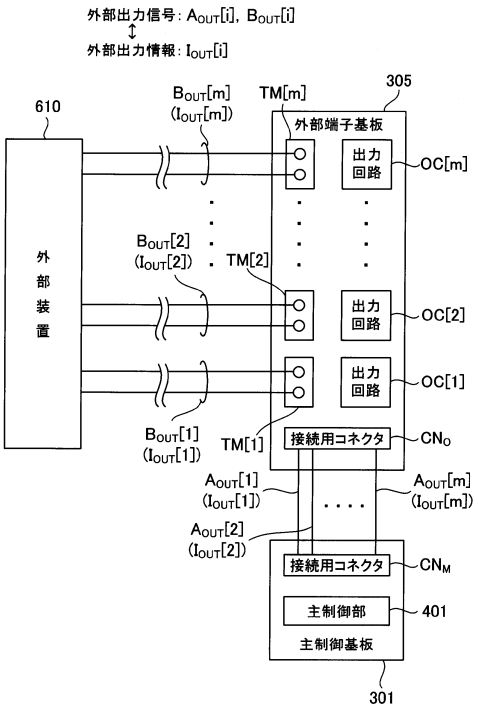
【図３０】



【図３１】



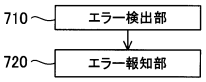
【図３２】



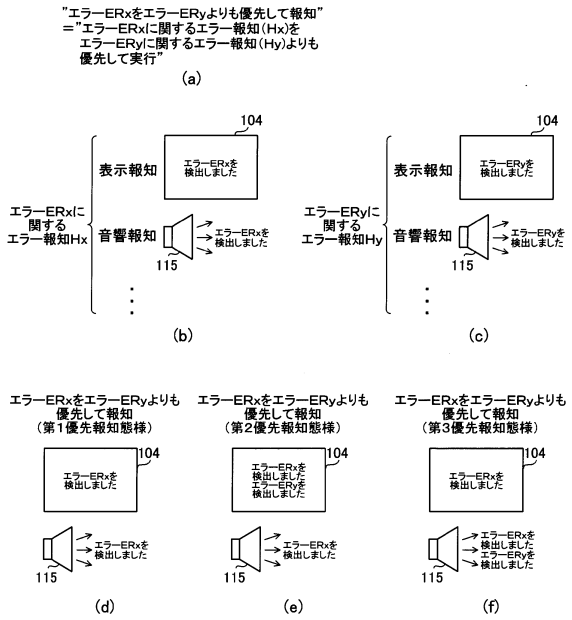
【図３３】

エラー名称	ｴﾗｰｺｰﾄﾞ	エラー発生条件(エラー検出条件)
主・払出接続エラー	EC01	主制御基板及び払出制御基板間の接続不良
主・サブ接続エラー	EC02	主制御基板及び演出制御基板間の接続不良
主・払出通信エラー	EC03	主制御基板及び払出制御基板間の通信不良
主・サブ通信エラー	EC04	主制御基板及び演出制御基板間の通信不良
主制御基板エラー	EC05	例:メインCPUの動作不良
SW接続エラー	EC06	主制御基板に接続されるべきSWが未接続／配線の断線、短絡
サブ接続エラー	EC07	演出制御基板を構成する複数の基板間の接続不良
サブインターフェースエラー	EC08	サブROMの接触不良
カードユニット接続エラー	EC09	カードユニットの接続不良
AT不正入賞エラー	EC10	例:大入賞口閉鎖中に所定数以上の入賞あり
DT不正入賞エラー	EC11	例:電チュー閉鎖中に所定数以上の入賞あり
FN不正入賞エラー	EC12	例:普通入賞口への単位時間当たりの入賞数が所定数以上
振動エラー	EC13	異常振動又は衝撃を検出
磁気エラー	EC14	異常磁気を検出
電波エラー	EC15	異常電波を検出
ガラス枠開放エラー	EC16	内枠に対してガラス枠が開放
内枠開放エラー	EC17	外枠に対して内枠が開放
盤ギミックエラー	EC18	盤ギミックの位置・駆動不良(正しく原点／進出位置検出されない)
枠ギミックエラー	EC19	枠ギミックの位置・駆動不良(正しく原点／進出位置検出されない)
操作手段エラー	EC20	操作手段(演出ボタン等)の動作不良
振動モータエラー	EC21	振動モータの動作異常
ファン駆動エラー	EC22	空冷用ファンの動作異常
皿満タンエラー	EC23	下皿が満タン(下皿満タン検出SWがオン)
シュート球切れエラー	EC24	シュートに遊技球が無い(シュート球切れ検出SWがオン)
払出SW接続エラー	EC25	例:払出球検出SWが未接続／配線の断線、短絡
払出不足エラー	EC26	例:払い出すべき遊技球数に対して実際の払い出し遊技球数が不足
払出過剰エラー	EC27	例:払い出すべき遊技球数に対して実際の払い出し遊技球数が過剰
払出ユニットエラー	EC28	例:払出モータ駆動中だが払出球検出SWにて遊技球が検出されない
排出球エラー	EC29	例:大入賞口内に遊技球が停留
(確変SW異常通過エラー)	EC30	確率変動作動領域(V領域)への異常な入賞
第1電源エラー	EC31	RAMクリア＆設定変更モード起動操作を伴わない電源投入(復旧)
第2電源エラー	EC32	RAMクリア操作を伴う電源投入(復旧)
第3電源エラー	EC33	設定変更モード起動操作を伴う電源投入(復旧)

【図３４】



【図３５】

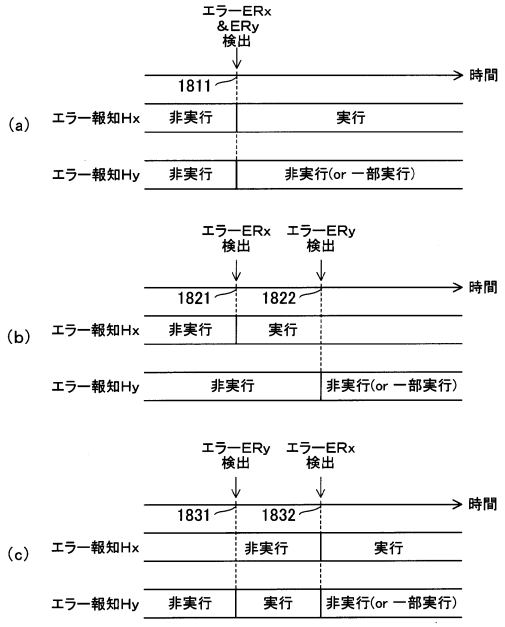


【図３５－１】

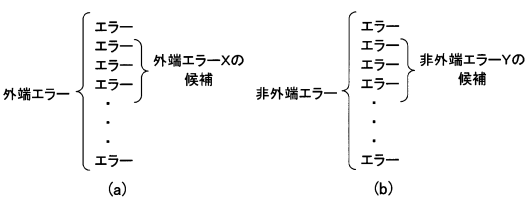
エラー報知Hx、Hyが、夫々に、表示/音響/ﾗﾝﾌﾟ報知を含む場合

		エラー報知	表示報知	音響報知	ﾗﾝﾌﾟ報知
第1優先報知態様		Hx	○	○	○
		Hy	×	×	×
第2又は第3優先報知態様	YHT_{23A}	Hx	○	○	○
		Hy	○	×	×
	YHT_{23B}	Hx	○	○	○
		Hy	×	○	×
	YHT_{23C}	Hx	○	○	○
		Hy	×	×	○
	YHT_{23D}	Hx	○	○	○
		Hy	○	○	×
	YHT_{23E}	Hx	○	○	○
		Hy	×	○	○
	YHT_{23F}	Hx	○	○	○
		Hy	○	×	○
第4優先報知態様	YHT_{4A}	Hx	○	○	×
		Hy	×	×	○
	YHT_{4B}	Hx	○	×	○
		Hy	×	○	×
	YHT_{4C}	Hx	×	○	○
		Hy	○	×	×

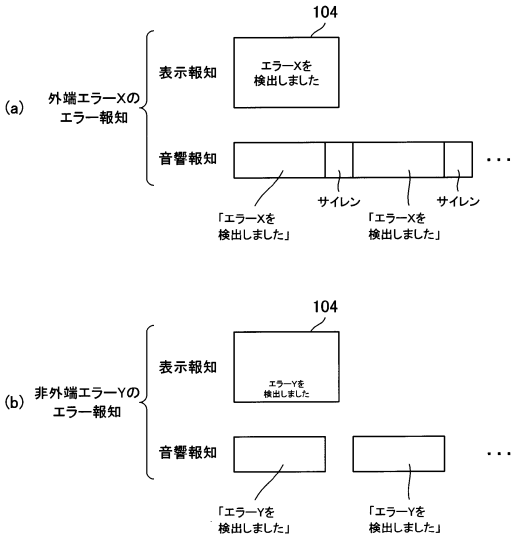
【図３６】



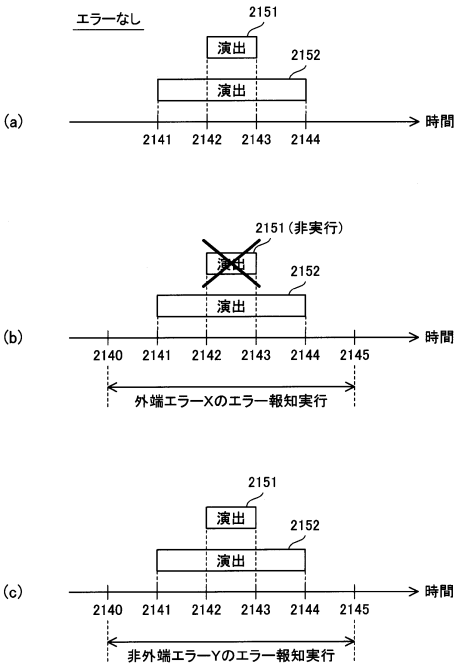
【図３７】



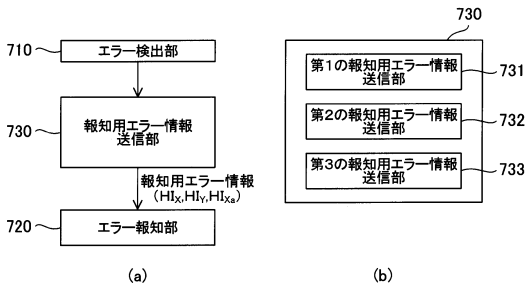
【図３８】



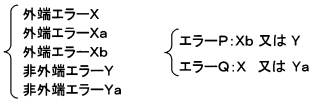
【図３９】



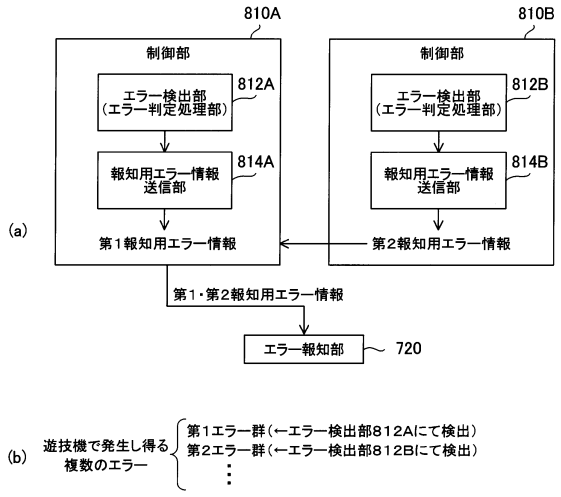
【図４０】



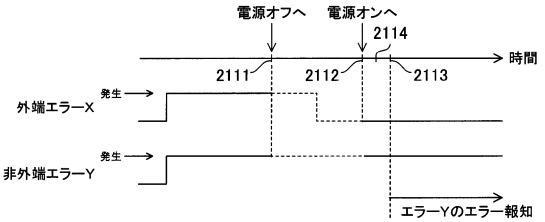
【図４１】



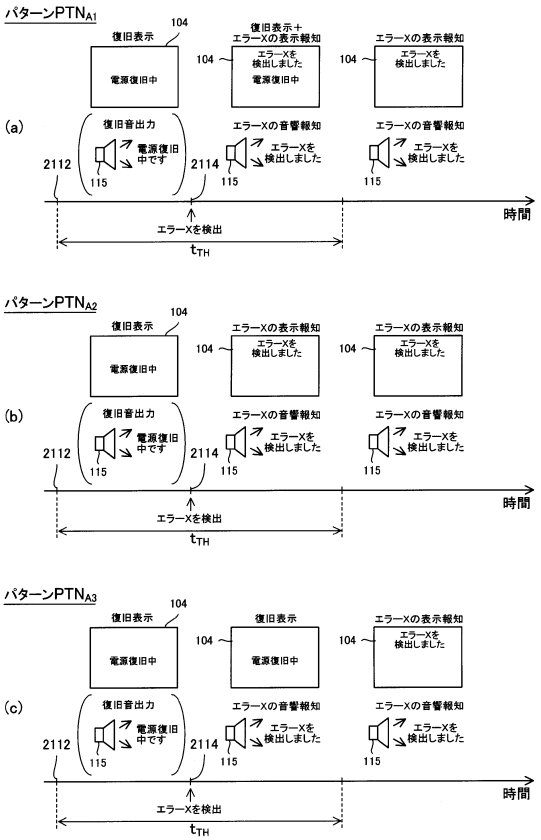
【図４２】



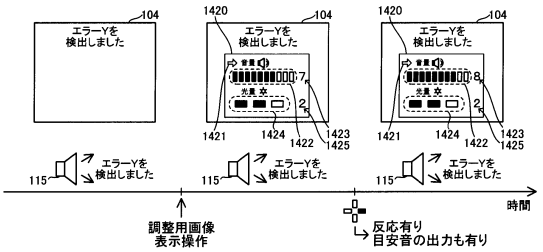
【図４３】



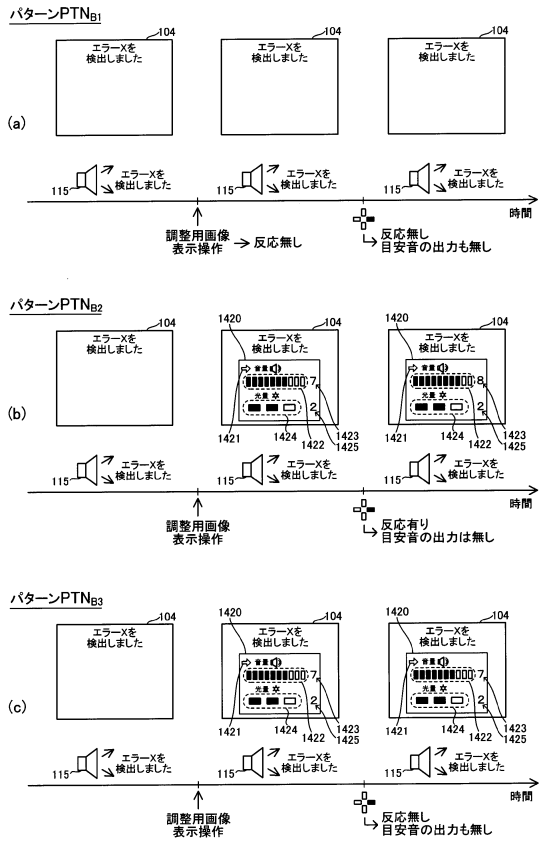
【図４４】



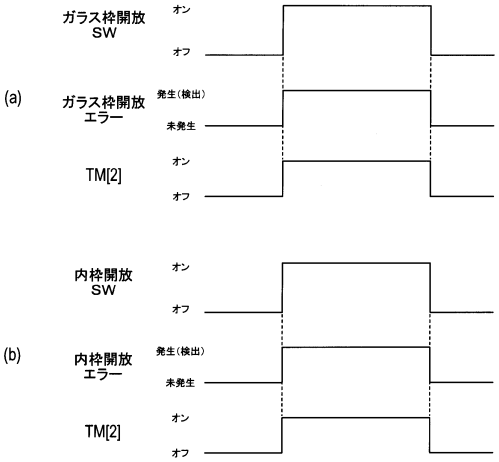
【図４５】



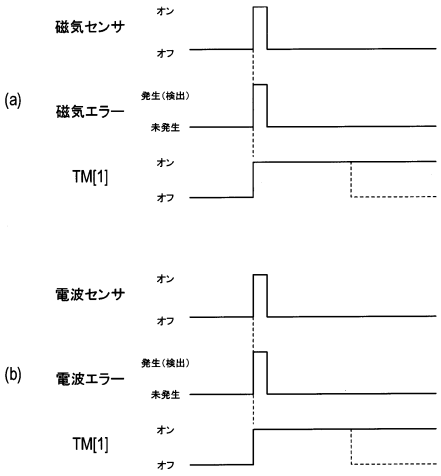
【図４６】



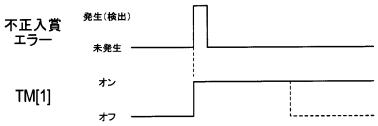
【図４７】



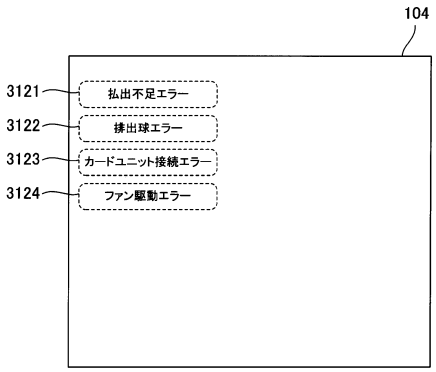
【図４８】



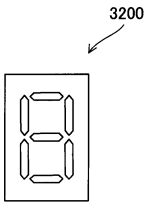
【図４９】



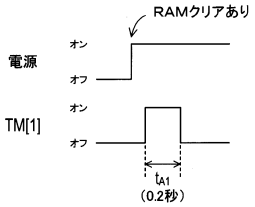
【図５０】



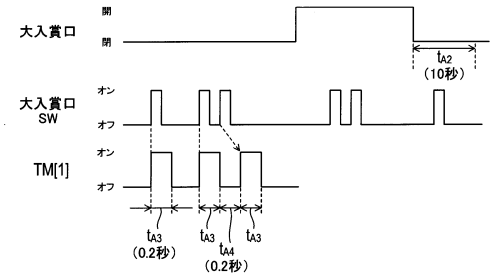
【図５１】



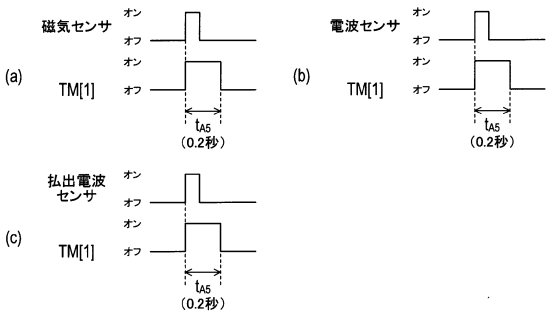
【図５２】



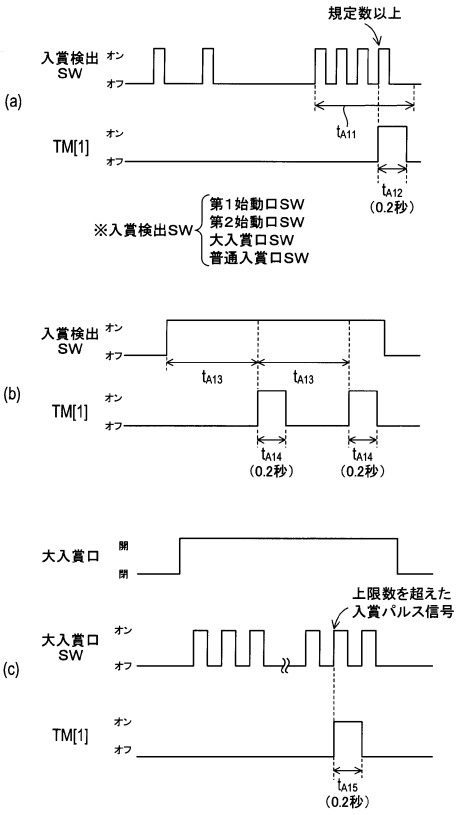
【図５３】



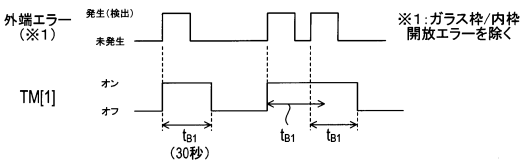
【図５４】



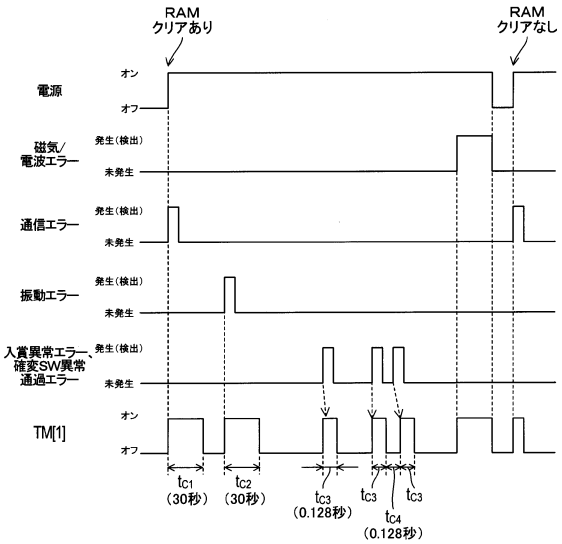
【図５５】



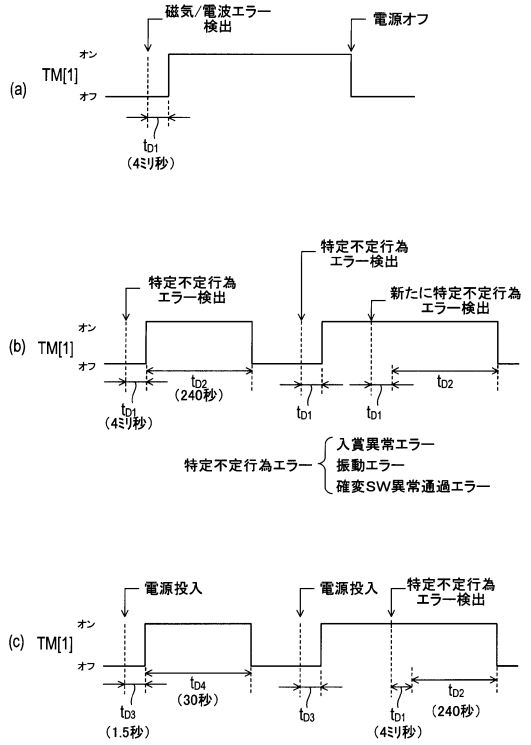
【図５６】



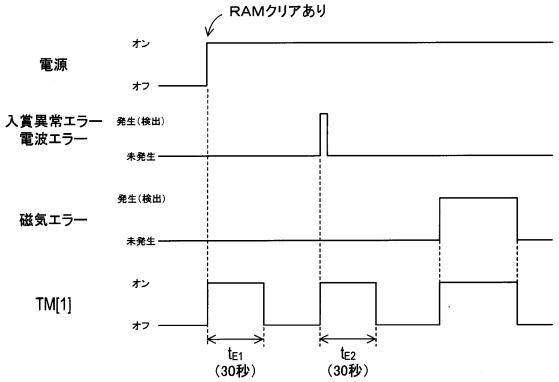
【図５７】



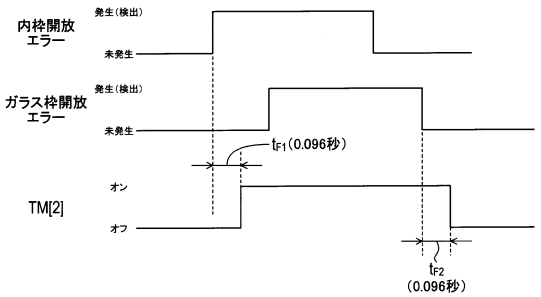
【図５８】



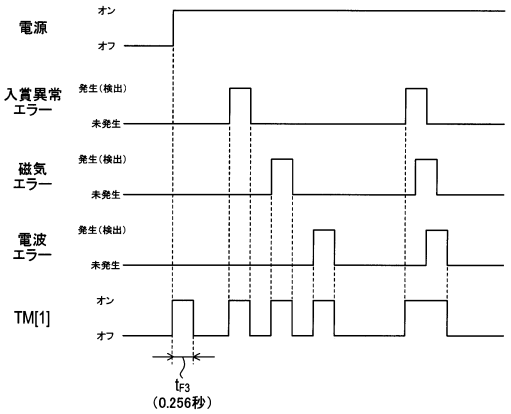
【図５９】



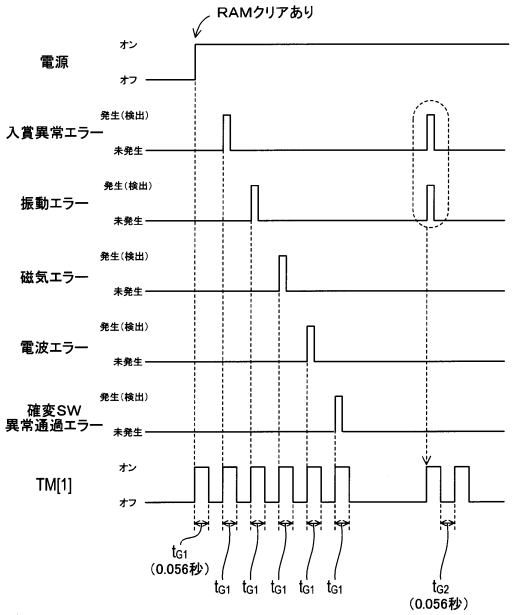
【図６０】



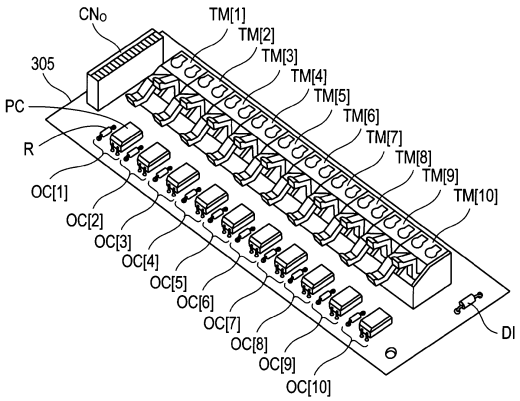
【図６１】



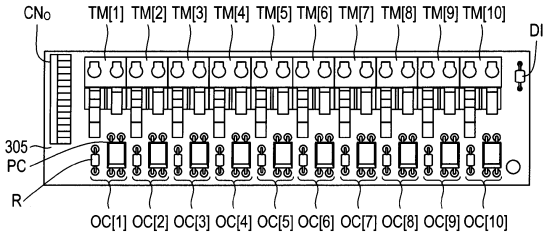
【図６２】



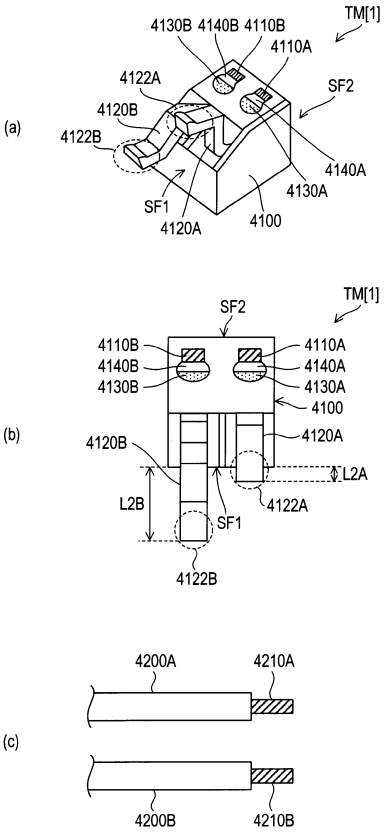
【図６３】



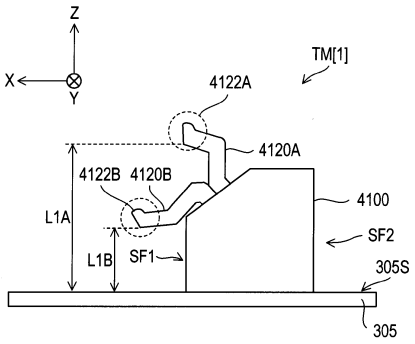
【図６４】



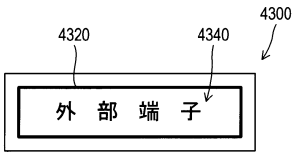
【図６５】



【図６６】



【図６７】



【図６８】

低確率遊技状態

遊技条件設定値	大当たり確率	大当たり時の特定演出実行確率	大当たり且つ特定演出出現率	ハズレ確率	ハズレ時の特定演出実行確率	ハズレ且つ特定演出出現率	総合特定演出出現率	大当たり期待度（信頼度）
1	K_{A1} (1/300)	K_{B1} (1/2)	$K_{C1}=K_{A1}\times K_{B1}$ (1/300×1/2=1/600)	K_{D1} (299/300)	K_{E1} (1/600)	$K_{F1}=K_{D1}\times K_{E1}$ (299/300×1/600)	$K_{G1}=K_{C1}+K_{F1}$ (約0.333%)	$K_{H1}=K_{C1}/(K_{C1}+K_{F1})$ (約50.08%)
4	K_{A4} (1/275)	K_{B4} (1/2)	$K_{C4}=K_{A4}\times K_{B4}$ (1/275×1/2=1/550)	K_{D4} (274/275)	K_{E4} (1/600)	$K_{F4}=K_{D4}\times K_{E4}$ (274/275×1/600)	$K_{G4}=K_{C4}+K_{F4}$ (約0.348%)	$K_{H4}=K_{C4}/(K_{C4}+K_{F4})$ (約52.26%)
6	K_{A6} (1/250)	K_{B6} (1/2)	$K_{C6}=K_{A6}\times K_{B6}$ (1/250×1/2=1/500)	K_{D6} (249/250)	K_{E6} (1/600)	$K_{F6}=K_{D6}\times K_{E6}$ (249/250×1/600)	$K_{G6}=K_{C6}+K_{F6}$ (約0.366%)	$K_{H6}=K_{C6}/(K_{C6}+K_{F6})$ (約54.64%)

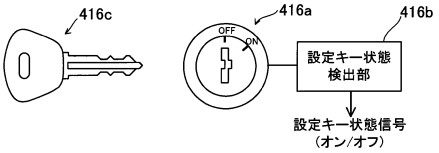
大当たり時の特定演出実行確率：遊技条件設定値に依存せず一定

ハズレ時の特定演出実行確率：遊技条件設定値に依存せず一定

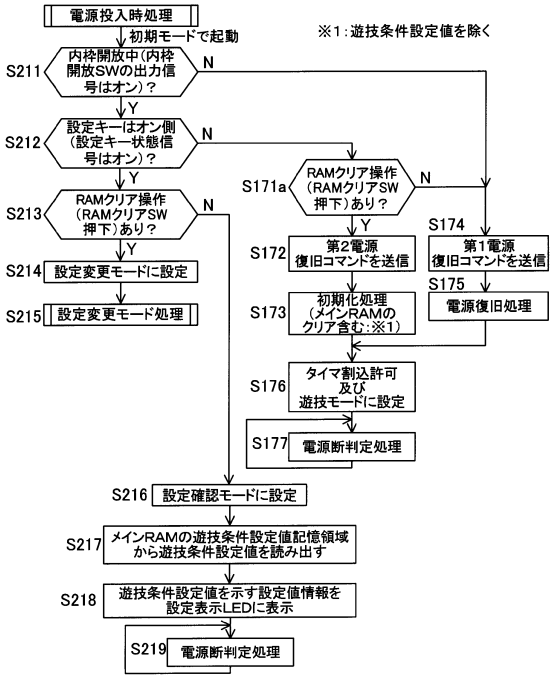
【図６９】

遊技条件設定値	大当たり確率		低・高の比RT
	低確率遊技状態	高確率遊技状態	
1	1/300	1/30	10
2	1/290	1/30	約9.7
3	1/280	1/30	約9.3
4	1/275	1/30	約9.2
5	1/260	1/30	約8.7
6	1/250	1/30	約8.3

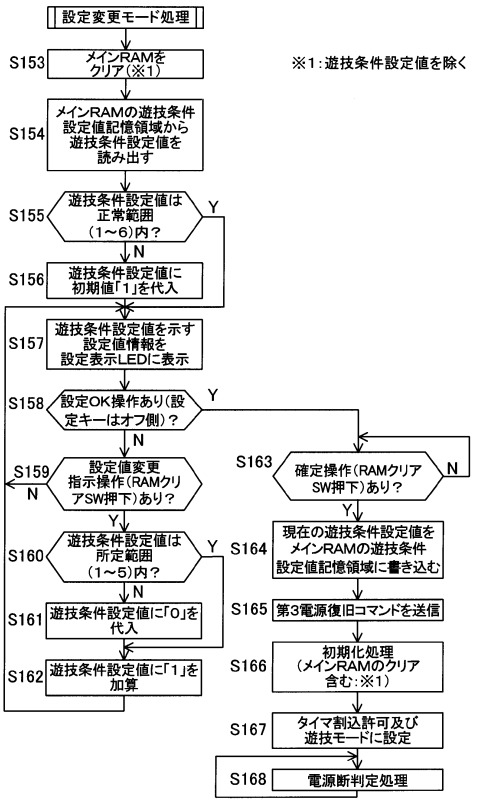
【図７０】



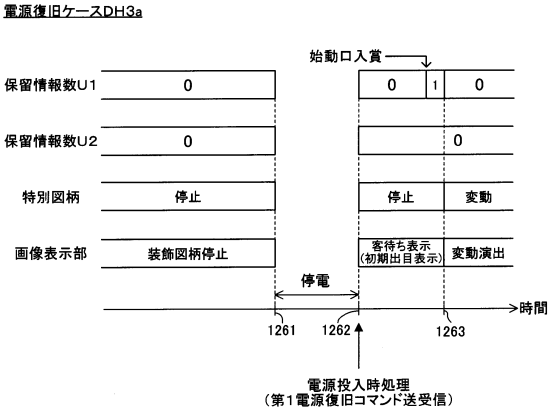
【図７１】



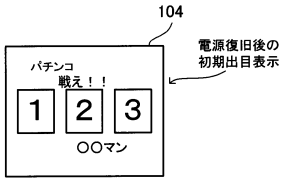
【図７２】



【図７３】



【図７４】



フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０１７－０９３７０２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－２００５６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０６４１５５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０４９４４０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０８６４５２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２