(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7662199号
(P7662199)

(45)発行日　令和7年4月15日(2025.4.15)

(24)登録日　令和7年4月7日(2025.4.7)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３４
Ａ６３Ｆ　7/02　３２６Ｚ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全309頁）

(21)出願番号　特願2022-95763(P2022-95763)
(22)出願日　令和4年6月14日(2022.6.14)
(65)公開番号　特開2023-182898(P2023-182898A)
(43)公開日　令和5年12月27日(2023.12.27)
審査請求日　令和5年9月7日(2023.9.7)

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市天白区中砂町１８５番地
(74)代理人　110000383
弁理士法人エビス国際特許事務所
(72)発明者　和田　直人
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
(72)発明者　川上　功太
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　河村　未奈

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】
発射操作部の操作に基づき遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技媒体を発射する遊技を行うことが可能な遊技機において、
遊技の進行制御を行う第１制御手段と、
遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段と、
遊技者が押圧操作可能な特定操作部と、
報知手段と、を備え、
前記特定操作部が操作されたことに応じて、演出手段で所定の遊技演出を実行可能であり、
前記第２制御手段は、
表面に複数の電子部品が実装される制御基板を含み、
前記複数の電子部品には、
遊技店員が操作可能であって、前記遊技価値をクリアするための第１操作部と、
遊技店員が操作可能であって、遊技に用いられる遊技媒体を遊技機外に排出するための排出用モードに移行させるための第２操作部と、を含み、
前記報知手段は、
前記遊技の進行制御を行うことが可能な第１事象に応じた第１報知と、
前記遊技の進行制御を行うことが可能な第２事象に応じた第２報知と、

前記遊技の進行制御を行うことが不可能な第３事象に応じた第３報知と、を行うことが可能であり、
前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なり、
前記第１事象は、
電源供給が開始されたときに前記第１操作部が押圧操作されていることで実行可能な前記遊技価値のクリアを含み、
前記第３事象は、
電源供給が開始されたときに前記第２操作部が押圧操作されていることで実行可能な前記排出用モードを含み、
前記制御基板の下端側であって前記制御基板の下端縁に沿う方向に、前記第１操作部と前記第２操作部とが配置され、
前記第２操作部の操作が検出されるために必要な操作量よりも、前記特定操作部の操作が検出されるために必要な操作量の方が多くなるように、又は、前記第２操作部の操作に必要な操作力よりも、前記特定操作部の操作に必要な操作力の方が大きくなるようにしたことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機では、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行う遊技機がある。
【０００３】
このような遊技機の中には、所定事象が発生した場合に、当該所定事象の発生を報知する報知手段を備えたものがあった（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０２１－１６４０５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記特許文献に記載されたような遊技機では、所定事象の発生の報知を好適に行うにあたり改善の余地があった。
【０００６】
本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、所定事象の発生の報知を好適に行うこと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】
上記課題を解決するため、本発明は、発射操作部の操作に基づき遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技媒体を発射する遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段と、遊技者が押圧操作可能な特定操作部と、報知手段と、を備え、前記特定操作部が操作されたことに応じて、演出手段で所定の遊技演出を実行可能であり、前記第２制御手段は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板を含み、前記複数の電子部品には、遊技店員が操作可能であって、前記遊技価値をクリアするための第１操作部と、遊技店員が操作可能であって、遊技に用いられる遊技媒体を遊技機外に排出するための排出用モードに移行させるための第２操作部と、を含み、前記報知手段は、前記遊技の進行制御を行うことが可能な第１事象に応じた第１報知と、前記遊技の進行制御を行うことが可能な第２事象に応じた第２報知と、前記遊技の進行制御を行うことが不可能な

第３事象に応じた第３報知と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なり、前記第１事象は、電源供給が開始されたときに前記第１操作部が押圧操作されていることで実行可能な前記遊技価値のクリアを含み、前記第３事象は、電源供給が開始されたときに前記第２操作部が押圧操作されていることで実行可能な前記排出用モードを含み、前記制御基板の下端側であって前記制御基板の下端縁に沿う方向に、前記第１操作部と前記第２操作部とが配置され、前記第２操作部の操作が検出されるために必要な操作量よりも、前記特定操作部の操作が検出されるために必要な操作量の方が多くなるように、又は、前記第２操作部の操作に必要な操作力よりも、前記特定操作部の操作に必要な操作力の方が大きくなるようにしたことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、所定事象の発生の報知を好適に行うことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図である。
【図２】遊技機の前面側の一部分の斜視図である。
【図３】遊技機のガラス枠を除いた斜視図である。
【図４】遊技機の裏面図である
【図５】主制御装置を示す図である。
【図６】主制御装置の分解斜視図である
【図７】主制御装置の各部位毎の２点間の距離の関係を示す図である。
【図８】主制御基板ケースに貼付されるシールを示す図である。
【図９】枠制御装置を示す図である。
【図１０】枠制御装置の分解斜視図である。
【図１１】枠制御基板の平面図である。
【図１２】枠制御基板の斜視図である。
【図１３】枠制御部及び枠制御表示器の周辺の拡大図である。
【図１４】枠制御部及び枠制御表示器の周辺の各種の電子部品を除いた図である。
【図１５】枠制御部及び枠制御表示器の周辺の部分斜視図である
【図１６】枠制御基板ケース内の電子部品の配置構成を示す図である。
【図１７】枠制御基板ケース内の電子部品の配置構成を示す図である。
【図１８】枠制御装置の各部位毎の２点間の距離の関係を示す図である。
【図１９】枠制御表示器を基準とした各部位毎の２点間の距離の関係を示す図である。
【図２０】枠制御基板ケースに貼付されるシールを示す図である。
【図２１】枠制御基板ケースの各種シールと各種の電子部品との関係を示す図である。
【図２２】主制御装置と枠制御装置の各部位毎の２点間の距離の関係を示す図である。
【図２３】各制御装置の各シールと各操作部の位置関係を示す図である。
【図２４】電源スイッチから制御装置の各要素までの距離の関係を示す図である。
【図２５】主制御装置の変形例を示す図である。
【図２６】遊技機および周辺装置のブロック図である。
【図２７】遊技機および周辺装置のブロック図である。
【図２８】主制御部および枠制御部のメモリマップを示す図である。
【図２９】遊技用領域と情報用領域の関係を示す図である。
【図３０】遊技機および周辺装置のシステム構成図である。
【図３１】情報送受信の流れを特化して説明する図である。
【図３２】特別図柄用の大当たり判定テーブルを示す図である。
【図３３】特別図柄判定テーブルを示す図である。
【図３４】特図変動パターン判定テーブルを示す図である。
【図３５】事前判定テーブルを示す図である。
【図３６】遊技機の仕様の変形例を示す図である。

【図３７】遊技機の仕様の変形例を示す図である。
【図３８】主制御基板と枠制御基板との通信に係る電文一覧を示す図である。
【図３９】主制御基板から枠制御基板に送信される遊技機設置情報を示す図である。
【図４０】主制御基板から枠制御基板に送信されるホールコン・不正監視情報を示す図である。
【図４１】主制御基板から枠制御基板に送信されるホールコン・不正監視情報の詳細を示す図である。
【図４２】主制御基板から枠制御基板に送信されるホールコン・不正監視情報の詳細を示す図である。
【図４３】主制御基板から枠制御基板に送信されるホールコン・不正監視情報の詳細を示す図である。
【図４４】遊技機の機能一覧及び実装領域を示す図である。
【図４５】遊技機の機能一覧及び実装領域を示す図である。
【図４６】遊技機の起動後に遊技可能となる主制御基板と枠制御基板の通信手順を示す図である。
【図４７】遊技機の起動後に遊技可能とならない主制御基板と枠制御基板の通信手順を示す図である。
【図４８】遊技機の起動後に設定変更／設定確認状態となる主制御基板と枠制御基板の通信手順を示す図である。
【図４９】主制御基板が通信回線断と判断する通信手順を示す図である。
【図５０】枠制御基板が通信回線断と判断する通信手順を示す図である。
【図５１】主制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。
【図５２】主制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。
【図５３】主制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。
【図５４】主制御基板の設定変更処理を示すフローチャートである。
【図５５】主制御基板の設定変更処理を示すフローチャートである。
【図５６】主制御基板のＲＷＭクリア処理を示すフローチャートである。
【図５７】主制御基板の設定確認処理を示すフローチャートである。
【図５８】主制御基板のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図５９】主制御基板の入力制御処理を示すフローチャートである。
【図６０】主制御基板の第１始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。
【図６１】主制御基板の特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図６２】主制御基板の特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。
【図６３】主制御基板の獲得上限管理処理を示すフローチャートである。
【図６４】主制御基板の増加数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図６５】主制御基板の獲得上限装置作動判定処理を示すフローチャートである。
【図６６】主制御基板のエラー制御処理を示すフローチャートである。
【図６７】主制御基板のＨＣ・不正監視情報管理処理を示すフローチャートである。
【図６８】枠制御基板と専用ユニットとの通信に係る電文一覧を示す図である。
【図６９】枠制御基板から専用ユニットに送信される遊技機情報通知を示す図である。
【図７０】枠制御基板から専用ユニットに送信される遊技機性能情報を示す図である。
【図７１】枠制御基板から専用ユニットに送信される遊技機設置情報を示す図である。
【図７２】枠制御基板から専用ユニットに送信されるホールコン・不正監視情報を示す図である。
【図７３】ホールコン・不正監視情報の不正検知状態２・３を示す図である。
【図７４】ホールコン・不正監視情報の遊技情報を示す図である。
【図７５】枠制御基板から専用ユニットに送信される計数通知を示す図である。
【図７６】専用ユニットから枠制御基板に送信される貸出通知を示す図である。
【図７７】枠制御基板から専用ユニットに送信される貸出受領結果応答を示す図である。
【図７８】枠制御基板と専用ユニット間の基本通信シーケンスを示す図である。

【図７９】枠制御基板と専用ユニットの起動シーケンス１を示す図である。
【図８０】枠制御基板と専用ユニットの起動シーケンス２を示す図である。
【図８１】枠制御基板と専用ユニットの遊技機情報通知シーケンス１を示す図である。
【図８２】枠制御基板と専用ユニットの遊技機情報通知シーケンス２を示す図である。
【図８３】枠制御基板と専用ユニットの計数通知シーケンス１を示す図である。
【図８４】枠制御基板と専用ユニットの計数通知シーケンス２を示す図である。
【図８５】枠制御基板と専用ユニットの貸出通知シーケンス１を示す図である。
【図８６】枠制御基板と専用ユニットの貸出通知シーケンス２を示す図である。
【図８７】枠制御基板と専用ユニットとを接続する専用ＰＩＦ断線時の復旧シーケンスを示す図である。
【図８８】枠制御基板と専用ユニットのホールコン・不正監視情報の通知シーケンスを示す図である。
【図８９】枠制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。
【図９０】枠制御基板のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図９１】枠制御基板の球抜き動作処理を示すフローチャートである。
【図９２】枠制御基板の遊技機設置情報受信処理を示すフローチャートである。
【図９３】枠制御基板の遊技機情報受信処理を示すフローチャートである。
【図９４】枠制御基板の遊技球数更新処理を示すフローチャートである。
【図９５】枠制御基板のエラー制御処理を示すフローチャートである。
【図９６】枠制御基板の重度エラー報知制御処理を示すフローチャートである。
【図９７】枠制御基板のハードウェアエラー報知制御処理を示すフローチャートである。
【図９８】枠制御基板の軽度エラー報知制御処理を示すフローチャートである。
【図９９】各種報知事象の発生時の枠制御表示器の表示内容及び表示優先順位を示す図である。
【図１００】枠制御基板の表示性能情報算出処理を示すフローチャートである。
【図１０１】枠制御基板の遊技機性能情報算出処理を示すフローチャートである。
【図１０２】枠制御基板の遊技機情報通知処理を示すフローチャートである。
【図１０３】枠制御基板の遊技球計数処理を示すフローチャートである。
【図１０４】枠制御基板の遊技球貸出処理を示すフローチャートである。
【図１０５】演出制御部のメイン処理を示すフローチャートである。
【図１０６】演出制御部のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１０７】演出制御部の先読み系演出処理を示すフローチャートである。
【図１０８】演出制御部のアイコン変化演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１０９】アイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。
【図１１０】演出モードＡ～Ｃ用の変動演出パターン判定テーブルを示す図である。
【図１１１】演出モードＤ～Ｇ用の変動演出パターン判定テーブルを示す図である。
【図１１２】演出制御部の大当たり予告演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１１３】報知事象種別、報知事象の優先順位、報知事象の報知態様を示す図である。
【図１１４】報知事象種別、報知事象の優先順位、報知事象の報知態様を示す図である。
【図１１５】報知事象種別、報知事象の優先順位、報知事象の報知態様を示す図である。
【図１１６】遊技球数クリアと電源ＯＮ時の各事象との報知態様の関係を示す図である。
【図１１７】遊技球数クリアと電源ＯＮ時の各事象との報知態様の関係を示す図である。
【図１１８】遊技球数クリア時と電源復旧時との可動演出装置の初期動作の関係を示すタイムチャートである。
【図１１９】遊技球数クリアと各事象（異常）との報知態様の関係を示す図である。
【図１２０】遊技球数クリアと各事象（異常）との報知態様の関係を示す図である。
【図１２１】遊技球数クリアと各事象（異常）との報知態様の関係を示す図である。
【図１２２】遊技球数クリアと各事象（異常）との報知態様の関係を示す図である。
【図１２３】遊技球数クリアと各事象（異常）との報知態様の関係を示す図である。
【図１２４】遊技球数クリアと各事象（異常）との報知態様の関係を示す図である。

【図１２５】ガラス枠（内枠）開放エラーと球抜き動作中との関係を示す図である。
【図１２６】遊技球数クリアと各事象（異常等）との報知態様の関係を示す図である。
【図１２７】遊技球数クリアと各事象（異常等）との報知態様の関係を示す図である。
【図１２８】遊技球数クリアと各事象（異常等）との報知態様の関係を示す図である。
【図１２９】遊技球数クリアと各事象（異常等）との報知態様の関係を示す図である。
【図１３０】遊技球数クリアと各事象（異常等）との報知態様の関係を示す図である。
【図１３１】各種事象の情報出力および報知態様を示す図である。
【図１３２】各種事象の情報出力および報知態様を示す図である。
【図１３３】各種事象発生時の演出を示す図である。
【図１３４】各種事象発生時の演出を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（第１実施形態）
以下、本発明の第１実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
【００１１】
（遊技機の構成）
まず、図１～図４を用いて、遊技機１の構成について説明する。図１は、遊技機１の正面図であり、図２は、遊技機１の前面側の一部分の斜視図であり、図３は、遊技機１のガラス枠４を除いた斜視図であり、図４は、遊技機の裏面図である。
【００１２】
遊技機１は、外枠２と、外枠２の前面側に回動可能に支持される内枠３と、内枠３の前面側に回動可能に支持されるガラス枠４と、遊技球（遊技媒体）が流下する遊技領域５ａが形成された遊技盤５が設けられている。
【００１３】
外枠２は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム２ａの下部前面に飾り板２ｂが取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材（例えば、釘や止め具など）を介して固定される。
【００１４】
内枠３は、遊技盤５を前方から装着するための前面が開口する凹室状の遊技盤取付部２５を有し、水平方向の一端側（図３の左側）において第１ヒンジ機構部６を介して外枠２に対して脱着可能に連結されており、第１ヒンジ機構部６を支点として回動可能に支持されている。そのため、内枠３を外枠２に対して扉のように回動すると、内枠３の裏面側が前方に露出するので、内枠３の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。
【００１５】
ガラス枠４は、水平方向の一端側（図３の左側）において第２ヒンジ機構部７を介して内枠３の遊技盤取付部２５の前方を覆うように内枠３の前側に脱着自在に連結されており、第２ヒンジ機構部７を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠４を内枠３に対して扉のように回動すると、遊技盤５の遊技領域５ａ、及び、内枠３の前面部分を開閉することができる。
【００１６】
ガラス枠４の上部寄りの略中央部分には、前後方向に開口する開口部８（窓部）が形成され、該開口部８を後方から塞ぐように透明部材８ａ（ガラス板やアクリル板など）が取り付けられており、この開口部８、及び、透明部材８ａを介して内枠３の遊技盤取付部２５に取り付けられた遊技盤５の遊技領域５ａを視認可能としている。
【００１７】
ガラス枠４の開口部８の周囲には、スピーカからなる音声出力装置９と、複数の装飾ＬＥＤを有する枠用照明装置１０と、各種操作装置（後述する演出ボタン装置１６や選択ボタン装置１８等）が設けられる操作ユニット部１１と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置１３と、液晶表示ディスプレイからなる第３画像表示装置７２（左側

サブ表示装置）及び第４画像表示装置７３（右側サブ表示装置）が設けられている。
【００１８】
音声出力装置９は、ガラス枠４の上部の２箇所と下部の２箇所にそれぞれ間隔を空けて設けられ、ＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置１０は、開口部８の周囲に複数設けられ、各ランプ（ＬＥＤ）の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。また、枠用照明装置１０は、内枠３やガラス枠４の開放等が発生した場合に点灯制御される報知ＬＥＤ１０ａ、所定の演出が実行される場合等に点灯制御されるトップランプ１０ｂを備えている。
【００１９】
操作ユニット部１１は、前方に膨出する形状となっており、上面の中央部分には、遊技者が操作可能な演出ボタン装置１６が設けられ、上面の左側部分には、遊技者が操作可能な選択ボタン装置１８が設けられ、演出ボタン装置１６と選択ボタン装置１８との間であって選択ボタン装置１８よりも奥側には、遊技者が操作可能な計数ボタン２０が設けられ、計数ボタン２０の奥側には、遊技者が所有する遊技球数（遊技価値量）を表示するための遊技球数表示器１３５が設けられている。
【００２０】
なお、操作ユニット部１１のうちの遊技球数表示器１３５と前後に重ならない位置（例えば、操作ユニット部の上面の右寄りの位置等）に、遊技者が遊技機１を確保（遊技）するための物品（携帯電話、飲み物、タバコ等）を置くための物品置場（載置部）を設けてもよい。
【００２１】
演出ボタン装置１６は、遊技者が押圧操作可能な演出ボタン１７と、演出ボタン１７に対する押圧操作を検出する演出ボタン検出スイッチ１７ａ（図２６参照）と、演出ボタン１７を駆動するためのボタン駆動装置１７ｂ（図２６参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力することが可能となっている。
【００２２】
演出ボタン１７は、枠用照明装置１０（図２６参照）の一部である演出ボタンＬＥＤ（フルカラー）を所定の発光態様（例えば、白色、赤色、虹色）で点灯することで発光演出を行うことが可能となっている。また、ボタン駆動装置１７ｂの一部であるボタン駆動モータの駆動力によって下方に位置する待機位置（原点位置）と上方に位置する演出位置との間で上下方向に移動することが可能となっており、ボタン位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。さらに、ボタン駆動装置１７ｂの一部であるボタン振動モータの駆動力によって所定の振動態様で振動することで演出動作を行うことが可能となっている。
【００２３】
選択ボタン装置１８は、遊技者が上下左右方向に操作可能なジョイスティック１９と、ジョイスティック１９に対する操作を検出するためのジョイスティック検出スイッチ１９ａ（図２６参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力することが可能となっている。
【００２４】
計数ボタン２０には、計数ボタン２０に対する押圧操作を検出するための計数ボタンスイッチ２０ａが設けられており、遊技者が操作することで遊技球数表示器１３５に表示される遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）を計数（後述する専用ユニット１７０に挿入された会員カードやビジターカードなどの記憶媒体に記憶された識別情報に紐づけてカードそのものや後述するホールコンピュータ等に記憶・清算）することが可能となっている。
【００２５】
発射操作装置１３は、ガラス枠４に固定された基体１４と、基体１４に回動可能に設けられた発射ハンドル１５と、発射ハンドル１５に遊技者の手が触れていることを検出するタッチセンサ１５ａ（図２６参照）と、発射ハンドル１５の回動角度によって抵抗値が変

化する可変抵抗器からなる発射ボリューム１５ｂ（図２６参照）が設けられており、枠用照明装置１０（図２６参照）の一部である発射ハンドル発光装置（図示省略）によって所定の発光態様で点灯することで発光演出を行うことが可能となっている。

【００２６】

また、後述する主制御装置１１０Ａ及び枠制御装置１２０Ａの両方から発射許可信号が入力されていること、タッチセンサ１５ａによって遊技者の手が発射ハンドル１５に触れていると検出されること、及び、発射ボリューム１５ｂによって発射ハンドル１５が回動操作されていると検出すると、後述する球送りユニット９１が駆動されて後述する発射装置９２の発射台に遊技球が１個ずつ送り出され、発射装置９２によって遊技盤５の遊技領域５ａに発射されるようになっている。なお、本実施形態では、発射台への遊技球の送り出しとその後の遊技球の発射が１セットとして動作するようになっているため、発射台に遊技球が送り出されたタイミング（遊技球が発射される前のタイミング）で発射ハンドル１５から手を放したとしても、発射台から遊技球が発射されるようになっている。

【００２７】

第３画像表示装置７２及び第４画像表示装置７３では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行ったり、各種の遊技関連情報を表示したりする。具体的には、音声出力装置９から出力される遊技音の音量を調整するための音量調整画像、各種照明装置や各種画像表示の光量を調整するための光量調整画像、遊技演出をカスタマイズするためのカスタマイズ画像等が表示される。

【００２８】

内枠３には、前方の開口から遊技盤５を取り付けるための凹室状の遊技盤取付部２５と、遊技機１内で遊技球を循環使用するために発射装置９２から遊技領域５ａに発射された遊技球を回収して再び発射装置９２に供給する球循環機構９０と、ガラス枠４を閉止状態にロックするためのロック機構２７と、ガラス枠４の開放（開閉）を検出するためのガラス枠開放検出スイッチ３１ａ（図２６参照）と、内枠３の開放（開閉）を検出するための内枠開放検出スイッチ３１ｂ（図２６参照）と、異常な電波を検出するための電波検出センサ５４ａ（図２６参照）が設けられている。

【００２９】

球循環機構９０は、遊技領域５ａに向けて遊技球を発射するための発射装置９２と、発射装置９２の発射台に遊技球を１個ずつ送り出すための球送りユニット９１と、供給された遊技球を磨きながら揚上するための揚上研磨装置９５と、遊技領域５ａを流下してきた遊技球を揚上研磨装置９５の入口まで流下させると共に、揚上研磨装置９５により揚上された遊技球を球送りユニット９１の入口まで流下させる球通路ユニット９４と、発射装置９２によって発射されたが遊技領域５ａに飛入せずに戻ってきた遊技球（ファール球）を球通路ユニット９４に合流させるためのファール球通路ユニット９３が設けられている。

【００３０】

球送りユニット９１には、球通路ユニット９４を流下してきた遊技球を検出するための減算入口スイッチ９１ｂ（図２６参照）と、減算入口スイッチ９１ｂに検出された遊技球を発射装置９２に送り出すための減算ソレノイド９１ａ（図２６参照）と、減算ソレノイド９１ａの動作によって発射装置９２に送り出される遊技球を検出するための減算出口スイッチ９１ｃ（図２６参照）が設けられている。

【００３１】

発射装置９２には、球送りユニット９１から送り出された遊技球が停留される発射台（図示省略）と、発射台に停留している遊技球を検出するための発射台スイッチ９２ａ（図２６参照）と、発射台に停留している遊技球を発射するための発射槌（図示省略）を動作させるための発射用ソレノイド９２ｂ（図２６参照）が設けられている。

【００３２】

ファール球通路ユニット９３には、遊技領域５ａに飛入せずに戻ってきた遊技球（ファール球）を球通路ユニット９４に合流させるためのファール球通路（図示省略）と、ファール球通路を流下している遊技球を検出するためのファール球スイッチ９３ａ（図２６参

照）とが設けられている。
【００３３】
球通路ユニット９４の後側部分には、遊技領域５ａに設けられる各種入賞口に入賞した遊技球を回収して流下させる入賞球通路（図示省略）と、入賞球通路を流下する遊技球（入賞球）を検出するための入賞通路カウントスイッチ９４ａ（図２６参照）と、各種入賞口に入賞せずにアウト口に流入した遊技球を回収して流下させる非入賞球通路（図示省略）と、非入賞球通路を流下する遊技球（アウト球）を検出するための非入賞通路カウントスイッチ９４ｂ（図２６参照）と、入賞通路を流下してきた遊技球と非入賞球通路を流下してきた遊技球とファール球通路を流下してきた遊技球とを合流させて揚上研磨装置９５に供給するための合流通路（図示省略）と、合流通路の下流端部で揚上研磨装置９５に供給される遊技球を検出するためのリフト下スイッチ９４ｄ（図２６参照）が設けられている。
【００３４】
また、球通路ユニット９４の前側部分には、揚上研磨装置９５により揚上された遊技球を球送りユニット９１に供給するための揚上球通路（図示省略）と、揚上球通路の上流端部で揚上研磨装置９５により揚上された遊技球を検出するためのリフト上スイッチ９４ｃ（図２６参照）と、揚上球通路の中流部（リフト上スイッチ９４ｃよりも下流部）に設けられて揚上球通路に待機する遊技球（循環している遊技球）の過多（余剰）を検出するための過多センサ９４ｅ（図２６参照）と、揚上球通路の下流部（過多センサ９４ｅよりも下流）に設けられて揚上球通路に待機する遊技球（循環している遊技球）の過少（不足）を検出するための過少センサ９４ｆ（図２６参照）と、揚上球通路の下流端部（過少センサ９４ｆよりも下流）に設けられる球抜き口（図示省略）から遊技球を遊技機外に抜き取るための球抜きレバー（図示省略）が設けられている。
【００３５】
揚上研磨装置９５には、モータの駆動力によって遊技球を揚上するためのリフト部（図示省略）と、リフト部の原点位置を確認するためのリフト原点スイッチ９５ｂ（図示省略）と、リフト部により揚上される遊技球を磨くための研磨材（図示省略）と、研磨材が装着されていることを検出するための研磨材確認スイッチ９５ａ（図示省略）が設けられている。
【００３６】
ロック機構２７は、遊技盤取付部２５の右側に設けられ、鍵穴が形成されるシリンダーの前端部がガラス枠４の前面側に露出するようになっている。そして、シリンダーの鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回動させると内枠３のロックが解除されて内枠３が開閉可能となり、他方向に回動させるとガラス枠４のロックが解除されてガラス枠４が開閉可能となる。
【００３７】
遊技盤５の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール３５及び外側レール３６が設けられており、この内側レール３５と外側レール３６によって囲まれた部分に遊技球が流下可能な遊技領域５ａが形成される。また、内側レール３５と外側レール３６との間には、発射装置９２により発射された遊技球を遊技領域５ａの上流部に案内する発射球案内路３８が形成されている。また、遊技領域５ａの最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（球通路ユニット９４）に導くためのアウト口３９が形成されている。
【００３８】
遊技領域５ａの略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規制する枠状の飾り枠４０が設けられ、この飾り枠４０によって遊技領域５ａが第１の発射勢で発射された遊技球が流下する左側遊技領域と、第１の発射勢よりも強い第２の発射勢で発射された遊技球が流下する右側遊技領域とに分けられ、左側遊技領域と右側遊技領域とは飾り枠４０の下方で連通するようになっている。
【００３９】
飾り枠４０の左側部には、左側遊技領域を流下する遊技球を飾り枠４０の内部に導入す

るワープ装置４１が設けられ、飾り枠４０の下部には、ワープ装置４１により飾り枠４０の内部に導入された遊技球を転動させて飾り枠４０の下方に流下させるステージ部４２が設けられている。

【００４０】

飾り枠４０の左寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な３つの一般入賞口４３が間隔を空けた状態で設けられており、飾り枠４０の右寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な１つの一般入賞口４３が設けられている。この一般入賞口４３に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ４３ａ（図２７参照）によって検出されると、所定個数（例えば５個）の遊技球が賞球（遊技特典の付与）として遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）に加算されて遊技球数表示器１３５及び後述する枠制御表示器１２５に表示される遊技球数が更新される。

【００４１】

飾り枠４０の左寄りの下方に設けられる３つの一般入賞口４３のうちの１つ（左端の１つ）は、普通図柄の始動領域としての役割を兼ねており、この一般入賞口４３に入賞した遊技球が一般入賞口検出スイッチ４３ａで検出されると、後述する補助遊技（後述する第２始動口４７の開放）を実行するか否かの当たり判定を行うための権利が付与される（後述する普図判定情報が記憶）される。

【００４２】

ステージ部４２の下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第１始動口４５（第１特別図柄の始動入賞領域）が設けられており、この第１始動口４５に入賞（入球）した遊技球が第１始動口検出スイッチ４５ａ（図２７参照）で検出されると、所定個数の遊技球（例えば３個）が賞球（遊技特典の付与）として遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）に加算されて遊技球数表示器１３５及び後述する枠制御表示器１２５に表示される遊技球数が更新される。また、特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの大当たり判定を行うための権利が付与（後述する特図判定情報が記憶）される。

【００４３】

飾り枠４０の下方であって第１始動口４５の右斜め下方には、所定条件の成立（後述する当たり判定で当たりに当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態から遊技球の入賞が可能もしくは容易な開状態に変換可能な可変始動部４６が設けられている。

【００４４】

可変始動部４６は、上面が左右方向（図１中左側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となると共に、前後方向に移動可能な第２始動口開閉部材４８と、第２始動口開閉部材４８の直下で上方に向けて開口する第２始動口４７（第２特別図柄の始動入賞領域）と、第２始動口４７に入賞（入球）した遊技球を検出する第２始動口検出スイッチ４７ａ（図２７参照）と、第２始動口開閉部材４８を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第２始動口４７を閉状態に変換すると共に、第２始動口開閉部材４８を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第２始動口４７を開状態に変換するための第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ（図２７参照）が設けられている。

【００４５】

そして、後述する補助遊技中に開状態となった第２始動口４７に遊技球が入賞して第２始動口検出スイッチ４７ａ（図２７参照）で検出されると、所定個数の遊技球（例えば２個）が賞球（遊技特典の付与）として遊技者が所有の遊技球数に加算されて遊技球数表示器１３５及び後述する枠制御表示器１２５に表示される遊技球数が更新される。また、特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの大当たり判定を行うための権利が付与（後述する特図判定情報が記憶）される。

【００４６】

飾り枠４０の右側となる右側遊技領域には、遊技球が常時通過可能な普図ゲート４４（普通図柄の始動領域）が設けられており、普図ゲート４４を通過した遊技球がゲート検出スイッチ４４ａ（図２７参照）で検出されると、賞球（遊技特典）の付与が行われないが

、後述する補助遊技（後述する第２始動口４７の開放）を実行するか否かの当たり判定を行うための権利が付与される（後述する普図判定情報が記憶）される。なお、普図ゲート４４については、上述した普通図柄の始動領域を兼ねている一般入賞口４３よりも遊技球が入賞（通過）し易くなっている。

【００４７】

普図ゲート４４の下方には、所定条件の成立（大当たり判定で大当たりと判定されたこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態から入賞が可能もしくは容易な開状態に変換可能な可変入賞部４９（可変入賞装置）が設けられている。

【００４８】

可変入賞部４９（可変入賞装置）は、上面が左右方向（図１中右側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となると共に、前後方向に移動可能な大入賞口開閉部材５１と、大入賞口開閉部材５１の直下で上方に向けて開口する大入賞口５０（入賞領域）と、大入賞口５０に入賞（入球）した遊技球を検出する大入賞口検出スイッチ５０ａ（図２７参照）と、大入賞口開閉部材５１を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで大入賞口５０を閉状態に変換すると共に、大入賞口開閉部材５１を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで大入賞口５０を開状態に変換するための大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ（図２７参照）が設けられている。

【００４９】

そして、後述する大当たり遊技中に大入賞口開閉部材５１が後方に移動して大入賞口５０が閉状態から開状態に変換されると、大入賞口開閉部材５１の上面を流下していた遊技球や大入賞口５０に到達した遊技球が大入賞口５０に遊技球が入賞して大入賞口検出スイッチ５０ａで検出されると、所定個数の遊技球（例えば１０個）が賞球（遊技特典の付与）として遊技者が所有の遊技球数に加算されて遊技球数表示器１３５及び後述する枠制御表示器１２５に表示される遊技球数が更新される。

【００５０】

なお、左側遊技領域に発射された遊技球は、飾り枠４０の外縁に沿ってそのまま流下するか、ワープ装置４１に流入してからステージ部４２を介して流下し、飾り枠４０の下方に設けられる３つの一般入賞口４３、第１始動口４５の何れかに入賞するか、アウト口３９に流入することになる。そのため、右側遊技領域に設けられる普図ゲート４４、一般入賞口４３、及び、可変入賞部４９（大入賞口５０）に入賞（通過）することはない。

【００５１】

また、右側遊技領域に発射された遊技球は、飾り枠４０の右側の流路を経由して流下し、ほぼ全てが普図ゲート４４を通過した後に、右側遊技領域に設けられる１つの一般入賞口４３、可変始動部４６（第２始動口４７）、及び、可変入賞部４９（大入賞口５０）の何れかに入賞するか、アウト口３９に流入することになる。そのため、左側遊技領域に設けられる一般入賞口４３、第１始動口４５に入賞することはない。

【００５２】

遊技盤５の裏側には、一般入賞口４３、第１始動口４５、第２始動口４７、及び、大入賞口５０に入賞した遊技球であるセーフ球（入賞球）を受け入れて流下させた後に球通路ユニット９４の入賞球通路に流入させるセーフ球流路、及び、アウト口３９に流入した遊技球であるアウト球（非入賞球）を受け入れて流下させた後に球通路ユニット９４の非入賞球通路に流入させるアウト球流路が設けられ、アウト球流路の最下流部にはアウト球を検出するためのアウト球検出スイッチ３９ａ（図２７参照）が設けられている。

【００５３】

遊技領域５ａの外側には、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、普通図柄表示器６２、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４、普通図柄保留表示器６５、ラウンド数表示器６６、右打ち表示器６７、状態確認表示器６８、及び、遊技状態表示器（図示省略）からなるメイン情報表示装置５９が設けられている。このメイン情報表示装置５９は、複数のＬＥＤによって構成されている。

【００５４】

第１特別図柄表示器６０は、第１始動口４５への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第１特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、第２特別図柄表示器６１は、第２始動口４７への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第２特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、普通図柄表示器６２は、普通図柄の始動領域を兼ねている一般入賞口４３や普図ゲート４４への遊技球の入賞（通過、入球）に基づき行われる普通図柄の当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器である。

【００５５】

大当たり判定とは、第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）したときに特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値等）を取得し、取得した特図判定情報に基づいて大当たり遊技を実行するか否か等を判定することに該当する。

【００５６】

そして、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、第１特別図柄表示器６０で第１特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する第１特別図柄の停止表示が行われる。また、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、第２特別図柄表示器６１で第２特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する第２特別図柄の停止表示が行われる。

【００５７】

第１特別図柄表示器６０及び第２特別図柄表示器６１は、それぞれ８個のＬＥＤによって構成され、各特別図柄の変動表示において所定の周期（３２ｍｓ）でＬＥＤの点灯態様が変化（移動点灯）する。そして、特別図柄を停止表示する場合には、大当たり判定の結果を報知する態様（大当たり態様、ハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。

【００５８】

なお、本実施形態において「大当たり」というのは、大当たり判定において大当たり遊技（特別遊技）を実行することが決定された状態のことをいう。「大当たり遊技」というのは、大入賞口５０が所定態様で閉状態から開状態に変換されるラウンド遊技を、インターバルを挟んで所定回数（例えば、４回、１０回など）に亘って行う遊技者が賞球を獲得し易い遊技者にとって有利な遊技状態のことをいう。

【００５９】

なお、各ラウンド遊技における大入賞口５０の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても大入賞口に所定個数の遊技球（例えば１０個）が入賞（入球）すると１回のラウンド遊技が終了する。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の大当たり遊技（特別遊技）の何れかを実行可能となっている。

【００６０】

当たり判定とは、普通図柄の始動領域を兼ねている一般入賞口４３や普図ゲート４４への遊技球の入賞（通過、入球）に基づき普図判定情報（当たり判定用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値等）を取得し、取得した普図判定情報に基づいて補助遊技を実行するか否かを判定することに該当する。なお、当たり判定が行われると、普通図柄表示器６２で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する普通図柄の停止表示が行われる。

【００６１】

普通図柄表示器６２は、３個のＬＥＤによって構成され、普通図柄の変動表示においてＬＥＤが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、普通図柄を停止表示する場合には、補助遊技判定の結果を報知する態様（当たり態様又はハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。

【００６２】

なお、本実施形態において「当たり」というのは、補助遊技判定において補助遊技（当たり遊技）を実行することが決定された状態のことをいう。「補助遊技」というのは、第２始動口４７が所定態様で開放される遊技状態のことをいう。

【００６３】
なお、補助遊技（当たり遊技）における第２始動口４７の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても第２始動口４７に所定個数の遊技球（例えば１０個）が入賞（入球）すると補助遊技（当たり遊技）が終了する。つまり、「補助遊技」は、第２特別図柄の変動表示の開始条件が成立し易い遊技状態となっている。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の補助遊技（当たり遊技）が設けられている。
【００６４】
第１特別図柄保留表示器６３は、２個のＬＥＤによって構成され、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される特図判定情報（第１保留）の個数である第１保留数（Ｕ１）を表示するためのものであり、第１保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第１保留は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。
【００６５】
第２特別図柄保留表示器６４は、２個のＬＥＤによって構成され、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される特図判定情報（第２保留）の個数である第２保留数（Ｕ２）を表示するためのものであり、第２保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第２保留は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよいし、第２保留を記憶しないようにしてもよい。
【００６６】
普通図柄保留表示器６５は、２個のＬＥＤによって構成され、普図ゲート４４に遊技球が入賞（通過）した場合に記憶される普図判定情報（普図保留）の個数である普図保留数を表示するためのものであり、普図保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、普図保留は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよいし、普図保留を記憶しないようにしてもよい。
【００６７】
なお、第１特別図柄表示器６０及び／又は第２特別図柄表示器６１は、７セグメントのＬＥＤで構成することができる。例えば、大当たり判定で大当たりと判定された場合には、「３」や「７」等の数字を停止表示し、ハズレと判定された場合には、「－」を停止表示するようにし、変動表示中にあっては消灯と「－」とを繰り返すようにするとよい。
【００６８】
ラウンド数表示器６６は、６個のＬＥＤによって構成され、大当たり状態（特別遊技）が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様でＬＥＤの点灯を開始し、大当たり遊技中はＬＥＤの点灯を継続し、大当たり遊技の終了時にＬＥＤを消灯する。例えば、ラウンド数が４回の大当たり遊技であれば、最も左のＬＥＤのみが点灯し、ラウンド数が１０回の大当たり遊技であれば、全てのＬＥＤが点灯する。
【００６９】
右打ち表示器６７は、１個のＬＥＤで構成され、右側遊技領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促す右打ち報知を実行するためのものであり、基本的には通常遊技状態中にはＬＥＤが点灯せず、大当たり状態（特別遊技）中、後述する確変遊技状態中、及び、特定の時短遊技状態中にＬＥＤが点灯する。
【００７０】
状態確認表示器６８は、１個のＬＥＤで構成され、時短遊技状態中であることを示す時短中報知を実行するためのものであり、時短遊技状態が開始されるとＬＥＤが点灯し、時短遊技状態が終了するとＬＥＤが消灯する。
【００７１】
遊技状態表示器（図示省略）は、１個のＬＥＤで構成され、確変遊技状態又は時短遊技状態であることを示す報知を実行するためのものであり、遊技機１への電源投入時において確変遊技状態又は時短遊技状態である場合にＬＥＤが点灯し、その後に確変遊技状態又

は時短遊技状態が終了（遊技状態が変化）するとＬＥＤが消灯する。
【００７２】
遊技領域５ａの内側には、サブ第１変動表示器、サブ第２変動表示器、サブ第１保留表示器、サブ第２保留表示器、サブ普図変動表示器、サブ普図保留表示器、サブ右打ち表示器からなるサブ情報表示装置８０が設けられている。このサブ情報表示装置８０については、基本的にはＬＥＤによって構成されている。
【００７３】
サブ第１変動表示器は、第１特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（報知）するためのものであり、サブ第２変動表示器は、第２特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（報知）するためのものであり、それぞれ１個のＬＥＤによって構成されている。そして、対応する特別図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定周期（１秒）で点滅（０．５秒点灯→０．５秒消灯）することで第１ランプ図柄ＬＺ１又は第２ランプ図柄ＬＺ２が変動表示し、対応する特別図柄が停止表示されると消灯する。
【００７４】
なお、サブ第１変動表示器やサブ第２変動表示器で特別図柄の大当たり判定の結果を報知するようにしてもよい。この場合には、大当たりの場合にはＬＥＤが点灯し、ハズレの場合にはＬＥＤが消灯するようにするとよい。
【００７５】
サブ第１保留表示器は、後述する第１保留情報の個数（第１保留数）を表示するためのものであり、サブ第２保留表示器は、後述する第２保留情報の個数（第２保留数）を表示するためのものであり、それぞれ２個のＬＥＤによって構成されている。そして、保留数が「０」のときに左右のＬＥＤが消灯し、保留数が「１」のときに左側のＬＥＤが点灯すると共に右側のＬＥＤが消灯し、保留数が「２」のときに左右のＬＥＤが点灯し、保留数が「３」のときに左側のＬＥＤが点滅すると共に右側のＬＥＤが点灯し、保留数が「４」のときに左右のＬＥＤが点滅する。
【００７６】
サブ普図変動表示器は、当り抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、１つのＬＥＤによって構成されている。そして、普通図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（変動表示）する。そして、普通図柄が停止表示されると当り抽選の結果を示す態様（当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。
【００７７】
なお、サブ普図変動表示器において、普通図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、普通図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。
【００７８】
サブ普図保留表示器は、普図保留記憶の個数（普図保留数）を表示するためのものであり、２個のＬＥＤによって構成されている。そして、普図保留数が「０」のときに左右のＬＥＤが消灯し、普図保留数が「１」のときに左側のＬＥＤが点灯すると共に右側のＬＥＤが消灯し、普図保留数が「２」のときに左右のＬＥＤが点灯し、普図保留数が「３」のときに左側のＬＥＤが点滅すると共に右側のＬＥＤが点灯し、普図保留数が「４」のときに左右のＬＥＤが点滅する。
【００７９】
サブ右打ち表示器は、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促すためのものであり、１個のＬＥＤによって構成されている。そして、大当たり状態（特別遊技）中及び時短状態中にＬＥＤが点灯し、それ以外の遊技状態でＬＥＤが消灯する。
【００８０】
飾り枠４０の内側に画成される演出空間４０ａの奥部には、液晶表示ディスプレイからなる第１画像表示装置７０（メイン表示装置）が設けられ、演出空間４０ａの下部であって第１画像表示装置７０の前方には、第１画像表示装置７０よりもサイズ及び表示領域が

小さく形成された液晶表示ディスプレイからなる第２画像表示装置７１（中央サブ表示装置）が設けられ、演出空間４０ａの上部には、動作演出を実行するための可動演出装置７７が設けられている。

【００８１】

第１画像表示装置７０及び第２画像表示装置７１では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行う。演出表示としては、特別図柄の変動表示の非実行中に行われる客待ちデモ演出や、特別図柄の変動表示の実行中に行われる複数の演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出や、特別図柄の変動表示の実行中に行われる特殊図柄ＴＺ（所謂第４図柄）の変動表示（更新変動）や、大当たり遊技の実行中に行われる大当たり演出等がある。

【００８２】

また、第２画像表示装置７１は、第１画像表示装置７０で変動演出の実行中にソレノイドやモータ等によって構成される液晶可動装置（図示省略）によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。

【００８３】

具体的には、第１画像表示装置７０の端部寄りに位置する待機位置（下方位置）と、第１画像表示装置７０の中央寄りに位置する演出位置（上方位置）との間で上下方向に移動（上昇、下降）することで移動演出を行うようになっている。なお、第２画像表示装置７１の移動方向を左右方向や前後方向としてもよいし、演出ボタン１７の操作によって移動演出を行うように構成してもよい。

【００８４】

第１画像表示装置７０の表示部（有効表示領域）には、３つの演出図柄７０ａ（左図柄、中図柄、右図柄）を表示するための変動表示領域や、変動演出の実行に係る演出モードに応じた表示演出（背景画像の表示等）を実行するための表示領域などが形成されている。

【００８５】

なお、演出図柄７０ａは、例えば、「１」から「９」までの数字を示す図柄により構成され、第１特別図柄表示器６０や第２特別図柄表示器６１で実行される特別図柄の変動表示の開始に対応して変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止に対応して停止表示を行うようになっている。なお、演出図柄７０ａとして、「Ａ」から「Ｆ」といったアルファベットを示す図柄を用いてもよい。

【００８６】

演出図柄７０ａは、大当たり判定の結果を報知する態様（ハズレ態様、大当たり態様）で所定時間（例えば、０．５秒）に亘って停止表示するようになっている。大当たり態様は、「７７７」や「５５５」などのように同一の演出図柄７０ａの組み合わせであり、ハズレ態様はそれ以外の態様である。

【００８７】

なお、演出図柄７０ａの変動表示の態様は、上下方向のスクロールとなっているが、左右方向にスクロールするものであってもよいし、その場での切り替わりや回転（自転）などであってもよい。

【００８８】

また、演出図柄７０ａの変動表示（変動演出）中には、大当たり判定の結果に応じて、背景画像やキャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が第１画像表示装置７０や第２画像表示装置７１に表示されることで、大当たり遊技（特別遊技）が実行されることに対する遊技者の期待感を高めるようになっている。

【００８９】

第１画像表示装置７０には、通常遊技状態等において第１保留数（Ｕ１）に対応する数の第１保留アイコン（第１保留情報）を表示するための第１保留アイコン表示領域７０Ｂや、時短遊技状態等において第２保留数（Ｕ２）に対応する数の第２保留アイコン（第２保留情報）を表示するための第２保留アイコン表示領域７０Ｄや、変動演出の実行中であることを示す当該アイコン（実行情報）を表示するための当該アイコン表示領域７０Ｃや、第１保留数（Ｕ１）を数字表示するための第１保留数表示領域７０Ｅや、第２保留数（

Ｕ２）を数字表示するための第２保留数表示領域７０Ｆ等が形成されている。
【００９０】
第１保留アイコン表示領域７０Ｂは、当該アイコン表示領域７０Ｃに近い側から第１表示部（第１エリア）、第２表示部（第２エリア）、第３表示部（第３エリア）、第４表示部（第４エリア）といった形で区画されており、第１表示部～第４表示部には、第１保留数（Ｕ１）に対応した数の第１保留アイコンが表示される。
【００９１】
具体的には、第１保留アイコン表示領域のうち、７０Ｂの第１表示部には、最初に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留情報を示す第１保留アイコンが表示され、第２表示部には、２番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留情報を示す第１保留アイコンが表示され、第３表示部には、３番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留情報を示す第１保留アイコンが表示され、第４表示部には、４番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留情報を示す第１保留アイコンが表示される。
【００９２】
第２保留アイコン表示領域７０Ｄは、左側から第１表示部（第１エリア）、第２表示部（第２エリア）、第３表示部（第３エリア）、第４表示部（第４エリア）といった形で区画されており、第１表示部～第４表示部には、第２保留数（Ｕ２）に対応する数の第２保留アイコンが表示される。
【００９３】
具体的には、第２保留アイコン表示領域７０Ｄのうち、第１表示部には、最初に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンが表示され、第２表示部には、２番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンが表示され、第３表示部には、３番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンが表示され、第４表示部には、４番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンが表示される。
【００９４】
当該アイコン表示領域７０Ｃは、第１保留アイコン表示領域７０Ｂや第２保留アイコン表示領域７０Ｄと明確に区別するための台座画像の直上に形成されており、この台座画像の上に乗る、若しくは、浮くように当該アイコンが表示される。
【００９５】
具体的には、第１特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の開始に伴って第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた第１保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて１つずつ移動（シフト）し、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた第１保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに移動（シフト）することで当該アイコンとなり、第１特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の終了時に当該アイコンが消滅（消去）する。言い換えると、当該アイコンの消滅演出（消去演出）が行われる。
【００９６】
また、第２特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の開始に伴って第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されていた第２保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて１つずつ移動（シフト）し、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部に表示されていた第２保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに移動（シフト）することで当該アイコンとなり、第２特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の終了時に当該アイコンが消滅（消去）する。なお、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の途中で当該アイコンを消滅させてもよい。
【００９７】
可動演出装置７７は、動作可能な第１可動部材７７ａ及び第２可動部材７７ｂを有し、第１画像表示装置７０で実行される変動演出中や大当たり遊技演出中に第１可動部材７７ａや第２可動部材７７ｂに所定の動作を行わせることで動作演出を実行することが可能となっている。また、第１可動部材７７ａや第２可動部材７７ｂには、複数の装飾ＬＥＤを有する盤用照明装置７６が設けられ、動作演出の実行中に所定の態様で発光することが可

能となっている。
【００９８】
具体的には、第１可動部材７７ａは、第１画像表示装置７０の端部寄り（上方）に位置する待機位置と、第１画像表示装置７０の中央寄り（下方）に位置する演出位置との間で移動（上昇、下降）するようになっている。第２可動部材７７ｂは、第１可動部材７７aの前方の一部を覆う待機位置と、第１可動部材７７ａの前方から退く演出位置との間で移動するようになっている。
【００９９】
遊技盤５の裏側には、遊技の進行に関する制御を行う主制御基板１１０を内蔵した主制御装置１１０Ａと、遊技の演出に関する制御を行う演出制御基板１３０を内蔵した演出制御装置１３０Ａと、主制御装置１１０Ａ及び演出制御装置１３０Ａの後方を覆う透明樹脂製の上部カバー部材２３が設けられており、主制御装置１１０Ａと演出制御装置１３０Ａとが上下に並ぶように配置されている。
【０１００】
演出制御装置１３０Ａの後部には、音声出力装置９から出力される演出音の音量や各種発光源（各種照明装置、各種表示装置）の光量の基準値が設定される複数の調整モードの何れかに切り替えるための切替スイッチ２２が設けられており、常態では上部カバー部材２３によって後方が覆われるようになっている。
【０１０１】
内枠３の裏側には、遊技が所有の遊技球数（遊技価値量）に関する制御や専用ユニット１７０との情報通信に関する制御等を行う枠制御基板１２０を内蔵した枠制御装置１２０Ａ（価値制御装置）と、電源基板１６０を内蔵した電源装置１６０Ａと、遊技機１に並設される専用ユニット１７０と通信を行うための専用配線を接続するための貸出装置接続端子１０１が設けられる貸出装置接続端子板１００と、枠制御装置１２０Ａの上部後方を覆う透明樹脂製の下部カバー部材１２０Ｂが設けられている。
【０１０２】
電源装置１６０Ａは、内枠３の下部の左右一端寄り（図４の右側）に配置されており、左右一側部（図４の右側となる内枠３の回動軸寄りの部分）には、先端に電源プラグ１６１が設けられる電源コードの導出部が設けられると共に、ＯＮ－ＯＦＦ操作が可能な電源スイッチ１６４が設けられている。
【０１０３】
枠制御装置１２０Ａは、電源装置１６０Ａの電源コードの導出部や電源スイッチが後方に露出するように、枠制御装置１２０Ａが内枠３の左右他側寄り（図４の左側となる内枠３の回動自由端寄り）であって電源装置１６０Ａの後方に重なるように配置されている。
【０１０４】
内枠３の裏側であって電源スイッチ１６４の上方には、専用ユニット１７０と通信を行うための貸出装置接続端子板１００が設けられ、貸出装置接続端子板１００には、専用ユニット１７０と通信を行うための専用ケーブルの先端に設けられるコネクタが差し込まれる貸出装置接続端子１０１が実装されている。
【０１０５】
枠制御装置１２０Ａに内蔵される枠制御基板１２０には、ガラス枠４に設けられる遊技球数表示器１３５と同様に遊技者が所有の遊技球数（遊技価値量）等を表示するための枠制御表示器１２５が設けられているが、遊技球数表示器１３５と枠制御表示器１２５とは遊技機１の上下方向及び左右方向にずらして配置されている。具体的には、遊技球数表示器１３５がガラス枠４の回動軸寄りに配設され、枠制御表示器１２５が遊技球数表示器１３５よりも下方であって内枠３の回動自由端寄りに設けられている。
【０１０６】
このように、遊技機前面側に設けられる遊技球数表示器１３５がガラス枠４の回動軸寄りに配設されていることで、遊技店員が内枠３やガラス枠４を開放させた場合であっても、遊技球数表示器１３５の移動幅が小さくなって遊技球数表示器１３５の視認性が極端に

低下することがなくなり、遊技球数表示器１３５の表示内容を確認する際の遊技店員や遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【０１０７】

また、遊技機裏面側に設けられる枠制御表示器１２５が内枠３の回動自由端寄りに設けられているため、遊技店員が内枠３を開放して枠制御表示器１２５を確認する際に、枠制御表示器１２５が内枠３の回動軸寄りに設けられている場合よりも、枠制御表示器１２５を視認し易くなり、枠制御表示器１２５の表示内容を確認する際の遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０１０８】

また、下部カバー部材１２０Ｂは、枠制御装置１２０Ａの上部側（後述する枠制御基板ケース３００から露出する各種の雌コネクタ１２７ａ～１２７ｆ等）のみを覆い、枠制御装置１２０Ａの下部側に設けられる各種ボタン（後述する遊技球数クリアスイッチ１２１に係る遊技球数クリアボタン１２１ｂ、球抜きスイッチ１２２に係る球抜きボタン１２２ｂ、エラー解除スイッチ１２３に係るエラー解除ボタン１２３ｂ）が覆われないようになっている。そのため、枠制御装置１２０Ａの下部側に設けられる各種ボタン（後述する遊技球数クリアスイッチ１２１に係る遊技球数クリアボタン１２１ｂ、球抜きスイッチ１２２に係る球抜きボタン１２２ｂ、エラー解除スイッチ１２３に係るエラー解除ボタン１２３ｂ）を操作し易くなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０１０９】

また、下部カバー部材１２０Ｂは、枠制御装置１２０Ａに貼付される各種シール（後述する枠管理番号シール３０８、操作案内シール３０９）や、枠制御基板１２０に実装される枠制御表示器１２５を覆わないようになっている。そのため、下部カバー部材１２０Ｂによって各種シールや枠制御表示器１２５の視認が阻害されないようになっており、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０１１０】

なお、ガラス枠４の前面側に、後述する獲得上限装置の作動状態を表示するための獲得上限装置作動表示部を設けてもよく、獲得上限装置作動表示部をＬＥＤや７セグで構成し、獲得上限装置が作動しているときに点灯させるようにしてもよいし、獲得上限装置作動表示部を遊技店員が操作可能（ガラス枠４の閉止状態では操作できず、ガラス枠４の開放状態で操作可能）なスライドパネルで構成し、獲得上限装置が作動していないときにパネル部を未作動状態表示にスライドする一方、作動しているときにパネル部を作動状態表示にスライドするようにしてもよい。

【０１１１】

（主制御装置の構成）

図５～図６を用いて、主制御装置１１０Ａの構成について説明する。図５（ａ）は、主制御装置１１０Ａの正面図であり、図５（ｂ）は、主制御装置１１０Ａの裏面図であり、図６は、主制御装置１１０Ａの分解斜視図である。

【０１１２】

主制御装置１１０Ａは、各種の電子部品（主制御部１１０ｍ、各種コネクタ、各種スイッチ、集積回路、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ等）が実装される矩形状の主制御基板１１０と、主制御基板１１０を内部に収容する透明樹脂製の主制御基板ケース２００と、主制御基板ケース２００の開放を規制する（開放の痕跡を残す）ための封印シール２２３と、封印シール２２３を破断するための透明樹脂製のカッター部材２２２と、封印シール２２３を覆うように主制御基板ケース２００に取り付けられる透明樹脂製のシールカバー部材２２１を備えている。

【０１１３】

主制御基板１１０の短手方向の一端側（図６の奥側の長辺寄り）には、遊技の進行に関する制御を行う主制御部１１０ｍ（ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭを有するワンチップマイコン）と、遊技店で主制御装置１１０Ａ（具体的には、主制御部１１０ｍ）を検査するための検査装置と電気的に接続するための配線の端部に設けられる雄コネクタが差し込まれる主

検査用コネクタ１１６と、後述する設定値を表示するための情報表示器１１５等が実装されている。

【０１１４】

また、主制御基板１１０の短手方向の他端側（図６の手前の長辺寄り）には、枠制御基板１２０や演出制御基板１３０と電気的に接続するための配線の端部に設けられる雄コネクタが差し込まれる複数の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｇが実装されている。

【０１１５】

また、主制御基板１１０の長手方向の一端側（図６の右側の短辺寄り）には、遊技店員の操作によって主制御部１１０ｍのメインＲＡＭ１１０ｃの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（後述する大当たり判定における大当たり当選の確率が対応付けられた）設定値を更新するための信号を入力するＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、遊技店員の設定キーを用いた操作によって設定値を変更可能な状態又は設定値を確認可能な状態に移行させるための信号を入力する設定キースイッチ１１２ａ等が実装されている。

【０１１６】

主制御基板ケース２００は、下方が開放する凹室状に形成されて主制御基板１１０の表面側を覆う上ケース部材２０１と、上方が開放する凹室状に形成されて主制御基板１１０の裏面側を覆う下ケース部材２１１を備えており、上ケース部材２０１と下ケース部材２１１とを閉止状態とすることで主制御基板１１０を収容するための収容空間を形成するようになっている。

【０１１７】

上ケース部材２０１は、主制御基板１１０の表面と対向すると共に凹室の天板となる対向壁（天板部２０２等）と、対向壁の端部（周縁部）から下方に垂下（延設）すると共に凹室の側壁となる上周壁部２０３と、主制御装置１１０Ａを遊技盤５の裏面側に取り付けるための上フランジ部２１０とを有している。

【０１１８】

上ケース部材２０１の対向壁は、最も高い位置の天板部２０２（厚み均一で板厚２ｍｍ）と、上ケース部材２０１の長手方向の一端側であって短手方向の一端側（図５（ａ）の左上隅部）で天板部２０２との間で段差を形成する第１段部２０５ａと、上ケース部材２０１の短手方向の他端側（図５（ａ）の下側）で天板部２０２との間で段差を形成する第２段部２０５ｂとを有している。

【０１１９】

そして、主制御基板１１０の表面からの離間幅は、天板部２０２（第１対向壁）＞第１段部２０５ａ（第２対向壁）＞第２段部２０５ｂ（第３対向壁）の順で小さくなるようになっている。

【０１２０】

天板部２０２の中央部分の右寄り（主制御部１１０ｍ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１５と前後に重ならない位置）には、主制御基板１１０の管理情報（識別情報）が印刷された主管理番号シール２０８を貼付するための主管理番号シール貼付部２０７が設けられている。

【０１２１】

主管理番号シール貼付部２０７は、天板部２０２の一部を下方に一段下げるように窪ませた矩形状の領域となっている。そして、主管理番号シール貼付部２０７に主管理番号シール２０８が貼付され、主管理番号シール貼付部２０７の左側に並ぶ貼付領域（主制御部１１０ｍ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１５と前後に重ならない位置）に遊技機１の機種情報が印刷された機種情報シール２０９が貼付される。

【０１２２】

なお、主管理番号シール貼付部２０７の表面は、天板部２０２の裏面（主制御基板１１０と対向する面）と略面一又は面一となるようになっている。そのため、主制御基板１１０の表面から主管理番号シール２０８までの高さ（距離、幅）と、主制御基板１１０の表

面から天板部２０２の裏面（主制御基板１１０と対向する面）までの高さ（距離、幅）とが略同一又は同一となっている。

【０１２３】

天板部２０２のうちの主制御基板１１０に実装されるＲＷＭクリアスイッチ１１１ａに対応する位置には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作を可能とする開口部が形成されると共に、この開口部にＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作部を押圧するためのＲＷＭクリアボタン１１１ｂが上下動可能に遊嵌されており、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂを押圧することでＲＷＭクリアスイッチ１１１ａをＯＮすることが可能となっている。

【０１２４】

また、天板部２０２のうちの主制御基板１１０に実装される設定キースイッチ１１２ａに対応する位置には、設定キースイッチ１１２ａのキーシリンダーを露出させるためのシリンダー開口部が形成されており、設定キーをキーシリンダーの鍵穴に差し込んで回転させることが可能となっている。

【０１２５】

第１段部２０５ａのうちの主制御基板１１０に実装される主検査用コネクタ１１６に対応する位置には、主検査用コネクタ１１６を外部に露出させるための開口部が形成されており、検査装置から延びる配線の端部に設けられる雄コネクタを主検査用コネクタ１１６に差し込むことが可能となっている。

【０１２６】

第２段部２０５ｂのうちの主制御基板１１０に実装される複数の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｇに対応する位置には、複数の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｆを外部に露出させるための複数の開口部が形成されており、枠制御装置１２０Ａや演出制御装置１３０Ａと電気的に接続するための配線の端部に設けられる雄コネクタを各種の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｇに差し込むことが可能となっている。

【０１２７】

下ケース部材２１１は、主制御基板１１０の裏面と対向すると共に凹室の底板となる対向壁（底板部２１２等）と、対向壁の端部（周縁部）から上方に起立（延設）して凹室の側壁となる下周壁部２１３と、上ケース部材２０１の上フランジ部２１０と協同で主制御装置１１０Ａを遊技盤５の裏面側に取り付けるための下フランジ部２２０とを有している。

【０１２８】

主制御基板ケース２００の長手方向の一端部（図５（ａ）の左側）には、主制御基板１１０を収容した状態の上ケース部材２０１と下ケース部材２１１とを閉止した状態で主制御基板ケース２００を封止するための主カシメ部２０４Ａが設けられ、主制御基板ケース２００の長手方向の他端部（図６（ａ）の右側）には、カッター部材２２２を収容すると共に、上ケース部材２０１と下ケース部材２１１とに跨って封印シール２２３を貼付するための封印シール貼付部２０６Ａとが設けられている。

【０１２９】

主カシメ部２０４Ａは、破断部を介して上ケース部材２０１に接続される上カシメ部２０４と、破断部を介して下ケース部材２１１に接続される下カシメ部２１４と、上カシメ部２０４から下カシメ部２１４に圧入されて上カシメ部２０４と下カシメ部２１４とを固着するための固着部材とを有している。

【０１３０】

上カシメ部２０４は、最初に主制御基板ケース２００を封止するために用いられる第１上カシメ部２０４ａと、主制御基板ケース２００の最初の開封後に主制御基板ケース２００を再封止するための第２上カシメ部２０４ｂとを有し、第１上カシメ部２０４ａと第２上カシメ部２０４ｂとが主制御基板ケース２００の短手方向に並べて配設されている。

【０１３１】

下カシメ部２１４は、最初に主制御基板ケース２００を封止するために用いられる第１下カシメ部２１４ａと、主制御基板ケース２００の最初の開封後に主制御基板ケース２００を再封止するための第２下カシメ部２１４ｂとを有し、第１下カシメ部２１４ａと第２

下カシメ部２１４ｂとが主制御基板ケース２００の短手方向に並べて配設されている。
【０１３２】
封印シール貼付部２０６Ａは、上ケース部材２０１の上周壁部２０３から側方に突出するように設けられる上貼付部２０６ａと、下ケース部材２１１の下周壁部２１３から側方に突出するように設けられる下貼付部２１６ａとを有し、上下に並ぶ上貼付部２０６ａと下貼付部２１６ａとの間にカッター部材２２２の収容空間が形成される。そして、収容空間にカッター部材２２２を収容した状態で封印シール２２３を上貼付部２０６ａと下貼付部２０６ｂとに跨って貼付することで、基板ケースが封印されるようになっている。
【０１３３】
シールカバー部材２２１は、一側部が開放する凹室状に形成されると共に、凹室の内部にカッター部材２２２の長手方向の両端部と係合する係合部（図示省略）が形成されている。そして、封印シール２２３が貼付された状態の封印シール貼付部２０６Ａを内包するようにシールカバー部材２２１が主制御基板ケース２００に取り付けられると、シールカバー部材２２１の凹室の内部に形成される係合部がカッター部材２２２に係合した状態で封印シール２２３が保護されることになる。
【０１３４】
このように構成された主制御基板ケース２００を検査等で最初に開封する場合、まずは、シールカバー部材２２１を取り外すが、このときシールカバー部材２２１の移動に連動してシールカバー部材２２１に係合しているカッター部材２２２が移動し、これによって封印シール２２３が破断されて主制御基板ケース２００の封印を解除される。そして、第１上カシメ部２０４ａの破断部と第１下カシメ部２１４ａの破断部とをニッパなどの工具を用いて破断して主カシメ部２０４Ａによる封止を解除し、主制御基板ケース２００を開封する。
【０１３５】
主制御基板ケース２００の開封後に主制御基板ケース２００を再封止する場合、主制御基板ケース２００に主制御基板１１０を収容した状態で第２上カシメ部２０４ｂと第２下カシメ部２１４ｂとを固着部材によって固着することで主制御基板ケース２００を再封止する。そして、封印シール貼付部２０６Ａを内包するようにシールカバー部材２２１を取り付ける。なお、主制御基板ケース２００を再封止するときにカッター部材２２２を封印シール貼付部２０６Ａに収容しないようにしたが、収容するようにしてもよい。
【０１３６】
このように、主制御基板ケース２００のうち、主制御基板１１０に実装される主制御部１１０ｍ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１５と前後に重ならない位置（領域）に主管理番号シール２０８や機種情報シール２０９を貼付するようになっている。そのため、目視の必要性が高い電子部品や操作が必要となる電子部品の視認性を確保することができ、遊技店員の利便性を図ることが可能となる。
【０１３７】
また、主制御装置１１０Ａよりも下方に設けられる枠制御装置１２０Ａと信号授受を行うための各種の雌コネクタ１１７を、主制御基板１１０の枠制御装置１２０Ａ寄りの一端側に実装し、主制御部１１０ｍや情報表示器１１５を主制御基板１１０の他端側に実装している。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとを電気的に接続するための配線が主制御部１１０ｍや情報表示器１１５に重なってしまうような不都合を回避することができ、主制御部１１０ｍや情報表示器１１５の視認性を確保することが可能となる。
【０１３８】
なお、主制御基板１１０の短手方向の一端側に枠制御基板１２０や演出制御基板１３０と信号授受を行うための複数の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｇを実装したが、主制御基板１１０の長手方向の一端側に実装するようにしてもよいし、主制御基板１１０よりも下方に位置する枠制御基板１２０と信号授受を行うための雌コネクタを、主制御基板１１０の枠制御基板１２０寄りの端部側に実装し、主制御基板１１０よりも上方に位置する演出制御基板１３０と信号授受を行うための雌コネクタを主制御基板１１０の演出制御基板１３

０寄りの端部側に実装するようにしてもよいし、その他の実装配置としてもよい。
【０１３９】
　また、主制御基板１１０の短手方向の他端側に情報表示器１１５を実装したが、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａや設定キースイッチ１１２ａの近傍であれば、主制御基板１１０の中央寄りの位置に実行するようにしてもよいし、その他の実装配置でもよい。
【０１４０】
　また、設定キースイッチ１１２ａ（設定値を変更するための設定変更モードや設定値を確認表示するための設定確認モード）を搭載していない遊技機１の場合には、情報表示器１１５を実装しないようにしてもよい。
【０１４１】
（主制御装置の各部位毎の２点間の距離の関係）
　図７を用いて、主制御装置１１０Ａの各部位毎の２点間の距離の関係について説明する。図７の左図は、図５のＡ－Ａ断面図であり、図７の右図は、左図の点線丸部分の拡大図である。
【０１４２】
　まず、主制御部１１０ｍは、２つの側面間の幅よりも縦幅が大きい本体部の下部から突出する複数の端子が主制御基板１１０に形成されるスルーホールに差し込まれて実行されるようになっており、本体部の一側面には、主制御部１１０ｍを示すチップ情報１１０ｍ１（チップの型番、製品コード、メーカ名等）が黒色で印字されており、チップ情報１１０ｍ１の横に並ぶように、機種情報（メーカ名、機種名等）が印刷された主チップ用機種情報シール１１０ｍ２が貼付されている。
【０１４３】
　主制御基板１１０の表面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（機種情報シール２０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ１は、主制御基板１１０の表面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ２よりも大きくなっている。
【０１４４】
　主制御基板１１０の表面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ２は、主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍの上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ４よりも大きくなっている。
【０１４５】
　主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍの上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ４は、主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の側面に貼付される主チップ用機種情報シール１１０ｍ２の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ７よりも大きくなっている。
【０１４６】
　主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の側面に貼付される主チップ用機種情報シール１１０ｍ２の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ７は、主制御基板１１０の表面から主検査用コネクタ１１６の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ３よりも大きくなっている。
【０１４７】
　主制御基板１１０の表面から主検査用コネクタ１１６の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ３は、主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の側面に印字されるチップ情報１１０ｍ１の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ５と略同一となっている。
【０１４８】
　主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の側面に印字されるチップ情報１１０ｍ１の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ５は、主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の側面に印字される

チップ情報１１０ｍ１の下端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ６よりも大きくなっている。

【０１４９】

主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の側面に印字されるチップ情報１１０ｍ１の下端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ６は、主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の側面に貼付される主チップ用機種情報シール１１０ｍ２の下端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ８よりも大きくなっている。

【０１５０】

主制御基板１１０の表面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ２は、情報表示器１１５の表示面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（機種情報シール２０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ５よりも大きくなっている。

【０１５１】

情報表示器１１５の表示面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（機種情報シール２０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ５は、主検査用コネクタ１１６の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（機種情報シール２０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ７と略同一となっている。

【０１５２】

主検査用コネクタ１１６の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（機種情報シール２０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ７は、情報表示器１１５の表示面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ６よりも大きくなっている。

【０１５３】

情報表示器１１５の表示面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ６は、主検査用コネクタ１１６の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ８と略同一となっている。

【０１５４】

主検査用コネクタ１１６の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ８は、主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（機種情報シール２０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ３よりも大きくなっている。

【０１５５】

主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（機種情報シール２０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ３は、主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ４よりも大きくなっている。

【０１５６】

なお、主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍの上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ４を、主制御基板１１０の表面から主検査用コネクタ１１６の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ３よりも小さくしてもよい。この場合、主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の側面に貼付される主チップ用機種情報シール１１０ｍ２の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ７や主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の側面に印字されるチップ情報１１０ｍ１の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ５についても、主制御基板１１０の表面から主検査用コネクタ１１６の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ３よりも小さくなる。

【０１５７】
（主制御基板ケースに貼付されるシール）
図８を用いて、主制御基板ケース２００に貼付されるシールについて説明する。図８（ａ）は、主管理番号シール貼付部２０７に貼付される主管理番号シール２０８を示す図であり、図８（ｂ）は、主管理番号シール２０８に並べて主制御基板ケース２００に貼付される機種情報シール２０９を示す図である。
【０１５８】
図８（ａ）に示すように、主管理番号シール２０８は、偽造防止用の透かし加工（模様）が施された透明な矩形状のシールであり、後方を透視可能とする透光部２０８ａと、主制御装置１１０Ａの管理情報が印刷された主管理情報印刷部２０８ｂと、主制御基板ケース２００の開封者を記入するための開封者記入欄２０８ｃと、主制御基板ケース２００の開封年月日を記入するための開封年月日記入欄２０８ｄと、所定の文字情報が印刷された情報印字部２０８ｅと、主管理番号シール２０８の外形に沿うように印刷されるライン部２０８ｆと、主管理番号シール２０８の後側を透視可能とする透光窓部２０８ｇが設けられている。
【０１５９】
主管理情報印刷部２０８ｂは、主管理番号シール２０８の上方寄りの位置に設けられると共に、正方形の第１領域と第１領域の右側部から右方向に延在する長方形の第２領域から構成される白色印刷部（不透光部）と、白色印刷部（不透光部）の第１領域に印刷されると共に、主制御装置１１０Ａ（主制御基板１１０）を識別するための情報画像である二次元コード（ＱＲコード：登録商標）と、第２領域に印刷されると共に、主制御装置１１０Ａ（主制御基板１１０）の製造業者であるメーカ名を示す識別記号「ＡＡ－１」と、主制御装置１１０Ａ（主制御基板１１０）を識別するための管理番号「Ｎｏ．１１１１１１」）とを有している。なお、二次元コード（ＱＲコード：登録商標）は、メーカ名と管理番号の情報が含まれたものとなっている。
【０１６０】
開封者記入欄２０８ｃは、左右に長い長方形状の白色印刷部（不透光部）であり、主管理番号シール２０８の上下方向の中央の左寄りの位置に設けられると共に、最初に開封者を記入するための第１開封者記入欄２０８ｃ１と、第１開封者記入欄２０８ｃ１の下方に間隔を空けて設けられると共に、２番目に開封者を記入するための第２開封者記入欄２０８ｃ２とを有している。
【０１６１】
開封年月日記入欄２０８ｄは、左右に長い長方形状の白色印刷部（不透光部）であり、主管理番号シール２０８の右寄りであって第１開封者記入欄２０８ｃ１の右側に間隔を空けて設けられると共に、最初に開封年月日を記入するための第１開封年月日記入欄２０８ｄ１と、第２開封者記入欄２０８ｃ２の右側及び第１開封年月日記入欄２０８ｄ１の下方に間隔を空けて設けられると共に、２番目に開封年月日を記入するための第２開封年月日記入欄２０８ｄ２とを有している。
【０１６２】
情報印字部２０８ｅは、主管理情報印刷部２０８ｂの上方に黒色で印刷される「主基板管理番号」の第１情報印字部２０８ｅ１と、第１開封者記入欄２０８ｃ１の上方に黒色で印刷される「開封者」の第２情報印字部２０８ｅ２と、第１開封年月日記入欄２０８ｄ１の上方に黒色で印刷される「開封年月日」の第３情報印字部２０８ｅ３と、主管理番号シール２０８の下端寄りの位置に黒色で印刷されるメーカ名「〇　ＡＢＣ」の第４情報印字部２０８ｅ４とを有している。
【０１６３】
ライン部２０８ｆは、第１情報印字部２０８ｅ１付近から第４情報印字部２０８ｅ４付近まで主管理番号シール２０８の左側の外縁に沿うように印刷される左側ライン部２０８ｆ１と、第１情報印字部２０８ｅ１付近から第４情報印字部２０８ｅ４付近まで主管理番号シール２０８の右側の外縁に沿うように印刷される右側ライン部２０８ｆ２とを有し、

左側ライン部２０８ｆ１と右側ライン部２０８ｆ２とによって主管理情報印刷部２０８ｂ、開封者記入欄２０８ｃ、開封年月日記入欄２０８ｄ等が囲われるようになっている。

【０１６４】

透光窓部２０８ｇは、主管理情報印刷部２０８ｂと第１開封者記入欄２０８ｃ１の間に設けられる第１透光窓部２０８ｇ１と、第１開封者記入欄２０８ｃ１と第２開封者記入欄２０８ｃ２の間に設けられる第２透光窓部２０８ｇ２と、主管理情報印刷部２０８ｂと第１開封年月日記入欄２０８ｄ１の間に設けられる第３透光窓部２０８ｇ３と、第１開封年月日記入欄２０８ｄ１と第２開封年月日記入欄２０８ｄ２の間に設けられる第４透光窓部２０８ｇ４と、第１開封者記入欄２０８ｃ１と第１開封年月日記入欄２０８ｄ１の間に設けられる第５透光窓部２０８ｇ５と、第２開封者記入欄２０８ｃ２と第２開封年月日記入欄２０８ｄ２の間に設けられる第６透光窓部２０８ｇ６と、開封者記入欄２０８ｃと左側ライン部２０８ｆ１の間に設けられる第７透光窓部２０８ｇ７と、開封年月日記入欄２０８ｄと右側ライン部２０８ｆ２の間に設けられる第８透光窓部２０８ｇ８と、開封者記入欄２０８ｃや開封年月日記入欄２０８ｄと第４情報印字部２０８ｅ４の間に設けられる第９透光窓部２０８ｇ９を有している。

【０１６５】

そして、各透光窓部２０８ｇ１～２０８ｇ９及び主制御基板ケース２００を介して（透して）、主制御基板１１０に実装された主制御部１１０ｍ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１５、各種の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｇ、その他の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ等）を視認可能となっている。

【０１６６】

また、主制御基板ケース２００のみを介して（透して）、主制御基板１１０に実装された各種の電子部品を視認する場合と、透光窓部２０８ｇ及び主制御基板ケース２００を介して（透して）、主制御基板１１０に実装された各種の電子部品を視認する場合とで、各種の電子部品の視認性が異なる（具体的には、前者の方が視認性が高い）ようになっている。

【０１６７】

図８（ｂ）に示すように、機種情報シール２０９は、透明な矩形状のシールであり、後方を透視可能とする透光部２０９ａと、遊技機１（主制御装置１１０Ａ）の機種記号が印刷された情報記載部２０９ｂと、機種情報シール２０９を上下に区画する区画ライン部２０９ｃと、所定の文字情報が印刷された情報印字部２０９ｄ、機種情報シール２０９の後側を透視可能とする透光窓部２０９ｅを備えている。なお、機種情報シール２０９は、偽造防止用の透かし加工（模様）が施されておらず、主管理番号シール２０８よりも上下左右方向の幅（面積）が小さくなっている。

【０１６８】

情報記載部２０９ｂは、機種情報シール２０９の下方寄りであって右側寄りの位置に設けられると共に、左右に長い長方形状の白色印刷部（不透光部）と、白色印刷部（不透光部）の長方形の部分に印刷される機種記号とを有している。

【０１６９】

区画ライン部２０９ｃは、機種情報シール２０９の中央位置に左右方向にわたって設けられる白色印刷部（不透光部）によって構成されている。

【０１７０】

情報印字部２０９ｄは、区画ライン部２０９ｃよりも上方の領域に黒色で遊技機１（主制御装置１１０Ａ）の機種名「ぱちんこ　〇〇〇〇〇ＡＢＣＤ」が印字された機種情報印字部２０９ｄ１と、区画ライン部２０９ｃよりも下方であって機種情報シール２０９の左寄りの領域に黒色で遊技機１（主制御装置１１０Ａ）のメーカ名「メーカ名　株式会社」が印字されたメーカ名印字部２０９ｄ２を有している。

【０１７１】

透光窓部２０９ｅは、情報記載部２０９ｂと区画ライン部２０９ｃとの間に設けられて

いる。
【０１７２】
そして、透光窓部２０９ｅ及び主制御基板ケース２００を介して（透して）、主制御基板１１０に実装された主制御部１１０ｍ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１５、各種の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｇ、その他の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ等）を視認可能となっている。
【０１７３】
また、主制御基板ケース２００のみを介して（透して）、主制御基板１１０に実装された各種の電子部品を視認する場合と、透光窓部２０９ｅ及び主制御基板ケース２００を介して（透して）、主制御基板１１０に実装された各種の電子部品を視認する場合とで、各種の電子部品の視認性が異なる（具体的には、前者の方が後者よりも視認性が高い）ようになっている。
【０１７４】
このように、主管理番号シール２０８には、主制御装置１１０Ａ（主制御基板１１０）を識別するための情報画像である二次元コード（第１情報）と、主制御装置１１０Ａの製造業者であるメーカ名を示す識別記号（第２情報）と、主制御装置１１０Ａを識別するための管理番号（第３情報）とを有する識別情報表示領域（主管理情報印刷部２０８ｂ）と、主制御装置１１０Ａの開封情報を記入するための開封情報記入領域（開封者記入欄２０８ｃ、開封年月日記入欄２０８ｄ）とを含んで構成されている。そのため、主制御装置１１０Ａの点検・確認がし易くなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【０１７５】
また、主管理番号シール２０８には、主制御装置１１０Ａ（主制御基板１１０）を識別するための情報画像である二次元コード（第１情報）と、主制御装置１１０Ａの製造業者であるメーカ名を示す識別記号（第２情報）と、主制御装置１１０Ａを識別するための管理番号（第３情報）とを有する識別情報表示領域（主管理情報印刷部２０８ｂ）と、主制御装置１１０Ａの開封情報を記入するための開封情報記入領域（開封者記入欄２０８ｃ、開封年月日記入欄２０８ｄ）とを含み、識別情報表示領域と開封情報記入領域との間には、後方の主制御基板１１０に実装された各種の電子部品（主制御部１１０ｍ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１５、各種の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｇ、その他の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ等））を視認可能な透視可能領域（透光部２０８ａ、透光窓部２０８ｇ）が設けられている。そのため、主管理番号シール２０８が主制御基板ケース２００に貼付されていたとしても、透視可能領域を介して主管理番号シール２０８の後方の各種の電子部品を目視確認することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。
【０１７６】
また、主管理番号シール２０８（開封情報記入領域）には、主制御装置１１０Ａの開封者を記入可能な第１記入領域（開封者記入欄２０８ｃ）と、主制御装置１１０Ａの開封年月日を記入可能な第２記入領域（開封年月日記入欄２０８ｄ）とを含み、第１記入領域（開封者記入欄２０８ｃ）と第２記入領域（開封年月日記入欄２０８ｄ）との間には、後方の主制御基板１１０に実装された各種の電子部品（主制御部１１０ｍ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１５、各種の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｇ、その他の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ等））を視認可能な透視可能領域（透光部２０８ａ、透光窓部２０８ｇ）が設けられている。そのため、主管理番号シール２０８が主制御基板ケース２００に貼付されていたとしても、透視可能領域を介して主管理番号シール２０８の後方の各種の電子部品を目視確認することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。
【０１７７】
また、機種情報シール２０９には、主制御装置１１０Ａ（遊技機１）の機種を識別するための機種情報表示領域（情報記載部２０９ｂ、機種情報印字部２０９ｄ１、メーカ名印字部２０９ｄ２）とを含んで構成されている。そのため、主制御装置１１０Ａの（遊技機

１）の機種を識別し易くなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【０１７８】
　また、機種情報シール２０９には、機種記号が印字される情報記載部２０９ｂと、機種情報シールを区画する区画ライン部２０９ｃとを含み、情報記載部２０９ｂと区画ライン部２０９ｃとの間には、後方の主制御基板１１０に実装された各種の電子部品（主制御部１１０ｍ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１５、各種の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｇ、その他の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ等））を視認可能な透視可能領域（透光部２０９ａ、透光窓部２０９ｅ）が設けられている。そのため、機種情報シール２０９が主制御基板ケース２００に貼付されていたとしても、透視可能領域を介して機種情報シール２０９の後方の各種の電子部品を目視確認することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。
【０１７９】
　また、遊技機１の管理やセキュリティ上で重要な情報が多く含まれることで情報量が多い主管理番号シール２０８の面積よりも、遊技機１の管理やセキュリティ上で重要な情報が少ないことで情報量が少ない機種情報シール２０９の面積の方が小さくなっている。そのため、遊技機１の管理やセキュリティ上で重要な情報が少ない（情報量が少ない）機種情報シール２０９によって主制御基板１１０の視認性が極端に低下することを抑制することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。
【０１８０】
　また、偽造防止用の透かし加工（模様）が施された主管理番号シール２０８の透光部２０８ａを介して（透して）、後方の主制御基板１１０に実装された各種の電子部品（主制御部１１０ｍ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１５、各種の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｇ、その他の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ等））を視認する場合よりも、偽造防止用の透かし加工（模様）が施されていない機種情報シール２０９の透光部２０９ｅを介して（透して）、主制御基板１１０に実装された各種の電子部品を視認する場合の方が、各種の電子部品の視認性が高くなっている。そのため、主制御基板ケース２００に２つのシールを貼付した場合であっても、極端にセキュリティが低くなることがなくなる。
【０１８１】
　なお、透光窓部２０８ｇや透光窓部２０９ｅを介して（透して）、主制御基板１１０に実装されたＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ、各種の雌コネクタ１１７ａ～１１７ｇを視認不能としてもよい。
【０１８２】
（枠制御装置の構成）
　図９～図１０を用いて、枠制御装置１２０Ａの構成について説明する。図９（ａ）は、枠制御装置１２０Ａの正面図であり、図９（ｂ）は、枠制御装置１２０Ａの裏面図であり、図１０は、枠制御装置１２０Ａの分解斜視図である。
【０１８３】
　枠制御装置１２０Ａは、各種の電子部品（枠制御部１２０ｍ、各種コネクタ、各種スイッチ等）が実装される矩形状の枠制御基板１２０と、枠制御基板１２０を内部に収容する透明樹脂製の枠制御基板ケース３００を備えている。
【０１８４】
　枠制御基板１２０の中央寄りの位置には、遊技が所有の遊技球数（遊技価値）に関する制御等を行う枠制御部１２０ｍ（ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭを有するワンチップマイコン）が実装され、枠制御基板１２０の短手方向の一端側（図１０の上側の長辺沿い）には、主制御基板１１０や演出制御基板１３０と電気的に接続するための配線の端部に設けられる雄コネクタが差し込まれる複数の雌コネクタ１２７ａ～１２７ｆと、遊技機１の試験時に検査治具と電気的に接続するための配線の端部に設けられる雄コネクタが差し込まれる試験用コネクタ１２８等が実装されている。
【０１８５】

また、枠制御基板１２０の短手方向の他端側（図１０の下側の長辺沿い）には、遊技店員による電源スイッチ１６４との同時操作を条件として枠制御部１２０ｍに記憶される遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）をクリアするための処理を行わせるための遊技球数クリアスイッチ１２１、遊技店員による電源スイッチ１６４との同時操作を条件として遊技機１で循環使用される遊技球を遊技機外に抜きとるための処理（球抜き動作）を行わせるための球抜きスイッチ１２２、遊技店員による電源スイッチ１６４との同時操作を条件とせずに所定のエラー又はエラー報知を解除するための処理を行わせるためのエラー解除スイッチ１２３、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値量）やエラーの種類に応じたエラーコードや遊技の結果として算出した性能情報（通常ベース値等）や球抜き動作中であることを示す情報等の複数の情報を表示するための枠制御表示器１２５、遊技店で枠制御装置１２０Ａ（具体的には、枠制御部１２０ｍ）を検査するための検査装置と電気的に接続するための配線の端部に設けられる雄コネクタが差し込まれる枠検査用コネクタ１２６等が実装されている。

【０１８６】

枠制御基板ケース３００は、下方が開放する凹室状に形成されて枠制御基板１２０の表面側を覆う第１ケース部材３０１と、上方が開放する凹室状に形成されて枠制御基板１２０の裏面側を覆う第２ケース部材３１１を備えており、第１ケース部材３０１と第２ケース部材３１１とを閉止状態とすることで枠制御基板１２０を収容するための収容空間を形成するようになっている。

【０１８７】

第１ケース部材３０１は、枠制御基板１２０の表面と対向すると共に凹室の天板となる対向壁（例えば、天板部３０２等）と、対向壁の端部（周縁部）から下方に垂下（延設）すると共に凹室の側壁となる上周壁部３０３とを有している。

【０１８８】

第１ケース部材３０１の対向壁は、最も高い位置の天板部３０２（厚み均一で板厚２ｍｍ）と、第１ケース部材３０１の長手方向の一端側（図９（ａ）の左側）で天板部３０２との間に段差を形成する第１段部３０５ａと、第１ケース部材３０１の短手方向の一端側（図９（ａ）の上側）で天板部３０２との間に段差を形成する第２段部３０５ｂと、第２段部３０５ｂから外側方向（図９（ａ）の上側）に連続するように第２段部３０５ｂとの間に段差を形成する第３段部３０５ｃと、第１ケース部材３０１の短手方向の他端側（図９（ａ）の下側）であって長手方向の他端側（図９（ａ）の右側）で天板部３０２との間に段差を形成する第４段部３０５ｄと、第１ケース部材３０１の短手方向の他端側（図９（ａ）の下側）であって長手方向の他端側（図９（ａ）の右側）で天板部３０２との間及び第４段部３０５ｄとの間に段差を形成する第５段部３０５ｅと、第１ケース部材３０１の短手方向の一端側（図９（ａ）の下側）であって長手方向の一端側（図９（ａ）の左側）で天板部３０２との間及び第１段部３０５ａとの間に段差を形成する第６段部３０５ｆとを有している。

【０１８９】

そして、枠制御基板１２０の表面からの離間幅は、天板部３０２（第１対向壁）＞第１段部３０５ａ（第２対向壁）＞第２段部３０５ｂ（第３対向壁）＞第４段部３０５ｄ（第５対向壁）＞第５段部３０５ｅ（第５対向壁）＞第３段部３０５ｃ（第３対向壁）＝第６段部３０５ｆ（第６対向壁）の順で小さくなるようになっている。

【０１９０】

天板部３０２の長手方向の他端側であって短手方向の一端側（図９（ａ）の右上付近）には、枠制御基板１２０の管理情報（識別情報）が印刷された枠管理番号シール３０８を貼付するための枠管理番号シール貼付部３０７が設けられている。枠管理番号シール貼付部３０７は、天板部３０２の一部を下方に一段下げるように窪ませた矩形状の領域となっている。

【０１９１】

そして、枠管理番号シール貼付部３０７に枠管理番号シール３０８が貼付され、枠管理

番号シール貼付部３０７と第５段部３０５ｅとの間であって球抜きスイッチ１２２及びエラー解除スイッチ１２３に対応する位置に、球抜きスイッチ１２２及びエラー解除スイッチ１２３を示す情報が印刷された操作案内シール３０９が貼付される。

【０１９２】

なお、枠管理番号シール貼付部３０７の表面は、天板部３０２の裏面（枠制御基板１２０と対向する面）と略面一又は面一となるようになっている。そのため、枠制御基板１２０の表面から枠管理番号シール３０８までの高さ（距離、幅）と、枠制御基板１２０の表面から天板部３０２の裏面（枠制御基板１２０と対向する面）までの高さ（距離、幅）とが略同一又は同一となっている。

【０１９３】

第３段部３０５ｃには、枠制御基板１２０に実装される複数の雌コネクタ１２７ａ～１２７ｆに対応する位置に複数の開口部が形成され、この複数の開口部の各々から複数の雌コネクタ１２７ａ～１２７ｆが外部に露出するようになっており、主制御装置１１０Ａや演出制御装置１３０Ａと電気的に接続するための配線の端部に設けられる雄コネクタを複数の雌コネクタ１２７ａ～１２７ｆに差し込むことが可能となっている。

【０１９４】

第６段部３０５ｆのうちの枠制御基板１２０に実装される枠検査用コネクタ１２６に対応する位置に、枠検査用コネクタ１２６を外部に露出させるための開口部が形成されており、検査装置から延びる配線の端部に設けられる雄コネクタを枠検査用コネクタ１２６に差し込むことが可能となっている。

【０１９５】

第５段部３０５ｅのうちの枠制御基板１２０に実装される遊技球数クリアスイッチ１２１に対応する位置には、遊技球数クリアスイッチ１２１の操作を可能とする開口部が形成されると共に、この開口部に遊技球数クリアスイッチ１２１の操作部を押圧するための遊技球数クリアボタン１２１ｂが上下動可能に遊嵌されており、遊技球数クリアボタン１２１ｂを押圧することで遊技球数クリアスイッチ１２１をＯＮすることが可能となっている。

【０１９６】

また、第５段部３０５ｅのうちの枠制御基板１２０に実装される球抜きスイッチ１２２に対応する位置には、球抜きスイッチ１２２の操作を可能とする開口部が形成されると共に、この開口部に球抜きスイッチ１２２の操作部を押圧するための球抜きボタン１２２ｂが上下動可能に遊嵌されており、球抜きボタン１２２ｂを押圧することで球抜きボタン１２２ｂをＯＮすることが可能となっている。

【０１９７】

また、第５段部３０５ｅのうちの枠制御基板１２０に実装されるエラー解除スイッチ１２３に対応する位置には、エラー解除スイッチ１２３の操作を可能とする開口部が形成されると共に、この開口部にエラー解除スイッチ１２３の操作部を押圧するためのエラー解除ボタン１２３ｂが上下動可能に遊嵌されており、エラー解除ボタン１２３ｂを押圧することでエラー解除スイッチ１２３をＯＮすることが可能となっている。

【０１９８】

第４段部３０５ｄには、遊技球数クリアボタン１２１ｂと覆う第１状態と、遊技球数クリアボタン１２１ｂを露出させる第２状態とに回動変換する透明樹脂製のボタンカバー部材３１０が取り付けられており、遊技球数クリアスイッチ１２１を操作する際に、ボタンカバー部材３１０を常態である第１状態から第２状態に変換させるようになっている。

【０１９９】

ボタンカバー部材３１０の上面には、遊技球数クリアスイッチ１２１を示す「遊技球数クリアスイッチ」の文字が刻印された刻印部３１０ａが設けられている。そのため、第１ケース部材３０１には、遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、及び、エラー解除スイッチ１２３を示す情報が付されているが、第１ケース部材３０１及び第２ケース部材（枠制御基板ケース３００）には、枠制御表示器１２５を示す情報は付されないようになっている。

【０２００】
第２ケース部材３１１は、枠制御基板１２０の裏面と対向すると共に凹室の底板となる対向壁（底板部３１２）と、対向壁の端部（周縁部）から上方に起立（延設）して凹室の側壁となる下周壁部３１３とを有している。
【０２０１】
枠制御基板ケース３００の長手方向の一端部（図９（ａ）の左側）には、枠制御基板１２０を収容した状態の第１ケース部材３０１と第２ケース部材３１１とを閉止した状態で枠制御基板ケース３００を封止するための枠カシメ部３０４Ａが設けられている。
【０２０２】
枠カシメ部３０４Ａは、破断部を介して第１ケース部材３０１の上周壁部３０３に接続されるカシメ部３０４と、破断部を介して第２ケース部材３１１の下周壁部３１３に接続されるカシメ受部３１４と、カシメ部３０４からカシメ受部３１４に圧入されてカシメ部３０４とカシメ受部３１４とを固着するための固着部材とを有している。
【０２０３】
第１ケース部材３０１のカシメ部３０４は、最初に枠制御基板ケース３００を封止するために用いられる第１カシメ部３０４ａと、枠制御基板ケース３００の最初の開封後に枠制御基板ケース３００を再封止するための第２カシメ部３０４ｂとを有し、第１カシメ部３０４ａと第２カシメ部３０４ｂとが枠制御基板ケース３００の短手方向に並べて配設されている。
【０２０４】
第２ケース部材３１１のカシメ受部３１４は、最初に枠制御基板ケース３００を封止するために用いられる第１カシメ受部３１４ａと、枠制御基板ケース３００の最初の開封後に枠制御基板ケース３００を再封止するための第２カシメ受部３１４ｂとを有し、第１カシメ受部３１４ａと第２カシメ受部３１４ｂとが枠制御基板ケース３００の短手方向に並べて配設されている。
【０２０５】
第２ケース部材３１１の短手方向の一端側（図１０の上側の長辺部分）となる下周壁部３１３には、２つの取付軸部３１５ａ、３１５ｂが設けられ、第２ケース部材３１１の短手方向の他端側（図１０の下側の長辺部分）となる下周壁部３１３には、２つのフランジ部３１７ａ、３１７ｂが設けられており、２つのフランジ部３１７ａ、３１７ｂの各々にロック部材３１８ａ、３１８ｂが取り付けられている。
【０２０６】
第２ケース部材３１１の短手方向の他端側であって第１ケース部材３０１に取り付けられたボタンカバー部材３１０に対応する位置（図１０の右下側）には、第１ケース部材３０１に取り付けられるボタンカバー部材３１０の自由端側に係合してボタンカバー部材３１０の第２状態への変換を規制して第１状態に維持するための係止爪３１６が設けられている。
【０２０７】
このように構成された枠制御装置１２０Ａを組み立てる場合、まずは、第１ケース部材３０１と第２ケース部材３１１とによって形成される収容空間に枠制御基板１２０を臨ませた状態で第１ケース部材３０１と第２ケース部材３１１とを閉止状態とし、第１カシメ部３０４ａと第１カシメ受部３１４ａを固着部材で固着することで、枠制御基板ケース３００を封止状態とする。
【０２０８】
さらに、ボタンカバー部材３１０を第２状態から第１状態に変換させて、第２ケース部材３１１に設けられた係止爪３１６がボタンカバー部材３１０に係合させることで、ボタンカバー部材３１０の第２状態への変換を規制する。
【０２０９】
そして、枠制御装置１２０Ａを内枠３の裏面側（具体的には、電源装置１６０Ａの後側に重なる位置）に取り付ける場合、内枠３の裏面側に設けられる２つの取付軸受部（図示

省略）の各々に第２ケース部材３１１の取付軸部３１５ａ、３１５ｂを軸支させ、その状態で内枠３の裏面側に設けられる２つのロック受部（図示省略）の各々に第２ケース部材３１１に取り付けられたロック部材３１８ａ、３１８ｂを固定する。

【０２１０】

一方、遊技店に設置された遊技機１の枠制御装置１２０Ａを開封検査する場合、ロック部材３１８ａ、３１８ｂをロック受部から外した後に、取付軸部３１５ａ、３１５ｂを取付軸部から外し枠制御装置１２０Ａを内枠３の裏面側から取り外す。そして、第１カシメ部３０４ａの破断部と第１カシメ受部３１４ａの破断部とをニッパなどの工具を用いて破断することで枠カシメ部３０４Ａによる封止を解除することで枠制御基板ケース３００を開封する。

【０２１１】

その後、枠制御基板１２０を枠制御基板ケース３００に収容して枠制御装置１２０Ａを再び組み立てる場合、まずは、第１ケース部材３０１と第２ケース部材３１１とによって形成される収容空間に枠制御基板１２０を臨ませた状態で第１ケース部材３０１と第２ケース部材３１１とを閉止状態とし、第２カシメ部３０４ｂと第２カシメ受部３１４ｂとを固着部材によって固着することで、枠制御基板ケース３００を再封止する。

【０２１２】

さらに、ボタンカバー部材３１０を第２状態から第１状態に変換させて、第２ケース部材３１１に設けられた係止爪３１６がボタンカバー部材３１０に係合させることで、ボタンカバー部材３１０の第２状態への変換を規制する。

【０２１３】

そして、再封止された枠制御装置１２０Ａを内枠３の裏面側（具体的には、電源装置１６０Ａの後側に重なる位置）に取り付ける場合、枠制御装置１２０Ａの各種コネクタが設けられている一端側を上に向けると共に、この一端側が奥側に倒れる傾倒状態にして内枠３の裏面側に設けられる２つの取付軸受部（図示省略）の各々に第２ケース部材３１１の取付軸部３１５ａ、３１５ｂを軸支させ、その状態から枠制御装置１２０Ａの各種コネクタが設けられている一端側と各種コネクタが設けられていない他端側とが上下に並ぶ起立状態まで回動させ、内枠３の裏面側に設けられる２つのロック受部（図示省略）の各々に第２ケース部材３１１に取り付けられたロック部材３１８ａ、３１８ｂを固定する。

【０２１４】

その後、枠制御装置１２０Ａの上部後方を覆うように下部カバー部材１２０Ｂを内枠３の裏側に取り付けて枠制御装置１２０Ａの各種コネクタを保護すると、枠制御装置１２０Ａの取り付けが完了する。

【０２１５】

このように、枠制御基板ケース３００の表面（天板部３０２の表面）よりも窪ませた枠管理番号シール貼付部３０７に枠管理番号シール３０８が貼付されるようになっている。そのため、遊技機１の運搬や設置の際に枠制御基板ケース３００に物が当たるようことがあっても、枠管理番号シール３０８が傷つきにくいようにすることができ、枠管理番号シール３０８に印刷された管理情報（識別情報）が読み取りにくくなるような不都合を防止することが可能となる。

【０２１６】

また、遊技球数クリアスイッチ１２１の操作部を直接操作させるのではなく、遊技球数クリアスイッチ１２１の操作を可能とする開口部に遊嵌される遊技球数クリアボタン１２１ｂを操作させるようになっている。そのため、遊技球数クリアスイッチ１２１を操作する際に静電気等によって遊技球数クリアスイッチ１２１が故障するといった不都合を抑制することが可能となる。また、遊技球数クリアスイッチ１２１の操作を可能とする開口部に遊技球数クリアボタン１２１ｂが遊嵌されていることで、この開口部が普段から開放された状態となることを防止することができ、枠制御装置１２０Ａの内部に異物を侵入させるような不正行為を抑制することも可能となる。

【０２１７】

また、球抜きスイッチ１２２の操作部を直接操作させるのではなく、球抜きスイッチ１２２の操作を可能とする開口部に遊嵌される球抜きボタン１２２ｂを操作させるようになっている。そのため、球抜きスイッチ１２２を操作する際に静電気等によって球抜きスイッチ１２２が故障するといった不都合を抑制することが可能となる。また、球抜きスイッチ１２２の操作を可能とする開口部に球抜きボタン１２２ｂが遊嵌されていることで、この開口部が普段から開放された状態となることを防止することができ、枠制御装置１２０Ａの内部に異物を侵入させるような不正行為を抑制することも可能となる。

【０２１８】

また、エラー解除スイッチ１２３の操作部を直接操作させるのではなく、エラー解除スイッチ１２３の操作を可能とする開口部に遊嵌されるエラー解除ボタン１２３ｂを操作させるようになっている。そのため、エラー解除スイッチ１２３を操作する際に静電気等によってエラー解除スイッチ１２３が故障するといった不都合を抑制することが可能となる。また、エラー解除スイッチ１２３の操作を可能とする開口部にエラー解除ボタン１２３ｂが遊嵌されていることで、この開口部が普段から開放された状態となることを防止することができ、枠制御装置１２０Ａの内部に異物を侵入させるような不正行為を抑制することも可能となる。

【０２１９】

また、枠制御基板ケース３００に遊技球数クリアボタン１２１ｂを覆う第１状態と、遊技球数クリアボタン１２１ｂを露出させる第２状態とに変換するボタンカバー部材３１０を設けている。そのため、遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）がうっかり押されてしまって遊技者が所有の遊技球数がクリアされてしまうような不都合を抑制することが可能となる。

【０２２０】

また、枠制御基板ケース３００には、ボタンカバー部材３１０が遊技球数クリアボタン１２１ｂを覆う第１状態から遊技球数クリアボタン１２１ｂを露出させる第２状態に変換することを規制する係止爪３１６が設けられている。そのため、ボタンカバー部材３１０が意図せずに遊技球数クリアボタン１２１ｂを露出させる第２状態に変換することを防止することができ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）がうっかり押されてしまって遊技者が所有の遊技球数がクリアされてしまうような不都合を抑制することが可能となる。

【０２２１】

また、枠制御基板ケース３００（ボタンカバー部材３１０）のうちの遊技球数クリアスイッチ１２１に対応する位置に、遊技球数クリアスイッチ１２１を示す「遊技球数クリアスイッチ」の文字が刻印された刻印部３１０ａ（遊技球数クリアスイッチ１２１に係る案内情報）が設けられている。そのため、遊技球数クリアスイッチ１２１の存在や位置を把握し易くなり、遊技球数クリアスイッチ１２１を操作する遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２２２】

また、枠制御基板ケース３００（天板部３０２）のうちの球抜きスイッチ１２２に対応する位置に、球抜きスイッチ１２２を示す情報（球抜きスイッチ１２２に係る案内情報）が印刷された操作案内シール３０９が貼付されている。そのため、球抜きスイッチ１２２の存在や位置を把握し易くなり、球抜きスイッチ１２２を操作する遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２２３】

また、枠制御基板ケース３００（天板部３０２）のうちのエラー解除スイッチ１２３に対応する位置に、エラー解除スイッチ１２３を示す情報（エラー解除スイッチ１２３に係る案内情報）が印刷された操作案内シール３０９が貼付されている。そのため、エラー解除スイッチ１２３の存在や位置を把握し易くなり、エラー解除スイッチ１２３を操作する遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２２４】

また、枠制御基板ケース３００（第１ケース部材３０１のうちの枠制御表示器１２５に対応する位置）には、枠制御表示器１２５を示す情報（枠制御表示器１２５に係る案内情報）が設けられないようになっている。そのため、枠制御表示器１２５を示す情報（枠制御表示器１２５に係る案内情報）によって枠制御表示器１２５やその他の電子部品（枠制御部１２０ｍ、集積回路、コンデンサ、抵抗、コネクタ等）の視認性が阻害されるような不都合を防止することが可能となり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２２５】

また、内枠３の裏面側に取り付けられる枠制御装置１２０Ａが取付軸部３１５ａ、３１５ｂを介して回動可能となっている。そのため、枠制御装置１２０Ａの裏面側等に不正な部品が取り付けられていないかの確認を容易に行うことができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２２６】

また、枠制御装置１２０Ａの各種コネクタが設けられている個所（第２段部３０５ｂ、第３段部３０５ｃ）を下部カバー部材１２０Ｂによって覆うことで保護するようになっている。そのため、外的要因によって枠制御装置１２０Ａに設けられている各種コネクタの破損や配線の断線などを防止することができ、主制御装置１１０Ａとの信号授受を適切に行うことが可能となる。

【０２２７】

また、枠制御基板１２０に実装される枠制御表示器１２５が下部カバー部材１２０Ｂによって覆われないようになっている。そのため、下部カバー部材１２０Ｂによって枠制御表示器１２５の視認性が低下することがなくなり、枠制御表示器１２５の表示内容を確認し易くなる。

【０２２８】

なお、遊技球数クリアボタン１２１ｂを設けずに遊技球数クリアスイッチ１２１の操作部を直接操作させるようにしてもよいし、遊技球数クリアスイッチ１２１と遊技球数クリアボタン１２１ｂを一体化して遊技球数クリアボタンとしてもよい。

【０２２９】

また、球抜きボタン１２２ｂを設けずに球抜きスイッチ１２２の操作部を直接操作させるようにしてもよいし、球抜きスイッチ１２２と球抜きボタン１２２ｂを一体化して球抜きボタンとしてもよい。

【０２３０】

また、エラー解除ボタン１２３ｂを設けずにエラー解除スイッチ１２３の操作部を直接操作させるようにしてもよいし、エラー解除スイッチ１２３とエラー解除ボタン１２３ｂを一体化してエラー解除ボタンとしてもよい。

【０２３１】

また、第２ケース部材３１１にボタンカバー部材３１０の第２状態への変換を規制する係止爪３１６を設けたが、この係止爪３１６を第１ケース部材３０１に設けてもよいし、第１ケース部材３０１や第２ケース部材３１１とは別の部材で構成し、第１ケース部材３０１又は第２ケース部材３１１に取り付けるようにしてもよい。

【０２３２】

（枠制御基板の構成）

図１１～図１５を用いて、枠制御基板１２０の構成について説明する。図１１は、枠制御基板１２０の平面図であり、図１２は、枠制御基板１２０の斜視図であり、図１３は、枠制御部１２０ｍ及び枠制御表示器１２５の周辺の拡大図であり、図１４は、枠制御部及び枠制御表示器の周辺の各種の電子部品を除いた図であり、図１５は、枠制御部１２０ｍ及び枠制御表示器１２５の周辺の部分斜視図である。なお、上述した試験用コネクタ１２８から信号を出力するための複数の電子部品（集積回路、抵抗、コンデンサ等）等については、試験に供される遊技機１には実装されるが、遊技店に販売される遊技機１の枠制御基板１２０には実装されないため、ここでは図示を省略している。

【０２３３】

枠制御基板１２０は、左右方向に長い平板の長手方向の一端部側の隅部（図１１の右下部）が切り欠かれた略矩形状に形成されており、青色（又は緑色）の表面に各種の電子部品の取り付け位置の基準となる取付基準線ＫＪや、各種の電子部品を示す識別記号（例えば、「ＩＣ１」等）等が白色で印字されており、取付基準線ＫＪに合わせて識別記号に応じた各種の電子部品（枠制御部１２０ｍ、遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、エラー解除スイッチ１２３、枠制御表示器１２５、集積回路（ＩＣ）、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ、コネクタ等）が実装されている。

【０２３４】

なお、本実施形態では、集積回路には、ＩＣ「〇〇（１～２桁の数字）」又はＸ「〇（１桁の数字）」の符号、コンデンサには、ＢＣ又はＣ「〇〇（１～２桁の数字）」の符号、抵抗には、Ｒ「〇〇（１～２桁の数字）」の符号、抵抗アレイには、ＲＡ「〇（１桁の数字）」の符号、取付基準線には、ＫＪの符号を付しており、集積回路の識別記号には、ＩＣ「〇〇（１～２桁の数字）」ｂ又はＸ「〇（１桁の数字）」ｂの符号、コンデンサの識別記号には、Ｃ「〇〇（１～２桁の数字）」ｂの符号、抵抗の識別記号には、Ｒ「〇〇（１～２桁の数字）」ｂの符号、抵抗アレイの識別記号には、ＲＡ「〇（１桁の数字）」の符号を付している。

【０２３５】

枠制御基板１２０の中央寄りの位置には、枠制御部１２０ｍ（ワンチップマイコン）が実装され、枠制御基板１２０の短手方向の他端側（図１０の右側の長辺沿いとなる主制御装置１１０Ａとは反対側の端部寄り）には、遊技店員が操作するための遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、エラー解除スイッチ１２３、所定の情報を赤色で表示するための枠制御表示器１２５、遊技店で遊技機１を検査するための検査装置と電気的に接続するための配線の端部に設けられる雄コネクタが差し込まれる枠検査用コネクタ１２６が実装されている。

【０２３６】

なお、遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、及び、エラー解除スイッチ１２３よりも、枠制御表示器１２５の方が、枠制御基板１２０の端部（図１１の右側の長辺）からの離間幅が大きくなっている。

【０２３７】

枠制御基板１２０の短手方向の一端部（図１１の左側の長辺沿いとなる主制御装置１１０Ａ側の端部寄り）には、主制御基板１１０や演出制御基板１３０と電気的に接続するための配線の端部に設けられる雄コネクタが差し込まれる複数の雌コネクタ１２７ａ～１２７ｆが実装されており、その他の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ等）は枠制御基板１２０のほぼ全域にわたる適宜個所に実装されている。

【０２３８】

なお、枠制御基板１２０の長手方向の一端部寄りの位置は、電解コンデンサＢＣや集積回路ＩＣ１４等の枠制御表示器１２５よりも背高な電子部品の背高部品集中実装領域（その他の領域よりも背高部品の実装密度が高い領域）ＨＭとなっており、枠制御表示器１２５の周辺は、集積回路や抵抗といった枠制御表示器１２５よりも背低な電子部品の背低部品集中実装領域（背高部品よりも背低部品の実装密度が高い領域）となっている。

【０２３９】

枠制御部１２０ｍ（ワンチップマイコン）は、平面視が矩形状の本体部（回路部）の両側部から突出する逆Ｌ字状の端子が、枠制御基板１２０に実装されるソケットに差し込まれて実装される。なお、ソケットは、枠制御基板１２０の表面に白色で印刷される矩形状の取付基準線ＫＪ（ソケットのアウトラインよりも僅かに大きい形）の内側に形成される複数のスルーホールに差し込まれて実装される。

【０２４０】

また、枠制御部１２０ｍの本体部の上面には、枠制御部１２０ｍを示すチップ情報１２０ｍ１（チップの型番や製品コード）が黒色で印刷されており、チップ情報１２０ｍ１の横に並ぶように、白のベースシールに枠制御部１２０ｍを示すチップ情報（型番やメーカ

名等）が黒色で印刷された枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２が貼付されており、枠制御部１２０ｍ（ワンチップマイコン）の近傍（ソケットが重ならない位置）には、枠制御部１２０ｍを示すＩＣ１の識別記号が白色で印刷されている。

【０２４１】

遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、エラー解除スイッチ１２３は、立方体状のスイッチ本体の上面から操作部（ボタン部）が突出する同一の部品となっており、スイッチ本体の底部から突出する複数の端子が、枠制御基板１２０の表面に白色で印刷される正方形状の取付基準線ＫＪ（スイッチ本体のアウトラインよりも僅かに大きい形）の内側に形成される複数のスルーホールに差し込まれて実装される。

【０２４２】

また、遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、エラー解除スイッチ１２３の各々の近傍（取付基準線ＫＪの外側）には、対応するスイッチを示すＳＷ「〇（１桁の数字）」の識別記号が白色で印刷されている。

【０２４３】

枠制御表示器１２５は、６つの７セグメント表示器が並べられた立方体状（平面視が矩形状）の本体部（パッケージ）の底部から突出する複数の端子が、枠制御基板１２０の表面に白色で印刷される矩形状の取付基準線ＫＪ（枠制御表示器１２５よりも僅かに大きい形）の内側に形成される複数のスルーホールに差し込まれて実装される。

【０２４４】

また、枠制御表示器１２５の本体部（パッケージ）の上面（表示面１２５ａ）には、枠制御表示器１２５の型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報が白色で印刷されており、枠制御表示器１２５の近傍（取付基準線ＫＪの外側）には、枠制御表示器１２５を示す「ＩＣ５」の識別記号が白色で印刷されている。

【０２４５】

枠検査用コネクタ１２６は、上面が開口する凹室状のコネクタ本体の底部から突出する複数の端子が、枠制御基板１２０の表面に白色で印刷される取付基準線ＫＪ（コネクタ本体のアウトラインよりも僅かに大きい形）の内側に形成される複数のスルーホールに差し込まれて実装される。

【０２４６】

また、枠検査用コネクタ１２６の近傍（取付基準線ＫＪの外側）には、対応する枠検査用コネクタを示すＣＮ１の識別記号が白色で印刷されている。

【０２４７】

各雌コネクタ１２７ａ～１２７ｆは、上面が開口する凹室状のコネクタ本体の底部から突出する複数の端子が、枠制御基板１２０の表面に白色で印刷される取付基準線ＫＪ（コネクタ本体のアウトラインよりも僅かに大きい形）の内側に形成される複数のスルーホールに差し込まれて実装される。

【０２４８】

また、各雌コネクタ１２７ａ～１２７ｆの各々の近傍（取付基準線ＫＪの外側）には、対応する雌コネクタを示すＣＮ「〇（１桁の数字）」の識別記号が白色で印刷されている。

【０２４９】

各種集積回路（ＩＣ１、ＩＣ２、ＩＣ３、ＩＣ４、ＩＣ５、ＩＣ６、Ｘ１等）は、平面視が矩形状の本体部（回路部）の両側部から突出する逆Ｌ字状の複数の端子が、枠制御基板１２０の表面に白色で印刷される矩形状の取付基準線ＫＪの外側に形成される複数のスルーホールに差し込まれて実装される。

【０２５０】

また、各集積回路の本体部の上面には、枠制御表示器１２５の型番やメーカ名等の集積回路情報が白色で印刷されており、各集積回路の各々の近傍には、対応する集積回路を示すＩＣ「〇〇（１～２桁の数字）」やＸ「〇（１桁の数字）」の識別記号（ＩＣ「〇〇（１～２桁の数字）」ｂ、Ｘ１ａ等）が白色で印刷されている。

【０２５１】

電解コンデンサ（ＢＣ、Ｃ「〇〇（１～２桁の数字）」）は、円筒状の本体部の底部から突出する複数の端子が、枠制御基板１２０の表面に白色で印刷される円形状の取付基準線ＫＪの内側に形成される複数のスルーホールに差し込まれて実装される。

【０２５２】

電解コンデンサの本体の上面及び側面には、電解コンデンサの型番や容量等のコンデンサ情報（電解コンデンサＣ６７であればＣ６７ａ）が黒色で印刷されており、各電解コンデンサの各々の近傍には、対応する電解コンデンサを示すＣ「〇〇（１～２桁の数字）」の識別記号（Ｃ「〇〇（１～２桁の数字）」ｂ）が白色で印刷されている。なお、電解コンデンサの本体上面に印刷されるコンデンサ情報の文字サイズよりも、電解コンデンサの本体側面に印刷されるコンデンサ情報の文字サイズの方が大きく、電解コンデンサの本体側面に印刷されるコンデンサ情報は、上側のコンデンサ情報の文字サイズよりも、下側のコンデンサ情報の文字サイズの方が大きくなっている。

【０２５３】

抵抗（Ｒ「〇〇（１～２桁の数字）」）は、本体部の長手方向の端部から突出する２本の端子が、枠制御基板１２０の表面に白色で印刷される２つの円形状の取付基準線ＫＪ（図示省略）の内側に形成されるスルーホールに差し込まれて実装される。

【０２５４】

また、各抵抗の各々の近傍には、対応する抵抗を示すＲ「〇〇（１～２桁の数字）」の識別記号（Ｒ「〇〇（１～２桁の数字）」ｂ）が白色で印字されている。

【０２５５】

抵抗アレイ（ＲＡ「〇（１桁の数字）」）は、横長の本体部の底部から突出する複数の端子が、枠制御基板１２０の表面に白色で印刷される矩形状の取付基準線ＫＪの内側に形成される複数のスルーホールに差し込まれて実装される。

【０２５６】

また、各抵抗アレイの本体部の側面には、抵抗アレイの型番やメーカ等の抵抗アレイ情報（図示省略）が印刷されており、各抵抗アレイの各々の近傍には、対応する抵抗アレイを示すＣＲＡ「〇（１桁の数字）」の識別記号（ＲＡ「〇（１桁の数字）」ｂ）が白色で印刷されている。

【０２５７】

各取付基準線ＫＪの内側は、電子部品を示す識別記号が印字されていない非印字領域となっており、対応する電子部品以外の電子部品は実装されないようになっている。

【０２５８】

各種の電子部品が実装された状態での枠制御基板１２０の表面からの高さについては、枠制御表示器１２５よりも、枠制御部１２０ｍ、円筒状の電解コンデンサ（例えば、Ｃ５５、Ｃ６７等）、各種コネクタ、抵抗アレイの方が高くなっており、枠制御表示器１２５よりも、各種集積回路（ＩＣ１４を除く集積回路）、小型のコンデンサ、抵抗の方が低くなっている。

【０２５９】

枠制御基板１２０のうちの枠制御表示器１２５に対応する端部と枠制御表示器１２５との間には、電子部品が実装されない非実装領域ＮＺＡが設けられており、枠制御表示器１２５の長手方向の一側方（図１５の上側）には、枠制御表示器１２５よりも背低な電子部品が実装されると共に枠制御表示器１２５よりも背高な電子部品が実装されない背低実装領域ＭＡが設けられ、枠制御表示器１２５の長手方向の他側方（図１５の下側）には、枠制御表示器１２５よりも背高な電子部品の両方が実装される背高実装領域ＨＡが設けられている。

【０２６０】

また、枠制御表示器１２５の周囲の実装領域は、その他の実装領域（例えば、電解コンデンサＢＣが実装される領域）に比べて枠制御表示器１２５よりも背高な電子部品が少ない領域となっている。

【０２６１】

そして、枠制御基板１２０に印刷された各種の電子部品の識別記号については、全て第１フォント（第１書体）の白文字となっており、枠制御部１２０ｍの本体部の上面に印刷されたチップ情報１２０ｍ１（チップの型番や製品コード）については、第２フォント（第２書体）の黒文字となっており、枠制御部１２０ｍの本体部の上面に貼付される枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２に印刷されたチップ情報（型番やメーカ名）については、第３フォント（第３書体）の黒文字となっている。

【０２６２】

また、枠制御表示器１２５の本体部の上面に印刷された枠制御表示器情報（型番１２５ａ１、ロット番号１２５ａ２）については、第４フォント（第４書体）の白文字となっており、枠制御表示器１２５の表示部（７セグメント）に表示される各種情報（遊技球数、エラーコード、性能情報等）については、第５フォント（第５書体）の赤文字となっている。

【０２６３】

また、各種集積回路の本体部の上面に印刷された集積回路情報（型番、メーカ名）については、第６フォント（第６書体）の白文字となっており、各電解コンデンサの本体部の上面及び側面に印刷されたコンデンサ情報（型番、容量、メーカ名等）については、第７フォント（第７書体）の黒文字となっており、各抵抗アレイの本体部の側面に印刷された抵抗アレイ情報（型番、メーカ名等）については、第８フォント（第８書体）の白文字となっている。

【０２６４】

このように、主制御基板１１０や演出制御基板１３０と電気的に接続するためのコネクタ１２７ａ～１２７ｆは、枠制御基板１２０の一端部の近傍（主制御装置１１０Ａ側となる短手方向の一端側）に設けられ、枠制御表示器１２５は、枠制御基板１２０の一端部とは異なる端部の近傍（主制御装置１１０Ａとは反対側となる短手方向の他端側）に設けられるようになっている。そのため、コネクタの着脱の際に枠制御表示器１２５が邪魔になるといった不都合を抑制することができると共に、コネクタから延びる配線が枠制御表示器１２５の視認を阻害することを抑制することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２６５】

また、主制御基板１１０や演出制御基板１３０と電気的に接続するためのコネクタ１２７ａ～１２７ｆは、枠制御基板１２０の一端部の近傍（主制御装置１１０Ａ側となる短手方向の一端側）に設けられ、遊技球数クリアスイッチ１２１は、枠制御基板１２０の一端部とは異なる端部の近傍（主制御装置１１０Ａとは反対側となる短手方向の他端側）に設けられるようになっている。そのため、コネクタの着脱の際に遊技球数クリアスイッチ１２１を操作してしまうような不都合を抑制することができると共に、コネクタから延びる配線が遊技球数クリアスイッチ１２１の操作を邪魔するといった不都合を抑制することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２６６】

また、主制御基板１１０や演出制御基板１３０と電気的に接続するためのコネクタ１２７ａ～１２７ｆは、枠制御基板１２０の一端部の近傍（主制御装置１１０Ａ側となる短手方向の一端側）に設けられ、球抜きスイッチ１２２は、枠制御基板１２０の一端部とは異なる端部の近傍（主制御装置１１０Ａとは反対側となる短手方向の他端側）に設けられるようになっている。そのため、コネクタの着脱の際に球抜きスイッチ１２２を操作してしまうような不都合を抑制することができると共に、コネクタから延びる配線が球抜きスイッチ１２２の操作を邪魔するといった不都合を抑制することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２６７】

また、主制御基板１１０や演出制御基板１３０と電気的に接続するためのコネクタ１２７ａ～１２７ｆは、枠制御基板１２０の一端部の近傍（主制御装置１１０Ａ側となる短手方向の一端側）に設けられ、エラー解除スイッチ１２３は、枠制御基板１２０の一端部と

は異なる端部の近傍（主制御装置１１０Ａとは反対側となる短手方向の他端側）に設けられるようになっている。そのため、コネクタの着脱の際にエラー解除スイッチ１２３を操作してしまうような不都合を抑制することができると共に、コネクタから延びる配線がエラー解除スイッチ１２３の操作を邪魔するといった不都合を抑制することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２６８】

また、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値量）を表示する枠制御表示器１２５と、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値量）をクリアするための遊技球数クリアスイッチ１２１とが枠制御基板１２０の同一の端部寄りの位置に設けられている。そのため、遊技球数クリアスイッチ１２１を操作する場合に枠制御表示器１２５を確認し易くなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２６９】

また、遊技機１で循環使用される遊技球を遊技機外に抜きとるための球抜き動作中であることを示す情報が表示される枠制御表示器１２５と、球抜き動作を行わせるための球抜きスイッチ１２２とが枠制御基板１２０の同一の端部寄りの位置に設けられている。そのため、球抜きスイッチ１２２を操作する場合に枠制御表示器１２５を確認し易くなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２７０】

また、エラーの種類に応じたエラーコードを表示する枠制御表示器１２５と、エラー又はエラー報知を解除するためのエラー解除スイッチ１２３とが枠制御基板の同一の端部寄りの位置に設けられている。そのため、エラー解除スイッチ１２３を操作する場合に枠制御表示器１２５を確認し易くなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２７１】

また、遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、及び、エラー解除スイッチ１２３よりも、枠制御表示器１２５の方が、枠制御基板１２０の端部（図１０の右側の長辺）からの離間幅が大きくなっている。そのため、枠制御表示器１２５が枠制御基板１２０の中央寄りに配置されるようになり、枠制御表示器１２５の視認性を向上させることが可能となる。

【０２７２】

また、枠制御基板１２０のうちの枠制御表示器１２５に対応する端部と枠制御表示器１２５との間には、電子部品が実装されない非実装領域ＮＺＡが設けられている。そのため、枠制御表示器１２５の下側や枠制御基板１２０の端部と枠制御表示器１２５の間に不正な電子部品が実装されるような場合に、不正部品を発見し易くすることが可能となる。

【０２７３】

また、枠制御表示器１２５の長手方向の一側方（図１５の上側）には、枠制御表示器１２５よりも背低な電子部品が実装されると共に枠制御表示器１２５よりも背高な電子部品が実装されない背低実装領域ＭＡが設けられ、枠制御表示器１２５の長手方向の他側方（図１５の下側）には、枠制御表示器１２５よりも背高な電子部品の両方が実装される背高実装領域ＨＡが設けられている。そのため、電子部品の配置に係る制限を緩和しつつ、背低実装領域ＭＡの存在によって枠制御表示器１２５を目視し易くすることが可能となる。

【０２７４】

また、枠制御基板１２０には、遊技店に販売される遊技機１の枠制御基板１２０に実装される各種の電子部品の取付基準線ＫＪが印刷されている一方、試験に供される遊技機１には実装されるが、遊技店に販売される遊技機１の枠制御基板１２０には実装されない各種の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗、試験用コネクタ１２８等）の取付基準線ＫＪは印刷されないようになっている。そのため、遊技店に販売される遊技機の１の枠制御基板１２０の目視確認の際に、取付基準線が印刷されているにも拘わらず電子部品が実装されていないといった勘違いを抑制することが可能となる。

【０２７５】

また、取付基準線ＫＪには、端子が両側部から側方に突出する第１電子部品（枠制御部

１２０ｍ、集積回路等）の取り付け位置に印刷される第１取付基準線と、端子が底部から下方に突出する第２電子部品（遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、エラー解除スイッチ１２３、枠制御表示器１２５、電解コンデンサＢＣ等）の取り付け位置に印刷される第２取付基準線とがあり、第１取付基準線は、第１電子部品の両側部から突出する端子の間に形成され、第２取付基準線は、第２電子部品の底部から突出する端子を囲うように形成されている。そのため、枠制御基板１２０上における取付基準線ＫＪの配置効率を向上させることができ、枠制御基板１２０のダウンサイジングを図ることが可能となる。

【０２７６】

また、取付基準線ＫＪが電子部品の本体部の外形を囲うよう（アウトラインを模した形状）に形成され、取付基準線ＫＪの内側を電子部品の識別記号の非印字領域とし、取付基準線ＫＪの外側を電子部品の識別記号の印字領域としている。そのため、電子部品の識別記号が電子部品によって見えなくなる不都合を抑制することができると共に、取付基準線ＫＪの内側に不正な電子部品が実装されるといったことを抑制することが可能となる。

【０２７７】

また、取付基準線ＫＪが電子部品の本体部の外形を囲うように形成され、端子が両側部から側方に突出する第１電子部品（枠制御部１２０ｍ、集積回路等）の取付基準線ＫＪの内側を電子部品の非実装領域としている。そのため、取付基準線ＫＪの内側に不正な電子部品が実装されるといったことを抑制することが可能となる。

【０２７８】

また、枠制御基板１２０には、遊技店に販売される遊技機１の枠制御基板１２０に実装される各種の電子部品の識別記号と、試験に供される遊技機１に実装されるが、遊技店に販売される遊技機１の枠制御基板１２０には実装されない各種の電子部品の識別記号とが印刷されている。そのため、試験に供される遊技機１の枠制御基板１２０と遊技店に販売される遊技機１の枠制御基板１２０とを共通のものとすることができ、開発効率や生産効率を向上させることが可能となる。

【０２７９】

また、枠制御基板１２０の長手方向の端部寄りの位置に、電解コンデンサＢＣをはじめとする枠制御表示器１２５よりも背高な電子部品の背高部品集中実装領域ＨＭが設けられ、枠制御基板１２０の長手方向の中央寄りの位置に枠制御表示器１２５が実装されている。そのため、樹脂製の枠制御基板ケース３００が押圧されて枠制御基板ケース３００の中央部分が撓んだとしても、電解コンデンサＢＣをはじめとする枠制御表示器１２５よりも背高な電子部品に枠制御基板１２０が衝突しにくくなると共に、枠制御表示器１２５が視認し易くなり、枠制御基板１２０における電子部品の配置効率を向上させることが可能となる。

【０２８０】

また、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（６つの７セグメント）に表示される各種情報の正視方向（正しく読み取れる方向）と、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａに印刷される枠制御表示器情報の正視方向とが同一となっている。そのため、枠制御表示器１２５の取り付けミスを防止することができると共に、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（６つの７セグメント）に表示される各種情報と枠制御表示器情報とを同時に確認し易くなる。

【０２８１】

また、枠制御表示器１２５の表示部（６つの７セグメント）に表示される各種情報（遊技球数、エラーコード、性能情報等）の表示態様（フォント、表示色）と、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａに印刷される枠制御表示器情報の表示態様（フォント、印刷色）とを異ならせている。そのため、枠制御表示器１２５の表示部（６つの７セグメント）に表示される各種情報と枠制御表示器情報とを混同しにくくなり、枠制御表示器１２５の表示部に表示される各種情報の識別性を向上させることが可能となる。

【０２８２】

また、枠制御表示器１２５の表示部（６つの７セグメント）に表示される各種情報（遊技球数、エラーコード、性能情報等）の表示態様（フォント、表示色）と、枠制御基板１２０に印刷される各種の電子部品の識別記号（例えば、Ｘ１、ＩＣ２、Ｃ２６、Ｃ６７、Ｒ７等）の表示態様（フォント、表示色）とを異ならせている。そのため、枠制御表示器１２５の表示部に表示される各種情報と枠制御基板１２０に印刷される各種の電子部品の識別記号とを混同しにくくなり、枠制御表示器１２５の表示部に表示される各種情報の識別性を向上させることが可能となる。

【０２８３】

また、枠制御表示器１２５の表示部（６つの７セグメント）に表示される各種情報（遊技球数、エラーコード、性能情報等）の表示態様（フォント、表示色）と、枠制御基板１２０に実装される各種の電子部品（集積回路、コンデンサ等）に印刷される各種情報（型番、メーカ名等）の表示態様（フォント、表示色）とを異ならせている。そのため、枠制御表示器１２５の表示部に表示される各種情報と枠制御基板１２０に実装される各種の電子部品に印刷される各種情報とを混同しにくくなり、枠制御表示器１２５の表示部に表示される各種情報の識別性を向上させることができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２８４】

また、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａに印刷される枠制御表示器情報（型番、ロット番号等）の表示態様（フォント、印刷色）と、枠制御基板１２０に実装される各種の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗アレイ等）に印刷される各種情報（型番、メーカ名等）の表示態様（フォント、表示色）とを異ならせている。そのため、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａに印刷される枠制御表示器情報と枠制御基板１２０に実装される各種の電子部品に印刷される各種情報とを混同しにくくなり、枠制御表示器情報と各種の電子部品に印刷される各種情報の識別性を向上させることができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２８５】

また、枠制御表示器１２５の表示部（６つの７セグメント）に表示される各種情報（遊技球数、エラーコード、性能情報等）の表示態様（フォント、表示色）と、枠制御部１２０ｍ又は枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２に印刷された各種情報（型番、製品コード、メーカ名等）の表示態様（フォント、表示色）とを異ならせている。そのため、枠制御表示器１２５の表示部に表示される各種情報と枠制御部１２０ｍ又は主チップ用機種情報シール１１０ｍ２に印刷された各種情報とを混同しにくくなり、枠制御表示器１２５の表示部に表示される各種情報の識別性を向上させることができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２８６】

また、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａに印刷される枠制御表示器情報（型番、ロット番号等）の表示態様（フォント、印刷色）と、枠制御部１２０ｍ又は枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２に印刷された各種情報（型番、製品コード等）の表示態様（フォント、表示色）とを異ならせている。そのため、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａに印刷される枠制御表示器情報と枠制御部１２０ｍ又は主チップ用機種情報シール１１０ｍ２に印刷された各種情報（型番、製品コード等）とを混同しにくくなり、枠制御表示器情報と枠制御部１２０ｍ又は主チップ用機種情報シール１１０ｍ２に印刷された各種情報の識別性を向上させることができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０２８７】

なお、枠制御基板１２０の短手方向の一端側に主制御基板１１０や演出制御基板１３０と信号授受を行うための複数の雌コネクタ１２７ａ～１１７ｆを実装したが、枠制御基板１２０の長手方向の一端側に実装するようにしてもよいし、主制御基板１１０と信号授受を行うための雌コネクタを枠制御基板１２０の短手方向の一端側に配置すると共に、演出制御基板１３０と信号授受を行うための雌コネクタを枠制御基板１２０の長手方向の一端側に配置してもよいし、主制御基板１１０と信号授受を行うための雌コネクタを枠制御基

板１２０の長手方向の一端側に配置すると共に、演出制御基板１３０と信号授受を行うための雌コネクタを枠制御基板１２０の短手方向の一端側に配置してもよいし、その他の実装配置としてもよい。

【０２８８】

また、枠制御基板１２０の短手方向の他端側（主制御装置１１０Ａとは反対側となる端部寄りの位置）に枠制御表示器１２５を実装したが、遊技球数クリアスイッチ１２１や球抜きスイッチ１２２やエラー解除スイッチ１２３の近傍であれば、枠制御基板１２０の中央寄りの位置に実装するようにしてもよいし、枠制御基板１２０の長手方向の端部側に実装するようにしてもよい。

【０２８９】

また、枠制御基板１２０の短手方向の他端側に遊技球数クリアスイッチ１２１や球抜きスイッチ１２２やエラー解除スイッチ１２３を実装したが、主制御基板１１０や演出制御基板１３０と信号授受を行うための複数の雌コネクタ１２７ａ～１１７ｆの実装位置とは異なる枠制御基板１２０の端部側であれば、枠制御基板１２０の長手方向の端部側に実装するようにしてもよいし、その他の実装配置でもよい。

【０２９０】

また、枠制御基板１２０には、遊技店に販売される遊技機１の枠制御基板１２０には実装されない試験用コネクタ１２８や試験用コネクタ１２８から信号を出力するための電子部品（集積回路、抵抗、コンデンサ等）の各々を示す識別記号が印刷される一方、それらの取付基準線ＫＪが印刷されないようになっているが、識別記号及び取付基準線ＫＪの両方を印刷しないようにしてもよいし、識別記号及び取付基準線ＫＪの両方を印刷するようにしてもよいし、識別記号を印刷せずに取付基準線ＫＪを印刷するようにしてもよい。

【０２９１】

また、枠制御部１２０ｍに印刷されたチップ情報１２０ｍ１、各種集積回路の本体部の上面に印刷された集積回路情報（型番、メーカ名）、各電解コンデンサの本体部の上面及び側面に印刷されたコンデンサ情報（型番、容量等）、各抵抗アレイの本体部の側面に印刷された抵抗アレイ情報（型番、メーカ名等）を異なるフォントとしたが、同一のフォントとしてもよい。この場合であっても、枠制御表示器１２５の本体部の上面に印刷された枠制御表示器情報（型番１２５ａ１、ロット番号１２５ａ２）や、枠制御表示器１２５の本体部（７セグメント）に表示される各種情報（遊技球数、エラーコード、性能情報等）とは異なるフォントとするとよい。

【０２９２】

（枠制御基板ケース内の電子部品の配置構成）

図１６及び図１７を用いて、枠制御基板ケース３００内の電子部品の配置構成について説明する。図１６は、枠制御基板１２０が収容された枠制御基板ケース３００内の電子部品の配置構成を示す図であり、図１７は、図１５のＨ－Ｈ断面図である。

【０２９３】

枠制御基板１２０の表面側を覆う第１ケース部材３０１は、枠制御基板１２０の端部寄りの位置に天板部３０２（第１対向壁）との間に段差を形成する複数の段部（第１段部～第６段部）が設けられている。つまり、天板部３０２と各段部との境界部分（天板部３０２から各段部への落ち込み部）周辺については、透過度が変化することから、天板部３０２と各段部との境界部分の周辺を上方から枠制御基板１２０を透視した場合の枠制御基板１２０の視認性が悪くなっている。

【０２９４】

また、第１ケース部材３０１の天板部３０２は、枠制御基板１２０の端部寄りの位置に枠管理番号シール貼付部３０７が設けられており、枠管理番号シール貼付部３０７に、透明なベースシールに各種情報が印刷された枠管理番号シール３０８が貼付されるようになっている。つまり、天板部３０２と枠管理番号シール貼付部３０７との境界及び枠管理番号シール３０８の周辺については、透過度が変化することから、天板部３０２と枠管理番号シール貼付部３０７との境界及び枠管理番号シール３０８周辺上方から枠制御基板１２

０を透視した場合の枠制御基板１２０の視認性が悪くなっている。
【０２９５】
　また、第１ケース部材３０１の天板部３０２は、枠管理番号シール貼付部３０７と第５段部（第６対向壁）との間の位置に、透明なベースシールに各種情報が印刷された操作案内シール３０９が貼付されるようになっている。つまり、操作案内シール３０９の周辺については、透過度が変化することから、操作案内シール３０９の周辺の上方から枠制御基板１２０を透視した場合の枠制御基板１２０の視認性が悪くなっている。
【０２９６】
　このような枠制御基板ケース３００内において、電解コンデンサＢＣ等の背高部品よりも実装時の高さが低い枠制御部１２０ｍ（ワンチップマイコン）は、第１段部（第２対向壁）～第６段部（第７対向壁）、枠管理番号シール３０８、及び、操作案内シール３０９と前後重ならないように、天板部３０２（第１対向壁）と前後（枠制御基板１２０の厚み方向）に重なる位置に実装されている。
【０２９７】
　また、電解コンデンサＢＣ等の背高部品よりも実装時の高さが低い枠制御表示器１２５は、第１段部（第２対向壁）～第６段部（第７対向壁）、枠管理番号シール３０８、及び、操作案内シール３０９と前後に重ならないように、天板部３０２（第１対向壁）と前後（枠制御基板１２０の厚み方向）に重なる位置に実装されている。
【０２９８】
　また、枠制御部１２０ｍや枠制御表示器１２５よりも背高部品である複数の電解コンデンサＢＣは、視認性が低くなる枠管理番号シール貼付部３０７や枠管理番号シール３０８と前後（枠制御基板１２０の厚み方向）に重なる位置に実装されている。
【０２９９】
　また、枠制御部１２０ｍや枠制御表示器１２５よりも背高部品であるが、電解コンデンサＢＣよりも実装時の高さが低い集積回路ＩＣ１４は、視認性が低い操作案内シール３０９と前後（枠制御基板１２０の厚み方向）に重なる位置に実装されている。
【０３００】
　また、枠制御表示器１２５は、枠制御基板ケース３００の天板部３０２を上から見下ろす視点１、及び、枠制御基板ケース３００の側壁部（上周壁部３０３）を斜め上から見下ろす視点２の両方から枠制御基板ケース３００を透して表示面１２５ａが視認可能なように、枠制御基板１２０の端部寄りの位置（上周壁部３０３に隣り合う位置）に配置されている。
【０３０１】
　このように、枠制御部１２０ｍ（ワンチップマイコン）は、第１段部（第２対向壁）～第６段部（第７対向壁）、枠管理番号シール３０８、及び、操作案内シール３０９と前後重ならないように、天板部３０２（第１対向壁）と前後（枠制御基板１２０の厚み方向）に重なる位置に実装されている。そのため、枠制御部１２０ｍ（ワンチップマイコン）の視認性を確保することができ、枠制御部１２０ｍへの不正行為の発生を抑制することが可能となる。
【０３０２】
　また、電解コンデンサＢＣ等の背高部品よりも実装時の高さが低い枠制御表示器１２５は、第１段部（第２対向壁）～第６段部（第７対向壁）、枠管理番号シール３０８、及び、操作案内シール３０９と前後に重ならないように、天板部３０２（第１対向壁）と前後（枠制御基板１２０の厚み方向）に重なる位置に実装されている。そのため、枠制御表示器１２５の視認性を確保することができ、枠制御表示器１２５に表示される各種情報を確認し易くることが可能となる。
【０３０３】
　また、視認性が低くなる枠管理番号シール貼付部３０７や枠管理番号シール３０８と前後（枠制御基板１２０の厚み方向）に重なる位置には、枠制御部１２０ｍや枠制御表示器１２５よりも背高部品である複数の電解コンデンサＢＣが実装されている。そのため、電

解コンデンサＢＣの上面などに印刷される情報を読み取ることができる好適な部品配置とすることが可能となる。

【０３０４】

視認性が低くなる枠管理番号シール貼付部３０７や枠管理番号シール３０８と前後（枠制御基板１２０の厚み方向）に重なる位置には、枠制御部１２０ｍや枠制御表示器１２５よりも背高部品である集積回路ＩＣ１４が実装されている。そのため、集積回路ＩＣ１４の上面などに印刷される情報を読み取ることができる好適な部品配置とすることが可能となる。

【０３０５】

また、枠制御表示器１２５は、枠制御基板ケース３００の側壁部（上周壁部３０３）の外側から表示面１２５ａが視認可能な位置に配置されている。そのため、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａを確認し易くなり、枠制御表示器１２５に表示される各種情報を確認し易くることが可能となる。

【０３０６】

（枠制御装置の各部位毎の２点間の距離の関係）

図１８を用いて、枠制御装置１２０Ａの各部位毎の２点間の距離の関係について説明する。図１８は、図１６のＤ－Ｄ断面図である。

【０３０７】

枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２（対向壁）の表面（操作案内シール３０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ１は、枠制御基板１２０の表面から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ２よりも大きくなっている。

【０３０８】

枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ２は、枠制御基板１２０の表面から電解コンデンサＣ６７の上面（コンデンサ情報の印刷面）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ８よりも大きくなっている。

【０３０９】

枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から電解コンデンサＣ６７の上面（コンデンサ情報の印刷面）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ８は、枠制御基板１２０の表面から第１段部３０５ａ（対向壁）の裏面までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ３よりも大きくなっている。

【０３１０】

枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から第１段部３０５ａ（対向壁）の裏面までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ３は、枠制御基板１２０の表面から電解コンデンサＣ４１の上面（コンデンサ情報の印刷面）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ７よりも大きくなっている。

【０３１１】

枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から電解コンデンサＣ４１の上面（コンデンサ情報の印刷面）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ７は、枠制御基板１２０の表面から枠検査用コネクタ１２６の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ９よりも大きくなっている。

【０３１２】

枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠検査用コネクタ１２６の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ９は、枠制御基板１２０の表面から枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ６よりも大きくなっている。

【０３１３】

枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ６は、枠制御基板１２０の表面から枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ５よりも大きくなっている。

【０３１４】

枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ５は、枠制御基板１２０の表面から集積回路ＩＣ１２の本体部の上面（型番やメーカ名等の集積回路情報の印刷面）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ４よりも大きくなっている。なお、集積回路Ｘ１や集積回路ＩＣ１５等も同様である。

【０３１５】

枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ２は、集積回路ＩＣ１２の上面（型番やメーカ名等の集積回路情報の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ４よりも大きくなっている。

【０３１６】

集積回路ＩＣ１２の表面（型番やメーカ名等の集積回路情報の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ４は、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ５よりも大きくなっている。

【０３１７】

枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ５は、枠制御基板１２０の表面から枠制御基板ケース３００の第１段部３０５ａ（対向壁）の裏面までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ３よりも大きくなっている。

【０３１８】

枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠制御基板ケース３００の第１段部３０５ａ（対向壁）の裏面までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ３は、枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ９よりも大きくなっている。

【０３１９】

枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ９は、枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ６よりも大きくなっている。

【０３２０】

枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ６は、電解コンデンサＣ４１の上面（コンデンサ情報の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ７よりも大きくなっている。

【０３２１】

電解コンデンサＣ４１の上面（コンデンサ情報の印刷面）から枠制御基板ケース３００

の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ７は、電解コンデンサＣ６７の上面（コンデンサ情報の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ８よりも大きくなっている。

【０３２２】

このように、枠制御表示器１２５の識別表示（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報）と、所定の集積回路（例えば、集積回路Ｘ１，ＩＣ１２，ＩＣ１５）の識別表示（型番やメーカ名等の集積回路情報）とでは、枠制御基板１２０の表面からの基板の厚み方向の高さ（距離、幅）が枠制御表示器１２５の識別表示の方が高くなっている。そのため、枠制御基板ケース３００を介して（透して）視認する場合であっても、枠制御表示器１２５の識別表示と所定の集積回路の識別表示とを混同しにくくなり、枠制御表示器１２５の識別表示と所定の集積回路の識別表示の識別性を向上させることが可能となり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０３２３】

また、枠制御表示器１２５の識別表示（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報）と、所定のコンデンサ（例えば、電解コンデンサＣ４１，Ｃ６７）の識別表示（型番や容量やメーカ名等のコンデンサ情報）とでは、枠制御基板１２０の表面からの基板の厚み方向の高さ（距離、幅）が枠制御表示器１２５の識別表示の方が低くなっている。そのため、枠制御基板ケース３００を介して（透して）視認する場合であっても、枠制御表示器１２５の識別表示と所定のコンデンサの識別表示とを混同しにくくなり、枠制御表示器１２５の識別表示と所定のコンデンサの識別表示の識別性を向上させることが可能となり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０３２４】

また、枠制御表示器１２５の識別表示（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報）と、枠制御部１２０ｍの識別表示（枠制御部１２０ｍを示すチップ情報１２０ｍ１、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２に印刷された型番やメーカ名等のチップ情報）とでは、枠制御基板１２０の表面からの基板の厚み方向の高さ（距離、幅）が異なるようになっている。そのため、枠制御基板ケース３００を介して（透して）視認する場合であっても、枠制御表示器１２５の識別表示と枠制御部１２０ｍの識別表示とを混同しにくくなり、枠制御表示器１２５の識別表示と枠制御部１２０ｍの識別表示の識別性を向上させることが可能となり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０３２５】

なお、枠制御部１２０ｍをソケットを用いて枠制御基板１２０に実装するようにしたが、枠制御部１２０ｍの複数の端子を枠制御基板１２０に設けられる複数のスルーホールに差し込んで実装するようにしてもよい。この場合、枠制御部１２０ｍの表面（チップ情報の印刷面、チップ用機種情報シール）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ６は、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ５よりも大きく、枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（又は枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ２よりも小さくなる。

【０３２６】

（枠制御表示器を基準とした各部位毎の２点間の距離の関係）

図１９を用いて、枠制御表示器１２５を基準とした各部位毎の２点間の距離の関係について説明する。図１９は、図１６のＥ－Ｅ断面図である。

【０３２７】

枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ２は、枠制御基板１２０の表面から遊技球数クリアボタン１２１ｂの上端部まで

の基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ１０よりも大きくなっている。
【０３２８】
　また、枠制御基板１２０の表面から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ２は、枠制御基板１２０の表面（各種の電子部品の識別記号の印刷面）から遊技球数クリアスイッチ１２１の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）よりも大きくなっている。
【０３２９】
　枠制御基板１２０の表面（各種の電子部品の識別記号の印刷面）から遊技球数クリアボタン１２１ｂの上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ１０は、枠制御基板１２０の表面（各種の電子部品の識別記号の印刷面）から球抜きボタン１２２ｂの上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ１１と略同一又は同一となっている。
【０３３０】
　また、枠制御基板１２０の表面（各種の電子部品の識別記号の印刷面）から遊技球数クリアスイッチ１２１の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）は、枠制御基板１２０の表面（各種の電子部品の識別記号の印刷面）から球抜きスイッチ１２２の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）と略同一又は同一となっている。
【０３３１】
　枠制御基板１２０の表面（各種の電子部品の識別記号の印刷面）から球抜きボタン１２２ｂの上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ１１は、枠制御基板１２０の表面（各種の電子部品の識別記号の印刷面）からエラー解除ボタン１２３ｂの上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ１２と略同一又は同一となっている。
【０３３２】
　また、枠制御基板１２０の表面（各種の電子部品の識別記号の印刷面）から球抜きスイッチ１２２の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）は、枠制御基板１２０の表面（各種の電子部品の識別記号の印刷面）からエラー解除スイッチ１２３の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）と略同一又は同一となっている。
【０３３３】
　枠制御表示器１２５の表示面１２５ａから各種ボタン（遊技球数クリアボタン１２１ｂ、球抜きボタン１２２ｂ、エラー解除ボタン１２３ｂ）の上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１３は、枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ５よりも大きくなっている。
【０３３４】
　枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ５は、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａから枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１０よりも大きくなっている。
【０３３５】
　枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）から枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）までの基板の厚み方向の距離（高さ、幅）Ｍ１０は、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａから集積回路Ｘ１の本体部の上面（型番やメーカ名等の集積回路情報の印刷面）までの基板の厚み方向の距離（高さ、幅）Ｍ１１よりも大きくなっている。
【０３３６】
　枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）から集積回路Ｘ１の本体部の上面（型番やメーカ名等の集積回

路情報の印刷面）までの基板の厚み方向の距離（高さ、幅）Ｍ１１は、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａから集積回路ＩＣ１５の本体部の上面（型番やメーカ名等の集積回路情報の印刷面）までの基板の厚み方向の距離（高さ、幅）Ｍ１２と略同一又は同一となっている。

【０３３７】

このように、枠制御基板１２０の表面（各電子部品の識別記号の印刷面）から枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）までの基板の厚さ方向の距離と、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）から枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）までの基板の厚み方向の距離とを異ならせるようにしている。そのため、枠制御基板１２０の表面に表示される情報と、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａに表示される情報とを混同しにくくなり（区別し易くなり）、枠制御基板ケース３００を透して枠制御基板１２０の各種の電子部品を目視点検する遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０３３８】

また、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）から枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）までの基板の厚み方向の距離と、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａから集積回路Ｘ１の本体部の上面までの基板の厚み方向の距離（高さ、幅）までの距離とを異ならせるようにしている。そのため、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａに表示される情報と、枠制御部１２０ｍの本体部の上面に表示される情報と、集積回路Ｘ１の上面に表示される情報とを混同しにくくなり（区別し易くなり）、枠制御基板ケース３００を透して枠制御基板１２０の各種の電子部品を目視点検する遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０３３９】

また、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）から枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）までの基板の厚み方向の距離と、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａから集積回路ＩＣ１５の本体部の上面までの基板の厚み方向の距離（高さ、幅）までの距離とを異ならせるようにしている。そのため、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａに表示される情報と、枠制御部１２０ｍの本体部の上面に表示される情報と、集積回路ＩＣ１５の上面に表示される情報とを混同しにくくなり（区別し易くなり）、枠制御基板ケース３００を透して枠制御基板１２０の各種の電子部品を目視点検する遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０３４０】

なお、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａ（型番１２５ａ１やロット番号１２５ａ２等の枠制御表示器情報の印刷面）から集積回路Ｘ１の本体部の上面（型番やメーカ名等の集積回路情報の印刷面）までの基板の厚み方向の距離（高さ、幅）Ｍ１１と、枠制御表示器１２５の表示面１２５ａから集積回路ＩＣ１５の本体部の上面（型番やメーカ名等の集積回路情報の印刷面）までの基板の厚み方向の距離（高さ、幅）Ｍ１２とを異ならせるようにしてもよい。

【０３４１】

（枠制御基板ケースに貼付されるシール）

図２０を用いて、枠制御基板ケース３００に貼付されるシールについて説明する。図２０（ａ）は、枠管理番号シール貼付部３０７に貼付される枠管理番号シール３０８を示す図であり、図２０（ｂ）は、枠管理番号シール３０８に並べて枠制御基板ケース３００に貼付される操作案内シール３０９を示す図であり、図２０（ｃ）は、主管理番号シール２０８と枠管理番号シール３０８を比較するための図である。

【０３４２】

図２０（ａ）に示すように、枠管理番号シール３０８は、透明な矩形状のシールであり、後方を透視可能とする透光部３０８ａと、枠制御装置１２０Ａの管理情報が印刷された枠管理情報印刷部３０８ｂと、枠制御基板ケース３００の開封者を記入するための開封者記入欄３０８ｃと、枠制御基板ケース３００の開封年月日を記入するための開封年月日記入欄３０８ｄと、所定の文字情報が印刷された情報印字部３０８ｅと、枠管理番号シール３０８の外形に沿うように印刷されるライン部３０８ｆと、枠管理番号シール３０８の後方を透視可能とする透光窓部３０８ｇが設けられている。

【０３４３】

枠管理情報印刷部３０８ｂは、枠管理番号シール３０８の上方寄りの位置に設けられると共に、正方形の第１領域と第１領域の右側部から右方向に延在する長方形の第２領域から構成される白色印刷部（不透光部）と、白色印刷部（不透光部）の第１領域に印刷される二次元コード（ＱＲコード：登録商標）と、第２領域に印刷されるメーカ名を示す識別記号「ＡＡ－１」と、枠制御基板１２０の管理番号「Ｎｏ．１１１１１１」とを有している。なお、二次元コード（ＱＲコード：登録商標）は、メーカ名と管理番号の情報が含まれたものとなっている。

【０３４４】

開封者記入欄３０８ｃは、左右に長い長方形状の白色印刷部（不透光部）であり、枠管理番号シール３０８の下側の左寄りの位置に設けられている。

【０３４５】

開封年月日記入欄３０８ｄは、左右に長い長方形状の白色印刷部（不透光部）であり、枠管理番号シール３０８の右寄りであって開封者記入欄２０８ｃの右側に間隔を空けて設けられている。

【０３４６】

情報印字部３０８ｅは、枠管理情報印刷部３０８ｂの上方に黒色で印刷される「枠制御基板　管理番号」の第１情報印字部３０８ｅ１と、開封者記入欄３０８ｃの上方に黒色で印刷される「開封者」の第２情報印字部３０８ｅ２と、開封年月日記入欄３０８ｄの上方に黒色で印刷される「開封年月日」の第３情報印字部３０８ｅ３と、枠管理番号シール３０８の下端寄りの位置に黒色で印刷される「メーカ名　株式会社」の第４情報印字部３０８ｅ４とを有している。

【０３４７】

ライン部３０８ｆは、第１情報印字部３０８ｅ１付近から第４情報印字部３０８ｅ４付近まで枠管理番号シール３０８の左側の外縁に沿うように印刷される左側ライン部３０８ｆ１と、第１情報印字部３０８ｅ１付近から第４情報印字部３０８ｅ４付近まで枠管理番号シール３０８の右側の外縁に沿うように印刷される右側ライン部３０８ｆ２とを有しており、左側ライン部３０８ｆ１と右側ライン部３０８ｆ２とによって枠管理情報印刷部３０８ｂ、開封者記入欄３０８ｃ、開封年月日記入欄３０８ｄ等が囲われるようになっている。

【０３４８】

透光窓部３０８ｇは、枠管理情報印刷部３０８ｂと開封者記入欄３０８ｃの間に設けられる第１透光窓部３０８ｇ１と、枠管理情報印刷部３０８ｂと開封年月日記入欄３０８ｄの間に設けられる第２透光窓部３０８ｇ２と、開封者記入欄３０８ｃと開封年月日記入欄３０８ｄの間に設けられる第３透光窓部３０８ｇ３と、開封者記入欄３０８ｃと左側ライン部３０８ｆ１の間に設けられる第４透光窓部３０８ｇ４と、開封年月日記入欄３０８ｄと右側ライン部３０８ｆ２の間に設けられる第５透光窓部３０８ｇ５を有している。

【０３４９】

そして、各透光窓部３０８ｇ１～３０８ｇ５及び枠制御基板ケース３００を介して（透して）、枠制御基板１２０に実装された各種の電子部品を視認可能となっており、枠制御基板ケース３００のみを介して（透して）、枠制御基板１２０に実装された各種の電子部品を視認する場合と、透光窓部３０８ｇ及び枠制御基板ケース３００を介して（透して）、枠制御基板１２０に実装された各種の電子部品を視認する場合とで、各種の電子部品の

視認性が異なる（具体的には、前者の方が視認性が高い）ようになっている。なお、詳細は後述する。

【０３５０】

また、枠管理番号シール３０８に印刷された各種情報（二次元コード、識別記号、管理番号、「枠制御基板　管理番号」、「開封者」、「開封年月日」、「メーカ名　株式会社」、ライン部３０８ｆ）については、第９フォント（第９書体）の黒文字となっている。

【０３５１】

図２０（ｂ）に示すように、操作案内シール３０９は、透明な矩形状のシールであり、後方を透視可能とする透光部２０９ａと、枠制御装置１２０Ａに設けられた各種ボタンの操作案内情報が印刷された情報印字部３０９ｂを備えている。なお、操作案内シール３０９は、偽造防止用の透かし加工（模様）が施されておらず、枠管理番号シール３０８よりも上下左右方向の幅（面積）が小さくなっている。

【０３５２】

情報印字部３０９ｂは、操作案内シール３０９の右側寄りの位置に黄色で球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）の位置を示す「玉抜きボタン＋矢印マーク」が印字された第１案内印字部３０９ｂ１と、操作案内シール３０９の左側寄りの位置に黄色でエラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）の位置を示す「エラー解除ボタン＋矢印マーク」が印字された第２案内印字部３０９ｂ２を有している。

【０３５３】

そして、操作案内シール３０９に印刷された各種情報（「玉抜きボタン＋矢印マーク」、「エラー解除ボタン＋矢印マーク」）については、第１０フォント（第１０書体）の黄文字となっている。

【０３５４】

図２０（ｃ）に示すように、主管理番号シール２０８と枠管理番号シール３０８とを比較した場合、主管理番号シール２０８の上下左右方向の幅よりも、枠管理番号シール３０８の上下左右方向の幅の方が小さくなっている。つまり、主管理番号シール２０８の面積よりも、枠管理番号シール３０８の面積の方が小さくなっている。

【０３５５】

また、主管理番号シール２０８の開封者記入欄２０８ｃの数が２つであるのに対し、枠管理番号シール３０８の開封者記入欄３０８ｃの数が１つである。つまり、主管理番号シール２０８の開封者記入欄２０８ｃの数よりも、枠管理番号シール３０８の開封者記入欄３０８ｃの数の方が少なくなっている。

【０３５６】

また、主管理番号シール２０８の開封年月日記入欄２０８ｄの数が２つであるのに対し、枠管理番号シール３０８の開封年月日記入欄３０８ｄの数が１つである。つまり、主管理番号シール２０８の開封年月日記入欄２０８ｄの数よりも、枠管理番号シール３０８の開封年月日記入欄３０８ｄの数の方が少なくなっている。

【０３５７】

また、主管理番号シール２０８には、偽造防止用の透かし加工（模様）が施されているのに対し、枠管理番号シール３０８には、偽造防止用の透かし加工（模様）が施されていない。つまり、主管理番号シール２０８の透光部２０８ａや透光窓部２０８ｇの透光率（透過率、主制御基板１１０に実装される電子部品の視認性）よりも、枠管理番号シール３０８の透光部３０８ａや透光窓部３０８ｇの透光率（透過率、枠制御基板１２０に実装される電子部品の視認性）の方が高くなっている。

【０３５８】

また、主管理番号シール２０８の主管理情報印刷部２０８ｂには、二次元コード、識別記号、主制御基板の管理番号が印刷されており、枠管理番号シール３０８の枠管理情報印刷部３０８ｂには、二次元コード、識別記号、枠制御基板の管理番号が印刷されている。つまり、主管理番号シール２０８の主管理情報印刷部２０８ｂと枠管理番号シール３０８の枠管理情報印刷部３０８ｂには、同一の情報が印刷されている。

【０３５９】
このように、枠管理番号シール３０８には、枠制御装置１２０Ａ（枠制御基板１２０）を識別するための情報画像である二次元コード（第１情報）と、枠制御装置１２０Ａ（枠制御基板１２０）の製造業者であるメーカ名を示す識別記号（第２情報）と、枠制御装置１２０Ａ（枠制御基板１２０）を識別するための管理番号（第３情報）とを有する識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）と、枠制御装置１２０Ａの開封情報を記入するための開封情報記入領域（開封者記入欄３０８ｃ、開封年月日記入欄３０８ｄ）とを含んで構成されている。そのため、主制御装置１１０Ａの点検・確認がし易くなり、メーカの従業員や遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【０３６０】
また、枠管理番号シール３０８には、枠制御装置１２０Ａ（枠制御基板１２０）を識別するための情報画像である二次元コード（第１情報）と、枠制御装置１２０Ａの製造業者であるメーカ名を示す識別記号（第２情報）と、枠制御装置１２０Ａを識別するための管理番号（第３情報）とを有する識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）と、枠制御装置１２０Ａの開封情報を記入するための開封情報記入領域（開封者記入欄３０８ｃ、開封年月日記入欄３０８ｄ）とを含み、識別情報表示領域と開封情報記入領域との間には、後方の枠制御基板１２０に実装された各種の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ等）を視認可能な透視可能領域（第１透光窓部３０８ｇ１、第２透光窓部３０８ｇ２）が設けられている。そのため、枠管理番号シール３０８が枠制御基板ケース３００に貼付されていたとしても、透視可能領域を介して枠管理番号シール３０８の後方の各種の電子部品を目視確認することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。また、メーカの従業員や遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【０３６１】
また、枠管理番号シール３０８（開封情報記入領域）には、枠制御装置１２０Ａの開封者名を記入可能な第１記入領域（開封者記入欄３０８ｃ）と、枠制御装置１２０Ａの開封年月日を記入可能な第２記入領域（開封年月日記入欄３０８ｄ）とを含み、第１記入領域（開封者記入欄３０８ｃ）と第２記入領域（開封年月日記入欄３０８ｄ）との間には、後方の枠制御基板１２０に実装された各種の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ等）を視認可能な透視可能領域（第３透光窓部３０８ｇ３）が設けられている。そのため、枠管理番号シール３０８が枠制御基板ケース３００に貼付されていたとしても、透視可能領域を介して枠管理番号シール３０８の後方の各種の電子部品を目視確認することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。また、メーカの従業員や遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【０３６２】
また、操作案内シール３０９には、枠制御装置１２０Ａに設けられた第１操作部（球抜きボタン１２２ｂ）の操作案内情報が印字される第１案内印字部３０９ｂ１と、枠制御装置１２０Ａに設けられた第２操作部（エラー解除ボタン１２３ｂ）の操作案内情報が印字される第２案内印字部３０９ｂ２とが含まれている。そのため、第１操作部と第２操作部を操作する遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【０３６３】
また、操作案内シール３０９には、枠制御装置１２０Ａに設けられた第１操作部（球抜きボタン１２２ｂ）の操作案内情報が印字される第１案内印字部３０９ｂ１と、枠制御装置１２０Ａに設けられた第２操作部（エラー解除ボタン１２３ｂ）の操作案内情報が印字される第２案内印字部３０９ｂ２とを含み、第１案内印字部３０９ｂ１と第２案内印字部３０９ｂ２との間には、後方の枠制御基板１２０に実装された各種の電子部品（集積回路、コンデンサ、抵抗、抵抗アレイ等）を視認可能な透視可能領域（透光部３０９ａ）が設けられている。そのため、操作案内シール３０９が枠制御基板ケース３００に貼付されていたとしても、透視可能領域を介して操作案内シール３０９の後方の各種の電子部品を目視確認することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。
【０３６４】

また、遊技機１の管理やセキュリティ上で重要な情報が多く含まれることで情報量が多い枠管理番号シール３０８の面積よりも、遊技機１の管理やセキュリティ上で重要な情報が少ないことで情報量が少ない操作案内シール３０９の面積の方が小さくなっている。そのため、遊技機１の管理やセキュリティ上で重要な情報が少ない（情報量が少ない）操作案内シール３０９によって枠制御装置１２０Ａの視認性が極端に低下することを抑制することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。

【０３６５】

また、主制御装置１１０Ａに貼付されると共に後方の主制御基板１１０に実装された各種の電子部品を透視可能とする透視可能領域を有する主管理番号シール２０８には、所定の模様（偽造防止用の透かし）が付加されている一方、枠制御装置１２０Ａに貼付されると共に後方の枠制御基板１２０に実装された各種の電子部品を透視可能とする透視可能領域を有する枠管理番号シール３０８には、所定の模様（偽造防止用の透かし）が付加されないようになっている。そのため、主制御装置１１０Ａの物理的なセキュリティを高めつつ、枠制御装置１２０Ａの目視によるセキュリティを高めることができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。

【０３６６】

また、主制御装置１１０Ａに貼付されると共に後方の主制御基板１１０に実装された各種の電子部品を透視可能とする透視可能領域を有する主管理番号シール２０８の透過度（透かし有りのため透過度：低）と、枠制御装置１２０Ａに貼付されると共に後方の枠制御基板１２０に実装された各種の電子部品を透視可能とする透視可能領域を有する枠管理番号シール３０８の透過度（透かし無しのため透過度：高）とを異ならせるようになっている。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとの目視確認の容易さを異ならせることができると共に、主管理番号シール２０８と枠管理番号シール３０８とを同一手法で偽造することを困難とすることができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。

【０３６７】

また、主制御装置１１０Ａに貼付されると共に後方の主制御基板１１０に実装された各種の電子部品を透視可能とする透視可能領域を有する主管理番号シール２０８の面積と、枠制御装置１２０Ａに貼付されると共に後方の枠制御基板１２０に実装された各種の電子部品を透視可能とする透視可能領域を有する枠管理番号シール３０８の面積とを異ならせるようになっている。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとの目視確認の容易さを異ならせることができると共に、主管理番号シール２０８と枠管理番号シール３０８とを同一手法（同一工程）で偽造することを困難とすることができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。

【０３６８】

また、主制御装置１１０Ａに貼付されると共に後方の主制御基板１１０に実装された各種の電子部品を透視可能とする透視可能領域を有する主管理番号シール２０８に設けられる記入欄の数（開封者記入欄２つ、開封年月日記入欄２つ）と、枠制御装置１２０Ａに貼付されると共に後方の枠制御基板１２０に実装された各種の電子部品を透視可能とする透視可能領域を有する枠管理番号シール３０８に設けられる記入欄の数（開封者記入欄１つ、開封年月日記入欄１つ）とを異ならせるようになっている。そのため、主管理番号シール２０８と枠管理番号シール３０８とを同一手法（同一工程）で偽造することを困難とすることができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。

【０３６９】

なお、枠管理番号シール３０８の第１記入領域（開封者記入欄３０８ｃ）に開封者名を記入するようになっているが、開封ホール名を記入するようにしてもよいし、認印を押すようにしてもよいし、開封したときの様子を記入するようにしてもよいし、開封年月日を記入するようにしてもよい。

【０３７０】

また、枠管理番号シール３０８の第２記入領域（開封者記入欄３０８ｃ）に開封年月日

を記入するようになっているが、開封日時を記入するようにしてもよいし、開封場所を記入するようにしてもよいし、開封したときの様子を記入するようにしてもよいし、開封者名を記入するようにしてもよい。

【０３７１】

また、主管理番号シール２０８には透かし加工を施して枠管理番号シール３０８には透かし加工を施していないが、主管理番号シール２０８と枠管理番号シール３０８の両方に透かし加工を施してもよい。この場合、主管理番号シール２０８と枠管理番号シール３０８の透過度を同一としてもよいし、異なる（例えば、主管理番号シール２０８と枠管理番号シール３０８の一方の透過度が高くなる）ようにしてもよい。

【０３７２】

また、枠管理番号シール３０８に透かし加工を施して主管理番号シール２０８には透かし加工を施さないようにしてもよい。この場合、枠管理番号シール３０８の透過度よりも、主管理番号シール２０８の透過度が高くなるようにしてもよいし、同一となるようにしてもよい。

【０３７３】

また、主管理番号シール２０８の面積よりも、枠管理番号シール３０８の面積が小さくなっているが、枠管理番号シール３０８の面積よりも、主管理番号シール２０８の面積の方が小さくなるようにしてもよい。

【０３７４】

また、主管理番号シール２０８の形状と、枠管理番号シール３０８の形状とがどちらも矩形状（長方形状）となっているが、主管理番号シール２０８の形状と、枠管理番号シール３０８の形状を異ならせる（例えば、主管理番号シール２０８と枠管理番号シール３０８の一方を丸形や三角形とし、他方を矩形状とする）ようにしてもよい。

【０３７５】

また、主管理番号シール２０８に設けられる記入欄の数（開封者記入欄２つ、開封年月日記入欄２つ）よりも、枠管理番号シール３０８に設けられる記入欄の数（開封者記入欄１つ、開封年月日記入欄１つ）の方が少なくなっているが、枠管理番号シール３０８に設けられる記入欄の数よりも、主管理番号シール２０８に設けられる記入欄の数が少なくなる（例えば、枠管理番号シール３０８の記入欄を開封者記入欄２つと開封年月日記入欄２つとし、主管理番号シール２０８の記入欄を開封者記入欄１つと開封年月日記入欄１つとする）ようにしてもよい。

【０３７６】

また、主管理番号シール２０８や枠管理番号シール３０８は、それぞれ１枚のシールで構成されており、管理情報印刷部と各種記入欄を設けているが、主管理番号シール２０８や枠管理番号シール３０８をそれぞれ２枚のシールで構成し、一方のシールに管理情報印刷部を設け、他方のシールに各種記入欄を設けるようにしてもよい。

【０３７７】

（枠制御基板ケースの各種シールと各種の電子部品との関係）

図２１を用いて、枠制御基板ケース３００の各種シールと各種の電子部品との関係について説明する。

【０３７８】

枠管理番号シール３０８は、枠制御基板１２０の電解コンデンサＢＣ等の背高部品が集中する背高部品集中実装領域ＨＭに対応する位置であって複数の電子部品ＤＢに跨るように、第１ケース部材３０１の枠管理番号シール貼付部３０７に貼付されている。

【０３７９】

具体的には、枠管理番号シール３０８と、枠制御部１２０ｍ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）、球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）、及び、エラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）、枠制御表示器１２５、各種コネクタ（雌コネクタ１２７ａ～１２７ｆ、試験用コネクタ１２８）が前後に重ならないように配置されている。

【０３８０】
そして、枠管理番号シール３０８に設けられる各透光窓部３０８ｇ（又は透光部３０８ａ）を介して（透して）、背高部品集中実装領域ＨＭに実装される電解コンデンサＢＣをはじめとする各種の電子部品ＢＣ（集積回路ＩＣ１１，１７等、コンデンサＣ２０～２２等、抵抗Ｒ５７，７５等、コネクタ１２７ａ～１２７ｃ等）と、それらの各種の電子部品に対応して枠制御基板１２０に印刷される各種識別記号や取付基準線ＫＪを視認可能となっている。
【０３８１】
一方、枠管理番号シール３０８に設けられる各透光窓部３０８ｇ（又は透光部３０８ａ）を介して（透して）、枠制御部１２０ｍ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）、球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）、及び、エラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）、枠制御表示器１２５（表示面１２５ａ）、特定のコネクタ（コネクタ１２７ｄ～１２７ｆ、試験用コネクタ１２８）等と、それらの各種の電子部品に対応して枠制御基板１２０に印刷される各種識別記号や取付基準線ＫＪは視認困難又は視認不能となっている。
【０３８２】
操作案内シール３０９は、枠管理番号シール３０８よりも下側（図２１の右側）となる球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）及びエラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）に対応する位置であって複数の電子部品ＤＢに跨るように、第１ケース部材３０１に貼付されている。
【０３８３】
具体的には、操作案内シール３０９と、枠制御部１２０ｍ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）、球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）、及び、エラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）、枠制御表示器１２５、各種コネクタ（雌コネクタ１２７ａ～１２７ｆ、試験用コネクタ１２８）とが前後に重ならないように配置されている。
【０３８４】
また、操作案内シール３０９の第１案内印字部（「球抜きボタン＋矢印マーク」）のうちの矢印マークが球抜きボタン１２２ｂを指し示すように配置され、操作案内シール３０９の第２案内印字部（「エラー解除ボタン＋矢印マーク」）のうちの矢印マークがエラー解除ボタン１２３ｂを指し示すように配置される。
【０３８５】
そして、操作案内シール３０９に設けられる透光部３０９ａを介して（透して）、各種の電子部品ＢＣ（集積回路ＩＣ６，１１，１４等、コンデンサＣ９，３１，３６等、抵抗Ｒ５７，７５，１０３等、遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、エラー解除スイッチ１２３、枠制御表示器１２５等）と、それらの各種の電子部品に対応して枠制御基板１２０に印刷される各種識別記号や取付基準線ＫＪを視認可能となっている。
【０３８６】
一方、操作案内シール３０９に設けられる透光部３０９ａを介して（透して）、枠制御部１２０ｍ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）、球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）、及び、エラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）、枠制御表示器１２５（表示面１２５ａ）、特定のコネクタ（コネクタ１２７ｄ～１２７ｆ、試験用コネクタ１２８）等と、それらの各種の電子部品に対応して枠制御基板１２０に印刷される各種識別記号や取付基準線ＫＪは視認困難又は視認不能となっている。
【０３８７】
また、枠管理番号シール３０８と前後に重ならないように、第１状態に変換したボタンカバー部材３１０の「遊技球数クリアスイッチ」の文字が刻印された刻印部３１０ａが遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）の上方を覆うように配置される。

【０３８８】
このように、枠制御基板ケース３００には、二次元コード（第１識別情報）と、識別記号（第２識別情報）と、枠制御基板の管理番号（第３識別情報）とが表示される識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）を有し、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値量）をクリアするための遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）は、識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）と前後に重ならないように枠制御基板１２０に設けられている。そのため、識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）によって遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）が操作しにくくなるといった不都合を回避することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【０３８９】
また、枠制御基板ケース３００には、二次元コード（第１識別情報）と、識別記号（第２識別情報）と、枠制御基板の管理番号（第３識別情報）とが表示される識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）を有し、識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）と前後に重ならないように遊技者が所有の遊技球数（遊技価値量）をクリアするための遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）を示す案内情報（「遊技球数クリアスイッチ」の文字が刻印された刻印部３１０ａ）を設けている。そのため、遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）の存在を把握し易くなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【０３９０】
枠制御基板ケース３００には、二次元コード（第１識別情報）と、識別記号（第２識別情報）と、枠制御基板の管理番号（第３識別情報）とが表示される識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）を有し、遊技媒体を遊技機外へ抜き取るための球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）は、識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）と前後に重ならないように枠制御基板１２０に設けられている。そのため、識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）によって球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）が操作しにくくなるといった不都合を回避することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【０３９１】
また、枠制御基板ケース３００には、二次元コード（第１識別情報）と、識別記号（第２識別情報）と、枠制御基板の管理番号（第３識別情報）とが表示される識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）を有し、識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）と前後に重ならないように遊技媒体を遊技機外へ抜き取るための球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）を示す案内情報（「玉抜きボタン＋矢印マーク」が印字された第１案内印字部３０９ｂ１）を設けている。そのため、球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）の存在を把握し易くなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【０３９２】
枠制御基板ケース３００には、二次元コード（第１識別情報）と、識別記号（第２識別情報）と、枠制御基板の管理番号（第３識別情報）とが表示される識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）を有し、所定の異常又は所定の異常報知をクリアするためのエラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）は、識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）と前後に重ならないように枠制御基板１２０に設けられている。そのため、識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）によってエラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）が操作しにくくなるといった不都合を回避することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【０３９３】
また、枠制御基板ケース３００には、二次元コード（第１識別情報）と、識別記号（第２識別情報）と、枠制御基板の管理番号（第３識別情報）とが表示される識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）を有し、識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ

）と前後に重ならないように所定の異常又は所定の異常報知をクリアするためのエラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）を示す案内情報（「エラー解除ボタン＋矢印マーク」が印字された第２案内印字部３０９ｂ２）を設けている。そのため、エラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）の存在を把握し易くなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０３９４】

なお、枠管理番号シール３０８に設けられる各透光窓部３０８ｇ（又は透光部３０８ａ）を介して（透して）、枠制御部１２０ｍ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）、球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）、及び、エラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）、枠制御表示器１２５（表示面１２５ａ）、特定のコネクタ（コネクタ１２７ｄ～１２７ｆ、試験用コネクタ１２８）等と、それらの各種の電子部品に対応して枠制御基板１２０に印刷される各種識別記号や取付基準線ＫＪの一部又は全部を視認容易又は視認可能となるようにしてもよい。

【０３９５】

（主制御装置と枠制御装置の各部位毎の２点間の距離の関係）

図２２を用いて、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａの各部位毎の２点間の距離の関係について説明する。図２２（ａ）は、主制御装置１１０Ａの各部位毎の２点間の距離を示す図であり、図２２（ｂ）は、枠制御装置１２０Ａの各部位毎の２点間の距離を示す図である。ここでは上述していない各部位毎の２点間の距離について説明する。

【０３９６】

図２２（ａ）に示すように、主制御基板１１０の表面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ２は、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの上端部（操作部の上面）から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ９よりも大きくなっている。

【０３９７】

ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの上端部（操作部の上面）から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ９は、主検査用コネクタ１１６の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（機種情報シール２０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ７よりも大きくなっている。

【０３９８】

主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ４は、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂの上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ１０よりも大きくなっている。

【０３９９】

図２２（ｂ）に示すように、枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（操作案内シール３０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ１０は、枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ９よりも大きくなっている。

【０４００】

枠制御基板１２０の表面から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ２は、遊技球数クリアスイッチ１２１の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１３よりも大きくなっている。

【０４０１】

遊技球数クリアスイッチ１２１の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１３は、枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ６よりも大きくなっている。

【０４０２】

遊技球数クリアスイッチ１２１の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１３は、球抜きスイッチ１２２の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１５と略同一又は同一となっている。

【０４０３】

また、球抜きスイッチ１２２の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１５は、エラー解除スイッチ１２３の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１７と略同一又は同一となっている。

【０４０４】

枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ９は、遊技球数クリアボタン１２１ｂの上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１４よりも大きくなっている。

【０４０５】

遊技球数クリアボタン１２１ｂの上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１４は、球抜きボタン１２２ｂの上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１６と略同一又は同一となっている。

【０４０６】

球抜きボタン１２２ｂの上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１６は、エラー解除ボタン１２３ｂの上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１８と略同一又は同一となっている。

【０４０７】

図２２（ａ）及び図２２（ｂ）に示すように、枠制御基板１２０の表面から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（操作案内シール３０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ１は、主制御基板１１０の表面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（機種情報シール２０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ１よりも大きくなっている。

【０４０８】

枠制御基板１２０の表面から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ２は、主制御基板１１０の表面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ２よりも大きくなっている。

【０４０９】

枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ６は、主制御部１１０ｍ（ワン

チップマイコン）の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（機種情報シール２０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ３よりも大きくなっている。

【０４１０】

枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ６は、主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ４よりも大きくなっている。

【０４１１】

主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍの上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ４は、枠制御基板１２０の表面から枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ６よりも大きくなっている。

【０４１２】

枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ９は、主検査用コネクタ１１６の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ８よりも大きくなっている。

【０４１３】

枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（操作案内シール３０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１０は、主検査用コネクタ１１６の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（機種情報シール２０９）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ７よりも大きくなっている。

【０４１４】

遊技球数クリアスイッチ１２１の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１３は、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの上端部（操作部の上面）から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ９よりも大きくなっている。

【０４１５】

球抜きスイッチ１２２の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１５は、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの上端部（操作部の上面）から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ９よりも大きくなっている。

【０４１６】

エラー解除スイッチ１２３の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１７は、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの上端部（操作部の上面）から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ９よりも大きくなっている。

【０４１７】

遊技球数クリアボタン１２１ｂの上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の裏面（枠管理番号シール３０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１４は、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂの上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の裏面（主管理番号シール２０８）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ１０よりも大きくなっている。

【０４１８】

このように、主制御基板１１０の表面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面に貼付された機種情報シール２０９（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、

幅）と、枠制御基板１２０の表面から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面に貼付された操作案内シール３０９（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）とを異ならせるようにしている。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとを区別し易くなり（識別性を高めることができ）、遊技店員の利便性を向上させることが可能となると共に、遊技機１の製造時や遊技店での点検の際に取り付け位置を間違えるといった不都合を抑制することが可能となる。

【０４１９】

また、主制御基板１１０の表面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）と、枠制御基板１２０の表面から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）とを異ならせるようにしている。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとを区別し易くなり（識別性を高めることができ）、遊技店員の利便性を向上させることが可能となると共に、遊技機１の製造時や遊技店での点検の際に取り付け位置を間違えるといった不都合を抑制することが可能となる。

【０４２０】

また、主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された機種情報シール２０９（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）と、枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）とを異ならせるようにしている。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとを区別し易くなり（識別性を高めることができ）、遊技店員の利便性を向上させることが可能となると共に、遊技機１の製造時や遊技店での点検の際に取り付け位置を間違えるといった不都合を抑制することが可能となる。

【０４２１】

主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）と、枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）とを異ならせるようにしている。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとを区別し易くなり（識別性を高めることができ）、遊技店員の利便性を向上させることが可能となると共に、遊技機１の製造時や遊技店での点検の際に取り付け位置を間違えるといった不都合を抑制することが可能となる。

【０４２２】

また、主検査用コネクタ１１６の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された機種情報シール２０９（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）と、枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された操作案内シール３０９（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）とを異ならせるようにしている。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとを区別し易くなり（識別性を高めることができ）、遊技店員の利便性を向上させることが可能となると共に、遊技機１の製造時や遊技店での点検の際に取り付け位置を間違えるといった不都合を抑制することが可能となる。

【０４２３】

また、主検査用コネクタ１１６の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の

表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）と、枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）とを異ならせるようにしている。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとを区別し易くなり（識別性を高めることができ）、遊技機１の製造時や遊技店での点検の際に取り付け位置を間違えるといった不都合を抑制することが可能となる。

【０４２４】

また、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの上端部（操作部の上面）から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）と、遊技球数クリアスイッチ１２１の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）とを異ならせるようにしている。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとを区別し易くなり（識別性を高めることができ）、遊技店員の利便性を向上させることが可能となると共に、遊技機１の製造時や遊技店での点検の際に取り付け位置を間違えるといった不都合を抑制することが可能となる。

【０４２５】

また、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの上端部（操作部の上面）から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）と、球抜きスイッチ１２２の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）とを異ならせるようにしている。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとを区別し易くなり（識別性を高めることができ）、遊技店員の利便性を向上させることが可能となると共に、遊技機１の製造時や遊技店での点検の際に取り付け位置を間違えるといった不都合を抑制することが可能となる。

【０４２６】

また、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂの上端部（操作部の上面）から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）と、エラー解除スイッチ１２３の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）とを異ならせるようにしている。そのため、主制御装置１１０Ａと枠制御装置１２０Ａとを区別し易くなり（識別性を高めることができ）、遊技店員の利便性を向上させることが可能となると共に、遊技機１の製造時や遊技店での点検の際に取り付け位置を間違えるといった不都合を抑制することが可能となる。

【０４２７】

なお、主制御基板１１０の表面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面に貼付された機種情報シール２０９（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ１を、枠制御基板１２０の表面から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された操作案内シール３０９（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ１よりも大きくしてもよい。

【０４２８】

また、主制御基板１１０の表面から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ２を、枠制御基板１２０の表面から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ２よりも大きくしてもよい。

【０４２９】
　また、主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された機種情報シール２０９（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ３を、枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報の印刷面、１２０ｍ１）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ６よりも大きくしてもよい。
【０４３０】
　また、主制御部１１０ｍ（ワンチップマイコン）の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ４を、枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ６よりも大きくしてもよい。
【０４３１】
　また、主検査用コネクタ１１６の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面に貼付された機種情報シール２０９（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ７を、枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面に貼付された操作案内シール３０９（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１０よりも大きくしてもよい。
【０４３２】
　また、主検査用コネクタ１１６の上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ８を、枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ９よりも大きくしてもよい。
【０４３３】
　また、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの上端部（操作部の上面）から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ９を、遊技球数クリアスイッチ１２１の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１３よりも大きくしてもよい。
【０４３４】
　また、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの上端部（操作部の上面）から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ９を、球抜きスイッチ１２２の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１５よりも大きくしてもよい。
【０４３５】
　また、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの上端部（操作部の上面）から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ９を、エラー解除スイッチ１２３の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１７よりも大きくしてもよい。
【０４３６】

また、遊技球数クリアスイッチ１２１の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１３を、枠制御基板１２０の表面から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ２よりも大きくしてもよい。

【０４３７】

また、枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ６を、遊技球数クリアスイッチ１２１の上端部（操作部の上面）から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１３よりも大きくしてもよい。

【０４３８】

また、遊技球数クリアボタン１２１ｂの上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１４を、枠検査用コネクタ１２６の上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ９よりも大きくしてもよい。

【０４３９】

また、枠制御基板１２０の表面から枠制御部１２０ｍの本体部の上面（チップ情報１２０ｍ１の印刷面、枠チップ用機種情報シール１２０ｍ２）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｋ６を、主制御基板１１０の表面から主制御部１１０ｍの上端部までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｌ４よりも大きくしてもよい。

【０４４０】

また、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂの上端部から主制御基板ケース２００の天板部２０２の表面（主管理番号シール貼付部２０７）に貼付された主管理番号シール２０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｈ１０を、遊技球数クリアボタン１２１ｂの上端部から枠制御基板ケース３００の天板部３０２の表面（枠管理番号シール貼付部３０７）に貼付された枠管理番号シール３０８（識別表示）までの基板の厚さ方向の距離（高さ、幅）Ｍ１４よりも大きくしてもよい。

【０４４１】

（各制御装置の各シールと各操作部との位置関係）

図２３を用いて、各制御装置（主制御装置１１０Ａ、枠制御装置１２０Ａ）の各シールと各操作部との位置関係について説明する。図２３（ａ）は、各制御装置周辺の背面図であり、図２３（ｂ）は、各シールと各操作部との位置関係を示す図である。

【０４４２】

図２３（ａ）に示すように、枠制御基板ケース３００に貼付される枠管理番号シール３０８は、主制御基板ケース２００に貼付される主管理番号シール２０８や機種情報シール２０９よりも、内枠３の回動軸側（図２３（ａ）の右側寄り）に配置されている。

【０４４３】

また、枠制御基板ケース３００に貼付される操作案内シール３０９は、主制御基板ケース２００に貼付される機種情報シール２０９よりも、内枠３の回動軸寄り（図２３（ａ）の右側寄り）であって、主制御基板ケース２００に貼付される主管理番号シール２０８のうちの内枠３の回動軸側に位置する端部よりも内枠３の回動自由端側寄り（図２３（ａ）の左側寄り）に配置されている。

【０４４４】

また、枠制御基板１２０に実装される遊技球数クリアスイッチ１２１（遊技球数クリア

ボタン１２１ｂ）、球抜きスイッチ１２２（球抜きボタン１２２ｂ）、及び、エラー解除スイッチ１２３（エラー解除ボタン１２３ｂ）は、主制御基板１１０に実装されるＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）よりも、内枠３の回動自由端寄り（図２３（ａ）の左側寄り）に配置されている。

【０４４５】

そして、図２３（ｂ）に示すように、主制御基板ケース２００に貼付される主管理番号シール２０８及び機種情報シール２０９は、機種情報シール２０９の方が遊技機後方側に配置されており、枠制御基板ケース３００に貼付される枠管理番号シール３０８及び操作案内シール３０９は、操作案内シール３０９の方が遊技機後方側に配置されている。

【０４４６】

また、枠制御基板ケース３００に貼付される枠管理番号シール３０８及び操作案内シール３０９は、主制御基板ケース２００に貼付される主管理番号シール２０８及び機種情報シール２０９よりも、遊技機後方側に配置されている。

【０４４７】

また、枠制御基板１２０が主制御基板１１０よりも遊技機後方側に配置されていることにより、枠制御基板１２０に実装される遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、及び、エラー解除スイッチ１２３は、主制御基板１１０に実装されるＲＷＭクリアスイッチ１１１ａよりも、遊技機後方側に配置されている。

【０４４８】

また、枠制御基板ケース３００に遊嵌される遊技球数クリアボタン１２１ｂ、球抜きボタン１２２ｂ、及び、エラー解除ボタン１２３ｂは、主制御基板ケース２００に遊嵌されるＲＷＭクリアボタン１１１ｂよりも、遊技機後方側に配置されている。

【０４４９】

ここで、遊技機前面側に配置される各操作部（演出ボタン１７、計数ボタン２０）と、遊技機裏面側に配置される各操作部（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ、球抜きボタン１２２ｂ、エラー解除ボタン１２３ｂ）についての操作量と操作力について説明しておく。

【０４５０】

各操作部においてスイッチ（演出ボタン検出スイッチ１７ａ、計数ボタンスイッチ２０ａ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、エラー解除スイッチ１２３）がＯＦＦ状態からＯＮ状態になるために必要な必要操作量は、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ＝遊技球数クリアボタン１２１ｂ＝球抜きボタン１２２ｂ＝エラー解除ボタン１２３ｂ＜計数ボタン２０＜演出ボタン１７の関係になっている。

【０４５１】

また、各操作部（演出ボタン１７、計数ボタン２０、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ、球抜きボタン１２２ｂ、エラー解除ボタン１２３ｂ）におけるボタンを押し始めたときの初期操作力よりも、各操作部におけるスイッチ（演出ボタン検出スイッチ１７ａ、計数ボタンスイッチ２０ａ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイッチ１２２、エラー解除スイッチ１２３）がＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り替わる直前の終期操作力の方が大きくなっている。

【０４５２】

また、各操作部（演出ボタン１７、計数ボタン２０、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ、球抜きボタン１２２ｂ、エラー解除ボタン１２３ｂ）におけるボタンを押し始めたときの初期操作力は、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ＝遊技球数クリアボタン１２１ｂ＝球抜きボタン１２２ｂ＝エラー解除ボタン１２３ｂ＜計数ボタン２０＜演出ボタン１７の関係になっている。

【０４５３】

また、各操作部におけるスイッチ（演出ボタン検出スイッチ１７ａ、計数ボタンスイッチ２０ａ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、遊技球数クリアスイッチ１２１、球抜きスイ

ッチ１２２、エラー解除スイッチ１２３）がＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り替わる直前の終期操作力は、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ＝遊技球数クリアボタン１２１ｂ＝球抜きボタン１２２ｂ＝エラー解除ボタン１２３ｂ＜計数ボタン２０＜演出ボタン１７の関係になっている。

【０４５４】

このように、主制御装置１１０Ａに貼付される主管理番号シール２０８及び機種情報シール２０９よりも、主制御装置１１０Ａよりも下方に配設される枠制御装置１２０Ａに貼付される枠管理番号シール３０８及び操作案内シール３０９の方が、遊技機後方側に配置されている。そのため、遊技機１の島設備への設置状態で内枠３を開放した場合において、遊技店員の目線より下に位置する主制御装置１１０Ａの主管理番号シール２０８及び機種情報シール２０９と、枠制御装置１２０Ａの枠管理番号シール３０８及び操作案内シール３０９とを同時に確認し易くなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４５５】

また、主制御装置１１０Ａに設けられるＲＷＭクリアボタン１１１ｂ（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）の操作部の先端部よりも、枠制御装置１２０Ａに設けられる遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）の方が、遊技機後方側に配置されている。そのため、遊技機１の島設備への設置状態で内枠３を開放した場合において、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）と遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）とを同時に確認し易くなると共に、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）と遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）の識別性を向上させることが可能となり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４５６】

また、主制御装置１１０Ａに設けられるＲＷＭクリアボタン１１１ｂ（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）の操作部の先端部よりも、枠制御装置１２０Ａに設けられる球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）の方が、遊技機後方側に配置されている。そのため、遊技機１の島設備への設置状態で内枠３を開放した場合において、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）と球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）とを同時に確認し易くなると共に、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）と球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）の識別性を向上させることが可能となり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４５７】

また、主制御装置１１０Ａに設けられるＲＷＭクリアボタン１１１ｂ（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）の操作部の先端部よりも、枠制御装置１２０Ａに設けられるエラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）の方が、遊技機後方側に配置されている。そのため、遊技機１の島設備への設置状態で内枠３を開放した場合において、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）とエラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）とを同時に確認し易くなると共に、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）とエラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）の識別性を向上させることが可能となり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４５８】

また、各操作部における必要操作量がＲＷＭクリアボタン１１１ｂ＝遊技球数クリアボタン１２１ｂ＝球抜きボタン１２２ｂ＝エラー解除ボタン１２３ｂ＜計数ボタン２０＜演出ボタン１７の関係になっている。そのため、遊技店員が操作する操作部（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ、球抜きボタン１２２ｂ＝エラー解除ボタン１２３ｂ）を操作し易くなると共に、遊技者が操作する操作部（計数ボタン２０、演出ボタン１７）の操作感（押したという実感）を向上させて遊技者に満足感を与えることが可能となる。

【０４５９】

また、各操作部（演出ボタン１７、計数ボタン２０、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ、球抜きボタン１２２ｂ、エラー解除ボタン１２３ｂ）の初期操作力よりも、各操作部の終期操作力の方が大きくなっている。そのため、各操作部を操作した勢いが終期操作時点で弱まることになり、各操作部（各スイッチ）が破損し易くなってしまうといった不都合を抑制することが可能となる。

【０４６０】

なお、主制御装置１１０Ａに貼付される主管理番号シール２０８及び機種情報シール２０９よりも、主制御装置１１０Ａよりも下方に配設される枠制御装置１２０Ａに貼付される枠管理番号シール３０８及び操作案内シール３０９の方が、遊技機前方側に配置されるようにしてもよい。

【０４６１】

また、主制御装置１１０Ａに設けられるＲＷＭクリアボタン１１１ｂ（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）の操作部の先端部よりも、枠制御装置１２０Ａに設けられる遊技球数クリアボタン１２１ｂ（遊技球数クリアスイッチ１２１）、球抜きボタン１２２ｂ（球抜きスイッチ１２２）、及び、エラー解除ボタン１２３ｂ（エラー解除スイッチ１２３）の方が、遊技機前方側に配置されるようにしてもよい。

【０４６２】

また、各操作部における必要操作量をＲＷＭクリアボタン１１１ｂと遊技球数クリアボタン１２１ｂと球抜きボタン１２２ｂとエラー解除ボタン１２３ｂとで異ならせるようにしてもよいし、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂと遊技球数クリアボタン１２１ｂと球抜きボタン１２２ｂとエラー解除ボタン１２３ｂの何れか１つ又は２つを異ならせるようにしてもよい。この場合であっても、ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ、遊技球数クリアボタン１２１ｂ、球抜きボタン１２２ｂ、及び、エラー解除ボタン１２３ｂよりも、計数ボタン２０や演出ボタン１７の必要操作量が多くなるようにするとよい。

【０４６３】

（電源スイッチから制御装置の各要素までの距離の関係）

図２４を用いて、電源スイッチ１６４から制御装置（主制御装置１１０Ａ、枠制御装置１２０Ａ）の各要素までの距離の関係について説明する。

【０４６４】

図２４に示すように、電源スイッチ１６４から枠管理番号シール３０８までの距離ＬＳ１（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４から操作案内シール３０９までの距離ＬＳ２（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４６５】

また、電源スイッチ１６４から遊技球数クリアスイッチ１２１（遊技球数クリアボタン１２１ｂ）までの距離ＬＢ１（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４から枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４６６】

また、電源スイッチ１６４から球抜きスイッチ１２２（球抜きボタン１２２ｂ）までの距離ＬＢ２（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４から枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４６７】

また、電源スイッチ１６４からエラー解除スイッチ１２３（エラー解除ボタン１２３ｂ）までの距離ＬＢ３（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４から枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４６８】

そして、距離ＬＳ１＜距離ＬＢ１＜距離ＬＳ２＜距離ＬＢ２＜距離ＬＢ３＜距離ＬＨの順で電源スイッチ１６４からの距離（直線距離及び／又は平面距離）が長くなるようになっている。

【０４６９】

また、電源スイッチ１６４から主管理番号シール２０８までの距離ＬＳ５（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４から機種情報シール２０９までの距離ＬＳ４（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４７０】

また、電源スイッチ１６４からＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）までの距離ＬＢ４（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４から情報表示器１１５までの距離ＬＪ（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４７１】

また、電源スイッチ１６４から設定キースイッチ１１２ａまでの距離ＬＫ（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４から情報表示器１１５までの距離ＬＪ（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４７２】

そして、距離ＬＢ４＜距離ＬＳ５＜距離ＬＫ＜距離ＬＪ＜距離ＬＳ４の順で電源スイッチ１６４からの距離（直線距離及び／又は平面距離）が長くなるようになっている。

【０４７３】

また、電源スイッチ１６４から枠管理番号シール３０８までの距離ＬＳ１（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４から主管理番号シール２０８までの距離ＬＳ５（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４７４】

また、電源スイッチ１６４から操作案内シール３０９までの距離ＬＳ１（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４から主管理番号シール２０８までの距離ＬＳ５（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４７５】

また、電源スイッチ１６４から遊技球数クリアスイッチ１２１（遊技球数クリアボタン１２１ｂ）までの距離ＬＢ１（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４からＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）までの距離ＬＢ４（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４７６】

また、電源スイッチ１６４から球抜きスイッチ１２２（球抜きボタン１２２ｂ）までの距離ＬＢ２（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４からＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）までの距離ＬＢ４（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４７７】

また、電源スイッチ１６４からエラー解除スイッチ１２３（エラー解除ボタン１２３ｂ）までの距離ＬＢ３（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４からＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）までの距離ＬＢ４（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４７８】

また、電源スイッチ１６４から枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）は、電源スイッチ１６４から情報表示器１１５までの距離ＬＪ（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くなっている。

【０４７９】

そして、距離ＬＳ１＜距離ＬＳ２＜距離ＬＢ１＜距離ＬＢ２＜距離ＬＢ３＜距離ＬＨ＜距離ＬＢ４＜距離ＬＳ５＜距離ＬＫ＜距離ＬＪ＜距離ＬＳ４の順で電源スイッチ１６４からの距離（直線距離及び／又は平面距離）が長くなるようになっている。

【０４８０】

このように、電源スイッチ１６４から遊技球数クリアスイッチ１２１（遊技球数クリアボタン１２１ｂ）までの距離ＬＢ１（直線距離及び／又は平面距離）と、電源スイッチ１６４から枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）とが異なるようになっている。そのため、遊技店員が遊技球数クリアスイッチ１２１（遊技球数クリ

アボタン１２１ｂ）を操作しているとき又は操作しようとしているときに、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値量）が表示される枠制御表示器１２５が遊技店員の手又は腕によって隠れてしまうような不都合が生じにくくなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４８１】

また、電源スイッチ１６４から球抜きスイッチ１２２（球抜きボタン１２２ｂ）までの距離ＬＢ２（直線距離及び／又は平面距離）と、電源スイッチ１６４から枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）とが異なるようになっている。そのため、遊技店員が球抜きスイッチ１２２（球抜きボタン１２２ｂ）を操作しているとき又は操作しようとしているときに、球抜き動作中に特定情報が表示される枠制御表示器１２５が遊技店員の手又は腕によって隠れてしまうような不都合が生じにくくなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４８２】

また、電源スイッチ１６４からエラー解除スイッチ１２３（エラー解除ボタン１２３ｂ）までの距離ＬＢ３（直線距離及び／又は平面距離）と、電源スイッチ１６４から枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）とが異なるようになっている。そのため、遊技店員がエラー解除スイッチ１２３（エラー解除ボタン１２３ｂ）を操作しているとき又は操作しようとしているときに、発生したエラーの種類に応じたエラーコードが表示される枠制御表示器１２５が遊技店員の手又は腕によって隠れてしまうような不都合が生じにくくなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４８３】

また、電源スイッチ１６４から主制御基板１１０に設けられるＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）までの距離ＬＢ４（直線距離及び／又は平面距離）と、電源スイッチ１６４から枠制御基板１２０に設けられる遊技球数クリアスイッチ１２１（遊技球数クリアボタン１２１ｂ）までの距離ＬＢ１（直線距離及び／又は平面距離）とが異なるようになっている。そのため、距離の違いによって２種類のスイッチ（ボタン）の識別性を高めることができ、２種類のスイッチ（ボタン）を操作することになる遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４８４】

また、電源スイッチ１６４から主制御基板１１０に設けられるＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）までの距離ＬＢ４（直線距離及び／又は平面距離）と、電源スイッチ１６４から枠制御基板１２０に設けられる球抜きスイッチ１２２（球抜きボタン１２２ｂ）までの距離ＬＢ２（直線距離及び／又は平面距離）とが異なるようになっている。そのため、距離の違いによって２種類のスイッチ（ボタン）の識別性を高めることができ、２種類のスイッチ（ボタン）を操作することになる遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４８５】

また、電源スイッチ１６４から主制御基板１１０に設けられるＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）までの距離ＬＢ４（直線距離及び／又は平面距離）と、電源スイッチ１６４から枠制御基板１２０に設けられるエラー解除スイッチ１２３（エラー解除ボタン１２３ｂ）までの距離ＬＢ３（直線距離及び／又は平面距離）とが異なるようになっている。そのため、距離の違いによって２種類のスイッチ（ボタン）の識別性を高めることができ、２種類のスイッチ（ボタン）を操作することになる遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４８６】

また、電源スイッチ１６４から主制御基板１１０に設けられる情報表示器１１５までの距離ＬＪ（直線距離及び／又は平面距離）と、電源スイッチ１６４から枠制御基板１２０に設けられる枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）とが異なるようになっている。そのため、距離の違いによって２種類の表示器の識別性を高めることができ、２種類のスイッチ（ボタン）を操作することになる遊技店員の利便性を向上

させることが可能となる。

【０４８７】

また、電源スイッチ１６４から電源スイッチ１６４との同時操作が不要なエラー解除スイッチ１２３（エラー解除ボタン１２３ｂ）までの距離ＬＢ３（直線距離及び／又は平面距離）よりも、電源スイッチ１６４から電源スイッチ１６４との同時操作が必要な遊技球数クリアスイッチ１２１（遊技球数クリアボタン１２１ｂ）までの距離ＬＢ１（直線距離及び／又は平面距離）が短くなっている。そのため、電源スイッチ１６４との同時操作が必要な遊技球数クリアスイッチ１２１（遊技球数クリアボタン１２１ｂ）を操作する際の遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４８８】

また、電源スイッチ１６４から電源スイッチ１６４との同時操作が不要なエラー解除スイッチ１２３（エラー解除ボタン１２３ｂ）までの距離ＬＢ３（直線距離及び／又は平面距離）よりも、電源スイッチ１６４から電源スイッチ１６４との同時操作が必要な球抜きスイッチ１２２（球抜きボタン１２２ｂ）までの距離ＬＢ２（直線距離及び／又は平面距離）が短くなっている。そのため、電源スイッチ１６４との同時操作が必要な球抜きスイッチ１２２（球抜きボタン１２２ｂ）を操作する際の遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【０４８９】

なお、電源スイッチ１６４から操作案内シール３０９までの距離ＬＳ２（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４から枠管理番号シール３０８までの距離ＬＳ１（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。

【０４９０】

また、電源スイッチ１６４から枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）を、電源スイッチ１６４から遊技球数クリアスイッチ１２１（遊技球数クリアボタン１２１ｂ）までの距離ＬＢ１（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。

【０４９１】

また、電源スイッチ１６４から枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４から球抜きスイッチ１２２（球抜きボタン１２２ｂ）までの距離ＬＢ２（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。

【０４９２】

また、電源スイッチ１６４から枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４からエラー解除スイッチ１２３（エラー解除ボタン１２３ｂ）までの距離ＬＢ３（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。

【０４９３】

また、電源スイッチ１６４から球抜きスイッチ１２２（球抜きボタン１２２ｂ）までの距離ＬＢ２（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４から遊技球数クリアスイッチ１２１（遊技球数クリアボタン１２１ｂ）までの距離ＬＢ１（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。

【０４９４】

また、電源スイッチ１６４から機種情報シール２０９までの距離ＬＳ４（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４から主管理番号シール２０８までの距離ＬＳ５（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。

【０４９５】

また、電源スイッチ１６４から情報表示器１１５までの距離ＬＪ（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４からＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）までの距離ＬＢ４（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。

【０４９６】

また、電源スイッチ１６４から情報表示器１１５までの距離ＬＪ（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４から設定キースイッチ１１２ａまでの距離ＬＫ（直線距

離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。
【０４９７】
　また、電源スイッチ１６４から主管理番号シール２０８までの距離ＬＳ５（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４から枠管理番号シール３０８までの距離ＬＳ１（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。
【０４９８】
　また、電源スイッチ１６４からＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）までの距離ＬＢ４（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４から遊技球数クリアスイッチ１２１（遊技球数クリアボタン１２１ｂ）までの距離ＬＢ１（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。
【０４９９】
　また、電源スイッチ１６４からＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）までの距離ＬＢ４（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４から球抜きスイッチ１２２（球抜きボタン１２２ｂ）までの距離ＬＢ２（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。
【０５００】
　また、電源スイッチ１６４からＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ（ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）までの距離ＬＢ４（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４からエラー解除スイッチ１２３（エラー解除ボタン１２３ｂ）までの距離ＬＢ３（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。
【０５０１】
　また、電源スイッチ１６４から情報表示器１１５までの距離ＬＪ（直線距離及び／又は平面距離）を電源スイッチ１６４から枠制御表示器１２５までの距離ＬＨ（直線距離及び／又は平面距離）よりも短くしてもよい。
【０５０２】
（主制御装置の変形例）
　図２５を用いて、主制御装置１１０Ａの変形例について説明する。図２５（ａ）は、変形例における主制御装置１１０Ａの正面図であり、図２５（ｂ）は、変形例における主管理番号シール２０８を示す図である。なお、上述した実施形態との同一の部分については説明を省略し、相違する部分についてのみ説明する。
【０５０３】
　図２５（ａ）に示すように、主制御基板ケース２００の長手方向の一端部（図２５（ａ）の左側）には、主制御基板１１０を収容した状態の上ケース部材２０１と下ケース部材２１１とを閉止した状態で主制御基板ケース２００を封止するための主カシメ部２０４Ａが設けられている。
【０５０４】
　主カシメ部２０４Ａは、破断部を介して上ケース部材２０１に接続される上カシメ部２０４と、破断部を介して下ケース部材２１１に接続される下カシメ部２１４と、上カシメ部２０４から下カシメ部２１４に圧入されて上カシメ部２０４と下カシメ部２１４とを固着するための固着部材とを有している。
【０５０５】
　上カシメ部２０４は、最初に主制御基板ケース２００を封止するために用いられる第１上カシメ部２０４ａと、主制御基板ケース２００の最初の開封後に主制御基板ケース２００を再封止するための第２上カシメ部２０４ｂと、主制御基板ケース２００の２回目の開封後に主制御基板ケース２００を再封止するための第３上カシメ部２０４ｃとを有し、第１上カシメ部２０４ａと第２上カシメ部２０４ｂと第３上カシメ部２０４ｃが主制御基板ケース２００の短手方向に並べて配設されている。
【０５０６】
　下カシメ部２１４は、最初に主制御基板ケース２００を封止するために用いられる第１下カシメ部２１４ａと、主制御基板ケース２００の最初の開封後に主制御基板ケース２０

０を再封止するための第２下カシメ部２１４ｂと、主制御基板ケース２００の２回目の開封後に主制御基板ケース２００を再封止するための第３下カシメ部２１４ｃとを有し、第１下カシメ部２１４ａと第２下カシメ部２１４ｂと第３下カシメ部が主制御基板ケース２００の短手方向に並べて配設されている。

【０５０７】

図２５（ｂ）に示すように、主管理番号シール２０８は、偽造防止用の透かし加工（模様）が施された透明な矩形状のシールであり、後方を透視可能とする透光部２０８ａと、主制御装置１１０Ａの管理情報が印刷された主管理情報印刷部２０８ｂと、主制御基板ケース２００の開封者を記入するための開封者記入欄２０８ｃと、主制御基板ケース２００の開封年月日を記入するための開封年月日記入欄２０８ｄと、所定の文字情報が印刷された情報印字部２０８ｅと、主管理番号シール２０８の外形に沿うように印刷されるライン部２０８ｆと、主管理番号シール２０８の後側を透視可能とする透光窓部２０８ｇが設けられている。

【０５０８】

開封者記入欄２０８ｃは、左右に長い長方形状の白色印刷部（不透光部）であり、主管理番号シール２０８の上下方向の中央の左寄りの位置に設けられると共に、最初に開封者を記入するための第１開封者記入欄２０８ｃ１と、第１開封者記入欄２０８ｃ１の下方に間隔を空けて設けられると共に、２番目に開封者を記入するための第２開封者記入欄２０８ｃ２と、第２開封者記入欄２０８ｃ２の下方に間隔を空けて設けられると共に、３番目に開封者を記入するための第３開封者記入欄２０８ｃ３とを有している。

【０５０９】

開封年月日記入欄２０８ｄは、左右に長い長方形上の白色印刷部（不透光部）であり、主管理番号シール２０８の右寄りであって第１開封者記入欄２０８ｃ１の右側に間隔を空けて設けられると共に、最初に開封年月日を記入するための第１開封年月日記入欄２０８ｄ１と、第２開封者記入欄２０８ｃ２の右側及び第１開封年月日記入欄２０８ｄ１の下方に間隔を空けて設けられると共に、２番目に開封年月日を記入するための第２開封年月日記入欄２０８ｄ２と、第３開封者記入欄２０８ｃ３の右側及び第２開封年月日記入欄２０８ｄ２の下方に間隔を空けて設けられると共に、３番目に開封年月日を記入するための第３開封年月日記入欄２０８ｄ３とを有している。

【０５１０】

このように、枠制御基板ケース３００に設けられる枠カシメ部３０４Ａのカシメ部の数（２つ）と、主制御基板ケース２００に設けられる主カシメ部２０４Ａのカシメ部の数（３つ）とを異ならせている。そのため、枠制御装置１２０Ａよりも不正が行われ易い主制御装置１１０Ａの開封検査の可能回数を増やすことができ、遊技機１のセキュリティを担保することが可能となる。

【０５１１】

また、主管理番号シール２０８に設けられる開封者記入欄や開封年月日記入欄の数が主制御基板ケース２００に設けられる主カシメ部２０４Ａのカシメ部の数（３つ）に対応する数となっている。そのため、主制御基板ケース２００の開封毎に開封者や開封年月日といった開封情報を記入することができ、遊技機１のセキュリティを担保することが可能となる。

【０５１２】

また、枠管理番号シール３０８に設けられる開封者記入欄や開封年月日記入欄の数よりも、主管理番号シール２０８に設けられる開封者記入欄や開封年月日記入欄の数の方が多くなっている。そのため、枠制御装置１２０Ａよりも不正が行われ易い主制御装置１１０Ａについての開封情報の記入回数を増やすことができ、遊技機１のセキュリティを担保することが可能となる。

【０５１３】

なお、主制御基板ケース２００に設けられる主カシメ部２０４Ａのカシメ部の数を３つとしたが、３つよりも多くしてもよいし、枠制御基板ケース３００に設けられる枠カシメ

部３０４Ａのカシメ部の数（２つ）よりも少なくしてもよい。
【０５１４】
　また、枠制御基板ケース３００に設けられる枠カシメ部３０４Ａのカシメ部の数を２つとしたが、２つよりも多くしてもよいし、主制御基板ケース２００に設けられる主カシメ部２０４Ａのカシメ部の数（３つ）よりも多くしてもよい。
【０５１５】
（遊技機全体のブロック図）
　次に、図２６、図２７を用いて、本実施形態における遊技機１および周辺装置のブロック図について説明する。
【０５１６】
　はじめに、遊技機１では、従来のパチンコ遊技機に用いられていた遊技球（遊技媒体）を使用するが、遊技機１の外（遊技者の手元）に遊技球が排出されることはなく遊技機内を循環するため、遊技者が遊技球を触接することはできない。よって、「遊技球数表示器１３５」や「枠制御表示器１２５」に表示される遊技球の総数は、電磁的方法（例えば、球貸しや賞球による加算、発射による減算）により記録された情報である。本実施形態では、便宜上、遊技球の「払出」という文言を用いるが、これは従来のパチンコ遊技機における遊技機外に遊技球を払い出すという意味ではなく、上述の加算を意味するものである。
【０５１７】
　これにより、遊技球を遊技店に持ち込んで遊技をする行為を防止できる。また、遊技球に不正を施して（例えば、遊技球に糸をつける、油を塗る、規定のサイズと異なる大きさの遊技球を使用する等）、不正に遊技球を獲得する行為を防止できる。
【０５１８】
　なお、遊技機１で使用する遊技球は、従来のパチンコ遊技機で用いていた遊技球（磁石に反応する遊技球）を用いてもよいし、磁石に反応しない遊技球（例えばステンレス製）を用いてもよい。前者であれば、新たに遊技球を製造するコストを削減することができ、後者であれば、より不正に強い遊技機を実現することができる。また、磁石に反応しない遊技球を用いる場合は、磁石に反応する遊技球が混在することを防ぐために、球経路上に磁石検知部を配置して、磁石に反応する遊技球を監視するようにしてもよい。
【０５１９】
　主制御基板１１０は、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する。主制御基板１１０は、演算処理を行うメインＣＰＵ１１０ａ、遊技制御プログラム等が格納されたメインＲＯＭ１１０ｂ、及び、演算処理時のワークエリアとなるメインＲＡＭ１１０ｃを備えたワンチップマイコンとしての主制御部１１０ｍと、主制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。メインＣＰＵ１１０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてメインＲＯＭ１１０ｂに記憶されたプログラムを読み出し、メインＲＡＭ１１０ｃをワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置（各種ソレノイドや各種表示器）を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを演出制御基板１３０等に送信したりする。また、所定の情報（後述）を枠制御基板１２０に送信する。
【０５２０】
　なお、本実施形態においては、「ＲＡＭ」と記載したり、「ＲＷＭ」と記載したりすることがあるが、両者は同義である。
【０５２１】
　ここで、主制御基板１１０と枠制御基板１２０との通信は、双方向に情報を通信可能に構成されており、主制御基板１１０と演出制御基板１３０との通信は、主制御基板１１０から演出制御基板１３０への一方向のみに情報を通信可能に構成されている。
【０５２２】
　主制御基板１１０の入力ポートには、各種ｓｗ、各種センサ、及び、枠制御基板１２０等が接続されており、入力ポートを介して、各種ｓｗや各種センサからの検出信号等が主制御基板１１０に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。
【０５２３】

各種ｓｗとは、一般入賞口４３に入賞（入球）した遊技球を検出するための一般入賞口検出スイッチ４３ａ、普図ゲート４４を通過した遊技球を検出するためのゲート検出スイッチ４４ａ、第１始動口４５に入賞（入球）した遊技球を検出するための第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口４７に入賞（入球）した遊技球を検出するための第２始動口検出スイッチ４７ａ、大入賞口５０に入賞（入球）した遊技球を検出するための大入賞口検出スイッチ５０ａ、アウト球流路の最下流部を流下する遊技球を検出するためのアウト球検出スイッチ３９ａ、主制御部１１０ｍのメインＲＡＭ１１０ｃの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（遊技の有利度を異ならせる）設定値を更新するための信号を入力するＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キーを用いた操作によって設定値を変更可能な状態又は設定値を確認可能な状態に移行させるための信号を入力する設定キースイッチ１１２ａであり、各種センサとは、磁石を検出するための第１磁気検出センサ５３ａ、第２磁気検出センサ５３ｂである。

【０５２４】

本実施形態では、アウト球検出スイッチ３９ａにより遊技者により発射された遊技球の発射球数をカウントするが、遊技球が遊技領域５ａに飛入した位置（発射球を検出後、ファール球にならない位置）に検出スイッチを設けて発射球数をカウントしてもよいし、発射球案内路３８上（発射球を検出後、ファール球になり得る位置）に検出スイッチを設けて発射球数をカウントしてもよい。なお、発射球案内路３８上に検出スイッチを設けるケースにおいて、発射球検出後にファール球が検出されたときは、発射球を１加算した後、１減算すればよい。

【０５２５】

主制御基板１１０の出力ポートには、メイン情報表示装置５９、各種ソレノイド、情報表示器１１５、枠制御基板１２０、及び、演出制御基板１３０等が接続されており、出力ポートを介して、各種ソレノイドを制御するための駆動制御信号の出力、各種表示器を制御するための表示制御信号の出力、及び、所定の情報を枠制御基板１２０に送信する。

【０５２６】

各種ソレノイドとは、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂであり、メイン情報表示装置５９とは、特別図柄表示器６０、特別図柄表示器６１、普通図柄表示器６２、特別図柄保留表示器６３、特別図柄保留表示器６４、普通図柄保留表示器６５、ラウンド数表示器６６、右打ち表示器６７、状態確認表示器６８であり、情報表示器１１５とは、設定値等を表示するための表示器（４桁の７セグメント表示器）である。

【０５２７】

枠制御基板１２０は、演算処理を行う枠制御ＣＰＵ１２０ａ、枠制御ＣＰＵ１２０ａの動作プログラム等が格納された枠制御ＲＯＭ１２０ｂ、及び、演算処理時のワークエリアとなる枠制御ＲＡＭ１２０ｃを備えたワンチップマイコンとしての枠制御部１２０ｍと、枠制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。枠制御ＣＰＵ１２０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けて枠制御ＲＯＭ１２０ｂに記憶されたプログラムを読み出し、枠制御ＲＡＭ１２０ｃをワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置（各種ソレノイドや各種表示器）を制御したり、主制御基板１１０と電文通信（後述）を行ったり、所定の情報（後述）を専用ユニット１７０に送信したりする。

【０５２８】

枠制御基板１１０の入力ポートには、発射ハンドル１５に遊技者の手が触れていることを検出するタッチセンサ１５ａ、発射ハンドル１５の回動角度によって抵抗値が変化する可変抵抗器からなる発射ボリューム１５ｂ、球抜きボタン１２２ｂが操作されたことを検出する球抜きスイッチ１２２、エラー解除ボタン１２３ｂが操作されたことを検出するエラー解除スイッチ１２３ｂ、遊技機１に並設される専用ユニット１７０と通信を行うための貸出装置接続端子板１００、発射台に停留している遊技球を検出するための発射台スイッチ９２ａ、球通路ユニット９４を流下してきた遊技球を検出するための減算入口スイッ

チ９１ｂ、減算ソレノイド９１ａの動作によって発射装置９５に送り出される遊技球を検出するための減算出口スイッチ９１ｃ、計数ボタン２０が操作されたことを検出する計数ボタンスイッチ２０ａ、ガラス枠４の開放（開閉）を検出するためのガラス枠開放検出スイッチ３１ａ、内枠３の開放（開閉）を検出するための内枠開放検出スイッチ３１ｂ（図面上は、各種開放検出ｓｗ３１ａ、３１ｂで記載）、異常な電波を検出するための電波検出センサ５４ａ、遊技球を磨きながら揚上するための揚上研磨装置９５、遊技球数クリアボタン１２１ｂが操作されたことを検出する遊技球数クリアスイッチ１２１、各種通路ユニット９３、９４等が接続されており、入力ポートを介して、各種検出スイッチや各種検出センサからの検出信号等が枠制御基板１２０に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。

【０５２９】

なお、ガラス枠４の開放（開閉）を検出するためのガラス枠開放検出スイッチ３１ａは、ガラス枠４が開放しているときにＯＮとなってもよいし（この場合はＯＮ入力があると開放していると判断する）、ガラス枠４が閉鎖しているときにＯＮとなってもよい（この場合はＯＮ入力がないと開放していると判断する）。内枠開放検出スイッチ３１ｂについても同様である。

【０５３０】

各種通路ユニット９３、９４には、遊技領域５ａに飛入せずに戻ってきた遊技球（ファール球）を球通路ユニット９４に合流させるためのファール球通路を流下している遊技球を検出するためのファール球スイッチ９３ａ、遊技領域５ａに設けられる各種入賞口に入賞した遊技球を回収して流下させる入賞球通路（図示省略）を流下する遊技球（入賞球）を検出するための入賞通路カウントスイッチ９４ａ、各種入賞口に入賞せずにアウト口３９に流入した遊技球を回収して流下させる非入賞球通路（図示省略）を流下する遊技球（アウト球）を検出するための非入賞通路カウントスイッチ９４ｂ、揚上球通路の上流端部で揚上研磨装置９５により揚上された遊技球を検出するためのリフト上スイッチ９４ｃ、入賞通路を流下してきた遊技球と非入賞球通路を流下してきた遊技球とファール球通路を流下してきた遊技球とを合流させて揚上研磨装置９５に供給するための合流通路（図示省略）の下流端部で揚上研磨装置９５に供給される遊技球を検出するためのリフト下スイッチ９４ｄ、揚上球通路の中流部（リフト上スイッチ９４ｂよりも下流部）に設けられて揚上球通路に待機する遊技球（循環している遊技球）の過多（余剰）を検出するための過多センサ９４ｅ、揚上球流路の下流部（過多センサ９４ｅよりも下流）に設けられて揚上球通路に待機する遊技球（循環している遊技球）の過少（不足）を検出するための過少センサ９４ｆが設けられている。

【０５３１】

枠制御基板１２０の出力ポートには、演出制御基板１３０、貸出装置接続端子板１００、発射台に停留している遊技球を発射するための発射槌（図示省略）を動作させるための発射用ソレノイド９２ｂ、発射装置９５に遊技球を送り出すための減算ソレノイド９１ａ、揚上研磨装置９５、遊技球数表示器１３５、枠制御表示器１２５等が接続されており、出力ポートを介して、各種ソレノイドを制御するための駆動制御信号の出力、各種表示器を制御するための表示制御信号の出力が行われる。

【０５３２】

枠制御基板１２０と演出制御基板１３０との通信は、枠制御基板１２０から演出制御基板１３０への一方向のみに情報を通信可能に構成されている。これにより、例えば枠制御基板１２０でエラーを検出した場合、当該エラーに関する報知を演出制御基板１３０で行うことができる。なお、枠制御基板１２０と演出制御基板１３０との通信は、主制御基板１１０を介して行うようにしてもよい。つまり、枠制御基板１２０と演出制御基板１３０とが直接接続されていなくてもよい。

【０５３３】

「遊技球数表示器１３５」は、遊技者が発射させることができる遊技球の総数（以下、単に「遊技球の総数」）を表示するための表示器であり、例えば、６桁の７セグメント表

示器で構成されている。なお、遊技機１で発生したエラーの種別を示すエラーコードを表示する表示器として共用してもよい。この場合、エラーが発生していない状態では、遊技球の総数のみを表示し、エラーが発生している状態では、遊技球の総数とエラーコードとを交互に表示すればよい。なお、エラーコードの表示についてはあとで詳述する。

【０５３４】

「枠制御表示器１２５」は、遊技球の総数を表示するための表示器であり、例えば、６桁の７セグメント表示器で構成されている。例えば、「遊技球数表示器１３５」に遊技球の総数として「１００」が表示されている場合、「枠制御表示器１２５」に表示される遊技球の総数も「１００」となり、仮に「遊技球数表示器１３５」が故障して遊技球の総数が表示できない場合に、「枠制御表示器１２５」に表示された遊技球の総数を確認することで、遊技者が所持する遊技球の総数を把握することができるようになっている（故障時の保険用としての表示を担っている）。

【０５３５】

なお、遊技機１で発生したエラーの種別を示すエラーコードを表示する表示器として共用してもよいし、後述する「表示性能情報（通常ベース値）」（後述の「枠制御基板表示性能情報算出処理」参照）を表示する表示器として共用してもよい。この場合、エラーが発生していない状態では、遊技球の総数と、「表示性能情報（通常ベース値）」とを交互に表示し、エラーが発生している状態では、遊技球の総数と、「表示性能情報（通常ベース値）」と、エラーコードとを交互に表示すればよい。

【０５３６】

「計数ボタン２０」は、遊技球の総数のデータを専用ユニット１７０に送信するためのボタンである。枠制御ＣＰＵ１２０ａは、「計数ボタン２０」の押下時間に応じて「短押し」、「長押し」の判定を行う。具体的には、０．５秒未満の押下であれば「短押し」と判定し、０．５秒以上の押下であれば「長押し」と判定する。

【０５３７】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、「短押し」と判定した場合、遊技球を１個計数し、「長押し」と判定した場合、０．３秒毎の計数通知タイミングで遊技球を２５０個ずつ計数する。なお、遊技球の総数が２５０個未満の場合（例えば２００個の場合）は、「長押し」判定で２００個全てを計数する。なお、計数可能な状態である場合に点灯し、計数不能な状態である場合に消灯する計数可ランプを設けてもよい。

【０５３８】

「遊技球数クリアボタン１２１ｂ」は、電磁的方法により記録された遊技球数をクリアするためのボタンである。例えば、遊技機１を製造工場から遊技店に出荷する際に遊技機１に遊技球が記録されていることや、遊技店に設置された後に遊技球が僅かに（例えば１球）記録されている状況で遊技をやめてしまうことが想定される。このような場合、新たに遊技を開始しようとする遊技者が遊技をし難い（前の遊技者が遊技中かもしれないといった誤解を与えかねない）、といった問題が生じる。このような問題を解消すべく、遊技球数クリアボタン１２１ｂを押下しながら電源スイッチ１６４をＯＮにすれば、上述の記録された遊技球をクリアすることができるようになっている。

【０５３９】

なお、遊技球が記録されていない状況（０球）で遊技球数クリア処理が行われてもよいし、遊技球が記録されていない状況（０球）であれば、（遊技球数クリアボタン１２１ｂが押下されていたとしても）遊技球数クリア処理が行われないようにしてもよい。また、遊技球が記録されていない状況（０球）で遊技球数クリア処理が行われるとする場合、遊技球がクリアされたことを示す「ＨＣ・不正監視情報」が遊技機１から最終的に遊技機情報センタに送信されるようにしてもよいし、遊技球が記録されていない状況（０球）であれば、（遊技球数クリアボタン１２１ｂが押下されていたとしても）遊技球数クリア処理が行われないようにする場合、遊技球がクリアされたことを示す「ＨＣ・不正監視情報」が遊技機１から送信されないようにしてもよい。遊技球が記録されていない状況（０球）で遊技球数クリア処理が行われるとする場合、遊技球の記録状況に関わらず、遊技球数ク

リアに係る制御を一律にすることができ、制御負荷を軽減することができる。一方、遊技球が記録されていない状況（０球）であれば、（遊技球数クリアボタン１２１ｂが押下されていたとしても）遊技球数クリア処理が行われないようにする場合、クリアすべき遊技球がないにも関わらず遊技球数クリア処理（意味をなさない処理）が行われてしまうことを防止できる。

【０５４０】

記録された遊技球がクリアされると音声制御部１４８の制御による音声出力、画像制御部１４５の制御による表示制御、ランプ制御部１５０の制御による発光制御により遊技球数がクリアされたことの報知を行う。なお、当該報知についてはあとで詳述する。

【０５４１】

また、遊技球がクリアされたことを示す「ＨＣ・不正監視情報」が遊技機１から最終的に遊技機情報センタに送信される。これにより、遊技機情報センタにおいても、遊技機１で遊技球数がクリアされたことを把握できるようになる。

【０５４２】

なお、遊技球数のクリアは、遊技球数クリアボタン１２１ｂを押下しながら電源スイッチ１６４をＯＮにした場合にのみ遊技球数をクリアする。すなわち、遊技機１に電源が供給されている状態で「遊技球数クリアボタン１２１ｂ」が押下されたとしても、遊技球数はクリアされない。この場合、遊技機１の状態は変化せず、音声や表示や発光による報知も行われない。例えば、変動表示の実行中に「遊技球数クリアボタン１２１ｂ」が押下されたとしても、変動表示を継続し、変動表示に対応する音声出力、表示制御、発光制御を継続する。これにより、例えば変動表示中に遊技店員が誤って「遊技球数クリアボタン１２１ｂ」を押下してしまっても、遊技者が不利益を被ることを防止できる。

【０５４３】

また、「遊技球数クリアボタン１２１ｂ」は、遊技球数をクリアするために用いるボタンであって、他の機能は有していない。例えば、当該ボタンの操作でエラーを解除することはできず、当該ボタンの操作で遊技球を遊技機１の外に排出（球抜き）することはできず、当該ボタンの操作でメインＲＡＭ１１０ｃおよび枠制御ＲＡＭ１２０ｃを初期化することはできない。

【０５４４】

「球抜きボタン１２２ｂ」は、遊技球を遊技機１外に排出するためのボタンである。遊技球は遊技者の手に触接されることはないが、定期的な点検や清掃、または交換が推奨される。このような場合に、球抜きボタン１２２ｂを押下しながら電源スイッチ１６４をＯＮにすれば、遊技球を遊技機１外に排出することができるようになっている。

【０５４５】

遊技球を遊技機１の外に排出しているときは、音声制御部１４８の制御による音声報知、画像制御部１４５の制御による画面報知により球抜きモード中であることが報知される。なお、当該報知についてはあとで詳述する。

【０５４６】

なお、遊技球の遊技機１外への排出は、球抜きボタン１２２ｂを押下しながら電源スイッチ１６４をＯＮにした場合にのみ行う。すなわち、遊技機１に電源が供給されている状態で「球抜きボタン１２２ｂ」が押下されたとしても、遊技球は遊技機１外に排出されない。この場合、遊技機１の状態は変化せず、音声や表示による報知も行われない。例えば、変動表示の実行中に「球抜きボタン１２２ｂ」が押下されたとしても、変動表示を継続し、変動表示に対応する音声出力、表示制御、発光制御を継続する。これにより、例えば変動表示中に遊技店員が誤って「球抜きボタン１２２ｂ」を押下してしまっても、遊技者が不利益を被ることを防止できる。

【０５４７】

また、「球抜きボタン１２２ｂ」は、遊技球を遊技機１外へ排出するために用いるボタンであって、他の機能は有していない。例えば、当該ボタンの操作でエラーを解除することはできず、当該ボタンの操作で遊技球数をクリアすることはできず、当該ボタンの操作

でメインＲＡＭ１１０ｃおよび枠制御ＲＡＭ１２０ｃを初期化することはできない。
【０５４８】
ガラス枠開放検出スイッチ３１ａがガラス枠４の開放を検出している場合、発射ハンドル１５を操作することによる遊技球の発射が不能となる。同様に、内枠開放検出スイッチ３１ｂが内枠３の開放を検出している場合、発射ハンドル１５を操作することによる遊技球の発射が不能となる。これにより、遊技機内を循環する遊技球が遊技機外に飛び出してしまい、遊技に必要な（循環）遊技球を確保できずに遊技者が不利益を被ることを防止できる。なお、遊技機１には、例えば４５個の遊技球が搭載されている。
【０５４９】
なお、各入賞口に入賞させ易くするために、規定のサイズよりも小さい遊技球を用いた不正を防ぐために、小球検出スイッチ（またはセンサ）が設けられていてもよい。
【０５５０】
専用ユニット１７０は、Ｕ（ユニット）基板１７１、Ｕ（ユニット）制御部１７２、ホールコン出力部１７３、表示部（タッチパネル）１７４を備えている。
【０５５１】
Ｕ基板１７１と枠制御基板１２０の貸出装置接続端子板１００とは、専用のＰＩＦ配線で電気的に接続されており、Ｕ基板１７１と枠制御基板１２０とは、「所定の情報」（後述）の通信が可能となっている。なお、貸出装置接続端子板１００は、遊技球を用いるぱちんこ遊技機（本実施形態の遊技機１）と、メダルレスの回胴式遊技機とに共通して用いることができる。例えば、ぱちんこ遊技機に用いる場合は、切替ｓｗを操作してぱちんこ遊技機を選択し、メダルレスの回胴式遊技機に用いる場合は、切替ｓｗを操作してメダルレスの回胴式遊技機を選択する。
【０５５２】
Ｕ基板１７１は、枠制御基板１２０から受信した所定の情報を最終的に遊技機情報センタ（後述）に送信するにあたって、所定の情報を暗号化して送信する機能（セキュリティ機能）を有している。また、遊技機情報センタから受信した所定の情報を最終的に枠制御基板１２０に送信するにあたって、所定の情報を復号化して送信する機能（セキュリティ機能）を有している。
【０５５３】
Ｕ制御部１７２は、ＣＰＵ（図示省略）と、ＣＰＵが動作するためのプログラムや制御データが記憶されたＲＯＭ（図示省略）と、ワークエリアとして機能するＲＡＭ（図示省略）とを有している。
【０５５４】
Ｕ制御部１７２は、挿入されている会員カードやビジターカードのカードＩＤを読み取って記憶する機能を有し、当該記憶したカードＩＤを管理コンピュータに送信する機能を有している。管理コンピュータは、カードＩＤを受信すると、当該カードＩＤをカード会社データセンタ（後述）、遊技機情報センタに送信する。
【０５５５】
Ｕ制御部１７２は、遊技者が遊技を行っている間、遊技者が所持する遊技球（持ち球）を記憶し、当該持ち球を表示部（タッチパネル）１７４に表示する機能を有し、紙幣が挿入されている状態であれば、残額を表示部（タッチパネル）１７４に表示する機能を有している。
【０５５６】
表示部（タッチパネル）１７４は、持ち球や残額の表示の他に、遊技球の球貸しを行うための球貸しボタン画像や、会員カードやビジターカードの返却を行うための返却ボタン画像を表示可能であり、Ｕ制御部１７２は、球貸しボタン画像が遊技者により操作されると操作信号を入力可能であり、返却ボタン画像が遊技者により操作されると操作信号を入力可能である。そして、これらの操作信号を入力すると、操作信号に対応する処理（球貸し、返却）を行う。また、表示部（タッチパネル）１７４は、後述のエラーコードが表示可能である。これについて後述する。

【０５５７】
なお、表示部（タッチパネル）１７４に球貸しボタン画像や返却ボタン画像を表示して、遊技者による操作が可能な構成としたが、これに限らず、例えば専用ユニット１７０に球貸しボタンや返却ボタンが設けられていてもよいし、遊技機１に球貸しボタンや返却ボタンが設けられていてもよい。
【０５５８】
Ｕ制御部１７２は、会員カードが挿入されている間、遊技時間や遊技回数（例えば遊技店への来店回数）を計数記憶することが可能であり、また、会員カードに記憶された遊技媒体数や遊技に使用した金額や遊技に使用した遊技媒体数を記憶することが可能である。そして、これらの記憶された情報は最終的に遊技機情報センタに送信され、遊技機情報センタの依存対策サーバに記憶（遊技者の遊技依存対策に活用）されるようになっている。
【０５５９】
Ｕ制御部１７２は、ホールコン出力部１７３を備えており、当該ホールコン出力部１７３よりホールコンピュータに対してホールコン情報（例えば、大当たり遊技中を示す情報、高確率遊技状態中を示す情報、変動時間短縮機能作動状態中を示す情報、各入賞口の入賞球数を示す情報等）を出力する。ホールコン出力部１７３は、外部端子板パルス出力信号端子１、外部端子板パルス出力信号端子２、外部端子板パルス出力信号端子３、外部端子板パルス出力信号端子４を具備している。
【０５６０】
ホールコンピュータは、遊技店に設置される専用のコンピュータであり、遊技機１とは中継機器等を介して通信可能に接続されており、ホールコン情報を収集可能な機器である。
【０５６１】
演出制御基板１３０は、主制御基板１１０からの演出コマンドの受信に基づき遊技に関する（遊技機１で行われる）演出を制御する従制御基板（従制御手段）となっている。演出制御基板１３０は、演算処理を行うサブＣＰＵ１３０ａ、演出制御プログラムが格納されたサブＲＯＭ１３０ｂ、演算処理時のワークエリアとなるサブＲＡＭ１３０ｃを備えた演出制御部１３０ｍと、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）や第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）や第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）や音声出力装置９（スピーカ）等を制御する画像制御部１４５、枠用照明装置１０やボタン駆動装置１７ｂや盤用駆動装置７５や盤用照明装置７６等を制御するランプ制御部１５０と、演出制御用の入力ポートや出力ポート等を備えている。
【０５６２】
サブＣＰＵ１３０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブＲＯＭ１３０ｂに記憶された遊技プログラムを読み出し、サブＲＡＭ１３０ｃをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、主制御基板１１０から受信したコマンドや演出ボタン検出スイッチ１７ａやジョイスティック検出スイッチ１９ａからの入力信号に応じて、各種制御部（画像制御部１４５、ランプ制御部１５０）に各種の演出を実行させるため制御を行う（データやコマンドを出力する）。
【０５６３】
演出制御基板１３０の入力ポートには、演出ボタン検出スイッチ１７ａ、ジョイスティック検出スイッチ１９ａ、及び、ボタン位置検出センサ（図示省略）などが接続されている。演出制御基板１３０では、演出ボタン検出スイッチ１７ａから演出ボタン１７が操作されたことを示す演出ボタン検出信号が入力されたり、ジョイスティック検出スイッチ１９ａからジョイスティック１９が操作されたことを示すジョイスティック検出信号（上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、右ボタン検出信号）が入力されたりすると、検出信号に応じた演出を実行するための処理を行う。
【０５６４】
画像制御部１４５は、演出制御部１３０ｍからのコマンドを受けて、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）、及び、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）、及び、第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）に所定

の画像を表示させる制御を行う。
【０５６５】
音声制御部１４８は、音声出力装置９と接続しており、演出制御部１３０ｍから送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）、及び、第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）の表示に合わせて音声データや楽曲データ（ＢＧＭ、ＳＥ）等を音声出力装置９から出力させる制御を行う。
【０５６６】
なお、演出制御部１３０ｍと、画像制御部１４５と音声制御部１４８との間には、演出制御部１３０ｍからの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力を統括的に制御する統括制御部（図示省略）が設けられており、画像制御部１４５は、統括制御部からの表示制御コマンド（ディスプレイリスト）の受信に基づき、画像データ等が格納されたＣＧＲＯＭ（図示省略）を読みだして、第１画像表示装置７０及び第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）、及び、第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）を制御し、音声制御部１４８は、統括制御部からの音声制御コマンドの受信に基づき、音声データ等が格納された音声ＲＯＭを読みだして、音声出力装置９を制御する。
【０５６７】
画像制御部１４５に設けられているＶＲＡＭ（図示省略）は、統括制御部（統括ＣＰＵ）から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）、及び、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）、及び、第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）に対応するフレームバッファ領域等を有している。
【０５６８】
このフレームバッファ領域は、画像を描画、又は、表示するための記憶領域であり、第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とを更に有している。そして、第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とは、描画の開始毎に「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。
【０５６９】
そのため、画像制御部１４５は、統括制御部からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、ＣＧＲＯＭに記憶された描画データをＶＲＡＭのフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）を生成して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）、及び、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）、及び、第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）に出力して種々の画像を表示させる。
【０５７０】
なお、画像制御部１４５には、水晶発振器から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）、及び、第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）、及び、第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）に出力する。本実施形態では、ＶＤＰのフレームレートは１秒間に３０回の描画（画像の表示）が行われるように３０ｆｐｓ（１／３０秒＝約３３ｍｓ）となっているが、１秒間に６０回の描画（画像の表示）が行われるように６０ｆｐｓ（１／６０秒＝約１６．６ｍｓ）としてもよい。
【０５７１】
ランプ制御部１５０は、演算処理を行うランプＣＰＵ（図示省略）と、ランプ制御プログラムが格納されたランプＲＯＭ（図示省略）、演算処理時のワークエリアとなるランプ

ＲＡＭ（図示省略）、及び、入出力ポート等を備えている。
【０５７２】
ランプＣＰＵは、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプＲＯＭに記憶されたランプ制御プログラムを読み出し、ランプＲＡＭをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部１３０ｍから受信した演出指示コマンド等に応じて、各種照明装置や各種駆動装置などの被制御装置に所定の演出を行わせるための制御を行う（データやコマンドを出力する）。
【０５７３】
ランプ制御部の入出力ポートには、枠用照明装置１０、ボタン駆動装置１７ｂ、盤用駆動装置７５、盤用照明装置７６、及び、サブ情報表示装置８０が接続されており、演出制御部１３０ｍ（サブＣＰＵ１３０ａ）から送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、枠用照明装置１０、盤用駆動装置７５、盤用照明装置７６、及び、サブ情報表示装置８０の各種ＬＥＤの点灯制御を行ったり、ボタン駆動装置１７ｂ、及び、盤用駆動装置７５のモータやソレノイドといった駆動源の駆動制御を行ったりする。
【０５７４】
電源基板１６０は、遊技機１の外部から供給される電源から遊技機１の動作に必要なメイン電源（動作電源）を生成して遊技機１（主制御基板１１０、枠制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）に供給する。電源基板１６０には、電源断（停電）が発生したか否かを検出すると共に、電源断（停電）の発生に基づき電断検出信号を主制御基板１１０に出力する電断検出回路１６２と、電源断（停電）時に主制御基板１１０に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路１６３とを備える。
【０５７５】
また、電源基板１６０は、遊技機１（主制御基板１１０、枠制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）へのメイン電源の供給を行うＯＮ状態と停止するＯＦＦ状態とに切り替えるための電源スイッチ１６４を遊技店の店員によって操作可能なように備えており、電源スイッチ１６４をＯＮ状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機１の動作が開始する。なお、電源スイッチ１６４がＯＦＦ状態であっても主制御基板１１０へのバックアップ電源の供給は維持される。
【０５７６】
電断検出回路１６２は、遊技機１に供給される電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検出信号を主制御基板１１０に出力する。より具体的には、電断検出信号がハイレベルになるメインＣＰＵ１１０ａは動作可能状態となり、電断検出信号がローレベルになるとメインＣＰＵ１１０ａは動作停止状態になる。
【０５７７】
バックアップ電源回路１６３は、遊技機への通電時に蓄電するコンデンサを備えており、電源断（停電）が発生するとコンデンサに蓄えられていたバックアップ用の電源電圧を主制御基板１１０のメインＲＡＭ１１０ｃ及び枠制御基板１２０の枠制御ＲＡＭ１２０ｃに対して供給する。これにより、電源断（停電）時においてもメインＲＡＭ１１０ｃ及び枠制御ＲＡＭ１２０ｃの記憶内容が保持されることになり、電源断（停電）からの復旧後に遊技の制御状態や遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）を電源断（停電）前の状態に復旧させることができる。なお、演出制御基板１３０にバックアップ電源を供給するようにしてもよい。
【０５７８】
（遊技状態の説明）
次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態においては、特別遊技判定（大当たり判定）に関する状態として「低確率遊技状態」と「高確率遊技状態」とを有し、第２始動口４７の可動部材４８に関する状態として「非時短遊技状態」と「時短遊技状態」とを有する。そのため、本実施形態では、
（１）低確率遊技状態且つ非時短遊技状態である「低確非時短遊技状態」と、
（２）低確率遊技状態且つ時短遊技状態である「低確時短遊技状態」と、

（３）高確率遊技状態且つ時短遊技状態である「高確時短遊技状態」と、を設けている。
【０５７９】
なお、遊技機１の初期の遊技状態は、「低確非時短遊技状態」に設定されるようになっており、この遊技状態を本実施形態においては「通常遊技状態」と称することにする。また、大当たり遊技中の遊技状態も、「低確非時短遊技状態」に設定されることになるが、通常遊技状態とは別の遊技状態となる。
【０５８０】
ここで、「低確率遊技状態」というのは、例えば、遊技の有利度合いの段階である（大当たり抽選における大当たり確率の）設定値が「１」の場合において、第１始動口４５または第２始動口４７に遊技球が入球したことを条件として行われる特別遊技判定（大当たり判定）において、大当たりの当選確率が約１／３００と低く設定された遊技状態をいう。
【０５８１】
これに対して「高確率遊技状態」というのは、設定値が「１」の場合において、大当たりの当選確率が約１／６０と高く設定されることで、低確率遊技状態と比べて遊技者に有利な遊技状態をいう。なお、低確率遊技状態から高確率遊技状態への移行は大当たり遊技の終了後に行われる。
【０５８２】
また、「非時短遊技状態」とは、普図ゲート４４に遊技球が通過したことを条件として行われる補助遊技判定（当たり判定）において、当たりの当選確率が１／１６と低く設定され、普通図柄の変動表示の平均時間が約３０秒に設定され、かつ、当たりに当選した場合の第２始動口４７の開放時間が０．２秒に設定される遊技状態をいう。
【０５８３】
これに対して「時短遊技状態」（変動時間短縮機能作動状態）とは、当たりの当選確率が１５／１６と高く設定され、普通図柄の変動表示の平均時間が約３秒に設定され、かつ、当たりに当選した場合の第２始動口４７の開放時間が５秒に設定されることで、非時短遊技状態と比べて遊技球の消費が抑えられた遊技者に有利な遊技状態をいう。なお、非時短遊技状態から時短遊技状態への移行は大当たり遊技の終了後に行われる。
【０５８４】
なお、「非時短遊技状態」よりも「時短遊技状態」の方が、普通図柄の平均変動時間、第２始動口４７の開放時間および当たり抽選の当選確率が有利になるよう設定されているが、普通図柄の平均変動時間、第２始動口４７の開放時間および当たり抽選の当選確率のいずれか１つのみが有利になるように設定してもよい。
【０５８５】
また、非時短遊技状態における補助遊技判定での当たりの当選確率が設定値によって変化せずに同一となっているが、設定値が大きくなるほど有利な当選確率となるように設定値によって異ならせてもよい。また、時短遊技状態における補助遊技判定での当たりの当選確率についても設定値によって変化せずに同一となっているが、設定値が大きくなるほど有利な当選確率となるように設定値によって異ならせてもよい。
【０５８６】
（主制御部および枠制御部のメモリマップ）
図２８は、主制御部１１０ｍのメインＲＯＭ１１０ｂ及びメインＲＡＭ１１０ｃからなるメモリ領域のメモリマップ、及び枠制御部１２０ｍの枠制御ＲＯＭ１２０ｂ及び枠制御ＲＡＭ１２０ｃからなるメモリ領域のメモリマップを示す図である。
【０５８７】
主制御部１１０ｍのメモリ領域は、メインＲＯＭ１１０ｂに割り当てられたメモリ領域（８０００Ｈ～ＦＦＦＦＨ）と、メインＲＡＭ１１０ｃに割り当てられたメモリ領域（００００Ｈ～７ＦＦＦＨ）とを備えている。
【０５８８】
メインＲＯＭ１１０ｂのメモリ領域は、遊技の進行に係るプログラムやデータが格納される遊技用ＲＯＭ領域（８０００Ｈ～９ＦＦＦＨ）と、遊技機の獲得上限装置（後述）に

係るプログラムやデータが格納される情報用ＲＯＭ領域（Ａ０００Ｈ～Ａ５２ＥＨ）と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される１６バイト以上の未使用領域（Ａ５２ＦＨ～Ａ６ＦＦＨ）と、プログラムのタイトルやバージョン等のデータが格納されるＲＯＭコメント領域（Ａ７００Ｈ～Ａ７７ＦＨ）と、後述するタイマ割込処理の先頭アドレスなどが設定されるベクタテーブル領域（Ａ７８０Ｈ～Ａ７Ａ７Ｈ）と、アクセス禁止領域の開始アドレスや最終アドレス等のパラメータが設定されるＨＷパラメータ領域（Ａ７Ａ８Ｈ～Ａ７ＦＦＦＨ）が順に配置されている。

【０５８９】

遊技用ＲＯＭ領域は、遊技の進行に係るプログラムが格納される遊技用プログラム領域（８０００Ｈ～８ＢＤＣＨ）と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第１の未使用領域（８ＢＤＤＨ～８ＦＦＦＨ）と、遊技の進行に係るデータが格納される遊技用データ領域（９０００Ｈ～９９７６Ｈ）と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第２の未使用領域（９９７７Ｈ～９ＦＦＦＨ）が順に配置されている。

【０５９０】

情報用ＲＯＭ領域は、遊技機の獲得上限装置に係るプログラムが格納される情報用プログラム領域（Ａ０００Ｈ～Ａ４３７Ｈ）と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される未使用領域（Ａ４３８Ｈ～Ａ４７ＦＨ）と、遊技機の獲得上限装置に係るデータが格納される情報用データ領域（Ａ４８０Ｈ～Ａ５２ＥＨ）が順に配置されている。

【０５９１】

メインＲＡＭ１１０ｃのメモリ領域は、遊技用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる遊技用ＲＷＭ領域（０００００Ｈ～０１８ＦＨ）と、情報用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる情報用ＲＷＭ領域（０１９０Ｈ～０１ＦＦＨ）が順に配置されている。

【０５９２】

遊技用ＲＷＭ領域は、遊技用プログラムがワークとして用いる遊技用ワーク領域（０００００Ｈ～０１２８Ｈ）と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第１の未使用領域（０１２９Ｈ～０１７１Ｈ）と、遊技用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための遊技用スタック領域（０１７２Ｈ～０１７ＦＨ）と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第２の未使用領域（０１８０Ｈ～０１８ＦＨ）が順に配置されている。

【０５９３】

遊技用ワーク領域には、設定値を格納するための設定値領域、ＲＷＭ領域の異常を判定するための判定情報（後述するチェックサム）を格納するための判定情報領域、遊技の進行によって変化する遊技データを格納するための遊技用データ領域が順に配置されている。

【０５９４】

情報用ＲＷＭ領域は、情報用プログラムがワークとして用いる情報用ワーク領域（０１９０Ｈ～０１Ｅ８Ｈ）と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される未使用領域（０１Ｅ９Ｈ～０１ＥＡＨ）と、情報用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための情報用スタック領域（０１ＥＢＨ～０１ＦＦＨ）が順に配置されている。

【０５９５】

情報用ワーク領域には、遊技機１の遊技媒体の獲得上限に係る情報を格納するための遊技媒体獲得情報領域、各種のエラー判定に係る情報を格納するためのエラー情報領域が順に配置されている。

【０５９６】

なお、枠制御部１２０ｍの枠制御ＲＯＭ１２０ｂ及び枠制御ＲＡＭ１２０ｃからなるメモリ領域のメモリマップについても同様に構成されているので説明を省略する。主制御部１１０ｍ、メインＲＯＭ１１０ｂ、メインＲＡＭ１１０ｃを、それぞれ、枠制御部１２０ｍ、枠制御ＲＯＭ１２０ｂ、枠制御ＲＡＭ１２０ｃで読み替えればよい。

【０５９７】

（遊技用領域と情報用領域の関係）

図２９は、遊技用プログラムに基づく処理を行う遊技用領域（遊技用ＲＯＭ領域、遊技用ＲＷＭ領域）と、情報用プログラムに基づく処理を行う情報用領域（情報用ＲＯＭ領域、情報用ＲＷＭ領域）との関係を示す図である。なお、図２９は、主制御部１１０ｍと枠制御部１２０ｍとで共通である。

【０５９８】

図２９（ａ）に示すように、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技用プログラムに基づく処理を行う場合に、基本的には遊技用データ領域を参照すると共に、遊技用ＲＷＭ領域をワークとして使用しながら遊技用ＲＷＭ領域の内容を参照及び更新するようになっている。また、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に、基本的には情報用データ領域を参照すると共に、情報用ＲＷＭ領域をワークとして使用しながら情報用ＲＷＭ領域の内容を参照及び更新するようになっている。

【０５９９】

ただし、遊技用プログラムに基づく処理では、情報用ＲＷＭ領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。また、情報用プログラムに基づく処理では、遊技用ＲＷＭ領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。

【０６００】

そして、図２９（ｂ）に示すように、情報用プログラムに基づく処理を行う場合には、遊技用プログラムに基づく処理においてフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域に退避した後に情報用プログラムを呼び出して情報用プログラムに基づく処理を実行し、情報用プログラムに基づく処理が終了して遊技用プログラムに復帰した直後にフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域から復帰するようになっている。

【０６０１】

また、情報用プログラムの開始直後に遊技用スタック領域のスタックポインタを情報用ＲＷＭ領域に退避した後に情報用スタック領域のスタックポインタを設定し、遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用ＲＷＭ領域に退避し、情報用プログラムの終了直前に遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用ＲＷＭ領域から復帰して遊技用スタック領域のスタックポインタを復帰するようになっている。

【０６０２】

このようにすることで、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に遊技用プログラムが使用していたデータを保護することができ、情報用プログラムから遊技用プログラムに復帰した際に、不都合が発生することがなくなる。

【０６０３】

（システム構成図）

図３０は、遊技機１および周辺装置のシステム構成図（全体概要図）である。

【０６０４】

遊技店には、遊技機１と、遊技機１に並設される専用ユニット１７０との組み合わせが設置されており、遊技機１と専用ユニット１７０とを接続することで遊技可能になる。また、遊技店の事務所には、ホールコンピュータと管理コンピュータとが設置されている。

【０６０５】

遊技機１と専用ユニット１７０とが接続されていない場合や、遊技機１と専用ユニット１７０とは接続されているものの専用ユニット１７０の電源がＯＦＦである場合は、計数ボタン２０を操作することによる遊技球の計数、および、発射ハンドル１５を操作することによる遊技球の発射が不能となる。

【０６０６】

管理コンピュータは、カード会社データセンタと通信可能に接続されており、カード会社データセンタは、遊技機情報センタと通信可能に接続されている。

【０６０７】

遊技機情報センタは、機歴サーバと、不正監視サーバと、性能情報サーバと、依存対策サーバとが設置されている。また、ぱちんこ遊技機に関する複数の遊技機メーカが所属す

る組合（日工組）と、依存対策機関と、カード会社団体と通信可能に接続されている。また、遊技機情報センタは、遊技機１が設置された全ての遊技店から以下に説明する情報を収集（一元管理）することが可能となっている。

【０６０８】

次に、情報（上述した「所定の情報」）の詳細や流れ、および物の流れについて説明する。

遊技機１（主制御基板１１０、枠制御基板１２０）から送信される情報のうち遊技機情報センタに送信する情報は、Ｕ基板１７１で暗号化される。そして、暗号化されて送信された情報は、遊技機情報センタのみが復号可能となっている。これにより、遊技機１から送信される情報に含まれる「主制御チップＩＤ番号」や「枠制御チップＩＤ番号」は第三者が知り得ぬ情報となり、例えば、遊技機情報センタに送信する過程において「主制御チップＩＤ番号」や「枠制御チップＩＤ番号」の情報を取得することを困難にすることができる。その結果、「主制御チップＩＤ番号」や「枠制御チップＩＤ番号」の情報が不正に取得されて、不正な主制御基板１１０や枠制御基板１２０に当該取得された情報が搭載されたうえで遊技店に設置される行為を防止できる。

【０６０９】

専用ユニット１７０に備わっている遊技媒体の貸出ボタンが操作されると、専用ユニット１７０→貸出装置接続端子板１００→枠制御基板１２０の流れで「球貸信号」が送信される（図中（１））。枠制御基板１２０は、「球貸信号」を入力すると、遊技球数表示器１３５及び枠制御表示器１２５に表示する遊技者が所有の遊技球数（遊技価値量）を更新する。

【０６１０】

計数ボタン２０が遊技者により操作されると、遊技球数表示器１３５に表示される遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）を、専用ユニット１７０に挿入された会員カードやビジターカードなどの記憶媒体に記憶するために、枠制御基板１２０→貸出装置接続端子板１００→専用ユニット１７０の流れで「計数情報」が送信される（図中（２））。専用ユニット１７０は、「計数情報」を入力すると、会員カードやビジターカード（プリペイドカード）などの記憶媒体に遊技球数（遊技価値）を記憶する。なお、会員カードやビジターカードの識別情報に対応付けてホールコンピュータに遊技球数（遊技価値）を記憶するようにしてもよい。

【０６１１】

電源基板１６０より遊技機１に電源が供給されると、主制御基板１１０→枠制御基板１２０→貸出装置接続端子板１００→専用ユニット１７０→管理コンピュータ→カード会社データセンタ→遊技機情報センタの流れで「遊技機設置情報」を送信する（図中（２）（４）（７））。

【０６１２】

「遊技機設置情報」とは、主制御部１１０ｍに付された、「主制御チップメーカコード」、「主制御チップ製品コード」、「主制御チップＩＤ番号」（シリアルナンバー）、および、枠制御部１２０ｍに付された、「枠制御チップメーカコード」、「枠制御チップ製品コード」、「枠制御チップＩＤ番号」（シリアルナンバー）の計６つの情報である。なお、「遊技機設置情報」については、あとでさらに詳しく説明する。

【０６１３】

電源基板１６０より遊技機１に電源が供給された後、遊技が可能な状態（後述のメイン処理のステップＳ３３で全割込が許可された状態）になると、定期的に、主制御基板１１０→枠制御基板１２０→貸出装置接続端子板１００→専用ユニット１７０→管理コンピュータ→カード会社データセンタ→遊技機情報センタの流れで「ＨＣ・不正監視情報」を送信する（図中（２）（４）（７））。

【０６１４】

「ＨＣ・不正監視情報（ホールコン・不正監視情報）」とは、主に遊技機１の状態を示す情報であり、例えば、大当たり遊技中を示す情報や、高確率遊技状態中を示す情報や、

遊技機１で発生しているエラーを示す情報や、遊技機１で発生している不正を示す情報や、各種入賞口（第１始動口４５、第２始動口４７、一般入賞口４３、大入賞口５０）へ遊技球が入賞したことを示す情報等が挙げられる。なお、「ＨＣ・不正監視情報」については、あとでさらに詳しく説明する。

【０６１５】

電源基板１６０より遊技機１に電源が供給された後、遊技が可能な状態（後述のメイン処理のステップＳ３３で全割込が許可された状態）になると、定期的に、枠制御基板１２０→貸出装置接続端子板１００→専用ユニット１７０→管理コンピュータ→カード会社データセンタ→遊技機情報センタの流れで「遊技機性能情報」を送信する（図中（２）（４）（７））。

【０６１６】

「遊技機性能情報」とは、主に遊技機１の出玉に係る情報であり、例えば、遊技球の総発射球数を示す情報や、遊技球の総獲得球数を示す情報や、役物比率を示す情報や、連続役物比率を示す情報や、最大出玉を示す情報等が挙げられる。なお、「遊技機性能情報」については、あとでさらに詳しく説明する。

【０６１７】

遊技者が所持する会員カードが挿入されると、専用ユニット１７０→管理コンピュータ→カード会社データセンタ→遊技機情報センタ（依存対策サーバ）の流れで「依存対策に係る遊技者情報」を送信する（図中（４）（７））。

【０６１８】

「依存対策に係る遊技者情報」とは、会員カードに記憶された遊技者情報や、会員カードに記憶された遊技媒体情報や、遊技時間を示す情報や、遊技回数（例えば遊技店への来店回数）を示す情報や、遊技に使用した金額を示す情報や、遊技に使用した遊技媒体情報等が挙げられる。遊技機情報センタ（依存対策サーバ）は当該情報を受信すると、当該情報に対応する遊技者情報を更新する。このように、「依存対策に係る遊技者情報」を取得して管理することで、遊技者が遊技にのめり込み過ぎてしまうことの防止に繋げることが可能となる。

【０６１９】

専用ユニット１７０は、ホールコンピュータに出力するための出力端子（図示省略）を備えており、当該出力端子より、「ＨＣ・不正監視情報」に基づく「ホールコン情報」を出力する（図中（３））。「ホールコン情報」とは、大当たり遊技中を示す情報、高確率遊技状態中を示す情報、変動時間短縮機能作動状態中を示す情報、各入賞口の入賞球数を示す情報等が挙げられる。

【０６２０】

専用ユニット１７０にビジターカード（プリペイドカード）が挿入されると、専用ユニット１７０→管理コンピュータ→カード会社データセンタの流れで「プリペイドカード情報」を送信する（図中（４）（６））。カード会社データセンタでは、受信した「プリペイドカード情報」を収集して、例えば登録外のビジターカード（プリペイドカード）が流通していないかを確認することができる。

【０６２１】

遊技機情報センタは、受信した「遊技機設置情報」、「ＨＣ・不正監視情報」、「遊技機性能情報」をサーバに蓄積し、異常有無の判定を行い、「照合・セキュリティ結果」を、遊技機情報センタ→管理コンピュータ→専用ユニット１７０の流れで送信する（図中（８）（５））。

【０６２２】

遊技機情報センタは、「機歴サーバ」、「不正監視サーバ」、「性能情報サーバ」、「依存対策サーバ」を有しており、遊技機管理用制御チップ供給会社より「主制御チップ」、「枠制御チップ」が各遊技機メーカに供給され（図中（１２））、各遊技機メーカにより遊技機が製造される（出荷可能な状態になる）と、「機歴サーバ」に、上述した「主制御チップメーカコード」、「主制御チップ製品コード」、「主制御チップＩＤ番号」（シ

リアルナンバー）、「枠制御チップメーカコード」、「枠制御チップ製品コード」、「枠制御チップＩＤ番号」（シリアルナンバー）の設置情報登録、および、出荷日時等の出荷情報登録を行い（図中（１１））、当該登録が完了すると、各遊技機メーカより遊技店に遊技機が出荷される。

【０６２３】

同様に、遊技機情報センタは、Ｕ基板製造会社によりＵ基板が製造される（出荷可能な状態になる）と、「不正監視サーバ」に、Ｕ基板の製造情報登録（例えばシリアルナンバーの登録）、および、設置情報登録を行い（図中（１０））、当該登録が完了すると、Ｕ基板製造会社により専用ユニット製造会社にＵ基板が出荷される（図中（９））。

【０６２４】

これにより、遊技店に遊技機が設置された後、「遊技機設置情報」を受信すると、「機歴サーバ」に登録してある出荷時情報と照合して、遊技店に設置されている遊技機の「主制御チップ」や「枠制御チップ」が正規なものであるかを判定する（異常有無の判定を行う）ことができるようになっている。

【０６２５】

なお、Ｕ基板１７１は、「照合・セキュリティ結果」が正常なものである場合、遊技機１を遊技可能な状態とするが、「照合・セキュリティ結果」が異常なものである場合、遊技機１を遊技不能な状態とすることができる。これにより、主制御基板１１０や枠制御基板１２０が不正なものに取り換えられて不正に出玉を得ようとする行為を未然防止することができる。

【０６２６】

「機歴サーバ」では、上述した設置情報、出荷情報の登録の他に、遊技店間で移動が行われた場合の中古移動情報、遊技機が廃棄された場合の廃棄情報を記憶するようになっており、遊技機が遊技店に設置されてから廃棄されるまで、事細かく追跡できるようになっている。これにより、遊技機の不法投棄の抑止に繋げることができる。

【０６２７】

「不正監視サーバ」では、上述したＵ基板の製造情報や、設置情報の登録の他に、上述した「照合・セキュリティ結果」を示す「セキュリティ結果情報」の生成や、「セキュリティ結果情報」が改ざんされることを防止するために、「暗号鍵・通信鍵」の生成を行う。これにより、「セキュリティ結果情報」が図中（８）の過程において改ざんされることを防止できる。

【０６２８】

また、「不正監視サーバ」では、遊技機１で発生した不正・エラー情報を記憶する。例えば、遊技機１で磁石検知エラーが発生した場合は、当該磁石検知エラーに対応するエラーコード、および、不正検知信号を示す「ＨＣ・不正監視情報」を受信することにより、遊技機１で磁石エラーを検知したことを記憶するようになっている。

【０６２９】

「性能情報サーバ」では、遊技機１の枠制御基板１２０で算出され、枠制御表示器１２５に表示される「表示性能情報（通常ベース値）」や、遊技機１の枠制御基板１２０で算出され、枠制御表示器１２５に表示されない遊技機性能情報等を記憶するようになっている。

【０６３０】

また、「機歴サーバ」、「不正監視サーバ」、「性能情報サーバ」に記憶された情報は、複数の遊技機メーカが所属する組合（日工組）に送信されるようになっている。これにより、遊技機１は、遊技機情報センタと、日工組との管理下に置かれることになり、このようなことからも「管理遊技機」とも呼ばれる。

【０６３１】

「依存対策サーバ」では、会員登録された遊技者毎に、会員番号、遊技時間、消費金額、遊技回数を紐づけて記憶するようになっており、記憶された情報は「依存対策機関」に送信されるようになっている。なお、遊技時間や消費金額や遊技回数のいずれが規定値を

超えた場合に、遊技不能となるように構成してもよい。
【０６３２】
　また、上述した各情報の送受信において、送信側は送信日時を記録し、受信側は受信日時を記録可能に構成するのが好ましい。このように構成すれば、例えば、遊技機情報センタで「設定変更中信号」や「ＲＷＭクリア信号」（ＨＣ・不正監視情報）を受信した場合、受信時刻が遊技店の営業時間内であるのか、営業時間外であるのかをチェックすることもでき、営業時間内に「設定変更」や「ＲＷＭクリア」が行われていないかを監視することができる。
【０６３３】
（情報送信の流れ）
　図３１は、図３０で述べた情報送受信の流れを特化して説明する図である。
【０６３４】
　まず、電源基板１６０より遊技機１に電源が供給されると「照合フェーズ」となる。「照合フェーズ」では、主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して「主制御チップＩＤ番号」が送信され、枠制御基板１２０からＵ基板１７１に対して「主制御チップＩＤ番号」、「枠制御チップＩＤ番号」が送信され、Ｕ基板１７１にて「主制御チップＩＤ番号」、「枠制御チップＩＤ番号」に係る情報を暗号化する。
【０６３５】
　そして、暗号化された「主制御チップＩＤ番号」、「枠制御チップＩＤ番号」に係る情報が、Ｕ制御部１７２、管理コンピュータ、カード会社データセンタを介して、遊技機情報センタに送信される。
【０６３６】
　遊技機情報センタは、暗号化された「主制御チップＩＤ番号」、「枠制御チップＩＤ番号」に係る情報を受信すると、これを復号化して、機歴サーバに記憶された設置情報と照合して、上述した異常有無の判定を行う。
【０６３７】
　そして、「照合・セキュリティ結果」を示す「セキュリティ結果情報」を生成して、これを暗号化して、カード会社データセンタ、管理コンピュータ、Ｕ制御部１７２を介して、Ｕ基板１７１に送信する。
【０６３８】
　Ｕ基板１７１は、「セキュリティ結果情報」を受信すると、これを復号化して、上述した異常有無を確認する。異常無しであれば、「照合フェーズ」を終了して「状態通信フェーズ」に移行し、異常有りであれば、「状態通信フェーズ」に移行せずに遊技機１を遊技不能な状態とする。
【０６３９】
　「状態通信フェーズ」では、まず、遊技者が遊技機１を遊技するために着席し、有価価値（紙幣または遊技媒体が記憶された会員カード）を挿入して貸出ボタンが操作されると、Ｕ制御部１７２からＵ基板１７１に対して、貸出ボタンの１回の押下に対応する球貸球数（例えば１２５球）が送信され、さらに、Ｕ基板１７１から枠制御基板１２０に対して球貸球数（例えば１２５球）が送信される。
【０６４０】
　枠制御基板１２０は、球貸球数（例えば１２５球）を受信すると、遊技球数表示器１３５に球貸球数（例えば１２５球）を表示する。これにより、発射ハンドル１５が回動操作されると遊技領域５ａに遊技球を打ち出し可能となる。
【０６４１】
　遊技が行われた結果、遊技球数表示器１３５に遊技球数が表示されている状態で計数ボタン２０が操作されると、枠制御基板１２０からＵ基板１７１に対して、計数球数が送信される。例えば、遊技球数表示器１３５に１０００球の遊技球数が表示されている場合に計数ボタン２０が操作されると、計数球数として「１０００」が送信される。
【０６４２】

同様に、Ｕ基板１７１からＵ制御部１７２に対して、計数球数が送信される。Ｕ制御部１７２は、計数球数を受信すると会員カードやビジターカードに当該計数球数を記憶する。

【０６４３】

Ｕ制御部１７２は、会員カードやビジターカードに計数球数を記憶し終えると、遊技者に会員カードやビジターカードを返却可能とする。つまり、計数球数を記憶し終えた状態で表示部１７４の返却ボタン画像が操作されると、遊技者に会員カードやビジターカードを返却可能とする。一方、計数球数を記憶し終えていない状態（記憶の途中、または全く記憶されていない状態）で、表示部１７４の返却ボタン画像が操作されても遊技者に会員カードやビジターカードを返却しないようになっている。これにより、遊技機１に遊技球が残存した状態で離席（または退店）してしまうことを防止できる。

【０６４４】

Ｕ制御部１７２は、計数球数を記憶し終えていない状態で表示部１７４の返却ボタン画像が操作されると、表示部１７４に計数を促す報知、例えば「計数ボタン２０を押下して計数を行って下さい」のメッセージを表示する。これにより、遊技に不慣れな遊技者に対して操作手法をわかり易くすることができる。

【０６４５】

なお、計数を促す報知は、表示に限らず、音声、ランプで行ってもよいし、これらの組み合わせで行ってもよい。また、遊技機１で報知を行うようにしてもよい。これにより、操作手法をよりわかり易くすることができる。

【０６４６】

遊技球数表示器１３５に表示される遊技者所有の遊技球数（遊技価値量）は、「ＨＣ・不正監視情報」として３００ｍｓ毎に枠制御基板１２０からＵ基板１７１に送信され、さらに、Ｕ基板１７１からＵ制御部１７２に送信される。これにより、専用ユニット１７０においても遊技者が所持する遊技球数を把握することができる。

【０６４７】

遊技機１において発射された遊技球数（例えばアウト球検出スイッチ３９ａにより検出された遊技球）は、「ＨＣ・不正監視情報」として３００ｍｓ毎に枠制御基板１２０からＵ基板１７１に送信され、さらに、Ｕ基板１７１からＵ制御部１７２に送信される。これにより、専用ユニット１７０においても遊技者が発射した遊技球数を把握することができる。

【０６４８】

遊技機１において各入賞口（一般入賞口４３、始動口４５、４７、大入賞口５０）に遊技球を入賞させたことで得られた賞球数は、「遊技機情報（ＨＣ・不正監視情報）」として１０８ｍｓ毎に主制御基板１１０から枠制御基板１２０に送信され、さらに、「ＨＣ・不正監視情報」として３００ｍｓ毎に枠制御基板１２０からＵ基板１７１に送信され、さらに、Ｕ基板１７１からＵ制御部１７２に送信される。これにより、専用ユニット１７０においても遊技機１で発生した賞球数を把握することができる。

【０６４９】

専用ユニット１７０は、遊技球数表示器１３５に表示される遊技球数、遊技機１において発射された遊技球数、遊技機１において各入賞口に遊技球を入賞させたことで得られた賞球数を取得することで、例えば、遊技球数表示器１３５に表示される遊技球数の数値に不正が行われたとしても、別途取得している発射された遊技球数、賞球数の情報から、遊技球数表示器１３５に表示された遊技球数が正規なものでないことを判定することができる。

【０６５０】

枠制御基板１２０は、定期的に「遊技機情報（ＨＣ・不正監視情報）」を送信するが、専用ユニット１７０からは、「ＨＣ・不正監視情報」に基づく「ホールコン情報」を送信する。これにより、ホールコンピュータにおいて、遊技機１の状態（大当たり遊技中、高確率遊技状態中、変動時間短縮機能作動状態中、各入賞口の入賞球数）を把握することができる。

【０６５１】
枠制御基板１２０は、Ｕ基板１７１に対して「遊技機性能情報」を送信し、Ｕ基板１７１は、「遊技機性能情報」を受信すると、これを暗号化してＵ制御部１７２、管理コンピュータ、カード会社データセンタを介して遊技機情報センタに送信する。これにより、遊技機情報センタにおいても、例えば、遊技球の総発射球数を示す情報や、遊技球の総獲得球数を示す情報や、役物比率を示す情報や、連続役物比率を示す情報や、最大出玉を示す情報等を把握することができる。
【０６５２】
主制御基板１１０は、遊技機１の電源がオンになると、枠制御基板１２０に対して「遊技機設置情報」を送信し（設置情報通知）、枠制御基板１２０は、Ｕ基板１７１に対して、３００ｍｓ毎に「遊技機設置情報」を送信する（設置情報）。そして、Ｕ基板１７１にて「遊技機設置情報」が暗号化されて、最終的に遊技機情報センタに送信される。これにより、遊技機情報センタにおいても定期的に「遊技機設置情報」を受信することができ、正規な主制御基板１１０および枠制御基板１２０が設置されているかを常時監視することができる。
【０６５３】
主制御基板１１０は、枠制御基板１２０に対して、１０８ｍｓ毎に「ＨＣ・不正監視情報」を送信する。なお、後述するように、「ＨＣ・不正監視情報」には、「主制御状態１」、「主制御状態２」、「遊技機エラー状態」、「不正検知状態１」等が含まれるため、例えば、主制御基板１１０で検出したエラーや枠制御基板１２０で検出したエラーに係る情報も「遊技機エラー状態」にて定期的に送信される（エラー通知）。Ｕ基板１７１は、主制御基板１１０および枠制御基板１２０から受信した「ＨＣ・不正監視情報」（エラー通知）を暗号化して最終的に遊技機情報センタに送信する。また、遊技店の管理コンピュータにもエラーに係る情報を送信する。これにより、遊技機情報センタにおいても定期的に遊技機で発生したエラーに係る情報を受信することができ、主制御基板１１０および枠制御基板１２０で発生したエラーを常時監視することができる。また、管理コンピュータにおいても遊技機で発生したエラーに係る情報を受信することができるので、遊技店においても速やかにエラーに係る情報を把握することができ、速やかなエラーの解消を図ることができる。なお、「不正検知状態１」にて送信される「不正情報」についても同様の流れとなる。
【０６５４】
また、「主制御状態１」、「主制御状態２」にて、例えば、遊技機の状態（大当たり中、高確率遊技状態中）が定期的に送信される。そして、Ｕ基板１７１にて「ＨＣ・不正監視情報が暗号化されて、最終的に遊技機情報センタに送信される。これにより、遊技機情報センタにおいても定期的に遊技機の状態を受信することができ、例えば、大当たり中を示す情報等を頻繁に受信するなどした場合に不正の可能性があることを把握することができる。
【０６５５】
次に、図３２～図３５を参照して、メインＲＯＭ１１０ｂに記憶されている各種のテーブルの詳細について説明する。
【０６５６】
（大当たり判定テーブル）
図３２（ａ）は、第１始動口４５への遊技球の入賞（入球）に基づき取得した特図判定情報を判定（大当たり判定）するための第１特別図柄用の大当たり判定テーブルであり、図３２（ｂ）は、第２始動口４７への遊技球の入賞（入球）に基づき取得した特図判定情報を判定（大当たり判定）するための第２特別図柄用の大当たり判定テーブルである。
【０６５７】
図３２（ａ）～（ｂ）に示すように、大当たり判定テーブルには、現在の設定値と、現在の確率状態と、大当たり判定用乱数値と、大当たり判定結果（大当たり、ハズレ）とが対応付けられており、参考として最右欄に「大当たり」である場合のおおよその当選確率

が記載されている。
【０６５８】
メインＣＰＵ１１０ａは、図３２（ａ）に示す第１特別図柄用の大当たり判定テーブル又は図３２（ｂ）に示す第２特別図柄用の大当たり判定テーブルを参照し、現在の設定値、確率状態、大当たり判定用乱数値に基づいて、「大当たり」、「ハズレ」の何れであるのかを判定する。
【０６５９】
例えば、図３２（ａ）に示す第１特別図柄用の大当たり判定テーブルによれば、設定値が「１」であって通常遊技状態であるときには、「１００」～「２９９」という２００個の大当たり判定用乱数値が「大当たり」と判定される。そして、大当たりと判定される以外の大当たり判定用乱数値が「ハズレ」と判定される。
【０６６０】
なお、本実施形態の大当たり判定テーブルでは、４段階の設定値を用いているが、これに限らず、６段階の設定値を用いてもよいし、２段階の設定値を用いてもよいし、１段階の設定値を用いてもよいし、設定機能を非搭載にしてもよい。
【０６６１】
また、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報は、メインＲＡＭ１１０ｃの第１特図判定情報保留記憶領域に記憶され、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報は、メインＲＡＭ１１０ｃの第２特図判定情報保留記憶領域に記憶される。そして、大当たり判定を行う際に第１特図判定情報保留記憶領域又は第２特図判定情報保留記憶領域に記憶されている特図判定情報がメインＲＡＭ１１０ｃの特図判定情報当該記憶領域にシフトされ、シフトされた特図判定情報を用いて大当たり判定が行われることになる。
【０６６２】
また、第１特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第１記憶部～第４記憶部まで分かれており、これら第１記憶部～第４記憶部に記憶された特図判定情報に対応する保留アイコンが第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１～第４表示部７０Ｂ４にそれぞれ表示される。第２特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第１記憶部～第４記憶部まで分かれており、これら第１記憶部～第４記憶部に記憶された特図判定情報に対応する保留アイコンが第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１～第４表示部７０Ｄ４にそれぞれ表示される。
【０６６３】
（特別図柄判定テーブル）
図３３（ａ）は、大当たりと判定されたときの特別図柄の種類を決定するための大当たり用の特別図柄判定テーブルであり、図３３（ｂ）は、ハズレと判定されたときの特別図柄の種類を決定するためのハズレ用の特別図柄判定テーブルである。
【０６６４】
図３３（ａ）～（ｂ）に示すように、特別図柄判定テーブルには、停止表示させる特別図柄の種別と、特別図柄判定用乱数値と、特別図柄の判定結果と、判定結果に対応する停止特図データと、判定結果に対応する特別図柄指定コマンドとが対応付けられている。
【０６６５】
特別図柄「００」及び「１０」は、大当たり遊技が実行されないハズレ特別図柄となっている。特別図柄「０１」及び「０４」は、第１大当たり遊技を実行する大当たり特別図柄となっており、特別図柄「０２」及び「０５」は、第２大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっており、特別図柄「０３」及び「０６」は、第３大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっている。
【０６６６】
「第１大当たり遊技」では、大入賞口５０を最大２９．５秒まで開放させた後に大入賞口５０を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を６回まで実行するようになっている。なお、ラウンド遊技では、開放時間の経過前であっても規定個数（例えば、１０個）の遊

技球が大入賞口５０に入賞すると１つのラウンド遊技が終了するようになっている。また、第１大当たり遊技の終了後は、特別図柄の変動表示が１００回行われるまで低確非時短遊技状態（時短遊技状態）に設定されるようになっている。

【０６６７】

「第２大当たり遊技」では、大入賞口５０を最大２９．５秒まで開放させた後に大入賞口を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を１０回まで実行するようになっている。また、第２大当たり遊技の終了後は、特別図柄の変動表示が１００００回行われるまで高確時短遊技状態（確変遊技状態）に設定されるようになっている。そのため、高確率遊技状態の大当たり当選確率からすると、ほぼ次回の大当たりが確定するようになっている。

【０６６８】

「第３大当たり遊技」では、第２大入賞口５６を最大２９．５秒まで開放させた後に大入賞口を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を４回まで実行するようになっている。また、第３大当たり遊技の終了後は、特別図柄の変動表示が１００００回行われるまで高確時短遊技状態（確変遊技状態）に設定されるようになっている。そのため、高確率遊技状態の大当たり当選確率からすると、ほぼ次回の大当たりが確定するようになっている。

【０６６９】

なお、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれに１つのハズレ特別図柄が対応付けられているが、第１特別図柄及び第２特別図柄の少なくとも一方に複数のハズレ特別図柄を対応付けるようにしてもよい。

【０６７０】

メインＣＰＵ１１０ａは、図３３（ａ）～（ｂ）の何れかに示す特別図柄判定テーブルを参照し、停止表示させる特別図柄の種別と、特別図柄判定用乱数値とに基づいて特別図柄の種類、停止特図データ及び特別図柄指定コマンドを判定し、特別図柄指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するようになっている。

【０６７１】

図３３に示す特別図柄判定テーブルの第１の特徴としては、大当たり特別図柄の種類、ハズレ特別図柄の種類が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、複雑な遊技性とならずに、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【０６７２】

図３３に示す特別図柄判定テーブルの第２の特徴としては、各種大当たり特別図柄の選択割合、各種ハズレ図柄の選択割合が設定値によって変化せずに一定である点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【０６７３】

（特図変動パターン判定テーブル）

図３４（ａ）は、非時短状態における特別図柄の変動パターンを決定するための非時短状態用の特図変動パターン判定テーブルであり、図３４（ｂ）は、時短状態における特別図柄の変動パターンを決定するための時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。

【０６７４】

図３４に示すように、特図変動パターン判定テーブルには、変動表示を行う特別図柄（始動口）の種別と、大当たり判定結果と、特別図柄判定結果（停止特図データ）と、リーチ判定用乱数値と、第１特図保留数（Ｕ１）又は第２特図保留数（Ｕ２）と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図変動パターンと、特別図柄の変動時間と、特図変動パターンを示す特図変動パターン指定コマンドとが対応付けられている。

【０６７５】

したがって、「特図変動パターン」とは、特別図柄の種別、大当たり判定結果、特別図柄の種類、及び、特別図柄の変動時間を特定可能なものといえる。

【０６７６】

メインＣＰＵ１１０ａは、図３４に示す特図変動パターン判定テーブルを参照し、大当たり判定結果、特別図柄判定結果（停止特図データ）、リーチ判定用乱数値、第１特図保

留数（Ｕ１）又は第２特図保留数（Ｕ２）、特図変動パターン判定用乱数値に基づいて、特図変動パターンを判定し、特図変動パターンに応じた特図変動パターン指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するようになっている。

【０６７７】

また、演出制御基板１３０では、後述するように、変動パターン指定コマンド（大当たり判定結果、特別図柄判定結果等）に応じて、演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出の内容（演出態様）を決定するようになっているため、図３４に示す特図変動パターン判定テーブルの最右欄には、参考として変動演出で実行可能となる演出内容が記載されている。

【０６７８】

図３４に示す変動パターン判定テーブルに示す演出内容として、「通常変動」、「短縮変動」、「超短縮変動」、「ロング変動」とは、３つの演出図柄７０ａがバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味している。

【０６７９】

また、「リーチ」とは、大当たりを報知する演出図柄７０ａの組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄７０ａが変動を行うような、大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させる変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄７０ａの組合せとして「７７７」の３つの演出図柄７０ａの組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に同じ演出図柄７０ａが「７」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄７０ａが変動を行っている態様をいう。

【０６８０】

なお、「仮停止」とは、演出図柄７０ａが小さく揺れ動いたり、演出図柄７０ａが小さく変形したりして、遊技者に演出図柄７０ａが停止しているかのようにみせている（完全に停止していない）態様をいう。

【０６８１】

また、「ノーマルリーチ」とは、左側領域と右側領域に同じ演出図柄７０ａが仮停止し、中央領域で残り１つの演出図柄７０ａが変動するリーチ演出を意味しており、大当たりの期待度が最も低いリーチ演出である。

【０６８２】

また、「ＳＰリーチ」、「特殊ＳＰリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、その後に実行される。例えば、２つの演出図柄７０ａが縮小して第１画像表示装置７０の隅部に移動し、第１画像表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて特別なリーチ演出を行うようになっている。なお、「特殊ＳＰリーチ」は、「ＳＰリーチ」よりも特殊な演出が実行される。

【０６８３】

また、「ＳＰＳＰリーチ」、「ＳＰＳＰ「７」リーチ」とは、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチ演出となっており、ノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出の後に実行される。例えば、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、その後に３つの演出図柄７０ａが縮小して第１画像表示装置７０の隅部に移動し、第１画像表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて「ＳＰリーチ」よりも特別なリーチ演出を行うようになっている。なお、「ＳＰＳＰリーチ」では、「７」以外の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行され、「ＳＰＳＰ「７」リーチ」では、「７」の図柄でリーチ演出が実行される。

【０６８４】

また、「全回転リーチ」とは、大当たり確定となるリーチとなっており、ノーマルリーチ演出の後に実行される。例えば、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、その後に３つの演出図柄７０ａが全て同一で揃った状態で低速に変動し、第１画像表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて「ＳＰＳＰリーチ」や「ＳＰＳＰ「７」リーチ」よりも特別なリーチ演出（大当たり確定のリーチ演出）を行うようになっている。

【０６８５】
図３４に示す特図変動パターン判定テーブルの第１の特徴としては、決定される特図変動パターンの種類が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、特図変動パターンから設定値を見破ることが難しくなり、公平な遊技を提供することが可能となる。
【０６８６】
図３４に示す特図変動パターン判定テーブルの第２の特徴としては、各特図変動パターンの選択割合が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、特図変動パターンから設定値を見破ることが難しくなり、公平な遊技を提供することが可能となる。
【０６８７】
図３４に示す特図変動パターン判定テーブルの第３の特徴としては、非時短状態中において第１特図保留数が２又は３に増加すると、第１特別図柄の変動パターンとして短縮変動が決定され易くなる一方、非時短状態中において第２特図保留数が２又は３に増加しても、第２特別図柄の変動パターンとして短縮変動が決定されない点が挙げられる。このようにすることで、非時短状態において右打ちした場合よりも左打ちした場合の特別図柄の変動表示の時間効率（実行効率）を上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６８８】
図３４に示す特図変動パターン判定テーブルの第４の特徴としては、時短状態中において第１特図保留数が１～３に増加しても、第１特別図柄の変動パターンとして（超）短縮変動が決定されない一方、時短状態中において第２特図保留数が１～３に増加すると、第２特別図柄の変動パターンとして（長）短縮変動が決定され易くなる点が挙げられる。このようにすることで、時短状態において左打ちした場合よりも右打ちした場合の特別図柄の変動表示の時間効率（実行効率）を上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６８９】
（事前判定テーブル）
図３５（ａ）は、非時短状態中の第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報を事前判定（先読み）するための非時短状態用の事前判定テーブルであり、図３５（ｂ）は、時短状態中の第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報を事前判定（先読み）するための時短状態用の事前判定テーブルである。
【０６９０】
図３５に示すように、事前判定テーブルには、特別図柄（始動口）の種別と、大当たり判定結果と、特別図柄判定結果と、リーチ判定用乱数値と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図予定変動パターンと、特図予定変動パターンを示す先読み指定コマンドとが対応付けられている。
【０６９１】
したがって、「特図予定変動パターン」とは、特別図柄の種別、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類、及び、実行予定の特図変動パターンを特定可能なものといえる。
【０６９２】
メインＣＰＵ１１０ａは、図３５に示す事前判定テーブルを参照し、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン判定用乱数値に基づいて、特図予定変動パターンを判定し、特図予定変動パターンに対応する先読み指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するようになっている。
【０６９３】
次に、図３６、図３７を用いて遊技機１の仕様（スペック）の変形例について説明する。本実施形態では、図３２、図３３や遊技状態の説明で述べたように、いわゆる「確変ループタイプ」としている。「確変ループタイプ」とは、例えば、「通常遊技状態（低確非時短遊技状態）」において「大当たり」と判定され、特別図柄「０２」または「０３」が

決定された場合、大当たり遊技の終了後に「高確率遊技状態（高確時短遊技状態）」となるが、以降、当該「高確率遊技状態」において、特別図柄「０４」（または「０１」）が決定されることなく、特別図柄「０５」や特別図柄「０６」が決定されていれば「高確率遊技状態」が継続するタイプのことである。

【０６９４】

図３６は、いわゆる「１種２種タイプ」である。「１種２種タイプ」とは、「通常遊技状態（低確非時短遊技状態）」と「時短遊技状態（低確時短遊技状態）」との遊技状態を有し、「通常遊技状態」において「大当たり」と判定されると（例えば大当たり確率は「１／１９９」）、（１）に示すように、所定の割合で「大当たり遊技１（４ラウンド）」、または、「大当たり遊技２（８ラウンド）」に移行する。

【０６９５】

そして、「大当たり遊技１（４ラウンド）」を終了すると、「時短遊技状態１」に移行する。この「時短遊技状態１」の上限回数は「１」回である。ただし、「時短遊技状態１」中に、第２始動口４７へ遊技球を入賞させて、第２特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部にそれぞれ特図判定情報を記憶させることは可能となっており、第２始動口４７へ遊技球を入賞させたことにより取得した特図判定情報で最大「５」回の「大当たり判定」および「小当たり判定」が実行可能となっている。

【０６９６】

一方、「大当たり遊技２（８ラウンド）」を終了すると、「時短遊技状態２」に移行する。この「時短遊技状態２」の上限回数は「７」回である。ただし、「時短遊技状態２」中に、第２始動口４７へ遊技球を入賞させて、第２特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部にそれぞれ特図判定情報を記憶させることは可能となっており、第２始動口４７へ遊技球を入賞させたことにより取得した特図判定情報で最大「１１」回の「大当たり判定」および「小当たり判定」が実行可能となっている。

【０６９７】

なお、詳しい制御フローは省略するが、「大当たり判定」を実行した結果、「大当たり」と判定された場合は「小当たり判定」を実行せず、「大当たり判定」を実行した結果、「大当たり」と判定されなかった場合は「小当たり判定」を実行し、当該「小当たり判定」で「小当たり」と判定されなかった場合は「ハズレ」となる処理となっている。

【０６９８】

第２始動口４７へ遊技球を入賞させたことにより取得した特図判定情報は、例えば「１／１９９」の確率で「大当たり」と判定され、「大当たり」と判定されなかった場合に例えば「１／８」の確率で「小当たり」と判定されるようになっている。なお、第１始動口４５へ遊技球を入賞させたことにより取得した特図判定情報では、「小当たり」に当選しないようにしてもよいし、当選し難くしてもよい。

【０６９９】

「時短遊技状態１」と「時短遊技状態２」とでは、「時短遊技状態２」の方が、時短遊技状態の上限回数が多いため遊技者に有利である。よって、画像表示装置７０等では、「時短遊技状態１」であれば「ＲＵＳＨ獲得チャレンジモード」と表示され、「時短遊技状態２」であれば「ＲＵＳＨモード」と表示されるようになっており、表示態様からも遊技者にとっての有利不利が識別できるようになっている。

【０７００】

なお、「ＲＵＳＨ獲得チャレンジモード」中の遊技状態は、１回目の変動表示を終了するまでが「時短遊技状態１」であり、２回目の変動表示の開始からが「通常遊技状態」である。また、「ＲＵＳＨモード」中の遊技状態は、７回目の変動表示を終了するまでが「時短遊技状態２」であり、８回目の変動表示の開始からが「通常遊技状態」である。

【０７０１】

そして、「ＲＵＳＨ獲得チャレンジモード」中に、「小当たり」と判定されると、（２）に示すように、「大当たり遊技３（４ラウンド）」に移行する。ただし、「大当たり遊技３（４ラウンド）」の１ラウンド目は小当たり遊技となっており、当該小当たり遊技中

に大入賞口内に設けられた「特定領域」に遊技球を入賞させることができれば、大当たり遊技（２ラウンド目～４ラウンド目）が実行されることになる。一方で、小当たり遊技中に「特定領域」に遊技球を入賞させることができなければ、大当たり遊技（２ラウンド目～４ラウンド目）は実行されないようになっている。

【０７０２】

また、「ＲＵＳＨ獲得チャレンジモード」中に、「大当たり」と判定されると、（１）に示すように、「大当たり遊技４（８ラウンド）」に移行する。そして、「大当たり遊技３（４ラウンド）」、「大当たり遊技４（８ラウンド）」を終了すると、「ＲＵＳＨモード」に移行する。

【０７０３】

一方で、「ＲＵＳＨ獲得チャレンジモード」中に、「大当たり」と判定されることなく、「小当たり」と判定されることもなかった場合は、「ＲＵＳＨ獲得チャレンジモード」が終了して、「通常モード」に移行する。

【０７０４】

「ＲＵＳＨモード」中に、「小当たり」と判定されると、（２）に示すように、「大当たり遊技３（４ラウンド）」に移行し、「大当たり」と判定されると、（１）に示すように、「大当たり遊技４（８ラウンド）」に移行する。そして、「大当たり遊技３（４ラウンド）」、「大当たり遊技４（８ラウンド）」を終了すると、「ＲＵＳＨモード」に移行する。

【０７０５】

一方で、「ＲＵＳＨモード」中に、「大当たり」と判定されることなく、「小当たり」と判定されることもなかった場合は、「ＲＵＳＨモード」が終了して、「通常モード」に移行する。

【０７０６】

本実施形態における遊技機１は、上述した「確変ループタイプ」に限らず、このような「１種２種タイプ」であってもよい。

【０７０７】

図３７は、いわゆる「小当たりＲＵＳＨタイプ」である。「小当たりＲＵＳＨタイプ」とは、「通常遊技状態（低確非時短遊技状態）」と「時短遊技状態（低確時短遊技状態）」と「高確率遊技状態（高確時短遊技状態）」との遊技状態を有し、「通常遊技状態」において「大当たり」と判定されると（例えば大当たり確率は「１／３１９」）、（１）に示すように、所定の割合で「大当たり遊技１（４ラウンド）」、または、「大当たり遊技２（１６ラウンド）」に移行する。

【０７０８】

そして、「大当たり遊技１（４ラウンド）」を終了すると、「時短遊技状態」に移行する。この「時短遊技状態」の上限回数は、例えば「５０」回である。「大当たり遊技２（１６ラウンド）」を終了すると、「高確率遊技状態」に移行する。

【０７０９】

「時短遊技状態」において「大当たり」と判定されると（例えば大当たり確率は「１／３１９」）、（１）に示すように、所定の割合で「大当たり遊技４（２ラウンド）」、または、「大当たり遊技３（１６ラウンド）」に移行する。「大当たり遊技４（２ラウンド）」を終了すると、「時短遊技状態」に移行し、「大当たり遊技３（１６ラウンド）」を終了すると、「高確率遊技状態」に移行する。また、「大当たり」と判定されることなく「５０」回の変動表示を実行すると、「時短遊技状態」を終了して「通常遊技状態」に移行する。

【０７１０】

「高確率遊技状態」において「大当たり」と判定されると（例えば大当たり確率は「１／７７」）、（２）に示すように、所定の割合で「大当たり遊技４（２ラウンド）」、または、「大当たり遊技３（１６ラウンド）」に移行する。

【０７１１】

また、「高確率遊技状態」において「小当たり」と判定されると（例えば小当たり確率は「１／２．５」）、（３）に示すように「小当たり遊技」に移行し、当該「小当たり遊技」では、小当たり用大入賞口が所定時間開放し、例えば「１」回の「小当たり遊技」で、３球程度の遊技球を小当たり用大入賞口に入賞させることができるようになっている。そして、「小当たり遊技」の終了後は、「高確率遊技状態」に移行する。

【０７１２】

例えば小当たり確率は「１／２．５」となっているので、非常に当選し易い状態にあるといえる。そして、「小当たり遊技」の終了後は再度「高確率遊技状態」となるので、「高確率遊技状態」においては、例えば大当たり確率「１／７７」に当選することなく、小当たり確率「１／２．５」に当選し続けた方が、「小当たり遊技」により所持する遊技球を増加させることができるので、遊技者に有利となる。

【０７１３】

本実施形態における遊技機１は、上述した「確変ループタイプ」に限らず、このような「小当たりＲＵＳＨタイプ」であってもよい。

【０７１４】

また、本実施形態における遊技機１は、「確変ループタイプ」、「１種２種タイプ」、「小当たりＲＵＳＨタイプ」に限らず、「高確率遊技状態（高確時短遊技状態）」の上限回数が例えば「１００」回に設定された、いわゆる「ＳＴ確変タイプ」であってもよいし、「高確率遊技状態（高確時短遊技状態）」が所定確率で「通常遊技状態（低確非時短遊技状態）」または「時短遊技状態（低確時短遊技状態）」に転落する、いわゆる「確変転落タイプ」であってもよい。

【０７１５】

次に、図３８～図４３を用いて、「遊技機設置情報」、「ＨＣ・不正監視情報」の詳細について説明する。

【０７１６】

図３８は、主制御基板１１０と枠制御基板１２０との通信に係る電文一覧を示している。Ｎｏ．１は、電文名「遊技機設置情報通知」、送信方向「主制御基板１１０→枠制御基板１２０」、コマンド「０ｘ０１」、電文概要が「遊技機設置情報を通知」となっている。また、Ｎｏ．２は、電文名「遊技機設置情報応答」、送信方向「枠制御基板１２０→主制御基板１１０」、コマンド「０ｘ１１」、電文概要が「遊技機設置情報受領結果を応答」となっている。また、Ｎｏ．３は、電文名「遊技機情報通知」、送信方向「主制御基板１１０→枠制御基板１２０」、コマンド「０ｘ０２」、電文概要が「遊技機情報を通知」となっている。なお、ここでいう「遊技機情報」とは「ＨＣ・不正監視情報」のことである。また、Ｎｏ．４は、電文名「遊技機情報応答」、送信方向「枠制御基板１２０→主制御基板１１０」、コマンド「０ｘ１２」、電文概要が「遊技機情報受領結果と枠制御状態を応答」となっている。

【０７１７】

「遊技機設置情報」は、図３９に示すように構成されている。Ｎｏ．１は、データ名「電文長」、内容「０ｘ１９」となっている。また、Ｎｏ．２は、データ名「コマンド」、内容「０ｘ０１」となっている。また、Ｎｏ．３は、データ名「通信通番」、内容「０固定」となっている。また、Ｎｏ．４は、遊技機設置情報に係るデータ名「遊技機種類」、内容については後述する。また、Ｎｏ．５は、遊技機設置情報に係るデータ名「主制御チップＩＤ番号」、内容については後述する。また、Ｎｏ．６は、遊技機設置情報に係るデータ名「主制御チップメーカコード」、内容「主制御チップの管理エリアに記載したメーカコード」となっている。また、Ｎｏ．７は、遊技機設置情報に係るデータ名「主制御チップ製品コード」、内容「主制御チップの管理エリアに記載した製品コード」となっている。また、Ｎｏ．８は、データ名「チェックサム」、内容「－」となっている。

【０７１８】

Ｎｏ．４のデータ名「遊技機種類」は、図３９に示すように、１バイトで構成されており、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ０が遊技機種類を示しており、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ０が「０００１」

であれば「ぱちんこ遊技機」を示し、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ０が「００１０」であれば「回胴式遊技機」を示し、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ０が「００１１」であれば「アレンジボール遊技機」を示し、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ０が「０１００」であれば「じゃん球遊技機」を示し、その他は未使用である。

【０７１９】

Ｂｉｔ６～Ｂｉｔ４が組合の団体区分を示しており、Ｂｉｔ６～Ｂｉｔ４が「０００」であれば「日工組」（主にぱちんこ遊技機に関する団体）を示し、Ｂｉｔ６～Ｂｉｔ４が「００１」であれば「日電協」（主に回胴式遊技機に関する団体）を示し、その他は未使用である。

【０７２０】

Ｂｉｔ７が管理媒体を示しており、Ｂｉｔ７が「０」であれば遊技球を示し、Ｂｉｔ７が「１」であれば遊技メダルを示している。例えば、遊技機１がぱちんこ遊技機であれば、Ｂｉｔ７が「０」、Ｂｉｔ６～Ｂｉｔ４が「０００」、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ０が「０００１」といった１バイトデータになる。

【０７２１】

「主制御チップＩＤ番号」は、図面では省略しているが、主制御チップメーカ毎のＩＤが電文で送信されるようになっており、例えば、メーカＡの主制御チップであればチップ個別ナンバ「２３４５６７８９」＋識別コードからなる計９バイトのデータが電文送信され、メーカＢの主制御チップであればチップ個別ナンバ「４５６７８９１２」＋識別コードからなる計９バイトのデータが電文で送信されるようになっている。

【０７２２】

「遊技機設置情報応答」は、「遊技機設置情報」を主制御基板１１０から枠制御基板１２０に送信した後に、枠制御基板１２０から主制御基板１１０へのレスポンスである。Ｎｏ．１は、データ名「電文長」、内容「０ｘ０５」となっている。また、Ｎｏ．２は、データ名「コマンド」、内容「０ｘ１１」となっている。また、Ｎｏ．３は、データ名「通信通番」、内容「０固定」となっている。また、Ｎｏ．４は、データ名「遊技機設置情報受領結果」、内容「０ｘ００」であれば「受領ＯＫ」、内容「０ｘ０１」であれば枠制御基板１２０が球抜き状態であることを示す「球抜き状態」となっている。Ｎｏ．５は、データ名「チェックサム」、内容「電文長からデータ部までの加算した結果」となっている。なお、主制御基板１１０は、枠制御基板１２０より「遊技機設置情報受領結果」として内容「０ｘ００」（受領ＯＫ）を受信しないと遊技可能な状態としない。この点はあとでフローチャートを用いて詳述する。

【０７２３】

「ＨＣ・不正監視情報」は、図４０に示すように構成されている。Ｎｏ．１は、データ名「電文長」、内容「０ｘ０Ｂ～０ｘ１５」となっている。また、Ｎｏ．２は、データ名「コマンド」、内容「０ｘ０２」となっている。また、Ｎｏ．３は、データ名「通信通番」、内容「シーケンス番号（０～２５５）」となっている。また、Ｎｏ．４は、データ名「主制御状態１」、内容は、Ｂｉｔ０「大当たり１」、Ｂｉｔ１「大当たり２」、Ｂｉｔ２「大当たり３」、Ｂｉｔ３「遊技機状態信号１」、Ｂｉｔ４「遊技機状態信号２」、Ｂｉｔ５「遊技機状態信号３」、Ｂｉｔ６「遊技機状態信号４」、Ｂｉｔ７「未使用」となっている。例えば、「大当たり１」に対応する大当たり遊技の実行中は、Ｂｉｔ０、Ｂｉｔ１がＯＮ（「１」）となり、主制御状態１のＢｉｔ０、Ｂｉｔ１がＯＮ（「１」）であることが最終的に遊技機情報センタに送信される。

【０７２４】

また、Ｎｏ．５は、データ名「主制御状態２」、内容は、Ｂｉｔ０「大当たり中＋時短中又は有利状態中」、Ｂｉｔ１「高確率中」、Ｂｉｔ２「時短中又は有利状態中」、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ７「未使用」となっている。例えば、高確率遊技状態中は、Ｂｉｔ１がＯＮ（「１」）となり、主制御状態２のＢｉｔ１がＯＮ（「１」）であることが最終的に遊技機情報センタに送信される。

【０７２５】

また、Ｎｏ．６は、データ名「遊技機エラー状態」、内容は、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ５が「エラーコード」、Ｂｉｔ６が「０＝枠制御、１＝主制御」（０であれば枠制御基板１２０で検出したエラー、１であれば主制御基板１１０で検出したエラー）、Ｂｉｔ７が「０＝発報のみ、１＝発報＋ホールコンへの出力」（０であればエラー報知の発報のみ、１であればエラー報知の発報に加えてホールコンへの出力も行う）となっている。例えば、Ｂｉｔ０に対応するエラーが発生している場合は、Ｂｉｔ０がＯＮ（「１」）となり、遊技機エラー状態のＢｉｔ０がＯＮ（「１」）であることが最終的に遊技機情報センタに送信される。

【０７２６】

また、Ｎｏ．７は、データ名「不正検知状態１」、内容は、Ｂｉｔ０「設定変更中信号」、Ｂｉｔ１「設定確認中信号」、Ｂｉｔ２「ＲＷＭクリア信号」、Ｂｉｔ３「不正検知信号１」、Ｂｉｔ４「不正検知信号２」、Ｂｉｔ５「不正検知信号３」、Ｂｉｔ６「獲得上限装置作動中信号」、Ｂｉｔ７「未使用」となっている。例えば、後述の設定変更中であれば、Ｂｉｔ０がＯＮ（「１」）となり、不正検知状態１のＢｉｔ０がＯＮ（「１」）であることが最終的に遊技機情報センタに送信される。

【０７２７】

また、Ｎｏ．８は、データ名「役物作動賞球数」、内容「役物作動による賞球数」（例えば、第２始動口４７へ遊技球を入賞させたことによる賞球数）となっている。また、Ｎｏ．９は、データ名「連続役物作動賞球数」、内容「連続役物作動装置作動による賞球数」（例えば、大入賞口５０へ遊技球を入賞させたことによる賞球数）となっている。

【０７２８】

また、Ｎｏ．１０は、遊技情報に係るデータ名「遊技情報数」、内容「種別情報・カウント情報の個数（ｎ）　（ｎ）＝０～５（可変長）」となっている。また、Ｎｏ．１１は、遊技情報に係るデータ名「種別情報１」、内容「種別情報１」となっている。また、Ｎｏ．１２は、遊技情報に係るデータ名「カウント情報１」、内容「カウント情報１」となっている。

【０７２９】

カウント情報とは、第１の例であれば、第１始動口４５へ１の遊技球が入賞した場合、「第１始動口４５を示すデータ」、「入賞球数（１）を示すデータ」、「賞球数（３）を示すデータ」のことである。また、第２の例であれば、大入賞口５０へ１の遊技球が入賞した場合、「大入賞口５０を示すデータ」、「入賞球数（１）を示すデータ」、「賞球数（１５）を示すデータ」のことである。また、第３の例であれば、アウト球検出スイッチ３９ａを１の遊技球が通過した場合、「アウト球検出スイッチ３９ａを示すデータ」、「通過球数（１）を示すデータ」のことである。そして、これらのデータは、電文で最終的に遊技機情報センタに送信される。

【０７３０】

また、Ｎｏ．１３は、遊技情報に係るデータ名「種別情報ｎ」、内容「種別情報ｎ」となっている。また、Ｎｏ．１４は、遊技情報に係るデータ名「カウント情報ｎ」、内容「カウント情報ｎ」となっている。また、Ｎｏ．１５は、データ名「チェックサム」、内容「電文長からデータ部までの加算した結果」となっている。

【０７３１】

図４１は、上述した「主制御状態１」、「主制御状態２」、「不正検知状態１」の詳細を説明する図である。

【０７３２】

「主制御状態１」は、Ｂｉｔ０の名称「大当たり１」、詳細「大当たり１情報　報知する大当たり中に１をセット」であり、Ｂｉｔ１の名称「大当たり２」、詳細「大当たり２情報　全ての大当たり中に１をセット」であり、Ｂｉｔ２の名称「大当たり３」、詳細「大当たり３情報　小当たりＲＵＳＨ・特殊時短等の状態中に１をセット」であり、Ｂｉｔ３の名称「遊技機状態信号１」、詳細「遊技機状態信号　遊技機状態信号１がＯＮ中に１をセット」であり、Ｂｉｔ４の名称「遊技機状態信号２」、詳細「遊技機状態信号　遊技

機状態信号２がＯＮ中に１をセット」であり、Ｂｉｔ５の名称「遊技機状態信号３」、詳細「遊技機状態信号　遊技機状態信号３がＯＮ中に１をセット」であり、Ｂｉｔ６の名称「遊技機状態信号４」、詳細「遊技機状態信号　遊技機状態信号４がＯＮ中に１をセット」であり、Ｂｉｔ７の名称「未使用」、詳細「０固定」である。

【０７３３】

「遊技機状態信号１」は、ホールコン出力部１７３の外部端子板パルス出力信号端子１と対応し、「遊技機状態信号２」は、ホールコン出力部１７３の外部端子板パルス出力信号端子２と対応し、「遊技機状態信号３」は、ホールコン出力部１７３の外部端子板パルス出力信号端子３と対応し、「遊技機状態信号４」は、ホールコン出力部１７３の外部端子板パルス出力信号端子４と対応している。

【０７３４】

なお、小当たりＲＵＳＨとは、図３７で述べたとおりである。特殊時短とは、例えば、大当たり遊技の終了から低確率遊技状態を規定回数（例えば１０００回の変動表示を）遊技した場合、救済的に作動する時短遊技状態（いわゆる天井時短）や、大当たり判定でハズレと判定された場合の所定確率で作動する時短遊技状態（いわゆる図柄時短）が相当する。

【０７３５】

「主制御状態２」は、Ｂｉｔ０の名称「大当たり＋時短中又は有利状態中」、詳細「遊技状態情報　大当たり中および、時短又は有利状態中に１をセット」であり、Ｂｉｔ１の名称「高確率中」、詳細「遊技状態情報　高確率中に１をセット」であり、Ｂｉｔ２の名称「時短中又は有利状態中」、詳細「遊技状態情報　時短又は有利状態中に１をセット」であり、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ７の名称「未使用」、詳細「０固定」である。

【０７３６】

「不正検知状態１」は、Ｂｉｔ０の名称「設定変更中信号」、詳細「０＝正常、１＝設定変更中」であり、Ｂｉｔ１の名称「設定確認中信号」、詳細「０＝正常、１＝設定確認中」であり、Ｂｉｔ２の名称「ＲＷＭクリア信号」、詳細「０＝正常、１＝ＲＷＭクリア（ＲＷＭの初期化）発生」であり、Ｂｉｔ３の名称「不正検知信号１」、詳細「緊急度：弱　０＝正常、１＝異常発生」であり、Ｂｉｔ４の名称「不正検知信号２」、詳細「緊急度：中　０＝正常、１＝異常発生」であり、Ｂｉｔ５の名称「不正検知信号３」、詳細「緊急度：強　０＝正常、１＝異常発生」であり、Ｂｉｔ６の名称「獲得上限装置作動中信号」、詳細「０＝非作動、１＝作動」であり、Ｂｉｔ７の名称「未使用」、詳細「０固定」である。

【０７３７】

図４２は、上述した「遊技情報」の詳細を説明する図である。

【０７３８】

「遊技情報」は、「種別情報（１バイト）」、「カウント情報（１バイト）」からなる２バイト構成である。さらに、「種別情報（１バイト）」は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」から構成されている。

【０７３９】

「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」は、例えば、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「００００」が種別名称「未使用」、内容「－」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「０００１」が種別名称「始動口入賞」、内容「始動口に入賞したことを通知」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「００１０」が種別名称「特別電動役物作動による大入賞口入賞」、内容「大入賞口に入賞したことを通知」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「００１１」が種別名称「入賞口入賞」、内容「入賞口に入賞したことを通知」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「０１００」が種別名称「全始動口入賞」、内容「遊技に関わる始動口又は普図ゲート通過を通知」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「０１０１」、「０１１０」、「０１１１」、「１０００」が種別名称「未使用」、内容「－」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１００１」が種別名称「図柄確定回数」、内容「遊技に関わる図柄の変動回数を通知」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１０１０」が種別名称「大当たり回数」、内容「役物連続作動装置が作動したことを通知」であ

り、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１０１１」が種別名称「未使用」、内容「－」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１１００」が種別名称「役物回数（大入賞口開放回数）」、内容「小当たり時の大入賞口開放回数をスタート回数としたい場合に、役物連続作動装置が未作動時の大入賞口の開放を通知」（図３６の「大当たり遊技３（４ラウンド）」の１ラウンド目は小当たり遊技を参照）であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１１０１」が種別名称「特定領域通過」、内容「特定の領域を通過したことを通知」（図３６の「特定領域」を参照）であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１１１０」が種別名称「外部端子板パルス出力」、内容「専用ユニット（ホールコン出力部１７３）からパルス出力することを指示」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１１１１」が種別名称「性能情報状態通知」、内容「性能情報を計算するために必要となる状態を通知」である。

【０７４０】

「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「始動口入賞」であれば、内容（始動口番号）として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１」（始動口１への入賞）、「００１０」（始動口２への入賞）、「００１１」（始動口３への入賞）、の何れかを送信する（上記以外は未使用）。例えば、第１始動口４５へ遊技球が入賞した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「０００１」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）が送信される。

【０７４１】

「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「特別電動役物作動による大入賞口入賞」であれば、内容（大入賞口番号）として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１」（大入賞口１への入賞）、「００１０」（大入賞口２への入賞）、の何れかを送信する（上記以外は未使用）。例えば、大入賞口５０へ遊技球が入賞した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「００１０」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）が送信される。

【０７４２】

「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「入賞口入賞」であれば、内容（入賞口番号）として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１」（入賞口１への入賞）、「００１０」（入賞口２への入賞）・・・「１１１１」（入賞口１５への入賞）、の何れかを送信する（「０００」は未使用）。例えば、飾り枠４０の右寄りの下方に設けられた一般入賞口４３へ遊技球が入賞した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「００１１」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）が送信される。

【０７４３】

「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「全始動口入賞」であれば、内容として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１」（入賞又は通過）、を送信する（その他は未使用）。例えば、第１始動口４５へ遊技球が入賞した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「０１００」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）が送信され、普図ゲート４４を遊技球が通過した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「０１００」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）が送信される。

【０７４４】

「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「図柄確定回数」であれば、内容として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１」（遊技に関わる図柄（特別図柄、普通図柄）の確定回数）、を送信する（その他は未使用）。例えば、第１特別図柄が停止表示した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「１００１」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）が送信され、第２特別図柄が停止表示した場合も同様の種別情報が送信される。また、普通図柄が停止表示した場合も同様の種別情報が送信される。

【０７４５】

「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「大当たり回数」であれば、内容として、Ｂ

ｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１」（役物連続作動装置が作動）、を送信する（その他は未使用）。例えば、第１大当たり（図３３参照）が実行された場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「１０１０」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）が送信される。

【０７４６】

「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「役物回数（大入賞口開放回数）」であれば、内容として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１」（役物１）、を送信する（その他は未使用）。例えば、図３６で説明した「大当たり遊技３」が実行された場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「１１００」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）が送信される。

【０７４７】

「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「特定領域通過」であれば、内容として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１」（特定領域１）、を送信する（その他は未使用）。例えば、図３６で説明した「大当たり遊技３」が実行され、特定領域を遊技球が通過した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「１１０１」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）が送信される。

【０７４８】

なお、「特定領域通過」の場合のカウント情報にも触れておくと、図４３に示すように、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７が「未使用」の「０固定」となっており、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３が「０００１」であれば、「特定領域通過数が１回」であることを送信する（他は未使用）。つまり、図４３の例１）に示すように、特定領域１を遊技球が１回通過した場合、遊技情報「０ｘＤ１０１」が送信され、その内訳は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「１１０１」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）と、「未使用（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「００００」、「通過数（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」（１回）からなるカウント情報（１バイト）とから構成される。

【０７４９】

「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「外部端子板パルス出力」であれば、内容として、専用ユニット（ホールコン出力部１７３）からパルス出力することを示す。

「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「性能情報状態通知」であれば、内容として、性能情報を計算するために必要となる状態（１固定）を送信する（他は未使用）。

【０７５０】

なお、「性能情報状態通知」の場合のカウント情報にも触れておくと、図４３に示すように、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７が「０固定」となっており、Ｂｉｔ０が「ベース」を示すためのもので、「０」であれば「低ベース中」（例えば、低確非時短遊技状態）を示し、「１」であれば「高ベース中」（例えば、低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）を示している。Ｂｉｔ１が「大当たり中」を示すためのもので、「０」であれば「通常時」（例えば、低確非時短遊技状態）を示し、「１」であれば「大当たり中」を示している。Ｂｉｔ２が「高確率中」を示すためのもので、「０」であれば「低確率」（例えば、低確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）を示し、「１」であれば「高確率」（例えば、高確時短遊技状態）を示している。なお、Ｂｉｔ３は未使用である。

【０７５１】

図４３の例２）に示すように、高ベース中へ状態変化した場合、遊技情報「０ｘＦ１０１」が送信され、その内訳は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「１１１１」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）と、「未使用（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「００００」、「状態フラグ」のＢｉｔ０が「１」（Ｂｉｔ１～３は「０」）からなるカウント情報（１バイト）とから構成される。

【０７５２】

図４３の「ＨＣ・不正監視情報応答」は、「ＨＣ・不正監視情報」を主制御基板１１０から枠制御基板１２０に送信した後に、枠制御基板１２０から主制御基板１１０へのレス

ポンスである。Ｎｏ．１は、データ名「電文長」、内容「０ｘ０５」となっている。また、Ｎｏ．２は、データ名「コマンド」、内容「０ｘ１２」となっている。また、Ｎｏ．３は、データ名「通信通番」、内容「通信用シーケンス番号（０～２５５）」となっている。また、Ｎｏ．４は、データ名「ＨＣ・不正監視情報受領結果」、内容「０ｘ００」であれば「受領ＯＫ」であることを示している。Ｎｏ．５は、データ名「チェックサム」、内容「電文長からデータ部までの加算した結果」となっている。なお、主制御基板１１０は、枠制御基板１２０より「ＨＣ・不正監視情報受領結果」として内容「０ｘ００」（受領ＯＫ）を受信しないと遊技可能な状態としない。この点はあとでフローチャートを用いて詳述する。

【０７５３】

次に、図４４、図４５を用いて遊技機の機能一覧及び実装領域について説明する。「使用領域」とは、図２８、図２９で述べた「遊技用領域」が相当し、「使用領域外」とは、図２８、図２９で述べた「情報用領域」が相当する。

図中、「◎」は実装領域を示し、「○」は実装可能領域を示し、「×」は実装不可能を示している。

【０７５４】

Ｎｏ．１「遊技の実行を制御する機能」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技の実行を制御する機能」とは、例えば、後述の「主制御基板タイマ割込処理」で実行される処理が相当する。

【０７５５】

Ｎｏ．２「遊技状態を制御」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技状態を制御」とは、上述した「通常遊技状態」、「時短遊技状態」、「高確率遊技状態」を制御する機能が相当する。

【０７５６】

Ｎｏ．３「発射に係る制御」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「発射に係る制御」とは、遊技球を遊技領域５ａに発射させるための制御が相当する。

【０７５７】

Ｎｏ．４「内部抽せん用乱数の生成」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「内部抽せん用乱数の生成」とは、後述の「主制御基板タイマ割込処理」で実行される各処理で用いられる乱数の生成が相当する。

【０７５８】

Ｎｏ．５「遊技球の入賞検知・賞球払い出し」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技球の入賞検知・賞球払い出し」とは、後述の「主制御基板タイマ割込処理」のステップＳ２００、および、ステップＳ５００が相当する。

【０７５９】

Ｎｏ．６「特別図柄表示装置に係る制御」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１

０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「特別図柄表示装置に係る制御」とは、後述の「主制御基板タイマ割込処理」のステップＳ７００、および、ステップＳ７５０が相当する。

【０７６０】

Ｎｏ．７「特別電動役物に係る制御」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「特別電動役物に係る制御」とは、後述の「特図特電制御処理」のステップＳ３４０が相当する。

【０７６１】

Ｎｏ．８「普通図柄表示装置に係る制御」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「普通図柄表示装置に係る制御」とは、後述の「主制御基板タイマ割込処理」のステップＳ７００、および、ステップＳ７５０が相当する。

【０７６２】

Ｎｏ．９「普通電動役物に係る制御」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「普通電動役物に係る制御」とは、後述の「入力制御処理」のステップＳ２５０が相当する。

【０７６３】

Ｎｏ．１０「その他、遊技の実行に係る制御」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。

【０７６４】

Ｎｏ．１１「遊技球数表示装置を制御する機能」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技球数表示装置を制御する機能」とは、後述の「枠制御基板タイマ割込処理」のステップＷ６５０、ステップＷ７００が相当する。

【０７６５】

Ｎｏ．１２「遊技球数を電磁的に記録」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技球数を電磁的に記録」とは、後述の「枠制御基板遊技球数更新処理」が相当する。

【０７６６】

Ｎｏ．１３「遊技球数を表示」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技球数を表示」とは、後述の「枠制御基板タイマ割込処理」のステップＷ６５０、ステップＷ７００が相当する。

【０７６７】

Ｎｏ．１４「貸出された遊技球の数を加算」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１

２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「貸出された遊技球の数を加算」とは、後述の「枠制御基板遊技球貸出処理」が相当する。

【０７６８】

Ｎｏ．１５「計数された遊技球の数を減算」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「計数された遊技球の数を減算」とは、後述の「枠制御基板遊技球計数処理」が相当する。

【０７６９】

Ｎｏ．１６「発射された遊技球の数を減算」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「発射された遊技球の数を減算」とは、後述の「枠制御基板遊技球数更新処理」のステップＷ３０１、ステップＷ３０２が相当する。

【０７７０】

Ｎｏ．１７「盤面に発射されず戻った遊技球（ファール球）の数を加算」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「盤面に発射されず戻った遊技球（ファール球）の数を加算」とは、後述の「枠制御基板遊技球数更新処理」のステップＷ３０３、ステップＷ３０４が相当する。

【０７７１】

Ｎｏ．１８「払出された遊技球の数を加算」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「払出された遊技球の数を加算」とは、後述の「枠制御基板遊技球数更新処理」のステップＷ３０５～ステップＷ３１１が相当する。

【０７７２】

Ｎｏ．１９「遊技球数クリアボタンにより遊技球数を初期化」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技球数クリアボタンにより遊技球数を初期化」とは、電源供給時に遊技球数クリアｓｗ１２１より入力が行われている場合に枠制御部１２０ｍが遊技球数をクリアする処理が相当する。

【０７７３】

Ｎｏ．２０「遊技球等貸出装置との通信を制御する機能」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技球等貸出装置との通信を制御する機能」とは、専用ユニット１７０との通信に係る制御が相当する。

【０７７４】

Ｎｏ．２１「ＶＬ電源監視」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「ＶＬ電源監視」とは、専用ユニット１７０から入力される接続確認用電源が相当する。

【０７７５】

Ｎｏ．２２「通信制御、通信タイマー管理」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用

領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「通信制御、通信タイマー管理」とは、専用ユニット１７０との通信に係る時間管理が相当する。

【０７７６】

Ｎｏ．２３「遊技機情報通知（遊技機性能情報）」電文生成・送信について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技機情報通知（遊技機性能情報）」電文生成・送信は、後述の「枠制御基板遊技機情報通知処理」のステップＷ５０７の処理が相当する。

【０７７７】

Ｎｏ．２４「遊技機情報通知（遊技機設置情報）」電文生成・送信について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技機情報通知（遊技機設置情報）」電文生成・送信は、後述の「枠制御基板遊技機情報通知処理」のステップＷ５０５、ステップＷ５０９の処理が相当する。

【０７７８】

Ｎｏ．２５「遊技機情報通知（ＨＣ・不正監視情報）」電文生成・送信について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技機情報通知（ＨＣ・不正監視情報）」電文生成・送信は、後述の「枠制御基板遊技機情報通知処理」のステップＷ５１３の処理が相当する。

【０７７９】

Ｎｏ．２６「計数通知電文生成・送信」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「計数通知電文生成・送信」とは、後述の「枠制御基板遊技球計数処理」のステップＷ５６７が相当する。

【０７８０】

Ｎｏ．２７「貸出通知受信」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「貸出通知受信」とは、後述の「枠制御基板遊技球貸出処理」のステップＷ６０１が相当する。

【０７８１】

Ｎｏ．２８「貸出受領結果応答電文生成・送信」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「貸出受領結果応答電文生成・送信」とは、後述の「枠制御基板遊技球貸出処理」のステップＷ６０９、ステップＷ６１０が相当する。

【０７８２】

Ｎｏ．２９「主制御部－枠制御部間通信制御」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、主制御部１１０ｍ－枠制御部１２０ｍ間の通信に係る処理

全般（一例として、「主制御基板メイン処理」の「遊技機設置情報通知」と「遊技機設置情報応答」）が相当する。

【０７８３】

Ｎｏ．３０「遊技機性能情報の集計」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、「遊技機性能情報の集計」とは、後述の「枠制御基板遊技機性能情報算出処理」が相当する。

【０７８４】

なお、Ｎｏ．３０～Ｎｏ．３８は、遊技機１の電源ＯＮから電源ＯＦＦまでの１日分のデータであり、電源ＯＮから集計を開始し、電源ＯＦＦで集計データがクリアされるものである。つまり、後述の「枠制御基板表示性能情報算出処理」で算出される値とは異なるものである。

また、当該集計データは、表示器（例えば枠制御表示器１２５）等に表示されるものではなく、遊技機情報センタに送信されて、日工組とともに共有および管理される。

【０７８５】

Ｎｏ．３１「総発射遊技球数」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、「総発射遊技球数」とは、後述の「枠制御基板遊技機性能情報算出処理」のステップＷ４５１が相当する。

【０７８６】

Ｎｏ．３２「総獲得遊技球数」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、「総獲得遊技球数」とは、後述の「枠制御基板遊技機性能情報算出処理」のステップＷ４５２が相当する。

【０７８７】

Ｎｏ．３３「出玉率」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、「出玉率」とは、後述の「枠制御基板遊技機性能情報算出処理」のステップＷ４５３が相当する。

【０７８８】

Ｎｏ．３４「分間獲得遊技球数（低ベース）」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、「分間獲得遊技球数（低ベース）」とは、後述の「枠制御基板遊技機性能情報算出処理」のステップＷ４５４が相当する。

【０７８９】

Ｎｏ．３５「役物比率」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、「役物比率」とは、後述の「枠制御基板遊技機性能情報算出処理」のステップＷ４５５が相当する。

【０７９０】

Ｎｏ．３６「連続役物比率」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、「連続役物比率」とは、後述の「枠制御基板遊技

機性能情報算出処理」のステップＷ４５６が相当する。
【０７９１】
Ｎｏ．３７「役物連続作動装置の作動回数」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、「役物連続作動装置の作動回数」とは、後述の「枠制御基板遊技機性能情報算出処理」のステップＷ４５７が相当する。
【０７９２】
Ｎｏ．３８「最大出玉」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「◎」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「×」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、「最大出玉」とは、後述の「枠制御基板遊技機性能情報算出処理」のステップＷ４５８が相当する。
【０７９３】
Ｎｏ．３９「遊技機設置情報の生成」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」のいずれもが「○」となっている。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。具体的には、以下のＮｏ．４０～Ｎｏ．４２の情報は「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で生成し、以下のＮｏ．４３～Ｎｏ．４５の情報は「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で生成し、「枠制御部１２０ｍ」は、「主制御部１１０ｍ」から受信したＮｏ．４０～Ｎｏ．４２の情報と、自身が生成したＮｏ．４３～Ｎｏ．４５の情報との計６つの情報をＵ基板１７１（最終的には遊技機情報センタ）に送信する。つまり、「遊技機設置情報の生成」とは、後述の「主制御基板メイン処理」のステップＳ５や、後述の「枠制御基板遊技機情報通知処理」のステップＷ５０５、ステップＷ５０９が相当する。
【０７９４】
Ｎｏ．４０「主制御チップＩＤ番号」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「○」であり、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×（除外）」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。「主制御チップＩＤ番号」については図３９で後述する。
【０７９５】
Ｎｏ．４１「主制御チップメーカコード」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「○」であり、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×（除外）」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。「主制御チップメーカコード」については図３９で後述する。
【０７９６】
Ｎｏ．４２「主制御チップ製品コード」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「○」であり、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×（除外）」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。「主制御チップ製品コード」については図３９で後述する。
【０７９７】
Ｎｏ．４３「枠制御チップＩＤ番号」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×（除外）」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。「枠制御チップＩＤ番号」については図７１で後述する。
【０７９８】
Ｎｏ．４４「枠制御チップメーカコード」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領

域外」が「×（除外）」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。「枠制御チップメーカコード」については図７１で後述する。

【０７９９】

Ｎｏ．４５「枠制御チップ製品コード」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×（除外）」である。なお、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。「枠制御チップ製品コード」については図７１で後述する。

【０８００】

Ｎｏ．４６「ＨＣ・不正監視情報の生成」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」のいずれもが「○」となっている。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」と「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」とを用いるようにしている。以下、詳細に説明する。

【０８０１】

Ｎｏ．４７「遊技球数」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。「遊技球数」とは遊技者が所持する「持ち球」のことであり、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。例えば、後述の「枠制御基板遊技球数更新処理」が相当する。

一方で、本実施形態では、実装可能な「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能は実行していない。もちろん、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行してもよいが、「遊技球数」に係る情報を「枠制御部１２０ｍ」から「主制御部１１０ｍ」へ送信してこれを実現することになるので、制御負荷を鑑みると、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行した方がより効率的であるといえる。

【０８０２】

Ｎｏ．４８「発射球数」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。「発射球数」とは遊技者が発射した遊技球数のことであり、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。例えば、後述の「枠制御基板遊技球数更新処理」が相当する。

一方で、本実施形態では、実装可能な「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能は実行していない。もちろん、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行してもよいが、「発射球数」に係る情報を「枠制御部１２０ｍ」から「主制御部１１０ｍ」へ送信してこれを実現することになるので、制御負荷を鑑みると、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行した方がより効率的であるといえる。

【０８０３】

Ｎｏ．４９「総賞球数」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。「総賞球数」とは、遊技者に払出された賞球数の合計のことであり、本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。例えば、後述の「枠制御基板遊技球数更新処理」が相当する。

一方で、本実施形態では、実装可能な「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能は実行していない。もちろん、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行してもよいが、「総賞球数」に係る情報を「枠制御部１２０ｍ」から「主制御部１１０ｍ」へ送信してこれを実現することになるので、制御負荷を鑑みると、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行した方がより効率的であるといえる。

【０８０４】

Ｎｏ．５０「主制御状態１」（図４０参照）について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能（主制御状態１の各ＢｉｔをＯＮ・ＯＦＦにする処理、主制御状態１の電文生成・送信に係る処理）を実行している。

【０８０５】

Ｎｏ．５１「主制御状態２」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能（主制御状態２の各ＢｉｔをＯＮ・ＯＦＦにする処理、主制御状態２の電文生成・送信に係る処理）を実行している。

【０８０６】

Ｎｏ．５２「遊技機エラー状態」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」のいずれもが「○」となっている。「遊技機エラー状態」とは、例えば、主制御基板１１０と枠制御基板１２０との通信異常、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０との通信異常が相当する。本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」と「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」とで、上述の通信異常を監視しており、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」と「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」では上述の通信異常を監視していないが、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」と「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」とで上述の通信異常を監視してもよい。

【０８０７】

Ｎｏ．５３「不正検知状態１」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「○」であり、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。本実施形態では、例えば「不正検知状態１」（図４０）のうち、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ２の「設定変更」、「設定確認」、「ＲＷＭクリア」の処理については、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ５の「不正検知」、Ｂｉｔ６の「獲得上限装置」の処理（遊技球の計数等）については、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行している。また、「不正検知状態１」という８Ｂｉｔの電文生成は、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。これにより、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」を効率よく使用することができ、いずれかの領域ばかりに処理が集中してしまうことを防止できる。

【０８０８】

なお、「不正検知状態１」についての「使用領域」、「使用領域外」の使用については一例にすぎず、適宜変更してもよい。例えば、「使用領域」で実行している処理を「使用領域外」で実行するようにしてもよいし、「使用領域外」で実行している処理を「使用領域」で実行するようにしてもよい。また、全て「使用領域」で実行するようにしてもよいし、全て「使用領域外」で実行するようにしてもよい。また、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」で実行するようにしてもよい。例えば、「獲得上限装置」の処理（遊技球の計数等）については、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」で実行するようにしてもよい。

【０８０９】

Ｎｏ．５４「不正検知状態２（枠制御）」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。本実施形態では、例えば「不正検知状態２」（図７２参照）のうち、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ２の「ガラス枠開放」、「内枠開放」、「不正電波検知」の処理、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ５の「入賞球数異常報知」、「発射球数異常報知」の処理については、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、Ｂｉｔ３の「遊技球数クリア検知」の処理については、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行している。また、「不正検知状態２」という８Ｂｉｔの電文生成は、「枠制御部１２０

ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行している。なお、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」での電文生成は、例えば、「使用領域外」のプログラムが「使用領域」のＲＷＭを参照して、「使用領域外」で電文生成を行うことで実現される。これにより、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」を効率よく使用することができ、いずれかの領域ばかりに処理が集中してしまうことを防止できる。

【０８１０】

なお、「不正検知状態２」についての「使用領域」、「使用領域外」の使用については一例にすぎず、適宜変更してもよい。例えば、「使用領域」で実行している処理を「使用領域外」で実行するようにしてもよいし、「使用領域外」で実行している処理を「使用領域」で実行するようにしてもよい。また、全て「使用領域」で実行するようにしてもよいし、全て「使用領域外」で実行するようにしてもよい。

【０８１１】

Ｎｏ．５５「不正検知状態３（枠制御）」について、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。本実施形態では、例えば「不正検知状態３」（図７２参照）のうち、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ１の「小球検知」、「鉄球検知」の処理については、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、「不正検知状態３」という８Ｂｉｔの電文生成は、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で当該機能を実行している。これにより、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」を効率よく使用することができ、いずれかの領域ばかりに処理が集中してしまうことを防止できる。

【０８１２】

なお、「不正検知状態３」についての「使用領域」、「使用領域外」の使用については一例にすぎず、適宜変更してもよい。例えば、「使用領域」で実行している処理を「使用領域外」で実行するようにしてもよいし、「使用領域外」で実行している処理を「使用領域」で実行するようにしてもよい。また、全て「使用領域」で実行するようにしてもよいし、全て「使用領域外」で実行するようにしてもよい。

【０８１３】

Ｎｏ．５６「設定変更装置を制御する機能」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「設定変更装置を制御する機能」とは、後述の「設定変更処理」、「設定確認処理」が相当する。

【０８１４】

Ｎｏ．５７「周辺基板に演出に係る情報を送信する機能」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で演出制御基板１３０に情報を送信する機能を実行しており、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」で演出制御基板１３０に情報を送信する機能を実行している。例えば、「主制御部１１０ｍ」から演出制御基板１３０に対して「特図変動パターン指定コマンド」が送信され、演出制御基板１３０は、受信した「特図変動パターン指定コマンド」に基づいて変動演出パターン（遊技演出）を決定する。また、「主制御部１１０ｍ」から演出制御基板１３０に対して、「主制御部１１０ｍ」で検出した「エラー」に関する情報が送信され、演出制御基板１３０は、受信した「エラー」に関する情報に対応する報知を実行する。同様に、「枠制御部１２０ｍ」から演出制御基板１３０に対して、「枠制御部１２０ｍ」で検出した「エラー」に関する情報が送信され、演出制御基板１３０は、受信した「エラー」に関する情報に対応する報知を実行する。

【０８１５】

Ｎｏ．５８「周辺基板に遊技機の情報を送信する機能」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「○」であり、「主制御部１

１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「×」である。なお、Ｎｏ．５８は、上述したＮｏ．５７と同様であるため説明を省略する。

【０８１６】

Ｎｏ．５９「不正監視（Ｎｏ．６０、６１除く）」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「○」であり、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。「不正監視（Ｎｏ．６０、６１除く）」とは、例えば、偽造配線や不正部品を取り付けて不正に大当たり乱数等を取得する、いわゆる「ぶら下がり」の不正を監視することが相当する。本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」で当該監視を実行している。なお、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該監視を実行してもよい。

【０８１７】

Ｎｏ．６０「遊技球の払い出しに係る不正監視」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」のいずれもが「○」となっている。本実施形態では、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」で当該監視を実行している。なお、本実施形態のように、「主制御部１１０ｍ」、「枠制御部１２０ｍ」の２チップ構成ではなく、例えば「主制御部１１０ｍ」のみの１チップ構成で遊技機１を構成することも可能であり、１チップ構成で構成する場合、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」で当該監視を実行すればよい。

【０８１８】

Ｎｏ．６１「遊技球の貸し出しに係る不正監視」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」のいずれもが「○」となっている。なお、Ｎｏ．６１は、上述したＮｏ．６０と同様であるため説明を省略する。

【０８１９】

Ｎｏ．６２「エラー処理（遊技停止）」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」が「○」であり、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」が「×」である。本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」で当該処理を実行している。例えば、図５１のステップＳ９の処理を終えた後や、図５１のステップＳ１０の処理を終えた後や、図５２のステップＳ１７の復帰不可能エラー処理や、図５２のステップＳ２７の処理を終えた後や、図６７のステップＳ６００－６の処理を終えた後が「エラー処理（遊技停止）」に相当する。

【０８２０】

Ｎｏ．６３「エラー処理（報知のみ）」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」のいずれもが「○」となっている。なお、「エラー処理（報知のみ）」の詳細については、後述の「エラーコードの表示優先順」（図９９）で詳述する。

【０８２１】

Ｎｏ．６４「性能表示モニタの表示を制御する機能」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」が「○」であり、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」が「×」である。「性能表示モニタの表示を制御する機能」とは、後述の「枠制御基板表示性能情報算出処理」（図１００）が相当し、本実施形態では、処理そのものも枠制御表示器１２５に表示する処理も「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域外」で実行している。

【０８２２】

Ｎｏ．６５「遊技機の試験に必要な信号を生成する機能」について、「主制御部１１０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」、「使用領域外」のいずれもが「○」となっている。本実施形態では、「主制御部１１０ｍ」では「使用領域外」で当該機能を実行し、「枠制御部１２０ｍ」では「使用領域」、「使用領域外」のいずれも使用して当該機能を実行している。

【０８２３】

なお、以上のＮｏ．１～Ｎｏ．６５について、「×」が付された箇所は実装不可能としたが、「×」が付された箇所を実装可能（「×」が付された領域で各種処理を実行）としてもよい。また、主制御部１１０ｍの「使用領域」または「使用領域外」で実行している処理を、「枠制御部１２０ｍ」で実行してもよいし、「枠制御部１２０ｍ」の「使用領域」または「使用領域外」で実行している処理を、主制御部１１０ｍの「使用領域」または「使用領域外」で実行してもよい。

【０８２４】

（遊技機の起動後に遊技可能となる主制御基板と枠制御基板の通信手順）

図４６を用いて、遊技機の起動後に遊技可能となる主制御基板１１０と枠制御基板１２０の通信手順（枠制御基板１１０が球抜き状態でないケース）について説明する。なお、図４６における「遊技機情報」とは、図４０～図４３で述べた「ＨＣ・不正監視情報」が相当する。

【０８２５】

まず、遊技機１の電源がオンになると、主制御基板１１０及び枠制御基板１２０が起動を開始し、主制御基板１１０に先立って枠制御基板１２０の起動が完了する。その後、最大３分の範囲で主制御基板１１０の起動が完了すると、第１番目の電文として主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して遊技機設置情報通知（通信通番＝０）が送信される。そこから１０ｍｓ以内に第２番目の電文として枠制御基板１２０から主制御基板１１０に遊技機設置情報応答（通信通番＝０、受領結果＝受領ＯＫ）が送信されると、主制御基板１１０で遊技機設置情報受領結果が確認される。ここでは、受領結果＝受領ＯＫとなっているため、主制御基板１１０が遊技球の発射を許可して遊技可能な状態となる。

【０８２６】

そして、第１番目の遊技機設置情報通知の送信から１０８ｍｓ経過後に第３番目の電文として主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して遊技機情報通知（通信通番＝１）が送信される。そこから１０ｍｓ以内に４番目の電文として枠制御基板１２０から主制御基板１１０に対して遊技機情報応答（通信通番＝１、受領結果＝受領ＯＫ）が送信されると、主制御基板１１０で遊技機設置情報受領結果が確認される。その後は、１０８ｍｓ周期で遊技機情報通知、遊技機情報応答の順で電文を送受信する通信シーケンスを繰り返すようになっている。

【０８２７】

なお、枠制御基板１２０は、起動から３分以内に遊技機設置情報を受信できなった場合、通信回線異常として枠制御表示器１２５にエラーコードを表示したり、演出制御基板１３０にエラー指定コマンドを送信したりするなどしてエラー報知を行い、通信回線異常となった後に遊技機設置情報通知を正常受信できた場合、エラー報知を終了するようになっている。

【０８２８】

（遊技機の起動後に遊技可能とならない主制御基板と枠制御基板の通信手順）

図４７を用いて、遊技機の起動後に遊技可能とならない主制御基板１１０と枠制御基板１２０の通信手順（枠制御基板１１０が球抜き状態であるケース）について説明する。

【０８２９】

まず、遊技機１の電源がオンになると、主制御基板１１０及び枠制御基板１２０が起動を開始し、主制御基板１１０に先立って枠制御基板１２０の起動が完了し、球抜き動作が開始されて球抜き状態となる。その後、最大３分の範囲で主制御基板１１０の起動が完了すると、第１番目の電文として主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して遊技機設置情報通知（通信通番＝０）が送信される。そこから１０ｍｓ以内に第２番目の電文として枠制御基板１２０から主制御基板１１０に遊技機設置情報応答（通信通番＝０、受領結果＝球抜き状態）が送信されると、主制御基板１１０で遊技機設置情報受領結果が確認される。ここでは、受領結果＝球抜き状態となっているため、主制御基板１１０が遊技球の発射を許可するが、遊技可能な状態とせずに無限ループ処理を行う。

【０８３０】

なお、主制御基板１１０及び枠制御基板１２０は、受領結果＝球抜き状態との遊技機設置情報応答の送受信を行った後は通信を行わず、枠制御基板１２０は、遊技機１の電源がオフとなるまで球抜き動作を継続するようになっている。

【０８３１】

（遊技機の起動後に設定変更／設定確認状態となる主制御基板と枠制御基板の通信手順）

図４８を用いて、遊技機の起動後に設定変更／設定確認状態となる主制御基板１１０と枠制御基板１２０の通信手順（枠制御基板１１０が球抜き状態でないケース）について説明する。

【０８３２】

まず、遊技機１の電源がオンになると、主制御基板１１０及び枠制御基板１２０が起動を開始し、主制御基板１１０に先立って枠制御基板１２０の起動が完了する。その後、最大３分の範囲で主制御基板１１０の起動が完了すると、第１番目の電文として主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して遊技機設置情報通知（通信通番＝０）が送信される。そこから１０ｍｓ以内に第２番目の電文として枠制御基板１２０から主制御基板１１０に遊技機設置情報応答（通信通番＝０、受領結果＝受領ＯＫ）が送信されると、主制御基板１１０で遊技機設置情報受領結果が確認される。

【０８３３】

ここで、主制御基板１１０がＲＷＭクリアスイッチ１１１ａと設定キースイッチ１１２ａの両方が操作されるか、設定キースイッチ１１２ａのみが操作されていることを検出すると、設定変更状態（設定変更モード）又は設定確認状態（設定確認モード）に移行し、主制御基板１１０に実装される情報表示器１１５に設定値が表示される。

【０８３４】

そして、設定変更状態又は設定確認状態となった後であって第１番目の遊技機設置情報通知の送信から１０８ｍｓ経過後に第３番目の電文として主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して遊技機情報通知（通信通番＝１）が送信される。そこから１０ｍｓ以内に４番目の電文として枠制御基板１２０から主制御基板１１０に対して遊技機情報応答（通信通番＝１）が送信されると、主制御基板１１０で遊技機設置情報受領結果が確認される。その後は、設定変更状態又は設定確認状態であるかに拘わらず、１０８ｍｓ周期で遊技機情報通知、遊技機情報応答の順で電文を送受信する通信シーケンスを繰り返すようになっている。

【０８３５】

そして、設定キースイッチ１１２ａが操作されて設定変更状態又は設定確認状態が終了すると、既に受信していた遊技機設置情報応答の受領結果＝受領ＯＫであったため、主制御基板１１０が遊技球の発射を許可して遊技可能な状態となる。その後は、１０８ｍｓ周期で遊技機情報通知、遊技機情報応答の順で電文を送受信する通信シーケンスを繰り返すようになっている。

【０８３６】

（主制御基板が通信回線断と判断する通信手順）

図４９を用いて、主制御基板１１０が通信回線断と判断する通信手順について説明する。

【０８３７】

まず、主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して通知電文（遊技機設置情報通知、遊技機情報通知）が送信されると、そこから１０ｍｓ以内に枠制御基板１２０から応答電文（遊技機設置情報応答、遊技機情報応答）が送信されるはずが、主制御基板１１０が応答電文を受信できない状態が発生する。

【０８３８】

ここを１回目として１０８ｍ周期で主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して通知電文を送信するが、枠制御基板１２０から応答電文を受信できない状態が１０回続くと、主制御基板１１０では、通信回線断が発生したものとして演出制御基板１３０にエラー指定コマンドを送信するなどしてエラー報知を行う。その後は、遊技機１の電源をオフ／オンすることで通信回線断から復帰させるようになっている。

【０８３９】
（枠制御基板が通信回線断と判断する通信手順）
図５０を用いて、主制御基板１２０が通信回線断と判断する通信手順について説明する。
【０８４０】
まず、主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して通知電文（遊技機設置情報通知、遊技機情報通知）が送信されると、そこから１０ｍｓ以内に枠制御基板１２０から応答電文（遊技機設置情報応答、遊技機情報応答）が送信される。その後、１０８ｍｓ周期で到来する通知電文の送信タイミングになると、主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して通知電文が送信されるが、枠制御基板１２０が通知電文を受信できない状態が発生する。
【０８４１】
その後、１０８ｍｓ周期で主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して通知電文が送信されるが、枠制御基板１２０が最後の通知電文を受信したタイミングから通知電文を受信できない期間が１０００ｍｓ継続すると、枠制御基板１２０では、通信回線断が発生したものとして枠制御表示器１２５にエラーコードを表示したり、演出制御基板１３０にエラー指定コマンドを送信したりするなどしてエラー報知を行う。その後は、主制御基板１１０からの通知電文を正常受信できた場合、エラー報知を終了するようになっている。
【０８４２】
なお、遊技機１が球抜き状態である場合に、球抜き状態であることを示す情報が、専用ユニット１７０、遊技機情報センタに送信されるようにしてもよい。
【０８４３】
（主制御基板のメイン処理）
図５１を用いて、主制御基板１１０のメイン処理を説明する。図５１は、主制御基板１１０のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板１６０から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがメインＣＰＵ１１０ａに入力されることで行われる。
【０８４４】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１において、全割込を禁止し、ステップＳ２において、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定を行い、ステップＳ３において、他の基板の起動待ち処理を行う。具体的には、主制御基板１１０からのコマンドの取りこぼしが無いように、枠制御基板１２０や演出制御基板１３０が起動するのを１秒間に亘って待機する。また、ステップＳ４において、メインＲＡＭ１１０ｃのＲＷＭ領域へのアクセスを許可する。
【０８４５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５において、遊技機設置情報通知を行う。具体的には、枠制御基板１２０に対して「遊技機設置情報」（図３９参照）を送信する。すなわち、電源基板１６０から電源電圧が供給されると、主制御基板１１０から枠制御基板１２０に対して「遊技機設置情報」が送信される。
【０８４６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６において、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた「通知カウンタ」を「＋１」する。そして、ステップＳ７において、遊技機設置情報通知の受領結果を応答したか否かを判定する。そして、遊技機設置情報通知の受領結果を応答した場合は、ステップＳ１０に処理を移行し、遊技機設置情報通知の受領結果を応答していない場合は、ステップＳ８に処理を移行する。すなわち、枠制御基板１２０に対して「遊技機設置情報」を送信した結果、枠制御基板１２０から受領結果を応答（受信）したかを判定する。
【０８４７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８において、「通知カウンタ」の値が「１０」であるか否かを判定する。そして、「通知カウンタ」の値が「１０」であると判定した場合は、ステップＳ９に処理を移行し、「通知カウンタ」の値が「１０」ではない（１０未満

）と判定した場合は、ステップＳ５に処理を移行する。
【０８４８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ９において、エラー報知を行うための処理を行う。具体的には、主制御基板１１０と枠制御基板１２０との通信に異常（例えば断線等）があると判定して、「遊技機内通信異常開始指定コマンド」を演出制御基板１３０に送信し、演出制御基板１３０の制御により「遊技機内通信異常エラー」を報知する（図１１５参照）。そして、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。すなわち、枠制御基板１２０に対して「１０」回、「遊技機設置情報」を通知したが、遊技機設置情報通知の受領結果を応答できなかった場合、主制御基板１１０と枠制御基板１２０間に断線等（通信異常）が生じている可能性があるとして、エラー報知を行い、遊技可能な状態としない。これにより、主制御基板１１０と枠制御基板１２０間に断線等（通信異常）が生じているにも関わらず遊技が行われてしまうことを防止できる。
【０８４９】
なお、本処理のように、主制御基板１１０と枠制御基板１２０との通信に異常（例えば断線等）があるか否かを判定する処理が行われることがあるが、枠制御基板１２０からの応答を受信できなかったと判定する制御プログラム（主制御プログラム）が主制御基板１１０と枠制御基板１２０との通信に異常（例えば断線等）があるか否かを検知する検知手段であるともいえる。
【０８５０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０において、球抜き状態であるか否かを判定する。具体的には、遊技機設置情報通知の受領結果を参照して、「０ｘ００」であれば「受領ＯＫ」と判定して、「０ｘ０１」であれば「球抜き状態」と判定する（図３９参照）。そして、「球抜き状態」である場合は、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。
【０８５１】
球抜き状態である場合、ステップＳ１０の処理を終えた後、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機することになるので、ステップＳ１１以降の処理が実行されなくなる（電源復旧に係る処理が実行されず電断前の制御状態に復旧しない）。つまり、ステップＳ２４で「電源復旧指定コマンド」が演出制御基板１３０に送信されなくなるので、「電源復旧」（後述）の音声報知、画面報知、電飾報知が実行されなくなる。この場合、「球抜き動作中」（後述）の音声報知、画面報知が実行されることになる。これにより、球抜き状態中に「電源復旧」の各報知が実行されたり、後述の初期動作が実行されたりすることで球抜き作業に集中できなくなってしまうことを防止できる。一方、ステップＳ１０の処理を否定する場合（球抜き状態でない場合）は、ステップＳ２４に移行して「電源復旧指定コマンド」が演出制御基板１３０に送信されるので、「電源復旧」（後述）の音声報知、画面報知、電飾報知が実行されることになる。
【０８５２】
同様に、球抜き状態である場合、仮にＲＷＭクリアスイッチ１１１ａが押下されて電源ｓｗ１６４がＯＮにされていたとしても、ステップＳ１９の「ＲＷＭクリア処理」に移行しないので、「ＲＷＭクリア処理」が実行されず、「ＲＷＭクリア指定コマンド」も演出制御基板１３０に送信されない。これにより、「電源投入（ＲＷＭクリア）」（後述）の音声報知、画面報知、電飾報知が実行されなくなる。この場合、「球抜き動作中」（後述）の音声報知、画面報知が実行されることになる。よって、球抜き状態中に「電源投入（ＲＷＭクリア）」の各報知が実行されて、球抜き作業に集中できなくなってしまうことを防止できる。一方、ステップＳ１０の処理を否定する場合（球抜き状態でない場合）は、ステップＳ１９の「ＲＷＭクリア処理」に移行して、「ＲＷＭクリア処理」が実行され、「ＲＷＭクリア指定コマンド」が演出制御基板１３０に送信されるので、「電源投入（ＲＷＭクリア）」（後述）の音声報知、画面報知、電飾報知が実行されることになる。
【０８５３】
同様に、球抜き状態である場合、後述の設定変更操作を伴い電源ｓｗ１６４がＯＮにされていたとしても、ステップＳ１４の「設定変更処理」に移行しないので、「設定変更処

理」が実行されず、「設定変更指定コマンド」も演出制御基板１３０に送信されない。これにより、「設定変更」（後述）の音声報知、画面報知、電飾報知が実行されなくなる。この場合、「球抜き動作中」（後述）の音声報知、画面報知が実行されることになる。よって、球抜き状態中に「設定変更」の各報知が実行されて、球抜き作業に集中できなくなってしまうことを防止できる。一方、ステップＳ１０の処理を否定する場合（球抜き状態でない場合）は、ステップＳ１４の「設定変更処理」に移行して、「設定変更処理」が実行され、「設定変更指定コマンド」が演出制御基板１３０に送信されるので、「設定変更」（後述）の音声報知、画面報知、電飾報知が実行されることになる。

【０８５４】

同様に、球抜き状態である場合、後述の設定確認操作を伴い電源ｓｗ１６４がＯＮにされていたとしても、ステップＳ２２の「設定確認処理」に移行しないので、「設定確認処理」が実行されず、「設定確認指定コマンド」も演出制御基板１３０に送信されない。これにより、「設定確認」（後述）の音声報知、画面報知、電飾報知が実行されなくなる。この場合、「球抜き動作中」（後述）の音声報知、画面報知が実行されることになる。よって、球抜き状態中に「設定確認」の各報知が実行されて、球抜き作業に集中できなくなってしまうことを防止できる。一方、ステップＳ１０の処理を否定する場合（球抜き状態でない場合）は、ステップＳ２２の「設定確認処理」に移行して、「設定確認処理」が実行され、「設定確認指定コマンド」が演出制御基板１３０に送信されるので、「設定確認」（後述）の音声報知、画面報知、電飾報知が実行されることになる。

【０８５５】

同様に、球抜き状態である場合、ステップＳ３３の「全割込許可」に移行しないので、遊技が可能な状態にならない。これにより、球抜き状態であるにも関わらず、遊技が可能な状態となり、球抜き作業が遅延してしまうことを防止できる。例えば、球抜き状態中に遊技球を遊技機外に排出している途中に遊技が可能な状態になると、遊技領域５ａに遊技球が発射されてしまい、当該遊技球が再び排出可能な位置（球抜きが可能な位置）に戻るまで球抜き作業が完了できない、といった事態が想定されるが、このような事態を防止できる。一方、ステップＳ１０の処理を否定する場合（球抜き状態でない場合）は、ステップＳ３３で「全割込許可」を実行して、遊技が可能な状態となる。

【０８５６】

同様に、球抜き状態である場合、ステップＳ３３の「全割込許可」に移行せず、メイン割込処理の「エラー制御処理」に移行しないので、「エラー制御処理」が実行されず、例えば「磁石検知」や「異常入賞検知」が実行されない。これにより、「不正検知１（磁石検知エラー）」や「不正検知２（異常入賞エラー）」（いずれも後述）の音声報知、画面報知、電飾報知が実行されなくなる。この場合、「球抜き動作中」（後述）の音声報知、画面報知が実行されることになる。よって、球抜き状態中に「不正検知１（磁石検知エラー）」や「不正検知２（異常入賞エラー）」の各報知が実行されて、球抜き作業に集中できなくなってしまうことを防止できる。一方、ステップＳ１０の処理を否定する場合（球抜き状態でない場合）は、ステップＳ３３で「全割込許可」を実行して、メイン割込処理の「エラー制御処理」を実行可能とするので、「磁石検知」や「異常入賞検知」も実行可能となる。

【０８５７】

なお、球抜き状態である場合であってもステップＳ１１以降の処理に進むようにしてもよい。つまり、「電源復旧」、「電源投入（ＲＷＭクリア）」、「設定変更」、「設定確認」、「全割込許可」は主制御基板１１０で実行される処理であり、「球抜き状態」に係る制御は枠制御基板１２０で実行される処理であるため、球抜き状態中に「電源復旧」、「電源投入（ＲＷＭクリア）」、「設定変更」、「設定確認」、「全割込許可」が行われてもよい。

また、これらが同時に行われる場合、演出制御基板１３０では、図１１３、図１１４に記載の優先順位に従って優先順位の高い事象を報知してもよいし、優先順位に関わらず両方の事象を報知してもよいし、常に球抜き状態を優先して報知してもよい。

【０８５８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１１において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域に電源復旧であることを示すバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する。バックアップフラグがセーブされている場合には、電源復旧であるものとしてステップＳ１２に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入であるものとしてステップＳ１３に処理を移す。
【０８５９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１２において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出する。
【０８６０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１３において、設定変更操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａ、及び、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。設定変更操作があった場合には、設定変更モードに移行するものとしてステップＳ１４に処理を移し、設定変更操作がなかった場合には、ステップＳ１５に処理を移す。
【０８６１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４において、設定変更処理を行う。具体的には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作に基づいて、遊技の有利度合いの段階である（大当たり抽選における大当たり確率の）設定値を変更（更新）するための処理を行う。なお、設定変更処理の詳細は図５４を用いて後述する。本処理を終了すると、ステップＳ１９に処理を移す。
【０８６２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１５において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているチェックサムと、ステップＳ１２で算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常である（遊技用ＲＷＭ領域のデータに異常がない）場合には、ステップＳ１６に処理を移し、チェックサムが正常でない（遊技用ＲＷＭ領域のデータに異常がある）場合には、ステップＳ１７に処理を移す。なお、バックアップフラグがセーブされていない場合、つまり、初回の電源投入の場合には、チェックサムが異常であると判定されるようになっている。
【０８６３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１６において、設定値（遊技中）領域の設定値は適正範囲（ここでは、１～４）であるか否かを判定する。設定値（遊技中）領域の設定値が適正範囲であると判定された場合には、ステップＳ１８に処理を移し、設定値（遊技中）領域の設定値が適正範囲ではないと判定された場合には、ステップＳ１７に処理を移す。
【０８６４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１７において、ＲＷＭ異常として復帰不可能エラー処理を行う。具体的には、「不正検知状態１」（図４０参照）のＢｉｔ５を「１」にして、当該「不正検知状態１」のＢｉｔ５が「１」である「ＨＣ・不正監視情報」を枠制御基板１２０に対して送信するための処理を行う。また、情報表示器１１５に復帰不可能エラーを示すエラー情報「Ｅ」を表示し、演出制御基板１３０に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンドを送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、電源供給が完全に断たれるまで待機する処理を行う。これにより、演出制御基板１３０では、復帰不可能エラー報知を実行するための処理が行われることになる。
【０８６５】
「復帰不可能エラー」とは、遊技の制御が行われなくなる（遊技の制御に移行しなくなる）エラー状態となっており、設定変更処理が実行されないと解除されないようになっている。そのため、復帰不可能エラーが発生した場合には、電源基板１６０に設けられる電源スイッチをＯＦＦにした後に、設定変更操作を伴わずに電源スイッチをＯＮにしたとしても解除されることがなく、設定変更操作を伴って電源スイッチをＯＮにしなければならなくなっている。なお、復帰不可能エラー中にあっては、各種入力装置（各種スイッチ、

各種センサ）からの信号入力の有無を一切監視しないようになっている。
なお、「復帰不可能エラー」は、設定変更処理が実行されないと解除されないようにしていたが、設定変更処理が伴わないＲＷＭクリアが実行されたときにも解除されるようにしても良い。
【０８６６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１８において、ＲＷＭクリア操作があったか否かを判定する。具体的には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。ＲＷＭクリア操作があった場合には、ＲＷＭクリアを実行するものとしてステップＳ１９に処理を移し、ＲＷＭクリア操作がなかった場合には、ステップＳ２１に処理を移す。
【０８６７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９において、ＲＷＭクリア処理を行う。具体的には、遊技の制御状態を初期化（遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域以外を初期化）するための処理を行う。なお、ＲＷＭクリア処理の詳細は図５６を用いて後述する。本処理を終了すると、ステップＳ２０に処理を移す。
【０８６８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０において、遊技の制御状態が初期化されたこと及び現在の遊技状態（ここでは通常遊技状態としての低確非時短遊技状態）を示す電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では、電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。
【０８６９】
「電源投入報知」とは、遊技の制御状態が初期化されたことを認識させるための報知であり、第１画像表示装置７０に電源投入時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「１３５」）を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を所定期間（例えば６０秒間）に亘って所定の発光色（例えば赤色）で全点灯させたり、音声出力装置９からＲＷＭ領域が初期化されたことを示す電源投入報知音（「ＲＷＭがクリアされました」＋ブザー音）を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力したりすることである。
なお、電源投入報知において、第１画像表示装置７０に初期画面を表示するのではなく、第１画像表示装置７０にＲＷＭがクリアされたことを報知する表示を表示するようにしても良い。
【０８７０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２１において、設定確認操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。設定確認操作があった場合には、設定確認モードに移行するものとしてステップＳ２２に処理を移し、設定確認操作がなかった場合には、遊技の制御状態を電源断前の状態に復帰させるためにステップＳ２３に処理を移す。
【０８７１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２において、設定確認処理を行う。具体的には、遊技用ＲＷＭ領域の設定値（遊技中）領域にセーブされている設定値を情報表示器１１５に表示させるための処理を行う。なお、設定確認処理の詳細は図５７を用いて後述する。
【０８７２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３において、遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリア（０クリア）し、電源復旧時の遊技用ＲＷＭ領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。
【０８７３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では、後述する設定確認報知等を終了させて電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

【０８７４】
「電源復旧報知」とは、遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを認識させるための報知であり、第１画像表示装置７０に電源復旧時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「１３５」）を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を所定期間（例えば６０秒間）に亘って所定の発光色（例えば青色）で全点灯させたり、音声出力装置９から電源が（停電から）復旧したことを示す電源復旧報知音（「電源が復旧されました」＋ブザー音）を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力したりすることである。
なお、電源復旧報知において、第１画像表示装置７０に初期画面を表示するのではなく、第１画像表示装置７０に電源が復旧されたことを報知する表示を表示するようにしても良い。
【０８７５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２５において、その他のコマンド（後述する特別図柄記憶指定コマンド、普通図柄記憶指定コマンド等）を演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では特図保留数を把握することが可能となると共に、第１画像表示装置７０に第１保留アイコンや第２保留アイコンを表示させるための処理が行われることになる。
【０８７６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２６において、設定値指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では現在の設定値を把握することが可能となる。なお、この設定値指定コマンドは、本ステップＳ２６のタイミング以外にも、特別図柄の変動表示が開始される毎に送信するようにしても良いし、大当たり遊技が開始される毎に送信するようにしても良い。
【０８７７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７において、獲得上限装置作動フラグがＯＮであるか否かを判定する。具体的には、メインＲＡＭ１１０ｃを参照して、獲得上限装置作動フラグがＯＮ（例えば０＝ＯＦＦ、１＝ＯＮ）になっているか否かを判定する。そして、獲得上限装置作動フラグがＯＦＦ（例えば０）である場合は、ステップＳ２８に処理を移行し、獲得上限装置作動フラグがＯＮ（例えば１）である場合は、ステップＳ２９に処理を移行する。
【０８７８】
なお、「獲得上限装置作動フラグ」とは、後述の「獲得上限作動判定処理」において最大増加数（「最大ＭＹ」ともいう）が所定の値（例えば９万５千）を満たしたと判定された場合にＯＮになるフラグである。すなわち、「獲得上限装置」とは、最大増加数が所定の値（例えば９万５千）を満たしたと判定されると作動する（大当たり中は大当たり終了後に作動する）装置であって、当該装置が作動すると当該遊技台での遊技が不可能となり、遊技店の閉店後に当該遊技台のメインＲＡＭ１１０ｃが初期化され、翌日の開店時間を迎えるまで当該遊技台での遊技を実質的に不可能とする装置のことである。なお、「最大増加数が所定の値（例えば９万５千）を満たした」とは、例えば９万５千「以上」となったことを意図しており、状況によって「９５０００」ちょうどで所定の値（例えば９万５千）を満たしたと判定されることもあれば、「９５００５」で所定の値（例えば９万５千）を満たしたと判定されることもある。
【０８７９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２８において、主制御基板１１０が発射装置に遊技球の発射を許可する発射許可信号をＯＮ（出力）する。これにより、枠制御基板１２０からの発射許可信号がＯＮ（出力）されている場合に、発射装置による遊技球の発射が可能となる。なお、枠制御基板１２０からは発射許可信号が出力されず、主制御基板１１０から発射許可信号が出力されるようにし、主制御基板１１０から発射許可信号が出力されていることで発射装置による遊技球の発射が可能となるようにしてもよい。
【０８８０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２９において、「獲得上限装置」が作動したこと

を示す獲得上限装置作動中コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では、獲得上限装置が作動したことの報知を実行するための処理が行われることになる。そして、獲得上限装置作動中コマンドを演出制御基板１３０に送信すると、ステップＳ３０に処理を移行する。

【０８８１】

「獲得上限装置が作動したことの報知」とは、これ以上遊技を継続することが不可能であることを認識させるための報知であり、第１画像表示装置７０に、例えば黒背景色に白文字で「獲得上限装置が作動しました　本日の遊技は終了です」などといった表示を行うことである。

【０８８２】

「獲得上限装置」の作動例としては、上述のとおり、大当たり中に大入賞口５０や一般入賞口４３に遊技球が入賞させたことにより発生した賞球で最大増加数（「最大ＭＹ」ともいう）が所定の値（例えば９万５千）を満たした場合は、大当たり終了後に獲得上限装置が作動する。例えば、１０ラウンド付与される大当たりにおいて、５ラウンド目に最大増加数が所定の値（例えば９万５千）を満たした場合、そのまま１０ラウンド目まで大当たりを遊技することはできるが、１０ラウンド目を終えて、大当たりエンディングを終えた後に獲得上限装置が作動する。これにより、健全な遊技を提供しつつも、大当たりが途中で終了して遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。

【０８８３】

「獲得上限装置」の別の作動例としては、遊技状態を問わず、変動表示中や客待ち状態中（または客待ちデモ演出中）に、第１始動口４５や第２始動口４７や一般入賞口４３に遊技球を入賞させたことにより発生した賞球で最大増加数が所定の値（例えば９万５千）を満たした場合は、即時に獲得上限装置が作動する。

【０８８４】

「獲得上限装置」の別の作動例としては、上述の「小当たりＲＵＳＨタイプ」である場合、「小当たり遊技」（図３７参照）により小当たり用大入賞口に遊技球を入賞させたことにより発生した賞球で最大増加数が所定の値（例えば９万５千）を満たした場合は、「小当たり遊技」を終えた後に獲得上限装置が作動する。これにより、健全な遊技を提供しつつも、小当たり遊技が途中で終了して遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。

【０８８５】

「獲得上限装置」の別の作動例としては、上述の「１種２種タイプ」である場合、例えば、「大当たり遊技３（４ラウンド）」の１ラウンド目の小当たり遊技において、大入賞口内に設けられた「特定領域」に遊技球を入賞させたことにより発生した賞球で最大増加数が所定の値（例えば９万５千）を満たした場合は、「特定領域」への入賞により作動した大当たり遊技（２ラウンド目～４ラウンド目）の終了後に獲得上限装置が作動する。一方で、「大当たり遊技３（４ラウンド）」の１ラウンド目の小当たり遊技において、大入賞口内に設けられた「特定領域」に遊技球を入賞させることができずに「非特定領域」に遊技球を入賞させた場合で、且つ、当該「非特定領域」に遊技球を入賞させたことにより発生した賞球で最大増加数が所定の値（例えば９万５千）を満たした場合は、１ラウンド目の小当たり遊技の終了後に獲得上限装置が作動する（２ラウンド目～４ラウンド目の大当たり遊技は作動させない）。これにより、「特定領域」に入賞させた場合は大当たり遊技の終了後に獲得上限装置が作動し、「非特定領域」に入賞させた場合は小当たり遊技の終了後に獲得上限装置が作動するので、いずれの場合も中途半端とならずに遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。

【０８８６】

また、遊技機に精通していない遊技者が「獲得上限装置」の存在を知らずに遊技をして、仮に「獲得上限装置」が作動したとすると、当該遊技者に混乱や不満を与えかねない。そのため、遊技機１が「獲得上限装置」を搭載していることを積極的に報知することが好ましい。例えば、客待ちデモ演出中の客待ちデモ画面において、「獲得上限装置搭載」などと第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示したり、常時、第３画像表示装置７２（

左側画像表示装置）や第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）に表示したりしてもよい。また、大当たり遊技のエンディングで表示するようにしてもよい。

【０８８７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３０において、増加数カウンタ（「ＭＹカウンタ」ともいう）をクリア（初期化）し、なお、増加数カウンタについては後述する。そして、増加数カウンタをクリアするとステップＳ３１に処理を移行する。

【０８８８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１において、タイマ割込（４ミリ秒）を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップＳ３２において、全割込を許可し、ステップＳ３４に処理を移行する。

【０８８９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４において、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値、及び、特別図柄判定用乱数値を更新する処理を行い、ステップＳ３５において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄判定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値の更新を行う初期値乱数値更新処理を行う。

【０８９０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３６において、電源断（停電）が発生したか否かの判定を行う。具体的には、電源基板１６０の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定し、電断検出信号が入力されていない場合には、ステップＳ３４に移行し、電断検出信号が入力された場合には、ステップＳ３７に移行する。

【０８９１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３７において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＳ３８において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップＳ３９において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出して遊技用ＲＷＭ領域にセーブさせる処理を行い、ステップＳ４０において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にバックアップフラグをセーブする処理を行い、ステップＳ４１において、ＲＡＭアクセスを禁止する処理を行い、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。

【０８９２】

（主制御基板の設定変更処理）

図５４を用いて、主制御基板１１０の設定変更処理を説明する。図５４は、主制御基板１１０の設定変更処理を示すフローチャートである。

【０８９３】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－１において、ＨＣ・不正監視情報通知を行う。具体的には、「不正検知状態１」（図４０参照）のＢｉｔ０を「１」にして、当該「不正検知状態１」のＢｉｔ０が「１」である「ＨＣ・不正監視情報」を枠制御基板１２０に対して送信するための処理を行う。

【０８９４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－２において、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた「通知カウンタ」を「＋１」する。そして、ステップＳ１４－３において、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答したか否かを判定する。そして、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答した場合は、ステップＳ１４－６に処理を移行し、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答していない場合は、ステップＳ１４－４に処理を移行する。すなわち、枠制御基板１２０に対して「ＨＣ・不正監視情報」を送信した結果、枠制御基板１２０から受領結果を応答（受信）したかを判定する。

【０８９５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－４において、「通知カウンタ」の値が「１０」であるか否かを判定する。そして、「通知カウンタ」の値が「１０」であると判定した場合は、ステップＳ１４－５に処理を移行し、「通知カウンタ」の値が「１０」ではな

い（１０未満）と判定した場合は、ステップＳ１４－１に処理を移行する。
【０８９６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－５において、エラー報知を行うための処理を行う。なお、エラー報知を行うための処理は、ステップＳ９と同様であるため、ここでの説明は省略する。そして、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。すなわち、枠制御基板１２０に対して「１０」回、「ＨＣ・不正監視情報」を通知したが、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答できなかった場合、主制御基板１１０と枠制御基板１２０間に断線等（通信異常）が生じている可能性があるとして、エラー報知を行い、遊技可能な状態としない。これにより、主制御基板１１０と枠制御基板１２０間に断線等（通信異常）が生じているにも関わらず遊技が行われてしまうことを防止できる。
【０８９７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－６において、設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では、設定値の変更中であることを報知するための設定変更報知を実行するための処理が行われることになる。
【０８９８】
「設定変更報知」とは、第１画像表示装置７０に設定値の変更中であることを示す設定変更中画面を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を設定変更中に亘って所定の発光色（例えば白色）で全点灯させたりすることである。なお、音声出力装置９から設定変更中であることを示す設定変更報知音（「設定変更中です」）を出力してもよい。これにより、遊技店員が第１画像表示装置７０、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６や音声出力装置９を確認することで設定変更中であることを把握することが可能となる。
【０８９９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－７において、設定値（遊技中）領域の設定値を－１して設定値（変更中）領域にセーブし、ステップＳ１４－８において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域の設定値（遊技中）領域を初期化（０クリア）する。
【０９００】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－９において、設定値（変更中）領域の設定値は適正範囲（ここでは、０～３）であるか否かを判定する。設定値（変更中）領域の設定値が適正範囲であると判定された場合には、ステップＳ１４－１１に処理を移し、設定値（変更中）領域の設定値が適正範囲ではないと判定された場合には、ステップＳ１４－１０に処理を移す。
【０９０１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－１０において、設定値（変更中）領域の設定値に初期値「０」をセットする。そして、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－１１において、情報表示器１１３に現在の設定値を表示する。具体的には、設定値（変更中）領域の設定値を参照して、＋１加算した値（ここでは、１～４）を情報表示器１１５の１つの７セグメントＬＥＤに表示する。これにより、遊技店員が情報表示器１１５を確認することで変更前の設定値を把握することが可能となる。
【０９０２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－１２において、設定値更新操作があったか否かを判定する。具体的には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態となったか否かを判定する。設定値更新操作があった場合には、ステップＳ１４－１３に処理を移し、設定値更新操作がなかった場合には、ステップＳ１４－１６に処理を移す。
【０９０３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－１３において、設定値（変更中）領域の設定値を＋１更新し、ステップＳ１４－１４において、設定値補正処理を行う。具体的には、更新した設定値が適正範囲（ここでは、０～３）を超えた「４」となっている場合に、設定値を「０」に補正する処理を行う。
【０９０４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－１５において、情報表示器１１５に現在の

設定値を表示する。具体的には、設定値（変更中）領域の設定値を参照して、＋１加算した値（ここでは、１～４）を情報表示器１１５の１つの７セグメントＬＥＤに表示する。これにより、遊技店員が情報表示器１１５を確認することで確定前の設定値を把握することが可能となる。

【０９０５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－１６において、設定値確定操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態になったか否かを判定する。設定値確定操作があった場合には、設定値が確定した（設定変更モードを終了させる）ものとしてステップＳ１４－１７に処理を移し、設定値確定操作がなかった場合には、設定値が更新される可能性があるものとしてステップＳ１４－１２に処理を移す。

【０９０６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－１７において、設定値（変更中）領域の設定値を＋１して設定値（遊技中）領域にセーブし、ステップＳ１４－１８において、設定値（変更中）領域の設定値を初期化（０クリア）する。

【０９０７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－１８において、情報表示器１１５での設定値の表示を終了し、今回の設定変更処理を終了する。なお、設定変更処理の開始に伴って状態確認表示器６８のＬＥＤを点灯させ、設定変更処理の終了に伴って状態確認表示器６８のＬＥＤを消灯させる。これにより、遊技店員が状態確認表示器６８を確認することで設定変更中であることを把握することができるようになっている。

【０９０８】

（主制御基板の設定変更処理の変形例）

図５５を用いて、主制御基板１１０の設定変更処理（変形例）を説明する。図５５は、主制御基板１１０の設定変更処理を示すフローチャートである。なお、図５５においては、図５４と相違する箇所のみ説明する。

【０９０９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－５において、メインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にエラー報知フラグをセットする。そして、エラー報知フラグをセットすると、ステップＳ１４－６に処理を移行する。つまり、図５４では、ステップＳ１４－５において、エラー報知処理を行って遊技停止としたが、図５５では、エラー報知フラグのみをセットして、エラー報知処理を実行せず、また、遊技停止とせずに、ステップＳ１４－６に処理を移行するようにしている点で相違している。

【０９１０】

そして、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４－２０において、メインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域を参照してエラー報知フラグがセットされているか否かを判定する。例えば、エラー報知フラグを示すＢｉｔがＯＮであればエラー報知フラグがセットされていると判定し、エラー報知フラグを示すＢｉｔがＯＦＦであればエラー報知フラグがセットされていないと判定する。エラー報知フラグがセットされていると判定した場合は、ステップＳ１４－２１に処理を移行し、エラー報知フラグがセットされていないと判定した場合は、今回の設定変更処理を終了する。つまり、図５４では、ステップＳ１４－１９で今回の設定変更処理を終了しているが、図５５では、ステップＳ１４－１９で処理を終了せずに、ステップＳ１４－２０においてエラー報知フラグがセットされているか否かを判定して、セットされている場合には「遊技機内通信異常開始指定コマンド」をセットして、演出制御基板１３０に送信することで、「遊技機内通信異常エラー」を報知する点で相違している。

【０９１１】

つまり、図５５の変形例であれば、ＨＣ・不正監視情報（ここでは不正検知状態１　Ｂｉｔ０が「１」）を所定回数にわたり枠制御基板１２０に送信したが、枠制御基板１２０から受領結果を受信できなかった場合（例えば主制御基板１１０、枠制御基板１２０間で

断線等が生じている蓋然性が高い場合）、設定変更処理のおける主要な処理を終えた後のステップＳ１４－２０、ステップＳ１４－２１で「遊技機内通信異常エラー」を報知するようにした。これにより、「設定変更」の報知が終了した後に、「遊技機内通信異常エラー」の報知が実行されるので、報知が同時期に行われることでわかり難くなってしまうことを防止できる。また、設定変更処理を一通り終えた後に、「遊技機内通信異常エラー」の対応を行うことができるので、従業員の作業効率を向上させることができる。

【０９１２】

なお、設定変更処理は、図５１の主制御基板メイン処理を終えた後に行われるので、ステップＳ７では遊技機設置情報通知の受領結果を正常に受信した、つまり、この時点では、主制御基板１１０と枠制御基板１２０とが正常に通信可能な状態（断線等が生じていなかった状態）にあったといえる。一方、図５４や図５５でＨＣ・不正監視情報の受領結果を正常に受信できないとは、ステップＳ７の処理を肯定した後で設定変更処理が行われる前に、主制御基板１１０と枠制御基板１２０とが正常に通信できない状態（断線等が生じている状態）になったといえる。このように、ステップＳ７の終了後も定期的に主制御基板１１０と枠制御基板１２０とが正常に通信可能な状態であるかを監視することで、主制御基板１１０と枠制御基板１２０との連係が図れずに、遊技者に不利な事態を招いてしまうことを防止できる。

【０９１３】

（主制御基板のＲＷＭクリア処理）

図５６を用いて、主制御基板１１０のＲＷＭクリア処理を説明する。図５６は、主制御基板１１０のＲＷＭクリア処理を示すフローチャートである。

【０９１４】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－１において、ＨＣ・不正監視情報通知を行う。具体的には、「不正検知状態１」（図４０参照）のＢｉｔ２を「１」にして、当該「不正検知状態１」のＢｉｔ２が「１」である「ＨＣ・不正監視情報」を枠制御基板１２０に対して送信するための処理を行う。

【０９１５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－２において、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた「通知カウンタ」を「＋１」する。そして、ステップＳ１９－３において、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答したか否かを判定する。そして、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答した場合は、ステップＳ１９－６に処理を移行し、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答していない場合は、ステップＳ１９－４に処理を移行する。すなわち、枠制御基板１２０に対して「ＨＣ・不正監視情報」を送信した結果、枠制御基板１２０から受領結果を応答（受信）したかを判定する。

【０９１６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－４において、「通知カウンタ」の値が「１０」であるか否かを判定する。そして、「通知カウンタ」の値が「１０」であると判定した場合は、ステップＳ１９－５に処理を移行し、「通知カウンタ」の値が「１０」ではない（１０未満）と判定した場合は、ステップＳ１９－１に処理を移行する。

【０９１７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－５において、エラー報知を行うための処理を行う。なお、エラー報知を行うための処理は、ステップＳ９と同様であるため、ここでの説明は省略する。そして、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。すなわち、枠制御基板１２０に対して「１０」回、「ＨＣ・不正監視情報」を通知したが、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答できなかった場合、主制御基板１１０と枠制御基板１２０間に断線等（通信異常）が生じている可能性があるとして、エラー報知を行い、遊技可能な状態としない。これにより、主制御基板１１０と枠制御基板１２０間に断線等（通信異常）が生じているにも関わらず遊技が行われてしまうことを防止できる。

【０９１８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－６において、遊技用ＲＷＭ領域の設定値（

遊技中）領域にセーブされている設定値が適正範囲（ここでは１～４）であるか否かを判定する。設定値が適正範囲である（過去に設定変更処理が行われている）場合には、ステップＳ１９－７に処理を移し、設定値が適正範囲でない（過去に設定変更処理が行われていない）場合には、ステップＳ１９－９に処理を移す。

【０９１９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－７において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域以外を初期化（０クリア）する。これにより、遊技の進行状態が初期状態（遊技機１の出荷時の状態）に初期化されることになり、ＲＷＭクリア前の遊技用ＲＷＭ領域のデータ（設定値以外）が引き継がれないことになる。

【０９２０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－８において、獲得上限作動装置フラグがＯＮであるか否かを判定する。具体的には、メインＲＡＭ１１０ｃを参照して、獲得上限作動装置フラグがＯＮ（例えば１）であるか否かを判定する。そして、獲得上限作動装置フラグがＯＮである場合は、ステップＳ１９－９に処理を移行し、獲得上限作動装置フラグがＯＮではない場合は、ステップＳ１９－１０に処理を移行する。

【０９２１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－９において、獲得上限作動装置フラグをＯＦＦにする。具体的には、メインＲＡＭ１１０ｃにおいて、獲得上限作動装置フラグをＯＦＦ（例えば０をセット）にする。このように、獲得上限装置が作動した場合は、主制御基板のＲＷＭクリア処理を行えば、獲得上限装置が非作動となり、遊技が可能な状態となる。よって、獲得上限装置が作動した場合に、遊技者が獲得上限装置の作動を非作動とすることはできず、必ず遊技店の管理者による主制御基板のＲＷＭクリア処理により非作動とすることになるので、最大増加数が所定の値（例えば９万５千）を満たしてもなお遊技が続けられてしまうような行為を防止でき、健全な遊技を実現できる。

【０９２２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－１０において、ＲＷＭクリア指定コマンドを枠制御基板１２０、演出制御基板１３０に送信し、今回のＲＷＭクリア処理を終了する。

【０９２３】

本実施形態における遊技機１は、主制御基板１１０のＲＷＭクリア処理（メインＲＡＭ１１０ｃの初期化）が行われると、ＲＷＭクリア指定コマンドを枠制御基板１２０に送信して、枠制御基板１２０においても枠制御ＲＡＭ１２０ｃの初期化が行われる。これにより、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａを押下しながら電源ｓｗ１６４を押下すれば（ＲＷＭクリア操作を行えば）、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化、枠制御ＲＡＭ１２０ｃの初期化がともに行われるため、主制御基板１１０と枠制御基板１２０とのそれぞれでＲＷＭクリア操作を行う必要がなく、作業効率を向上できる。

【０９２４】

ＲＷＭクリア操作により、枠制御ＲＡＭ１２０ｃにおいて初期化される領域（情報）は、主制御基板１１０から受信したＨＣ・不正監視情報における「データ種別」（図４２参照）の各情報であって、受信した当該情報を処理する前に一時的にバッファに格納している場合、当該バッファに格納している情報はクリアされる。「データ種別」（図４２参照）の各情報とは、「始動口入賞」、「特別電動役物作動における大入賞口入賞」、「入賞口入賞」、「全始動口入賞」、「図柄確定回数」、「大当たり回数」、「役物回数（大入賞口開放回数）」、「特定領域通過」、「外部端子板パルス出力」、「性能情報状態通知」である。

【０９２５】

一方、ＲＷＭクリア操作により、枠制御ＲＡＭ１２０ｃにおいて初期化されない領域（情報）とは、遊技球数記憶領域、「表示性能情報（通常ベース値）」に係る記憶領域、枠制御基板１２０からＵ基板１７１に送信する情報が一時的に格納されたバッファである。これにより、必要な情報まで初期化されてしまうことを防止できる。

【０９２６】

また、ＲＷＭクリア指定コマンドを演出制御基板１３０に送信することで、演出制御基板１３０の制御により、ＲＷＭクリアが行われたことの報知（後述する「電源投入（ＲＷＭクリア）」のエラー報知）が実行されるが、当該報知では、音声報知により「ＲＷＭがクリアされました」という音声と、「投入ＢＧＭ」のＢＧＭとが繰り返し出力されるようになっている。つまり、ＲＷＭクリア操作により、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化、枠制御ＲＡＭ１２０ｃの初期化がともに行われるが、演出制御基板１３０による報知では、単に「ＲＷＭがクリアされました」という音声出力を行い、例えば「メインＲＷＭがクリアされました」、「枠制御ＲＷＭがクリアされました」といったような報知は行わないようになっている。これにより、音声データも１のデータで済ませることができ、また、枠制御ＲＡＭ１２０ｃ用の新たな音声データを作成する必要もないので、ＲＷＭクリアが行われたことの報知を効率よく行うことができる。

【０９２７】

なお、「メインＲＷＭがクリアされました」、「枠制御ＲＷＭがクリアされました」という音声を出力してもよい。このように構成すれば、いずれのＲＷＭも初期化されたことが把握し易くなるので、従業員にとってわかり易い遊技機を提供することができる。

【０９２８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－１１において、復帰不可能エラー処理を行う。具体的には、情報表示器１１５に設定値エラー情報「Ｅ」を表示し、演出制御基板１３０に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンドを送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、電源供給が完全に断たれるまで待機する処理を行う。

【０９２９】

（主制御基板の設定確認処理）

図５７を用いて、主制御基板１１０の設定確認処理を説明する。図５７は、主制御基板１１０の設定確認処理を示すフローチャートである。

【０９３０】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２－１において、ＨＣ・不正監視情報通知を行う。具体的には、「不正検知状態１」（図４０参照）のＢｉｔ１を「１」にして、当該「不正検知状態１」のＢｉｔ１が「１」である「ＨＣ・不正監視情報」を枠制御基板１２０に対して送信するための処理を行う。

【０９３１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２－２において、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた「通知カウンタ」を「＋１」する。そして、ステップＳ２２－３において、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答したか否かを判定する。そして、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答した場合は、ステップＳ２２－６に処理を移行し、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答していない場合は、ステップＳ２２－４に処理を移行する。すなわち、枠制御基板１２０に対して「ＨＣ・不正監視情報」を送信した結果、枠制御基板１２０から受領結果を応答（受信）したかを判定する。

【０９３２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２－４において、「通知カウンタ」の値が「１０」であるか否かを判定する。そして、「通知カウンタ」の値が「１０」であると判定した場合は、ステップＳ２２－５に処理を移行し、「通知カウンタ」の値が「１０」ではない（１０未満）と判定した場合は、ステップＳ２２－１に処理を移行する。

【０９３３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２－５において、エラー報知を行うための処理を行う。なお、エラー報知を行うための処理は、ステップＳ９と同様であるため、ここでの説明は省略する。そして、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。すなわち、枠制御基板１２０に対して「１０」回、「ＨＣ・不正監視情報」を通知したが、ＨＣ・不正監視情報通知の受領結果を応答できなかった場合、主制御基板１１０と枠制御基板１２０間に断線等（通信異常）が生じている可能性があるとして、エラー報知を行い、遊技可

能な状態としない。これにより、主制御基板１１０と枠制御基板１２０間に断線等（通信異常）が生じているにも関わらず遊技が行われてしまうことを防止できる。

【０９３４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２－６において、遊技用ＲＷＭ領域の設定値（遊技中）領域にセーブされている設定値が適正範囲（ここでは１～４）であるか否かを判定する。設定値が適正範囲である（過去に設定変更処理が行われている）場合には、ステップＳ２２－７に処理を移し、設定値が適正範囲でない（過去に設定変更処理が行われていない）場合には、ステップＳ２２－１１に処理を移す。

【０９３５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２－７において、設定確認指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０によって設定確認が行われていることを報知するための設定確認報知を実行するための処理が行われることになる。

【０９３６】

「設定確認報知」とは、第１画像表示装置７０に設定確認中であることを示す設定確認中画面を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を設定確認中に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたりすることである。なお、音声出力装置９から設定確認中であることを示す設定確認報知音（「設定値の確認中です」）を出力してもよい。これにより、遊技店員が第１画像表示装置７０、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６や音声出力装置９を確認することで設定確認中であることを把握することが可能となる。

【０９３７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２－８において、情報表示器１１５に現在の設定値を表示する。具体的には、設定値（遊技中）領域の設定値を参照して、情報表示器１１５の１つの７セグメントＬＥＤに設定値を示す数字（ここでは１～４）を表示する。これにより、遊技店員が情報表示器１１３を確認することで現在の設定値を把握することが可能となる。

【０９３８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２－９において、確認終了操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態になったか否かを判定する。確認終了操作があった場合には、ステップＳ２７－７に処理を移し、確認終了操作がなかった場合には、ステップＳ２２－９の処理を繰り返し行う。

【０９３９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２－１０において、情報表示器１１５での設定値の表示を終了し、今回の設定変更処理を終了する。なお、設定確認処理の開始に伴って状態確認表示器６８のＬＥＤを点灯させ、設定確認処理の終了に伴って状態確認表示器６８のＬＥＤを消灯させる。これにより、遊技店員が状態確認表示器６８を確認することで設定確認中であることを把握することができるようになっている。

【０９４０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２－１１において、復帰不可能エラー処理を行う。具体的には、情報表示器１１５に設定値エラー情報「Ｅ」を表示し、演出制御基板１３０に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンドを送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止し、電源供給が完全に断たれるまで待機する処理を行う。

【０９４１】

このように、「設定変更操作」が行われた場合は、ステップＳ１４－１で「不正検知状態１」のＢｉｔ０が「１」であることを示す「ＨＣ・不正監視情報」を送信し、「ＲＷＭクリア操作」が行われた場合は、ステップＳ１９－１で「不正検知状態１」のＢｉｔ２が「１」であることを示す「ＨＣ・不正監視情報」を送信し、「設定確認操作」が行われた場合は、ステップＳ２２－１で「不正検知状態１」のＢｉｔ１が「１」であることを示す「ＨＣ・不正監視情報」を送信するようにした。これにより、遊技に影響を及ぼす各操作が行われたことを遊技機情報センタにおいても把握することができ、例えば必要以上に各

操作が行われていないか、遊技店の営業時間内に各操作が行われていないか、獲得上限装置の作動後の営業時間外にＲＷＭクリア操作が行われたか、などの監視を行うことができる。

【０９４２】

なお、遊技球数クリアボタン１２１ｂを押下しながら電源ｓｗ１６４がＯＮにされた場合（遊技球数がクリアされる処理が行われた場合）においても、枠制御基板１２０の不正検知状態２のＢｉｔ３が「１」であることを示す情報が遊技機情報センタに送信される。

一方で、球抜きボタン１２２ｂを押下しながら電源ｓｗ１６４がＯＮにされた場合（球抜き動作処理が行われた場合）においては、主制御基板１１０からも枠制御基板１２０からも遊技機情報センタに情報が送信されることはない。

つまり、遊技球を遊技球外に排出する球抜き操作は、遊技球のメンテナンスが主な目的であり、また不正行為である蓋然性も低いため、上述の「設定変更操作」等に比べて、遊技に影響を及ぼす度合いやセキュリティ度合いが低いといえる。そのため、球抜き操作は遊技機情報センタでの管理対象外としても課題が生じることはなく、遊技機１を適正に管理するために必要な情報と、不必要な情報とを線引きすることができ、遊技機情報センタがあらゆる情報を受信（なんでもかんでも受信）することで、管理する情報が多くなり管理が疎かになってしまうことを防止できる。

【０９４３】

まとめると、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたときに第１操作（例えば、「設定変更操作」、「ＲＷＭクリア操作」、「設定確認操作」、「遊技球数クリア操作」）を伴う場合、各操作が行われたことを示す情報が遊技機情報センタに送信されるが、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたときに第２操作（例えば、「球抜き操作」）を伴う場合、当該操作が行われたことを示す情報が遊技機情報センタに送信されないということになる。

なお、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたときに第２操作（例えば、「球抜き操作」）を伴う場合に、当該操作が行われたことを示す情報が遊技機情報センタに送信されるようにしても問題ない。

【０９４４】

なお、設定確認処理の変形例は省略しているが、設定確認処理においても設定変更処理の変形例（図５５）のように構成してもよい。具体的には、ステップＳ２２－５では、エラー報知フラグのみをセットして、ステップＳ２２－６の処理に移行して、ステップＳ２２－１０の処理を終えた後に、ステップＳ２２－１１でエラー報知フラグがセットされているか否かを判定し、エラー報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ２２－１２で「遊技機内通信異常開始指定コマンド」をセットして、演出制御基板１３０に送信することで、「遊技機内通信異常エラー」を報知する、といったように構成してもよい。これにより、設定変更処理の変形例（図５５）の説明箇所で述べた効果と同様の効果を得ることができる。

【０９４５】

（主制御基板のタイマ割込処理）

図５８を用いて、主制御基板１１０のタイマ割込処理を説明する。図５８は、主制御基板１１０におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【０９４６】

このタイマ割込処理は、図５２のステップＳ３３において全割込が許可された後、主制御基板１１０に設けられたリセット用クロックパルス発生回路から所定の周期（４ミリ秒）毎にクロックパルスが入力されることで実行される。

【０９４７】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１００において、レジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップＳ１０５において、時間制御処理を行う。具体的には、特別図柄の停止時間や特別電動役物の開放時間等の各種タイマカウンタを更新する処理を行う。

【０９４８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１１０において、メインＲＡＭ１１０ｃを参照して獲得上限装置作動フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。獲得上限装置作動フラグがＯＦＦの場合、遊技の進行制御（特定の制御処理）を行うものとして、ステップＳ１２０に処理を移し、獲得上限装置作動フラグがＯＮの場合、遊技の進行制御（特定の制御処理）を行わないものとして、ステップＳ５００に処理を移す。なお、獲得上限装置や獲得上限装置作動フラグについては後述する。

【０９４９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１２０において、特定乱数値更新処理を行う。具体的には、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値の更新を行う具体的には、それぞれの乱数値および乱数カウンタを＋１加算して更新する処理を行う。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが１周した場合）には、乱数カウンタを０に戻し、乱数カウンタが周回の初期値まで戻った場合には、対応する初期乱数値を新たな周回初期値として設定して乱数値を新たに更新する。

【０９５０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１３０において、初期乱数値更新処理を行う。具体的には、図５３のステップＳ３５と同様に、大当たり判定用初期乱数値、特別図柄判定用初期乱数値、当たり判定用初期乱数値、普通図柄決定用初期乱数値を更新する処理を行う。

【０９５１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２００において、入力制御処理を行う。具体的には、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、ゲート検出スイッチ４４ａ等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。なお、入力制御処理の詳細は後述する。

【０９５２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３００において、特図特電制御処理を行う。具体的には、第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報の判定、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示、大入賞口５０の開閉、遊技状態の設定等の処理を行う。なお、特図特電制御処理の詳細は後述する。

【０９５３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４００において、普図普電制御処理を行う。具体的には、普図ゲート４４への遊技球の通過に基づく取得された普図判定情報の判定、普通図柄の変動表示、第２始動口４７の開閉（補助遊技）等の処理を行う。

【０９５４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０において、獲得上限管理処理を行う。具体的には、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、アウト検出ｓｗ３９ａに入力があった場合に、各スイッチに対応するカウンタを更新する。なお、獲得上限管理処理の詳細は後述する。

【０９５５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５００において、払出制御処理を行う。具体的には、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶される各種の賞球カウンタを参照し、各種入賞口（一般入賞口４３、第１始動口４５、第２始動口４７、大入賞口５０）に対応する払出数指定コマンドを枠制御基板１２０に送信するための処理を行う。これにより、枠制御基板１２０によって賞球を払い出すための処理（遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）を加算するための処理）が実行されることになる。

【０９５６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５５０において、エラー制御処理を行う。例えば、磁石を検知した場合は、不正検知状態１（図４０）のＢｉｔ３を「１」にする処理や、

磁石を検知した旨を報知するために、磁石検知を示すコマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理を行う。これにより、演出制御基板１３０によって磁石検知の報知を行うための処理が実行されることになる。なお、エラー制御処理の詳細は後述する。

【０９５７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００において、ＨＣ・不正監視情報管理処理を行う。具体的には、ＨＣ・不正監視情報を１０８ｍｓ毎に枠制御基板１２０に送信する処理を行う。例えば、ステップＳ５５０において、不正検知状態１（図４０）のＢｉｔ３が「１」にされた場合は、不正検知状態１（図４０）のＢｉｔ３が「１」にされたことを示すＨＣ・不正監視情報が枠制御基板１２０に送信され、最終的には遊技機情報センタに送信されることになる。なお、ＨＣ・不正監視情報管理処理の詳細は後述する。

【０９５８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７００において、データ作成処理を行う。具体的には、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂに出力する始動口開閉データ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂに出力する大入賞口開閉データ、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１に出力する特別図柄表示データ、普通図柄表示器６２に出力する普通図柄表示データ、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４に出力する特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示器６５に出力する普通図柄保留表示データ等のデータを作成する処理を行う。

【０９５９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７５０において、出力制御処理を行う。具体的には、上記ステップＳ６００で作成した始動口開閉データ、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を各種表示器に出力させる表示出力処理、メインＲＡＭ１１０ｃの払出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを枠制御基板１２０に送信する払出コマンド送信処理や、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域（送信バッファ）にセットされているコマンドを枠制御基板１２０や演出制御基板１３０に送信する演出コマンド送信処理を実行する処理を行う。

【０９６０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ９００において、ステップＳ１００で退避した情報をメインＣＰＵ１１０ａのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

【０９６１】

（主制御基板の入力制御処理）

図５９を用いて、主制御基板１１０の入力制御処理を説明する。図５９は、主制御基板１１０における入力制御処理を示すフローチャートである。

【０９６２】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２１０において、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。具体的には、一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が一般入賞口４３に入賞したか否かを判定して、賞球を払い出すための処理を行う。

【０９６３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２０において、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。具体的には、大入賞口検出スイッチ５０ａから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が大入賞口５０に入賞したか否かを判定して、賞球を払い出すための処理を行う。

【０９６４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０において、第１始動口検出スイッチ入力処理を行う。具体的には、第１始動口検出スイッチ４５ａから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第１始動口４５に入賞したか否かを判定して、賞球を払い出すための処理を行うと共に、特図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。なお、第１始動口検出スイッチ入力処理の詳細は後述する。

【０９６５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０において、第２始動口検出スイッチ入力処理を行う。具体的には、第２始動口検出スイッチ４７ａから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第２始動口４７に入賞したか否かを判定して、賞球を払い出すための処理を行うと共に、特図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。
【０９６６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２５０において、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。具体的には、ゲート検出スイッチ４４ａから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が普図ゲート４４を通過したか否かを判定して、普図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。
【０９６７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２６０において、アウト検出スイッチ入力処理を行う。具体的には、アウト検出ｓｗ３９ａから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球がアウト口３９に入球したか否かを判定し、今回の入力制御処理を終了する。
【０９６８】
（主制御基板の第１始動口検出スイッチ入力処理）
図６０を用いて、主制御基板１１０の第１始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図６０は、主制御基板１１０における第１始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。
【０９６９】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－１において、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力したか否かを判定する。第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力した場合には、ステップＳ２３０－２に処理を移し、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。
【０９７０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－２において、３個賞球のために用いる３個賞球カウンタに３個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップＳ２３０－３において、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値）を取得する。
【０９７１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－４において、第１特図保留数（Ｕ１）が４未満であるか否かを判定する。第１特図保留数（Ｕ１）が４未満である場合には、ステップＳ２３０－５に処理を移し、第１特図保留数（Ｕ１）が４未満でない場合には、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。
【０９７２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－５において、第１特図保留数（Ｕ１）に「１」を加算して更新（Ｕ１←Ｕ１＋１）する処理を行い、ステップＳ２３０－６において、第１特図保留数（Ｕ１）に対応する第１特別図柄記憶指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第１特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、第１画像表示装置７０に第１特図保留数（Ｕ１）に対応する数の第１保留アイコンが表示されることになる。
【０９７３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－７において、第１特図判定情報記憶領域の第１記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部にステップＳ２３０－３で取得した特図判定情報を記憶する。
【０９７４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－８において、現在が非時短遊技状態中であるか否かを判定する。非時短遊技状態中である場合には、ステップＳ２３０－９に処理を移し、非時短遊技状態中でない場合には、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終

了する。
【０９７５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－９において、第１事前判定処理を行う。この第１事前判定処理では、図３５に示す事前判定テーブルを参照し、今回取得した特図判定情報を第１特別図柄の変動表示が行われる前に事前判定し、該事前判定の結果（特図予定変動パターン）を演出制御基板１３０に通知するための第１始動口入賞指定コマンドを生成する。
【０９７６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－１０において、上記ステップＳ２３０－９で生成された第１始動口入賞指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。
【０９７７】
これにより、第１始動入賞情報を第１始動口入賞指定コマンドとして演出制御基板１３０へ送信することができ、第１始動口入賞指定コマンドを受信した演出制御基板１３０のサブＣＰＵ１３０ａは、第１始動口入賞指定コマンドに対応する第１特別図柄の変動表示が開始される前から、１又は複数の変動表示に亘って大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告（例えば、連続予告演出、アイコン変化演出）を実行することが可能となる。
【０９７８】
なお、第２始動口検出スイッチ入力処理についても、第１始動口検出スイッチ入力処理と同様の処理が行われるため、第１始動口検出スイッチ４５ａ、３個賞球カウンタ、第１特図保留数（Ｕ１）、第１特図判定情報保留記憶領域、非時短遊技状態、第１事前判定処理、第１始動口入賞指定コマンドの部分を、第２始動口検出スイッチ４７ａ、２個賞球カウンタ、第２特図保留数（Ｕ２）、第２特図判定情報保留記憶領域、時短遊技状態、第２事前判定処理、第２始動口入賞指定コマンドに読み替えればよい。
【０９７９】
なお、本実施形態では、第２特図保留数（Ｕ２）の上限値が「４」となっているが、これよりも多くてもよいし、少なくてもよい。また、第１特図保留数の上限値と比較して第２特図保留数の上限値を少なくしてもよい。さらに、第２特図判定情報記憶領域の第０記憶部にだけ特図判定情報が記憶されるようにすることで第２保留記憶そのものをなくしてしまってもよい。
【０９８０】
（主制御基板の特図特電制御処理）
図６１を用いて、主制御基板１１０の特図特電制御処理を説明する。図６１は、主制御基板１１０における特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【０９８１】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３０１において、特図特電処理データの値をロードし、ステップＳ３０２においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、分岐先アドレスに対応する処理を実行し、今回の特図特電制御処理を終了する。
【０９８２】
具体的には、特図特電処理データ＝０であれば、保留記憶に基づいて特別図柄の変動表示を開始するための特別図柄記憶判定処理（ステップＳ３１０）を実行し、特図特電処理データ＝１であれば、変動時間の経過によって特別図柄を停止表示させるための特別図柄変動処理（ステップＳ３２０）を実行し、特図特電処理データ＝２であれば、停止時間の経過及び停止した特別図柄の種類に応じて大当たり遊技を移行するための特別図柄停止処理（ステップＳ３３０）を実行し、特図特電処理データ＝３であれば、大当たり遊技を実行するための大当たり遊技処理（ステップＳ３４０）を実行し、特図特電処理データ＝４であれば、大当たり遊技を終了するための大当たり遊技終了処理（ステップＳ３５０）を実行する。なお、特別図柄記憶判定処理の詳細は後述する。

【０９８３】
この「特図特電処理データ」は、後述するように特図特電制御処理の各サブルーチンの中で必要に応じてセットされていくので、その遊技において必要なサブルーチンが適宜処理されていくことになる。
【０９８４】
（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）
図６２を用いて、主制御基板１１０の特別図柄記憶判定処理を説明する。図６２は、主制御基板１１０における特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。
【０９８５】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－１において、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。特別図柄の変動表示中である場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中でない場合には、ステップＳ３１０－２に処理を移す。
【０９８６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－２において、第２特図保留数（Ｕ２）が１以上であるか否かを判定する。第２特図保留数（Ｕ２）が１以上である場合には、ステップＳ３１０－３に処理を移し、第２特図保留数（Ｕ２）が１以上でない場合には、ステップＳ３１０－４に処理を移す。
【０９８７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－３において、第２特図保留数（Ｕ２）を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、減算後の第２特図保留数（Ｕ２）に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、第１画像表示装置７０に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行われることになる。
【０９８８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－７において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ３１０－８において、第２特図判定情報記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特図判定情報を１つ前の記憶部にシフトさせる。
【０９８９】
例えば、第２特図判定情報保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第２特図判定情報保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第２特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。
【０９９０】
一方、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－４において、第１特図保留数（Ｕ１）が１以上であるか否かを判定する。第１特図保留数（Ｕ１）が１以上である場合には、ステップＳ３１０－５に処理を移し、第１特図保留数（Ｕ１）が１以上でない場合には、ステップＳ３１９－１に処理を移す。
【０９９１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－５において第１特図保留数（Ｕ１）を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、減算後の第１特図保留数（Ｕ１）に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、第１画像表示装置７０に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行われることになる。
【０９９２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－７において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ３１０－８において、第１特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特図判定情報を１つ前の記憶部にシフトさせる。

【０９９３】

例えば、第１特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第１特別図柄保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。

【０９９４】

なお、ステップＳ３１０－８における特図判定情報のシフト処理にともなって、減算後の第１特図保留数（Ｕ１）及び第２特図保留数（Ｕ２）を示す特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットする。これにより、第１特別図柄保留表示器６３及び第２特別図柄保留表示器６４の表示内容が更新されることになる。

【０９９５】

また、本実施形態では、ステップＳ３１０－２～Ｓ３１０－８において第２特図判定情報保留記憶領域を第１特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト（第２特図保留数を第１特図保留数よりも優先して減算）させることにしたが、遊技球が始動口に入球した順序で、第１特図判定情報保留記憶領域または第２特図判定情報保留記憶領域をシフト（第１特図保留数と第２特図保留数を入賞順で減算）させてもよいし、第１特図判定情報保留記憶領域を第２特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト（第１特図保留数を第２特図保留数よりも優先して減算）させてもよい。

【０９９６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１において、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部に記憶された特図判定情報に基づき、大当たりであるか否かや、特別図柄の停止特図データを決定する大当たり判定処理を実行する。

【０９９７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１２において、大当たり判定処理において決定された特別図柄の種類に対応する特別図柄指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、変動演出の結果として停止表示される演出図柄７０ａを決定するための処理が行われることになる。

【０９９８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１３において、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部に記憶された特図判定情報に基づき、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定する特図変動パターン判定処理を行う。なお、特図変動パターン判定処理の詳細は後述する。

【０９９９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１４において、特図変動パターン判定処理において決定された特図変動パターンの種類に対応する特図変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、特別図柄の変動表示中に行われる変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するための処理が行われることになる。

【１０００】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１５において、特図変動パターン判定処理において決定された特図変動パターンの種類に対応する特別図柄の変動時間（カウンタ値）をメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットし、ステップＳ３１６において、特別図柄の変動表示を開始する。これにより、上記ステップＳ７００のデータ作成処理で特別図柄の

変動表示を実行するためのＬＥＤの点灯データが作成され、作成された点灯データが上記ステップＳ７５０の出力制御処理で出力されることで第１特別図柄表示器６０又は第２特別図柄表示器６１において特別図柄の変動表示が行われることになる。

【１００１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１７において、客待ち状態を終了するための客待ち状態フラグをクリアし、ステップＳ３１８において、特図特電処理データに「１」をセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【１００２】

（主制御基板の獲得上限管理処理）

図６３を用いて、主制御基板１１０の獲得上限管理処理を説明する。図６３は、主制御基板１１０における獲得上限管理処理を示すフローチャートである。

【１００３】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－１において、ステップＳ４５０－１において、増加数カウンタ更新処理を行う。具体的には、各種入賞口への遊技球の入賞によって払い出されることになった払出数（獲得球数）や遊技領域５ａから排出された（遊技領域に発射された）アウト数（発射球数）等に応じて増加数カウンタを更新するための処理を行う。なお、増加数カウンタ更新処理の詳細は図６４を用いて後述する。

【１００４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－２において、最大増加数更新処理を行う。具体的には、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた増加数カウンタ（「ＭＹカウンタ」ともいう）を参照して、増加数カウンタの値が（現在の）最大増加数（「最大ＭＹ」ともいう）の値よりも大きい場合に最大増加数（メインＲＡＭ１１０ｃに記憶された最大増加数に関する情報）を更新する。

【１００５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－３において、出力制御処理を行う。具体的には、最大増加数に係る情報を演出制御基板１３０に送信するために、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域に最大増加数コマンドをセットする。

【１００６】

なお、最大増加数コマンドは演出制御基板１３０に定期的に送信してもよいし、最大増加数が規定の値（例えば、９００００）に到達する前は送信せずに、規定の値に到達した後に定期的に送信してもよい。

【１００７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－４において、獲得上限装置作動判定処理を行う。具体的には、最大増加数が所定の値（例えば９万５千）を満たしたか否かを判定して、最大増加数が所定の値（例えば９万５千）を満たした場合は、獲得上限装置を作動させる処理を行う。なお、獲得上限装置作動判定処理の詳細は図６５を用いて後述する。そして、今回の獲得上限装置作動判定処理を終了する。

【１００８】

（主制御基板の増加数カウンタ更新処理）

図６４を用いて、主制御基板１１０の増加数カウンタ更新処理を説明する。図６４は、主制御基板１１０における増加数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。

【１００９】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－１－１において、一般入賞口４３に遊技球が入賞したことを示す一般入賞口入賞情報があるか否かを判定する。具体的には、上述したステップＳ２１０の一般入賞口検出スイッチ入力処理において更新される５個賞球カウンタが０よりも大きいか否かを判定する。一般入賞口入賞情報がない場合には、ステップＳ４５０－１－３に処理を移し、一般入賞口入賞情報がある場合には、ステップＳ４５０－１－２において、増加数カウンタ（ＭＹカウンタ）に一般入賞口４３の賞球数である「５」を加算する。

【１０１０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－１－３において、大入賞口５０に遊技球が入賞したことを示す大入賞口入賞情報があるか否かを判定する。具体的には、上述したステップＳ２２０の大入賞口検出スイッチ入力処理において更新される１５個賞球カウンタが０よりも大きいか否かを判定する。大入賞口入賞情報がない場合には、ステップＳ４５０－１－５に処理を移し、大入賞口入賞情報がある場合には、ステップＳ４５０－１－４において、増加数カウンタ（ＭＹカウンタ）に大入賞口５０の賞球数である「１５」を加算する。

【１０１１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－１－５において、第１始動口４５に遊技球が入賞したことを示す第１始動口入賞情報があるか否かを判定する。具体的には、上述したステップＳ２３０の第１始動口検出スイッチ入力処理において更新される３個賞球カウンタが０よりも大きいか否かを判定する。第１始動口入賞情報がない場合には、ステップＳ４５０－１－７に処理を移し、第１始動口入賞情報がある場合には、ステップＳ４５０－１－６において、増加数カウンタ（ＭＹカウンタ）に第１始動口４５の賞球数である「３」を加算する。

【１０１２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－１－７において、第２始動口４７に遊技球が入賞したことを示す第２始動口入賞情報があるか否かを判定する。具体的には、上述したステップＳ２４０の第２始動口検出スイッチ入力処理において更新される２個賞球カウンタが０よりも大きいか否かを判定する。第２始動口入賞情報がない場合には、ステップＳ４５０－１－９に処理を移し、第２始動口入賞情報がある場合には、ステップＳ４５０－１－８において、増加数カウンタ（ＭＹカウンタ）に第２始動口４７の賞球数である「２」を加算する。

【１０１３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－１－９において、アウト口３９に遊技球が入賞したことを示すアウト球検出情報があるか否かを判定する。具体的には、上述したステップＳ２６０のアウト検出スイッチ入力処理において更新されるアウト球検出カウンタが０よりも大きいか否かを判定する。アウト球検出情報がない場合には、今回の増加数カウンタ更新処理を終了し、アウト球検出情報がある場合には、ステップＳ４５０－１－１０において、増加数カウンタ（ＭＹカウンタ）が「０」よりも大きいか否かを判定する。増加数カウンタが「０」よりも大きくない、つまり、「０」の場合には、今回の増加数カウンタ更新処理を終了し、増加数カウンタが「０」よりも大きい場合には、ステップＳ４５０－１－１１において、増加数カウンタから「１」を減算し、今回の増加数カウンタ更新処理を終了する。

【１０１４】

なお、「増加数カウンタ」とは、最大増加数（「最大ＭＹ」ともいう）を算出するためのカウンタであって、遊技店の開店時（遊技機１の電源ＯＮ時）は、増加数カウンタの値は「０」であり、最大増加数の値も「０」である。例えば、遊技店の開店後に遊技が開始されて遊技領域５ａに発射された遊技球が各種入賞口（一般入賞口４３、第１始動口４５、第２始動口４７、大入賞口５０）に入賞すると、増加数カウンタが賞球数分だけ加算される。一方、遊技領域５ａに発射された遊技球がアウト口３９に流入すると、増加数カウンタが「０」よりも大きい値の場合には、増加数カウンタが１減算され、増加数カウンタが「０」の場合には、増加数カウンタが減算されずに「０」のまま維持される。そのため、大入賞口５０に遊技球が入賞可能となる大当たり遊技が実行されると増加数カウンタの値が大きく変化することになる。例えば、増加数カウンタが「０」の状態で開始された大当たり遊技中に１００個の遊技球を発射した結果として、１５００個の賞球が付与された場合、差し引き１４００個の遊技球を獲得できたことになるため、増加数カウンタの値は「１４００」となる。このときに実行された最大増加数更新処理（ステップＳ４５０－２）において、記憶している最大増加数が「１４００」よりも小さい場合には、最大増加数が「１４００」に更新される。その後、増加数カウンタの値が「０」まで減算される前に

複数回の大当たり遊技が実行されることで、増加数カウンタの値が徐々に増加して「９５０００」以上になると、最大増加数も「９５０００」以上となって獲得上限装置が作動することになる。

【１０１５】

増加数カウンタは、情報用ＲＷＭ領域に設定されており、計数記憶可能な上限値は「９５０１３」となっている。例えば、増加数カウンタの値が「９４９９９」のときに遊技球が１個発射されると、増加数カウンタの値が「９４９９８」に更新され、このときに大入賞口５０（賞球１０個）に遊技球が１個入賞すると増加数カウンタの値が「９５００８」となる。このように、本実施形態の遊技機によれば、獲得上限装置が作動する条件は増加数カウンタの値が「９５０００」に到達することであるが、入賞口毎の賞球数の相違や、入賞状況等によって、実際には増加数カウンタが「９５０００」丁度でカウント終了することは稀であり、増加数カウンタが「９５０００」を超える場合がある。よって、例えば「９５０１３」まで計数記憶可能になっており（幅を持たせており）、「９５０１３」を超える計数記憶は行わないようになっている。なお、「９５０１３」である理由は、増加数カウンタの値が「９４９９９」のときに遊技球が１個発射されて増加数カウンタの値が「９４９９８」に更新された後に、遊技機の規則で定められる１の入賞における最大賞球数「１５」を付与し得る仕様を搭載した遊技機にも対応可能に設計しているためである。本実施形態における遊技機の最大賞球数は「１０」（大入賞口５０の賞球）であるため、本来は増加数カウンタで計数記憶可能な上限値は「９５００８」であれば事足りるが、先の通り、最大賞球数「１５」を付与し得る仕様を搭載した遊技機を将来的に開発、設計しようとした場合に、当初から増加数カウンタで計数記憶可能な上限値を「９５０１３」にしておくことで、設計変更の手間を削減することが出来る。但し、増加数カウンタで計数記憶可能な上限値を、遊技機毎に当該遊技機の最大賞球数を加味した値に設定しておくこととしてもよい。

【１０１６】

なお、「９５０１３」を超える計数記憶は行わないとしたが（計数記憶可能な値に上限を設けたが）、上限を設けなくてもよい。例えば、増加数カウンタが「９４９９０」であるときに大当たり遊技が開始された場合、上記の例における「１４００」が加算されて、増加数カウンタが「９６３９０」となってもよい。つまり、大当たり遊技中に増加数カウンタが「９５０００」に到達した後も、当該大当たり遊技が終了するまで（獲得上限装置が作動するまで）増加数カウンタの更新を継続するようにしてもよい。

【１０１７】

増加数カウンタが所定の値（例えば、９００００）に到達した場合、第３画像表示装置７２に増加数カウンタの値を表示するようにしている（事前報知を行う）。この増加数カウンタの値の表示は、増加数カウンタの値とリアルタイムで連動して表示されるようになっている。例えば、１の入賞があれば、当該１の入賞に対応する更新表示が行われるようになっている。これにより、獲得上限装置が作動する前に、あとどれくらいで獲得上限装置が作動するのかがわかり易くなるので、何の前兆もなくいきなり獲得上限装置が作動して遊技者を驚かせてしまうことを防止できる。

【１０１８】

なお、増加数カウンタの値の表示（事前報知）は、第３画像表示装置７２に限らず、第２画像表示装置７１（サブ液晶）、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）のいずれかに表示してもよい。

【１０１９】

また、増加数カウンタの値を表示するとしたが、増加数カウンタの値を表示せずに、例えば、「あと〇〇〇〇発で獲得上限装置が作動」という表示（カウントダウン式の事前報知）をしてもよい。この場合、「あと〇〇〇〇発」の表示は、入賞及びアウトで加算及び減算を行うようにしてもよい。

【１０２０】

また、事前報知は、増加数カウンタが所定の値（例えば、９００００）に到達したこと

で表示した後は、以降、値がどのように変化しようが、電源ｓｗがＯＦＦされるまで表示し続けてもよい。例えば、増加数カウンタの値を表示した後に遊技者に不利な状態が続いたとして、例えば、増加数カウンタが８００００になったとしても継続して表示する。これにより、一度は獲得上限装置が作動する手前まで到達したことを認識することができる。

【１０２１】

一方で、増加数カウンタの値を表示した後に遊技者に不利な状態になった場合、増加数カウンタの値の表示を消去するようにしてもよい。例えば、増加数カウンタの値を表示した後に遊技者に不利な状態となり、例えば、増加数カウンタが８９０００になった場合、増加数カウンタの値の表示を消去するようにしてもよい。これにより、（一度表示した後は電源ＯＦＦまで継続表示する場合に比べて）間もなく獲得上限装置が作動すると誤解を与えてしまうことを防止できる。

【１０２２】

また、事前報知は、後述の報知事象種別（例えばエラー）を報知しているときであっても、表示を継続するようにしてもよい。また、変動表示中や大当たり遊技中やデモ演出中にも表示を継続するようにしてもよい。これにより、事前報知を遊技者が目にする機会が多くなり、獲得上限装置作動までの予測がつきやすくなる。そのため、突然に獲得上限装置が作動して遊技者を驚かせてしまうことを防止できる。

【１０２３】

一方で、ＳＰリーチ中やＳＰＳＰリーチ中は表示を中断するのが好ましい。これにより、遊技者をＳＰリーチやＳＰＳＰリーチに集中させることができる。また、後述の報知事象種別（例えばエラー）によって、表示を継続するものと、表示を中断するものとがあってもよい。例えば、磁石検知エラーや不正電波検知エラーやＲＷＭ異常エラーが発生した場合は表示を中断して、ガラス枠開放エラーや内枠開放エラーが発生した場合は表示を継続するようにしてもよい。これにより、事前報知を適正に行うことができる。

【１０２４】

（主制御基板の獲得上限装置作動判定処理）

図６５を用いて、主制御基板１１０の獲得上限装置作動判定処理を説明する。図６５は、主制御基板１１０における獲得上限装置作動判定処理を示すフローチャートである。

【１０２５】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－４－１において、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶された最大増加数の値を参照する。そして、最大増加数の値を参照するとステップＳ４５０－４－２に処理を移行する。

【１０２６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－４－２において、最大増加数が所定の値（例えば、９万５千）を満たしたか否かを判定する。そして、最大増加数が所定の値（例えば、９万５千）を満たしたと判定した場合は、ステップＳ４５０－４－３に処理を移行し、最大増加数が所定の値（例えば、９万５千）を満たしていないと判定した場合は、ステップＳ４５０－４－９に処理を移行する。

【１０２７】

なお、本処理のように、メインＣＰＵ１１０ａが、最大増加数が所定の値（例えば、９万５千）を満たしたか否かを判定する制御プログラム（主制御プログラム）は、計数条件の成立により計数される特定情報を検知する検知手段であるともいえる。

【１０２８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－４－３において、特図特電処理データの値を参照して、特図特電処理データの値が「３」（大当たり遊技中）であるか否かを判定する。そして、特図特電処理データの値が「３」（大当たり遊技中）であれば、ステップＳ４５０－４－４に処理を移行し、特図特電処理データの値が「３」（大当たり遊技中）でなければ、ステップＳ４５０－４－５に処理を移行する。なお、上述した１種２種タイプや、小当たりＲＵＳＨタイプである場合は、当該処理において、小当たり遊技中又は大当たり遊技中であるか否かを判定するようにしてもよい。

【１０２９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－４－４において、メインＲＡＭ１１０ｃの所定領域において、作動認識フラグをＯＮにする。なお、大当たり遊技中には当該処理に複数回移行することが想定されるが、一度、作動認識フラグをＯＮにした後は、当該処理に移行する毎にＯＮにする必要はない（当該処理では何も行わなくてよい）。そして、作動認識フラグをＯＮにすると、今回の獲得上限装置作動判定処理を終了する。
【１０３０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－４－９において、作動認識フラグがＯＮであるか否かを判定する。そして、作動認識フラグがＯＮであれば、ステップＳ４５０－４－３に処理を移行し、作動認識フラグがＯＮでなければ、今回の獲得上限装置作動判定処理を終了する。
【１０３１】
なお、「作動認識フラグ」とは、最大増加数が所定の値（例えば、９万５千）を満たしたが、即時に獲得上限装置を作動させることができない場合（例えば、大当たり遊技中）にＯＮされるフラグである。当該フラグを設けておくことで、例えば、大当たり遊技の終了に併せて増加数カウンタの値を調整して（例えば、増加数カウンタの値を「９５０００」未満にして）、大当たり遊技終了時の増加数カウンタの値が「９４９００」であるから獲得上限作動装置が作動しない、といった事態を防止することができる。つまり、一度、最大増加数が所定の値（例えば、９万５千）を満たすと、以降の大当たり遊技終了時の増加数カウンタの値が「９５０００」未満となっても獲得上限装置は作動することになる。これにより、健全な遊技に繋げることができる。
【１０３２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－４－５において、メインＲＡＭ１１０ｃにおいて獲得上限装置作動フラグをＯＮにする。なお、上述のとおり、当該フラグはメインＲＡＭ１１０ｃの初期化（ＲＷＭクリア処理）が行われないとＯＦＦにはならないため、停電の発生前の制御状態に復旧（電源復旧）したとしても当該フラグは残存したままとなる。
【１０３３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－４－５において、主制御基板１１０が発射装置に遊技球の発射を許可する発射許可信号をＯＦＦ（出力）する。これにより、発射装置による遊技球の発射が不可能となる。
【１０３４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－４－７において、獲得上限装置作動コマンドをセットする。具体的には、獲得上限装置が作動した情報を演出制御基板１３０に送信するために、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域に獲得上限装置作動コマンドをセットする。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、例えば第１画像表示装置７０に、黒背景色に白文字で「獲得上限装置が作動しました　本日の遊技は終了です」といった表示を行うことになる。これにより、これ以上遊技を継続することができない状況にあることを遊技者に認識させることができる。
【１０３５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４５０－４－８において、獲得上限装置が作動したことを示すＨＣ・不正監視情報を生成する。具体的には、「不正検知状態１」（図４０参照）のＢｉｔ６を「１」にして、当該「不正検知状態１」のＢｉｔ６が「１」である「ＨＣ・不正監視情報」を枠制御基板１２０に対して送信するための準備を行う。ここで生成されたＨＣ・不正監視情報は、上述したＨＣ・不正監視情報管理処理において枠制御基板１２０に送信されることになる。これにより、最終的に遊技機情報センタにおいても獲得上限装置が作動したことを把握することができる。
【１０３６】
なお、ステップＳ４５０－４－６の処理を終えた後は、電源電圧の供給が完全に断たれるまで遊技の進行制御（特定の制御処理）が行われず、遊技球を発射させることが不可能

となるが、主制御基板１１０におけるエラーを検知する処理や、枠制御基板１２０におけるエラーを検知する処理や、演出制御基板１３０におけるエラーを報知する処理は実行可能となっている。例えば、ステップＳ４５０－４－６の処理を終えた後、主制御基板１１０で磁石を検知した場合は、音声報知、画像報知、電飾報知により「不正検知１（磁石検知エラー）」（後述）の報知が可能である。また、ステップＳ４５０－４－６の処理を終えた後、枠制御基板１２０で不正電波を検知した場合は、音声報知、画像報知、電飾報知により「不正電波検知エラー」（後述）の報知が可能である。これにより、「獲得上限装置」の作動後もセキュリティレベルを維持することができる。

【１０３７】

なお、ステップＳ４５０－４－６の処理を終えた後は、エラーに係る処理も止めてしまってもよい。すなわち、ステップＳ４５０－４－６の処理を終えた後は、例えば、各入賞口に遊技球を入賞させても賞球は発生しないので、磁石等で不正を試みたとしても得られるものが少ない（もしくは無い）ので、主制御基板１１０、枠制御基板１２０におけるエラーを検知する処理や、演出制御基板１３０におけるエラーに係るコマンドを受信して報知する処理を止めてしまってもよい。これにより、各制御基板における制御負荷を軽減することができる。

【１０３８】

また、ステップＳ４５０－４－６の処理を終えた後、遊技の進行制御（特定の制御処理）が行われず、遊技球を発射させることが不可能となるが、演出制御基板１３０における音量調整や光量調整を行う機能（遊技者による音量調整や光量調整）は実行可能となっている。これにより、音量調整や光量調整の自由度を高めることができる。

【１０３９】

獲得上限装置が作動した後、電源ｓｗ１６４をＯＦＦにして、その後ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａを押下せずに電源ｓｗ１６４のみをＯＮにすると、「獲得上限装置が作動しました　ＲＷＭクリアして下さい」という報知が実行されるが、例えば、電源ｓｗ１６４をＯＮにしたことで実行されるメイン処理のステップＳ１５においてチェックサムが正常でないと判定された場合は、ステップＳ１７で復帰不可能エラーとなるので、獲得上限装置作動コマンド（上記報知を実行するためのコマンド）を送信するステップＳ２９の処理が実行されない。すなわち、メインＲＡＭ１１０ｃに異常がある場合は、たとえ獲得上限装置が作動した後の電源ＯＮであっても上記報知（獲得上限装置の作動報知）を実行せずに、ＲＷＭ異常エラーを報知する。この場合、ステップＳ２９の処理が実行されないので、獲得上限装置の作動報知は、音声報知、画面報知、電飾報知のいずれもが実行されない。これにより、獲得上限装置の作動後でＲＷＭクリアが必要な状況であっても、ＲＷＭ異常エラーを優先的に報知することができ、従業員に速やかに対応させることができる。

【１０４０】

（主制御基板のエラー制御処理）

図６６を用いて、主制御基板１１０のエラー制御処理を説明する。図６６は、主制御基板１１０におけるエラー制御処理を示すフローチャートである。

【１０４１】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５５０－１において、磁石検知フラグがセットされておらず、第１磁気検出センサ５３ａ、または、第２磁気検出センサ５３ｂによって異常な磁気を所定期間に亘って検出したか否かを判定する。そして、異常な磁気を所定期間に亘って検出したと判定した場合は、ステップＳ５５０－２に処理を移行し、異常な磁気を所定期間に亘って検出していないと判定した場合は、ステップＳ５５０－４に処理を移行する。

【１０４２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５５０－２において、メインＲＡＭ１１０ｃに磁石検知フラグをセットし、磁石を検知した情報を演出制御基板１３０に送信するために、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域に磁石検知指定コマンドをセットする。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、磁石検知エラーを報知する。当該

磁石検知エラーの詳細については後述する。
【１０４３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５５０－３において、磁石検知エラーが発生したことを示すＨＣ・不正監視情報を生成する。具体的には、「不正検知状態１」（図４０参照）のＢｉｔ３を「１」にして、当該「不正検知状態１」のＢｉｔ３が「１」である「ＨＣ・不正監視情報」を枠制御基板１２０に対して送信するための準備を行う。なお、ここで生成されたＨＣ・不正監視情報は、上述したＨＣ・不正監視情報管理処理において枠制御基板１２０に送信されることになる。これにより、最終的に遊技機情報センタにおいても磁石検知が行われたことを把握することができる。
【１０４４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５５０－４において、入賞球数と排出球数とに不一致が生じたか否かを判定する。具体的には、各種入賞口（一般入賞口４３、第１始動口４５、第２始動口４７、大入賞口５０）に入賞した遊技球数と入賞球を流下させる入賞球流路から排出される遊技球数（アウト球検出スイッチ３９ａにより検出された遊技球）とに不一致が生じたか否かを判定する。そして、不一致が生じている場合は、ステップＳ５５０－５に処理を移行し、不一致が生じていない場合は、今回のエラー制御処理を終了する。
【１０４５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５５０－５において、メインＲＡＭ１１０ｃに異常入賞検知フラグをセットし、異常入賞を検知した情報を演出制御基板１３０に送信するために、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域に異常入賞指定コマンドをセットする。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、異常入賞エラーを報知する。当該異常入賞エラーの詳細については後述する。
【１０４６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５５０－６において、異常入賞エラーが発生したことを示すＨＣ・不正監視情報を生成する。具体的には、「不正検知状態１」（図４０参照）のＢｉｔ４を「１」にして、当該「不正検知状態１」のＢｉｔ４が「１」である「ＨＣ・不正監視情報」を枠制御基板１２０に対して送信するための準備を行う。ここで生成されたＨＣ・不正監視情報は、上述したＨＣ・不正監視情報管理処理において枠制御基板１２０に送信されることになる。これにより、最終的に遊技機情報センタにおいても磁石検知が行われたことを把握することができる。そして、今回のエラー制御処理を終了する。
【１０４７】
（主制御基板のＨＣ・不正監視情報管理処理）
図６７を用いて、主制御基板１１０のＨＣ・不正監視情報管理処理を説明する。図６７は、主制御基板１１０におけるＨＣ・不正監視情報管理処理を示すフローチャートである。
【１０４８】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００－１において、１０８ｍｓが経過したか否かを判定する。例えば、主制御基板タイマ割込処理（４ミリ秒毎）のステップＳ１１０の時間制御処理においてカウンタを更新し、２７カウント（４ミリ×２７＝１０８ミリ）したら１０８ｍｓが経過したと判定する。なお、割込みが許可された後の最初の時間制御処理においてカウンタの更新を開始し、以降、２７カウントしたらクリア（０に）して、再度カウントするようにすればよい。そして、１０８ｍｓが経過したと判定した場合は、ステップＳ６５０－２に処理を移行し、１０８ｍｓが経過していないと判定した場合は、今回のＨＣ・不正監視情報管理処理を終了する。
【１０４９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００－２において、遊技機情報（ＨＣ・不正監視情報）通知を行う。つまり、１０８ｍｓが経過する毎に「遊技機情報（ＨＣ・不正監視情報）」を枠制御基板１２０に対して送信することになる。なお、ＨＣ・不正監視情報管理処理は主制御基板タイマ割込処理内で実行するようにしたが、主制御基板メイン処理で実行するようにしてもよい。

【１０５０】
　メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００－３において、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた「通知カウンタ」を「＋１」する。そして、ステップＳ６００－４において、遊技機情報（ＨＣ・不正監視情報）の受領結果を応答したか否かを判定する。そして、遊技機情報（ＨＣ・不正監視情報）の受領結果を応答した場合は、今回のＨＣ・不正監視情報管理処理を終了し、遊技機情報（ＨＣ・不正監視情報）の受領結果を応答していない場合は、ステップＳ６００－５に処理を移行する。すなわち、枠制御基板１２０に対して「遊技機情報（ＨＣ・不正監視情報）」を送信した結果、枠制御基板１２０から受領結果を応答（受信）したかを判定する。
【１０５１】
　メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００－６において、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域に、枠制御基板１２０との通信回線に異常が発生したことを示す通信回線断エラー指定コマンドをセットし、今回の今回のＨＣ・不正監視情報管理処理を終了する。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、通信回線断エラーを報知する。
【１０５２】
　なお、主制御基板１１０と枠制御基板１２０間に断線等（通信異常）が生じている可能性がある場合に、遊技の進行制御（特定の制御処理）が実行されないようにしたり、発射許可信号をＯＦＦして遊技球の発射ができないようにしたりしてもよい。このようにすると、主制御基板１１０と枠制御基板１２０間に断線等（通信異常）が生じているにも関わらず遊技が行われてしまうことを防止できる。
【１０５３】
（枠制御基板と専用ユニットとの通信に係る電文）
　図６８を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０との通信に係る電文について説明する。図６８は、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０との通信に係る電文一覧を示す図である。
【１０５４】
　図６８に示すように、Ｎｏ１.は、電文名「遊技機情報通知」、送信方向「枠制御基板１２０→専用ユニット１７０」、コマンド「０ｘ０１」、電文概要が「遊技機情報を通知」となっている。また、Ｎｏ．２は、電文名「計数通知」、送信方向「枠制御基板１２０→専用ユニット１７０」、コマンド「０ｘ０２」、電文概要が「計数情報を通知」となっている。また、Ｎｏ．３は、電文名「貸出通知」、送信方向「専用ユニット１７０→枠制御基板１２０」、コマンド「０ｘ１３」、電文概要が「貸出情報を通知」となっている。また、Ｎｏ４.は、電文名「貸出受領結果応答」、送信方向「枠制御基板１２０→専用ユニット１７０」、コマンド「０ｘ０３」、電文概要が「貸出情報の受領結果を応答」となっている。なお、ここでいう「遊技機情報」とは「ＨＣ・不正監視情報」や「遊技機性能情報」のことである。
【１０５５】
（枠制御基板から専用ユニットに送信される遊技機情報通知）
　図６９を用いて、枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に送信される遊技機情報通知について説明する。図６９は、遊技機情報通知を示す図である。
【１０５６】
　「遊技機情報通知」は、図６９に示すように構成されている。Ｎｏ．１は、データ名「電文長」であり、内容「０ｘ１２～０ｘ３９」となっている。また、Ｎｏ．２は、データ名「コマンド」、内容「０ｘ０１」となっている。また、Ｎｏ．３は、データ名「通信通番」であり、内容「シーケンス番号：０ｘ００～０ｘＦＦ（０～２５５）」となっている。Ｎｏ．４は、遊技機情報に係るデータ名「遊技機種類」であり、内容「遊技機の種類」となっている。なお、遊技機種類は、上述した遊技機設置情報で説明したものと同じである。Ｎｏ５．は、データ名「遊技機情報種別」であり、内容「０ｘ００：遊技機性能情報、０ｘ０１：遊技機設置情報、０ｘ０２：ホールコン・不正監視情報」となっている。Ｎ

ｏ６．は、遊技機設置情報に係るデータ名「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」である。なお、遊技機性能情報、遊技機設置情報、ホールコン・不正監視情報の内容は後述する。Ｎｏ．７は、データ名「チェックサム」、内容「－」となっている。

【１０５７】

（枠制御基板から専用ユニットに送信される遊技機性能情報）

図７０を用いて、枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に送信される遊技機情報について説明する。図７０は、遊技機性能情報を示す図である。

【１０５８】

遊技機性能情報は、１０個のデータから構成されており、１つ目は、データ名「総発射遊技球数」、内容「０ｘ０００００００～０ｘＦＦＦＦＦＦＦ（０～１６７７７２１５球）」となっている。２つ目は、データ名「総獲得遊技球数（総賞球数）」、内容「０ｘ００００００００～０ｘＦＦＦＦＦＦＦ（０～１６７７７２１５球）」となっている。３つ目は、データ名「出玉率」、内容「０ｘ００００～０ｘＦＦＦＦ（０％～６５５３５％）」となっている。４つ目は、データ名「分間獲得遊技球数（低ベース：非時短状態）」、内容「０ｘ００～０ｘＦＦＦＦ（０球～６５５３５球）」となっている。５つ目は、データ名「役物比率」、内容「０ｘ００～０ｘ６４（０％～１００％）」となっている。６つ目は、データ名「連続役物比率」、内容「０ｘ００～０ｘ６４（０％～１００％）」となっている。７つ目は、「大当たり回数」、内容「０ｘ００００～０ｘＦＦＦＦ（０～６５５３５回）」となっている。８つ目は、データ名「最大出玉」、内容「０ｘ０００００～０ｘＦＦＦＦＦＦＦ（０球～１６７７７２１５球）」となっている。９つ目は、データ名「予備」、内容「予備（０ｘ００固定）」となっている。１０つ目は、データ名「予約」、内容「ＳＣ基板で使用（０ｘ００固定）」となっている。

【１０５９】

なお、「出玉率」とは、総獲得遊技球数÷総発射遊技球数×１００で算出される値であり、「分間獲得遊技球数」とは、低ベース（非時短）状態における任意の１分間において獲得した遊技球数であり、「役物比率」とは、一般入賞口への入賞によるものでない獲得遊技球数（補助遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技で獲得した遊技球数）÷総獲得遊技球数×１００で算出される値であり、「連続役物比率」とは、大当たり遊技での獲得遊技球数÷総獲得遊技球数×１００で算出される値であり、「最大出玉」とは、入賞口への入賞に基づく賞球の付与がある毎に賞球数（獲得遊技球数）分が加算されると共に、遊技領域への遊技球の発射がある毎に「０」を下限として１減算されるカウンタが正の値（「１」以上）となっている間（「０」となるまでの間）のうちで最も大きな正の値（差玉数）である。つまり、賞球の付与によって右肩上がりすると共に、遊技球の発射によって右肩下がりするスランプグラフで例えた場合、賞球の付与によって右肩上がりを開始した時点を起点としてスランプグラフが再び起点に復帰するまでの間におけるスランプグラフが頂点となった時に獲得している遊技球数の値（差玉数）である。

【１０６０】

（枠制御基板から専用ユニットに送信される遊技機設置情報）

図７１を用いて、枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に送信される遊技機設置情報について説明する。図７１は、遊技機設置情報を示す図である。

【１０６１】

遊技機設置情報は６個のデータから構成されており、１つ目は、データ名「主制御チップＩＤ番号」、内容「遊技機の主制御チップＩＤ番号」となっている。２つ目は、データ名「主制御チップメーカコード」、内容「主制御チップの管理エリアに記載したメーカコード」となっている。３つ目は、データ名「主制御チップ製品コード」、内容「主制御チップの管理エリアに記載した製品コード」となっている。なお、主制御チップＩＤ番号は、図面では省略しているが、主制御チップのメーカ毎のＩＤ番号となっており、例えば、メーカＡの主制御チップであればチップ個別ナンバー「２３４５６７８９」＋識別コードからなる計９バイトのデータが電文通信され、メーカＢの主制御チップであればチップ個

別ナンバー「４５６７８９１２」＋識別コードからなる計９バイトのデータが電文で通知されるようになっている。

【１０６２】

４つ目は、データ名「枠制御チップＩＤ番号」、内容「遊技機の枠制御チップＩＤ番号」となっている。５つ目は、データ名「枠制御チップメーカコード」、内容「枠制御チップの管理エリアに記載したメーカコード」となっている。６つ目は、データ名「枠制御チップ製品コード」、内容「枠制御チップの管理エリアに記載した商品コード」となっている。なお、枠制御チップＩＤ番号は、図面では省略しているが、枠制御チップのメーカ毎のＩＤ番号となっており、例えば、メーカＡの枠制御チップであればチップ個別ナンバー「３４５６７８９１」＋識別コードからなる計９バイトのデータが電文通信され、メーカＢの枠制御チップであればチップ個別ナンバー「５６７８９１２３」＋識別コードからなる計９バイトのデータが電文で通知されるようになっている。

【１０６３】

（枠制御基板から専用ユニットに送信されるホールコン・不正監視情報）

図７２を用いて、枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に送信されるホールコン・不正監視情報について説明する。図７２は、ホールコン・不正監視情報を示す図である。

【１０６４】

ホールコン・不正監視情報は１０個のデータから構成されており、１つ目は、データ名「遊技球数」、内容「現在の（遊技者所有の）遊技球数：０ｘ０００００００～０ｘ３０１Ｂ０Ｆ（０～９９００００球）」となっている。２つ目は、データ名「発射球数」、内容「発射した球の個数：０ｘ８０～０ｘ７Ｆ（－１２８～１２７球）」となっている。３つ目は、データ名「総賞球球数」、内容「カウント情報１～ｎの賞球球数×入賞個数の合計：０ｘ００～０ｘＦＦ（０個～２５５個）」となっている。

【１０６５】

４つ目は、データ名「主制御状態１」、内容「Ｂｉｔ０：大当たり１、Ｂｉｔ１：大当たり２、Ｂｉｔ２：大当たり３、Ｂｉｔ３：遊技機状態信号１、Ｂｉｔ４：遊技機状態信号２、Ｂｉｔ５：遊技機状態信号３、Ｂｉｔ６：遊技機状態信号４、Ｂｉｔ７：未使用となっている。具体的には、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ２のＯＮ「１」・ＯＦＦ「０」を用いて大当たり遊技が実行されていないか７種類の大当たり遊技の何れが実行されているかを通知し、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ６のＯＮ・ＯＦＦを用いて１６種類の遊技状態の何れであるかを通知する。なお、主制御状態１の詳細については上述したため、ここでの説明は省略する。

【１０６６】

５つ目は、データ名「主制御状態２」、内容「Ｂｉｔ０：大当たり遊技中＋時短中又は有利状態中、Ｂｉｔ１：高確率中、Ｂｉｔ２：時短又は有利状態中、Ｂｉｔ３～７：未使用」となっている。例えば、大当たり遊技中には、Ｂｉｔ０がＯＮ「１」で、Ｂｉｔ１及びＢｉｔ２がＯＦＦ「０」となり、時短遊技状態中には、Ｂｉｔ０及びＢｉｔ２がＯＮ「１」で、Ｂｉｔ１がＯＦＦ「０」となる。なお、主制御状態２の詳細については上述したため、ここでの説明は省略する。

【１０６７】

６つ目は、データ名「遊技機エラー状態」、内容「Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ５：エラーコード、Ｂｉｔ６：枠制御／主制御、Ｂｉｔ７：発報のみ／発報＋ホールコン出力」となっている。例えば、枠制御基板１２０で検知したエラーの場合には、Ｂｉｔ６がＯＦＦ「０」となり、発報＋ホールコン出力するエラーの場合には、Ｂｉｔ７がＯＮ「１」となる。

【１０６８】

７つ目は、データ名「不正検知状態１（主制御）」、内容「Ｂｉｔ０：設定変更中信号、Ｂｉｔ２：設定確認中信号、Ｂｉｔ２：ＲＷＭクリア信号、Ｂｉｔ３：不正検知信号１、Ｂｉｔ４：不正検知信号２、Ｂｉｔ５：不正検知信号３、Ｂｉｔ６：獲得上限装置作動中信号、Ｂｉｔ７：未使用」となっている。具体的には、主制御基板１１０で制御又は検知されるイベントの発生の有無を示すものであり、例えば、設定変更中である場合には、Ｂｉｔ０がＯＮ「１」となり、不正検知信号１に対応するエラーが発生した場合には、Ｂ

ｉｔ３がＯＮ「１」となる。なお、不正検知状態１の詳細については上述したため、ここでの説明は省略する。

【１０６９】

８つ目は、データ名「不正検知状態２（枠制御）」、内容「Ｂｉｔ0：ガラス枠開放、Bit１：内枠開放、Ｂｉｔ2：不正電波検知、Ｂｉｔ3：遊技球数クリア検知、Ｂｉｔ4：入賞球数異常検知、Ｂｉｔ5：発射球数異常検知、Ｂｉｔ6～Ｂｉｔ7：未使用」となっている。具体的には、枠制御基板１２０で検知されるイベントの発生の有無を示すものであり、例えば、ガラス枠４の開放中である場合には、Ｂｉｔ0がＯＮ「１」となり、遊技球数クリアが行われた場合には、Ｂｉｔ３がＯＮ「１」となる。なお、不正検知状態２の詳細は後述する。

【１０７０】

９つ目は、データ名「不正検知状態３（枠制御）、内容「Ｂｉｔ０：小球検知、Ｂｉｔ１：鉄球検知、Ｂｉｔ２～Ｂｉｔ７：未使用」となっている。例えば、通常サイズの遊技球よりも小さいサイズの遊技球である小球を検知した場合には、Ｂｉｔ０がＯＮ「１」となる。なお、不正検知状態２の詳細は後述する。

【１０７１】

１０つ目は、データ名「遊技情報」となっている。具体的には、データ名「遊技情報数」、内容「種別情報・カウント情報の個数（ｎ）：ｎ＝０ｘ００～０ｘ０Ｆ（０個～１５個）」、データ名「種別情報１」、内容「種別情報１」、データ名「カウント情報１」、内容「カウント情報１」、データ名「種別情報ｎ」、内容「種別情報ｎ」、データ名「カウント情報ｎ」、内容「カウント情報ｎ」となっている。

【１０７２】

具体的には、「カウント情報」とは、第１の例であれば、第１始動口４５に１の遊技球が入賞した場合、「第１始動口４５を示すデータ」、「入賞球数（１）を示すデータ」、「賞球数（３）を示すデータ」のことである。また、第２の例であれば、大入賞口５０に１の遊技球が入賞した場合、「大入賞口５０を示すデータ」、「入賞球数（１）を示すデータ」、「賞球数（１５）を示すデータ」のことである。また、第３の例であれば、アウト球検出スイッチ３９ａを１の遊技球が通過した場合、「アウト球検出スイッチ３９ａを示すデータ」、「通過球数（１）を示すデータ」のことである。なお、遊技情報の詳細については上述したため、ここでの説明は省略する。

【１０７３】

（ホールコン・不正監視情報の不正検知状態）

図７３を用いて、ホールコン・不正監視情報の不正検知状態について説明する。図７３（ａ）は、不正検知状態２を示す図であり、図７３（ｂ）は、不正検知状態３を示す図である。

【１０７４】

「不正検知状態２」は、Ｂｉｔ０の名称「ガラス枠開放」、詳細「０＝正常、１＝ガラス枠開放検知」であり、Ｂｉｔ１の名称「内枠開放」、詳細「０＝正常、１＝内枠開放検知」であり、Ｂｉｔ２の名称「不正電波検知」、詳細「０＝正常、１＝不正電波検知」であり、Ｂｉｔ３の名称「遊技球数クリア検知」、詳細「０＝正常、１＝遊技球数クリア検知」であり、Ｂｉｔ４の名称「入賞球数異常検知」、詳細「０＝正常、１＝入賞球数異常検知」であり、Ｂｉｔ５の名称「発射球数異常検知」、詳細「０＝正常、１＝発射球数異常検知」であり、Ｂｉｔ６～Ｂｉｔ７の名称「未使用」、詳細「０固定」である。

【１０７５】

「不正検知状態３」は、Ｂｉｔ０の名称「小球検知」、詳細「０＝正常、１＝小球検知」であり、Ｂｉｔ１の名称「鉄球検知」、詳細「０＝正常、１＝鉄球検知」であり、Ｂｉｔ２～Ｂｉｔ７の名称「未使用」、詳細「０固定」である。

【１０７６】

（ホールコン・不正監視情報の遊技情報）

図７４を用いて、ホールコン・不正監視情報の遊技情報について説明する。図７４は、

遊技情報を示す図である。
【１０７７】
「遊技情報」は、「種別情報（１バイト）」、「カウント情報（１バイト）」からなる２バイト構成である。さらに、「種別情報（１バイト）」は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」から構成されている。
【１０７８】
「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」は、例えば、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「０００００（＝０）」が種別名称「未使用」、内容「－」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「０００１（＝１）」が種別名称「始動口入賞」、内容「始動口に入賞したことを通知」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「００１０（＝２）」が種別名称「大入賞口入賞」、内容「大入賞口に入賞したことを通知」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「００１１（＝３）」が種別名称「入賞口入賞」、内容「入賞口に入賞したことを通知」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「０１００（＝４）」が種別名称「全始動口入賞」、内容「遊技に関わる始動口又は普図ゲート通過を通知」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「０１０１（＝５）」、「０１１０（＝６）」、「０１１１（＝７）」、「１０００（＝８）」が種別名称「未使用」、内容「－」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１００１（＝９）」が種別名称「図柄確定回数」、内容「遊技に関わる図柄の変動回数を通知」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１０１０（＝１０）」が種別名称「大当たり回数」、内容「役物連続作動装置が作動したことを通知」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１０１１（＝１１）」が種別名称「未使用」、内容「－」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１１００（＝１２）」が種別名称「役物回数（大入賞口開放回数）」、内容「小当たり時の大入賞口開放回数をスタート回数としたい場合に、役物連続作動装置が未作動時の大入賞口の開放を通知」（図３６の「大当たり遊技３（４ラウンド）」の１ラウンド目は小当たり遊技を参照）であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１１０１（＝１３）」が種別名称「特定領域通過」、内容「特定の領域を通過したことを通知」（図３６の「特定領域」を参照）であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１１１０（＝１４）」が種別名称「予備」、内容「データ種別１～４、９、１０、１２、１３以外のデータを通知する場合に使用」であり、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７「１１１１（＝１５）」が種別名称「未使用」、内容「－」である。
【１０７９】
「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「始動口入賞」であれば、内容（始動口番号）として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１（＝１）」（始動口１への入賞）、「００１０（＝２）」（始動口２への入賞）、「００１１（＝３）」（始動口３への入賞）、の何れかを通知する（上記以外は未使用）。例えば、第１始動口４５へ遊技球が入賞した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「０００１」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１」からなる種別情報（１バイト）が通知される。
【１０８０】
「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「大入賞口入賞」であれば、内容（大入賞口番号）として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１（＝１）」（大入賞口１への入賞）、「００１０（＝１）」（大入賞口２への入賞）、の何れかを通知する（上記以外は未使用）。例えば、大入賞口５０へ遊技球が入賞した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「００１０（＝２）」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１（＝１）」からなる種別情報（１バイト）が通知される。
【１０８１】
「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「入賞口入賞」であれば、内容（入賞口番号）として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１（＝１）」（入賞口１への入賞）、「００１０（＝２）」（入賞口２への入賞）・・・「１１１１（＝１５）」（入賞口１５への入賞）、の何れかを通知する（「００００（＝０）」は未使用）。例えば、飾り枠４０の右寄りの下方に設けられた一般入賞口４３へ遊技球が入賞した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「００１１（＝３）」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０

００１（＝１）」からなる種別情報（１バイト）が通知される。
【１０８２】
「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「全始動口入賞」であれば、内容として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１（＝１）」（入賞又は通過）、を通知する（その他は未使用）。例えば、第１始動口４５へ遊技球が入賞した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「０１００（＝４）」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１（＝１）」からなる種別情報（１バイト）が通知され、普図ゲート４４を遊技球が通過した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「０１００（＝４）」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１（＝１）」からなる種別情報（１バイト）が通知される。
【１０８３】
「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「図柄確定回数」であれば、内容として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１（＝１）」（遊技に関わる図柄（特別図柄、普通図柄）の確定回数）、を通知する（その他は未使用）。例えば、第１特別図柄が停止表示した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「１００１（＝９）」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１（＝１）」からなる種別情報（１バイト）が通知され、第２特別図柄が停止表示した場合も同様の種別情報が通知される。また、普通図柄が停止表示した場合も同様の種別情報が通知される。
【１０８４】
「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「大当たり回数」であれば、内容として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１（＝１）」（役物連続作動装置が作動）、を通知する（その他は未使用）。例えば、第１大当たり（図３３参照）が実行された場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「１０１０（＝１０）」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１（＝１）」からなる種別情報（１バイト）が通知される。
【１０８５】
「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「役物回数（大入賞口開放回数）」であれば、内容として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１（＝１）」（役物１）、を通知する（その他は未使用）。例えば、図３６で説明した「大当たり遊技３」が実行された場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「１１００（＝１２）」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１（＝１）」からなる種別情報（１バイト）が通知される。
【１０８６】
「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「特定領域通過」であれば、内容として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１（＝１）」（特定領域１）、を通知する（その他は未使用）。例えば、図３６で説明した「大当たり遊技３」が実行され、特定領域を遊技球が通過した場合は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「１１０１（＝１３）」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１（＝１）」からなる種別情報（１バイト）が通知される。
【１０８７】
なお、「特定領域通過」の場合のカウント情報にも触れておくと、図４３に示すように、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７が「未使用」の「０固定」となっており、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３が「０００１（＝１）」であれば、「特定領域通過数が１回」であることを通知する（他は未使用）。つまり、図４３の例１）に示すように、特定領域１を遊技球が１回通過した場合、遊技情報「０ｘＤ１０１」が通知され、その内訳は、「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「１１０１（＝１３）」、「データ番号（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１（＝１）」からなる種別情報（１バイト）と、「未使用（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「００００（＝０）」、「通過数（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３）」が「０００１（＝１）」（１回）からなるカウント情報（１バイト）とから構成される。
【１０８８】
「データ種別（Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ７）」が「予備」であれば、内容として、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３「０００１（＝１）」、「００１０（＝２）」、「００１１（＝３）」、「０１

００（＝４）」（予備番号）の何れかを通知する（その他は未使用）。
【１０８９】
（枠制御基板から専用ユニットに送信される計数通知）
図７５を用いて、枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に送信される計数通知について説明する。図７５は、計数通知を示す図である。
【１０９０】
「計数通知」は、図７５に示すように構成されている。Ｎｏ.１は、データ名「電文長」であり、内容「０ｘ０７」となっている。また、Ｎｏ．２は、データ名「コマンド」、内容「０ｘ０２」となっている。また、Ｎｏ．３は、データ名「計数通番」、内容「シーケンス番号：０ｘ００～０ｘＦＦ（０～２５５）」となっている。また、Ｎｏ．４は、データ名「計数球数」、内容「計数球数：０ｘ００～０ｘＦＦ（０～２５５）となっている。また、Ｎｏ．５は、データ名「計数累積球数」、内容「計数累積球数：０ｘ００～０ｘＦＦＦＦ（０球～６５５３５球）となっている。また、Ｎｏ．６は、データ名「チェックサム」、内容「－」となっている。
【１０９１】
（専用ユニットから枠制御基板に送信される貸出通知）
図７６を用いて、専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に送信される貸出通知について説明する。図７６は、貸出通知を示す図である。
【１０９２】
「貸出通知」は、図７６に示すように構成されている。Ｎｏ.１は、データ名「電文長」、内容「０ｘ０５」となっている。また、Ｎｏ．２は、データ名「コマンド」、内容「０ｘ１３」となっている。また、Ｎｏ．３は、データ名「貸出通番」、内容「シーケンス番号：０ｘ００～０ｘＦＦ（０～２５５）」となっている。また、Ｎｏ．４は、データ名「貸出球数」、内容「貸出球数：０ｘ００～０ｘＦＦ（０球～２５５球）となっている。また、Ｎｏ．５は、データ名「チェックサム」、内容「－」となっている。
【１０９３】
（枠制御基板から専用ユニットに送信される貸出受領結果応答）
図７７を用いて、枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に送信される貸出受領結果応答について説明する。図７７は、貸出受領結果応答を示す図である。
【１０９４】
「貸出受領結果応答」は、図７７に示すように構成されている。Ｎｏ．１は、データ名「電文長」、内容「０ｘ０５」となっている。また、Ｎｏ．２は、データ名「コマンド」、内容「０ｘ０３」となっている。また、Ｎｏ．３は、「貸出通番」、内容「シーケンス番号：０ｘ００～０ｘＦＦ（０～２５５）」となっている。また、Ｎｏ．４は、「貸出球数受領結果」、内容「貸出球数受領結果：０ｘ００＝正常、０ｘ０１＝異常（球抜き動作中、遊技者所有の遊技球数＝１０００００以上の場合）」となっている。また、Ｎｏ．５は、データ名「チェックサム」、内容「－」となっている。
【１０９５】
（枠制御基板と専用ユニット間の基本通信シーケンス）
図７８を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０間の基本通信シーケンスについて説明する。
【１０９６】
まず、３００ｍｓ周期で到来する遊技機情報通知の送信タイミングになると、第１番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ）が送信され、そこから９０～１００ｍｓ後に第２番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知（計数通番＝ｍ）が送信される。そして、１７０ｍｓ以内に第３番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知（通番＝ｋ）が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第４番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答（貸出通番＝ｋ）が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。

【１０９７】
その後、第４番目の貸出受領結果応答の送信から２０ｍｓ以上が経過した後であって第１番目の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に第５番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ＋１）が送信される。その後は、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答の順で電文の送受信が行われることで、３００ｍｓ周期で第１番目～第４番目の通信シーケンスを繰り返すようになっている。
【１０９８】
（枠制御基板と専用ユニットの起動シーケンス１）
図７９を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の起動シーケンス１（遊技機１が先に起動するケース）について説明する。
【１０９９】
まず、枠制御基板１２０及び専用ユニット１７０の電源がオフの状態では、枠制御基板１２０のＶＬ（接続確認用電源）がＯＦＦ、専用ユニット１７０のＶＬ（接続確認用電源）及びＰＳＩ（計数有効信号）がＯＦＦとなっている。そして、枠制御基板１２０及び専用ユニット１７０の電源が同時にオンになると遊技機１及び専用ユニット１７０が起動を開始する。
【１１００】
その後、専用ユニット１７０に先立って遊技機１の起動が完了すると、上述した基本通信シーケンスのように枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知、計数通知等の電文が順次送信されるが、専用ユニット１７０が起動中のため送信された電文を受信できない状態となる。
【１１０１】
そして、専用ユニット１７０の起動が完了すると、専用ユニット１７０のＶＬ（接続確認用電源）及びＰＳＩ（計数有効信号）がＯＮとなり、遊技機１では、遊技球の発射が可能であると共に、計数ボタン２０の操作が有効となる。その後は、図７８に示した３００ｍｓ周期の基本通信シーケンスのように、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の間で電文（遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答）の送受信が繰り返し行われるようになる。
【１１０２】
（枠制御基板と専用ユニットの起動シーケンス２）
図８０を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の起動シーケンス２（専用ユニット１７０が先に起動するケース）について説明する。
【１１０３】
まず、遊技機１に先立って専用ユニット１７０の電源がオンになると専用ユニット１７０が起動を開始し、専用ユニット１７０の起動が完了すると、専用ユニット１７０のＶＬ（接続確認用電源）及びＰＳＩ（計数有効信号）がＯＮとなり、遊技機１との接続待ち状態となる。
【１１０４】
その後、遊技機１の電源がオンになると遊技機１が起動を開始し、遊技機１の起動が完了すると、遊技機１では、遊技球の発射が可能であると共に、計数ボタン２０の操作が有効となる。その後は、図７８に示した３００ｍｓ周期の基本通信シーケンスのように枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の間で電文（遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答）の送受信が繰り返し行われるようになる。
【１１０５】
（枠制御基板と専用ユニットの遊技機情報通知シーケンス１）
図８１を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の遊技機情報通知シーケンス１（遊技機情報通知の送信タイミングにおいて遊技に係る遊技情報を保持していないケース）について説明する。
【１１０６】
まず、専用ユニット１７０が遊技機１との接続待ち状態となっており、その後に遊技機

の起動が完了すると、遊技機１では、遊技球の発射が可能であると共に、計数ボタン２０の操作が有効となる。そして、図７８に示した３００ｍｓ周期の基本通信シーケンスのように枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の間で電文（遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答）の送受信が繰り返し行われる。

【１１０７】

そして、遊技機１の起動完了から６０ｓ後であって前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ後に遊技機設置情報の通知タイミングになると、図示された第１０番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機設置情報からなる遊技機情報通知が送信される。その後も、図７８に示した３００ｍｓ周期の基本通信シーケンスのように枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の間で電文（遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答）の送受信が繰り返し行われる。

【１１０８】

また、遊技機１の起動完了から１８０ｓ経過後であって前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に遊技機設置情報と遊技機性能情報の２つの通知タイミングが重なると、図示された第１１番目の電文として優先順位の高い遊技機設置情報からなる遊技機情報通知が送信される。その後は、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答の順で電文の送受信が行われ、前回の遊技機情報通知から３００ｍｓ経過後に優先順位が低かった遊技機性能情報からなる遊技機情報通知が行われる。その後も、図７８に示した３００ｍｓ周期の基本通信シーケンスのように枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の間で電文（遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答）の送受信が繰り返し行われる。

【１１０９】

（枠制御基板と専用ユニットの遊技機情報通知シーケンス２）

図８２を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の遊技機情報通知シーケンス２（遊技機情報通知の送信タイミングにおいて遊技に係る遊技情報を保持しているケース）について説明する。

【１１１０】

まず、専用ユニット１７０が遊技機１との接続待ち状態となっており、その後に遊技機の起動が完了すると、遊技機１では、遊技球の発射が可能であると共に、計数ボタン２０の操作が有効となる。そして、図７８に示した３００ｍｓ周期の基本通信シーケンスのように枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の間で電文（遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答）の送受信が繰り返し行われる。

【１１１１】

そして、遊技機１の起動完了から６０ｓ経過後であって前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に遊技機設置情報の通知タイミングになる。しかしながら、この時点で遊技に係る遊技情報を保持しているため、図示された第６番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機設置情報ではなく、遊技情報を含むホールコン・不正監視情報からなる遊技機情報通知が送信される。その後は、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答の順で電文の送受信が行われ、前回の遊技機情報通知から３００ｍｓ経過後に遊技機設置情報からなる遊技機情報通知が送信される。その後も、図７８に示した３００ｍｓ周期の基本通信シーケンスのように枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の間で電文（遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答）の送受信が繰り返し行われる。

【１１１２】

また、遊技機１の起動完了から１８０ｓ経過後であって前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に遊技機性能情報の通知タイミングになる。しかしながら、この時点で遊技に係る遊技情報を保持しているため、図示された第１５番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機性能情報ではなく、遊技情報を含むホールコン・不正監視情報からなる遊技機情報通知が送信される。その後は、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答の順で電文の送受信が行われ、前回の遊技機情報通知から３００ｍｓ経過後に遊技機性能情報からなる遊技機情報通知が送信される。その後も、図７８に

示した３００ｍｓ周期の基本通信シーケンスのように枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の間で電文（遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答）の送受信が繰り返し行われる。

【１１１３】

（枠制御基板と専用ユニットの計数通知シーケンス１）

図８３を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の計数通知シーケンス１（枠制御基板１２０と専用ユニット１７０との間で通信異常が発生しないケース）について説明する。

【１１１４】

まず、遊技者が所有の遊技球数が１０００個であって専用ユニット１７０が記憶している遊技者の持ち球数が１００個の状態で、遊技機１の計数ボタン２０が押下される。その後、３００ｍｓ周期で到来する遊技機情報通知の送信タイミングになると、第１番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ、遊技球数＝１０００個）が送信される。そこから１００ｍｓ経過後に遊技者が所有の遊技球数から２５０個が減算されて７５０個となり、２番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技球（遊技価値）を計数した旨の計数通知（計数通番＝ｍ、計数球数＝２５０、計数累積球数＝２５０）が送信されると、専用ユニット１７０が記憶している遊技者の持ち球数に計数分の２５０個が加算されて３５０個となる。

【１１１５】

そして、計数通知の受信から１７０ｍｓ以内に第３番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知（貸出通番＝ｋ、貸出球数＝０）が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第４番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答（貸出通番＝ｋ、貸出球数受領結果＝正常）が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。

【１１１６】

また、前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に第５番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ＋１、遊技球数＝７５０）が送信される。そこから１００ｍｓ経過後に遊技者が所有の遊技球数から２５０個が減算されて５００個となり、第６番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技球（遊技価値）を計数した旨の計数通知（計数通番＝ｍ＋１、計数球数＝２５０、計数累積球数＝５００）が送信されると、専用ユニット１７０が記憶している遊技者の持ち球数に計数分の２５０個が加算されて６００個となる。

【１１１７】

そして、計数通知の受信から１７０ｍｓ以内に第７番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知（貸出通番＝ｋ＋１、貸出球数＝０）が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第８番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答（貸出通番ｋ＋１、貸出球数受領結果＝正常）が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。

【１１１８】

その後、遊技機１の計数ボタン２０が離された後であって前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に第９番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ＋２、遊技球数＝５００）が送信される。そこから１００ｍｓ経過後に第１０番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知（計数通番＝ｍ＋２、計数球数＝０、計数累積球数＝５００）が送信される。

【１１１９】

そして、計数通知の受信から１７０ｍｓ以内に第１１番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知（貸出通番＝ｋ＋２、貸出球数＝０）が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第１２番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答（貸出通番ｋ＋２、貸出球数受領結果＝正常）が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。その後は、図７８に示した

３００ｍｓ周期の基本通信シーケンスのように枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の間で電文（遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答）の送受信が繰り返し行われる。

【１１２０】

（枠制御基板と専用ユニットの計数通知シーケンス２）

図８４を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の計数通知シーケンス２（枠制御基板１２０と専用ユニット１７０との間で通信異常が発生したケース）について説明する。

【１１２１】

まず、遊技者が所有の遊技球数が１０００個であって専用ユニット１７０が記憶している遊技者の持ち球数が１００個の状態で、遊技機１の計数ボタン２０が押下される。その後、３００ｍｓ周期で到来する遊技機情報通知の送信タイミングになると、第１番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ、遊技球数＝１０００個）が送信される。そこから１００ｍｓ経過後に遊技者が所有の遊技球数から２５０個が減算されて７５０個となり、２番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技球（遊技価値）を計数した旨の計数通知（計数通番＝ｍ、計数球数＝２５０、計数累積球数＝２５０）が送信されると、専用ユニット１７０が記憶している遊技者の持ち球数に計数分の２５０個が加算されて３５０個となる。

【１１２２】

そして、計数通知の受信から１７０ｍｓ以内に第３番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知（貸出通番＝ｋ、貸出球数＝０）が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第４番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答（貸出通番＝ｋ、貸出球数受領結果＝正常）が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。

【１１２３】

また、前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に第５番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ＋１、遊技球数＝７５０）が送信される。そこから１００ｍｓ経過後に遊技者が所有の遊技球数から２５０個が減算されて５００個となり、第６番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技球（遊技価値）を計数した旨の計数通知（計数通番＝ｍ＋１、計数球数＝２５０、計数累積球数＝５００）が送信されるが、通信異常の発生によって専用ユニット１７０が計数通知を受信できず、専用ユニット１７０が記憶している遊技者の持ち球数が更新されないことになる。

【１１２４】

その後、前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に第７番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ＋２、遊技球数＝５００）が送信されるが、通信異常の発生によって専用ユニット１７０が計数通知を受信できず、専用ユニット１７０が記憶している遊技者の持ち球数が更新されないことになる。

【１１２５】

そして、専用ユニット１７０が遊技機情報通知の通信異常を検知してから３００ｍｓ後に、枠制御基板１２０のＶＬ（接続確認用電源）がＯＦＦ、専用ユニット１７０のＶＬ（接続確認用電源）及びＰＳＩ（計数有効信号）がＯＦＦになり、遊技機１では遊技球の発射が停止して計数ボタン２０の操作が無効となる。

【１１２６】

その後、遊技機情報通知の送信から１００ｍｓ経過後に計数通知の送信タイミングになるが、この時点で計数ボタン２０の操作が無効（＝計数ボタン２０が離されたものとみなされる）であるため、計数球数＝０の計数通知（計数通番ｍ＋２、計数球数＝０、計数累積球数＝５００）が送信されるが、通信異常の発生によって専用ユニット１７０が計数通知を受信できず、専用ユニット１７０が記憶している遊技者の持ち球数が更新されないこ

とになる。このとき、専用ユニット１７０では、ＣＵ基板のエラー復旧待ちとなっており、遊技店員の処理によってエラーが復旧されるまで待機し、エラーが復旧するとＶＬ（接続確認用電源）及びＰＳＩ（計数有効信号）をＯＮにする。

【１１２７】

（枠制御基板と専用ユニットの貸出通知シーケンス１）

図８５を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の貸出通知シーケンス１（枠制御基板１２０と専用ユニット１７０との間で通信異常が発生しないケース）について説明する。

【１１２８】

まず、遊技者が所有の遊技球数が５０個の状態で、専用ユニット１７０の貸出ボタンが押下される。その後、３００ｍｓ周期で到来する遊技機情報通知の送信タイミングになると、第１番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ、遊技球数＝５０個）が送信される。そこから１００ｍｓ経過後に２番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知（計数通番＝ｍ、計数球数＝０、計数累積球数＝０）が送信される。

【１１２９】

そして、計数通知の受信から１７０ｍｓ以内に第３番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して遊技球（遊技価値）の貸出を指示する貸出通知（貸出通番＝ｋ、貸出球数＝１２５）が送信されると、枠制御基板１２０が記憶している遊技者が所有の遊技球数に貸出分の１２５個が加算されて１７５個となる。そこから１０ｍｓ以内に第４番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答（貸出通番＝ｋ、貸出球数受領結果＝正常）が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。

【１１３０】

その後、前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に第５番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番ｎ＋１、遊技球数１７５）が送信される。その後も、図７８に示した３００ｍｓ周期の基本通信シーケンスのように枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の間で電文（遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答）の送受信が繰り返し行われる。

【１１３１】

（枠制御基板と専用ユニットの貸出通知シーケンス２）

図８６を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の貸出通知シーケンス２（枠制御基板１２０と専用ユニット１７０との間で通信異常が発生するケース）について説明する。

【１１３２】

まず、遊技者が所有の遊技球数が５０個の状態で、専用ユニット１７０の貸出ボタンが押下される。その後、３００ｍｓ周期で到来する遊技機情報通知の送信タイミングになると、第１番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ、遊技球数＝５０個）が送信される。そこから１００ｍｓ経過後に２番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知（計数通番＝ｍ、計数球数＝０、計数累積球数＝０）が送信される。

【１１３３】

そして、計数通知の受信から１７０ｍｓ以内に第３番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して遊技球（遊技価値）の貸出を指示する貸出通知（貸出通番＝ｋ、貸出球数＝１２５）が送信されると、枠制御基板１２０が記憶している遊技者が所有の遊技球数に貸出分の１２５個が加算されて１７５個となる。そこから１０ｍｓ以内に第４番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答（貸出通番＝ｋ、貸出球数受領結果＝正常）が送信されるが、通信異常の発生によって専用ユニット１７０が貸出受領結果応答を受信できず、貸出通知から１０ｍｓ後に貸出受領結果応答の未受信のため、貸出未完了と判断する。

【１１３４】
　また、前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に第５番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ＋１、遊技球数＝１７５）が送信される。そこから１００ｍｓ経過後に第６番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知（計数通番＝ｍ＋１、計数球数＝０、計数累積球数＝０）が送信される。
【１１３５】
　そして、計数通知の受信から１７０ｍｓ以内に第７番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して、前回送信した貸出通知と同じ遊技球（遊技価値）の貸出を指示する貸出通知（貸出通番＝ｋ、貸出球数＝１２５）が送信（再送）される。しかしながら、枠制御基板１２０では既に貸出通番＝ｋの貸出通知による遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）に貸出分の加算を行っているため、１０ｍｓ以内に第８番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答（貸出通番＝ｋ、貸出球数受領結果＝異常）が送信される。これにより、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認され、前回の貸出通知と通番が一致しているため、前回の貸出通知が枠制御基板１２０に届いていると判断して未完了としていた貸出を完了する。
【１１３６】
　その後、前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に第９番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番ｎ＋２、遊技球数１７５）が送信される。その後も、図７８に示した３００ｍｓ周期の基本通信シーケンスのように枠制御基板１２０と専用ユニット１７０の間で電文（遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答）の送受信が繰り返し行われる。
【１１３７】
（枠制御基板と専用ユニットとを接続する専用ＰＩＦ断線時の復旧シーケンス）
　図８７を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０とを接続する専用ＰＩＦ断線時の復旧シーケンスについて説明する。
【１１３８】
　まず、遊技者が所有の遊技球数が１０００個の状態で、３００ｍｓ周期で到来する遊技機情報通知の送信タイミングになると、第１番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ、遊技球数＝１０００）が送信される。そこから１００ｍｓ経過後に２番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知（計数通番＝ｍ、計数球数＝０、計数累積球数＝０）が送信される。そして、計数通知の受信から１７０ｍｓ以内に第３番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知（貸出通番＝ｋ、貸出球数＝０）が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第４番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答（貸出通番＝ｋ、貸出球数受領結果＝正常）が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。
【１１３９】
　その後、第４番目の貸出受領結果応答の送信から２０ｍｓ以上が経過した後であって第１番目の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に第５番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ＋１、遊技球数＝１０００）が送信される。そして、専用ＰＩＦの断線が検知されると、枠制御基板１２０のＶＬ（接続確認用電源）がＯＦＦ、専用ユニット１７０のＶＬ（接続確認用電源）及びＰＳＩ（計数有効信号）がＯＦＦになり、遊技機１では遊技球の発射が停止して計数ボタン２０の操作が無効となる。
【１１４０】
　その後、遊技機情報通知の送信から１００ｍｓ経過後に第６番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知（計数通番＝ｍ＋１、計数球数＝０、計数累積球数＝０）が送信されるが、ＰＩＦ断線によって専用ユニット１７０が計数通知を受信できないことになる。また、前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に

第７番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ＋２、遊技球数＝１０００）が送信されるが、ＰＩＦ断線によって専用ユニット１７０が遊技機情報通知を受信できないことになる。そこから１００ｍｓ経過後に第８の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知（計数通番＝ｍ＋２、計数球数＝０、計数累積球数＝０）が送信されるが、ＰＩＦ断線によって専用ユニット１７０が計数通知を受信できないことになる。

【１１４１】

そして、専用ＰＩＦの断線が復旧する（接続が確認される）と、枠制御基板１２０のＶＬ（接続確認用電源）がＯＮ、専用ユニット１７０のＶＬ（接続確認用電源）及びＰＳＩ（計数有効信号）がＯＮになり、遊技機１では遊技球の発射が許可されて計数ボタン２０の操作が有効となる。

【１１４２】

その後、前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に第９番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ＋３、遊技球数＝１０００）が送信される。そこから１００ｍｓ経過後に第１０番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知（計数通番＝ｍ＋３、計数球数＝０、計数累積球数＝０）が送信される。そして、計数通知の受信から１７０ｍｓ以内に第１１番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知（貸出通番＝０、貸出球数＝０）が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第１１番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答（貸出通番＝ｋ、貸出球数受領結果＝異常）が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。

【１１４３】

また、前回の遊技機情報通知の送信から３００ｍｓ経過後に第１２番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ＋４、遊技球数＝１０００）が送信される。そこから１００ｍｓ経過後に第１３番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知（計数通番＝ｍ＋４、計数球数＝０、計数累積球数＝０）が送信される。そして、計数通知の受信から１７０ｍｓ以内に第１４番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知（貸出通番＝ｋ＋１、貸出球数＝０）が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第１５番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答（貸出通番＝ｋ＋１、貸出球数受領結果＝正常）が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。

【１１４４】

（枠制御基板と専用ユニットのホールコン・不正監視情報の通知シーケンス）

図８８を用いて、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０のホールコン・不正監視情報（発射球数、戻り球）の通知シーケンスについて説明する。

【１１４５】

まず、遊技者が所有の遊技球数が１０００個であって専用ユニット１７０が記憶している発射球数累計が１００個の状態で、３００ｍｓ周期で到来する遊技機情報通知の送信タイミングになると、第１番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機情報通知（通番＝ｎ、遊技球数＝１０００）が送信される。そこから９０～１００ｍｓ後に第２番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知が送信される。

【１１４６】

その後、遊技球が１球発射されて遊技者が所有の遊技球数が９９９個になり、計数通知から１７０ｍｓ以内に第３番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第４番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。

【１１４７】
そして、３００ｍｓ周期で到来する遊技機情報通知の送信タイミングになると、第５番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して発射１球を反映した遊技機設置情報（通番＝ｎ＋１、遊技球数＝９９９、発射球数＝１）が送信され、専用ユニット１７０で記憶している発射球数累計が１０１個となる。そこから９０～１００ｍｓ後に第６番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知が送信される。
【１１４８】
その後、戻り球が１球発生して遊技者が所有の遊技球数が１０００個になり、計数通知から１７０ｍｓ以内に第７番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第８番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。
【１１４９】
そして、３００ｍｓ周期で到来する遊技機情報通知の送信タイミングになると、第９番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して戻り球の１球を反映した遊技機設置情報（通番＝ｎ＋２、遊技球数＝１０００、発射球数＝－１）が送信され、専用ユニット１７０で記憶している発射球数累計が１００個となる。そこから９０～１００ｍｓ後に第１０番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知が送信される。
【１１５０】
また、計数通知から１７０ｍｓ以内に第１１番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第１２番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。
【１１５１】
その後、３００ｍｓ周期で到来する遊技機情報通知の送信タイミングになると、第１３番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機設置情報（通番＝ｎ＋３、遊技球数＝１０００）が送信される。その後、遊技球が１球発射されて遊技者が所有の遊技球数が９９９個になり、遊技機設置情報の送信から９０～１００ｍｓ後に第１４番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して計数通知が送信される。
【１１５２】
さらに、戻り球が１球発生して遊技者が所有の遊技球数が１０００個になり、計数通知から１７０ｍｓ以内に第１５番目の電文として専用ユニット１７０から枠制御基板１２０に対して貸出通知が送信され、そこから１０ｍｓ以内に第１６番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して貸出受領結果応答が送信され、専用ユニット１７０で貸出球数受領結果が確認される。
【１１５３】
その後、３００ｍｓ周期で到来する遊技機情報通知の送信タイミングになると、第１７番目の電文として枠制御基板１２０から専用ユニット１７０に対して遊技機設置情報（通番＝ｎ＋４、遊技球数＝１０００）が送信される。その後は、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答の順で電文の送受信が行われることで、３００ｍｓ周期で第１番目～第４番目の通信シーケンスを繰り返すようになっている。
【１１５４】
（枠制御基板のメイン処理）
図８９を用いて、枠制御基板１２０のメイン処理について説明する。図８９は、枠制御基板１２０のメイン処理を示すフローチャートである。
【１１５５】
まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１において、全割込を禁止し、ステップＷ

２において、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定を行い、ステップＷ３において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃのＲＷＭ領域へのアクセスを許可する。

【１１５６】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃのＲＷＭ領域に電源復旧であることを示すバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する。バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入であるものとしてステップＷ８に処理を移し、バックアップフラグがセーブされている場合には、電源復旧であるものとして、ステップＷ５において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃのＲＷＭ領域のチェックサムを算出する。

【１１５７】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ６において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、枠制御ＲＡＭ１２０ｃのＲＷＭ領域にセーブされているチェックサムと、算出したチェックサムとが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常でない（ＲＷＭ領域のデータに異常がある）場合には、ステップＷ９に処理を移し、チェックサムが正常である（ＲＷＭ領域のデータに異常がない）場合には、ステップＷ７において、ＲＷＭ領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリアし、ＲＷＭ領域の設定を行う。

【１１５８】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ８において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃのＲＷＭ領域に設定されている遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）を記憶するための遊技球数記憶領域を初期化（０クリア）し、ステップＷ９において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃのＲＷＭ領域のうちの初期化対象領域（遊技球数記憶領域等を除く）を初期化（０クリア）する。

【１１５９】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１０において、遊技球数クリアスイッチ１２１が操作されているか否かを判定する。遊技球数クリアスイッチ１２１が操作されていない場合には、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）をクリアしないものとしてステップＷ１５に処理を移し、遊技球数クリアスイッチ１２１が操作されている場合には、ＲＷＭ領域の遊技球数記憶領域に記憶されている遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）をクリアする。

【１１６０】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１２において、遊技球数のクリアが行われたことを示す遊技球数クリア開始指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＷ１３において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに遊技球数クリアが行われたことを示す遊技球数クリアフラグをセットし、遊技球数クリアが行われたことを示すホールコン・不正監視情報（「不正検知状態２」のＢｉｔ３が「１」）を生成する。これにより、遊技球数クリア開始指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、遊技球数クリア報知を実行するための処理が行われることになる。

【１１６１】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１４において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに遊技球数クリアフラグがセットされているか否かを判定する。遊技球数クリアフラグがセットされていない場合には、遊技球数クリアに対応するエラーコードを表示しないものとしてステップＷ１６に処理を移し、遊技球数クリアフラグがセットされている場合には、ステップＷ１５において、遊技球数表示器１３５に「０」を表示させると共に、枠制御表示器１２５に遊技球数クリアに対応するエラーコードである「Ｈ６７」を表示させる。

【１１６２】

なお、枠制御ＲＡＭ１２０ｃにセットされている遊技球数クリアフラグは、遊技球の発射又は遊技球数の計数が行われるまではクリアされることがなく、枠制御表示器１２５におけるエラーコード「Ｈ６４」の表示も継続することになる。一方、遊技球の発射又は遊技球数の計数が行われると、遊技球数クリアフラグがクリアされて枠制御表示器１２５におけるエラーコード「Ｈ６４」の表示が終了することになる。

【１１６３】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１６において、球抜きスイッチ１２２が操作されているか否かを判定する。球抜きスイッチ１２２が操作されていない場合には、球抜き動作を行わないものとしてステップＷ２０に処理を移し、球抜きスイッチ１２２が操作されている場合には、ステップＷ１７において、球抜き動作中であることを示す球抜き動作中指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、球抜き動作中指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、球抜き動作中報知を実行するための処理が行われることになる。

【１１６４】

なお、ステップＷ１６よりも後においては、球抜きスイッチ１２２が操作されているか否かを判定することがない。つまり、電源ＯＮ時よりも後の電源供給中において球抜きスイッチ１２２が操作されたとしても、球抜き動作中指定コマンドがセットされて球抜き動作中報知が行われたり、球抜き動作中フラグがセットされて球抜き動作が行われたり、特定情報「－」が表示されたりすることはない。

【１１６５】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１８において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに球抜き動作中であることを示す球抜き動作中フラグをセットする。ここでセットされた球抜き動作中フラグは、後述する球抜き動作処理において参照され、球抜き動作中フラグがセットされていることを条件に球抜き動作が行われることになる。

【１１６６】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１９において、遊技球数表示器１３５及び枠制御表示器１２５に球抜き動作中であることを示す特定情報「－」を表示させる。なお、枠制御表示器１２５に遊技球数クリアが行われたことを示すエラーコード「Ｈ６７」が表示されている場合には、そちらの表示が優先されて枠制御表示器１２５には特定情報「－」が表示されないようになっている。

【１１６７】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２０において、タイマ割込（４ミリ秒）を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）を起動し、全割込を許可する。

【１１６８】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２１において、主制御基板１１０からＲＷＭクリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。ＲＷＭクリア指定コマンドを受信していない場合には、ステップＷ２５に処理を移し、ＲＷＭクリア指定コマンドを受信した場合には、ステップＷ２２において、割込を禁止し、ステップＷ２３において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃのＲＷＭ領域のうちの初期化対象領域（遊技球数記憶領域や表示性能情報に係る記憶領域等を除く記憶領域であって、主に遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）に係る記憶領域）を初期化（０クリア）し、ステップＷ２４において、割込を許可する。

【１１６９】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２５において、電源断が発生したか否かを判定する。電源断が発生していない場合には、ステップＷ２１に処理を移し、電源断が発生した場合には、ステップＷ２６において、割込を禁止し、ステップＷ２７において、各種駆動源（モータ、ソレノイド等）や各種表示器（枠制御表示器１２５、遊技球数表示器１３５等）の動作を停止したり、発射許可信号の出力を停止したりするために出力ポートをクリアする。

【１１７０】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２８において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃのチェックサムを算出して枠制御ＲＡＭ１２０ｃにセーブし、ステップＷ２９において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃのデータがバックアップされている（電源復旧である）ことを示すバックアップフラグを枠制御ＲＡＭ１２０ｃにセーブし、ステップＷ３０において、ＲＷＭアクセスを禁止する処理を行い、電源供給が完全に断たれるまで待機する。

【１１７１】

このように、電源ＯＮ時に球抜きスイッチ１２２が操作されていることを条件に、遊技

者が所有の遊技球数（遊技価値）をクリアすることが可能となっている。そのため、遊技機１を製造工場から遊技店に出荷された遊技機１に遊技球数が記憶されていたり、遊技機１に遊技球数が僅かに（例えば１球）記憶されている状況で遊技者が遊技をやめたりした場合に、新たな遊技者が遊技を行うようにすることが可能となり、遊技店の利便性を向上させることが可能となる。

【１１７２】

また、遊技球数クリアが行われた場合には、遊技店員が視認可能な枠制御表示器１２５に遊技球数クリアが行われたことを示すクリア情報（エラーコード「Ｈ６４」）が表示されるようになっている。そのため、遊技球数クリアが行われたことを遊技店員が容易に把握することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１１７３】

また、遊技球数クリアが行われた後に遊技球の発射又は遊技球数の計数が行われることなく停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、遊技店員が視認可能な枠制御表示器１２５に遊技球数クリアが行われたことを示すクリア情報（エラーコード「Ｈ６４」）が再び表示されるようになっている。そのため、遊技球数クリアが行われたという証拠が電断復旧で消えることがなく、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１１７４】

また、電源ＯＮ時よりも後の電源供給中において遊技球数クリアスイッチ１２１が操作されたとしても、遊技球数クリアが行われたり、遊技球数クリア報知が行われたり、遊技球数クリアが行われたことを示すクリア情報（エラーコード「Ｈ６４」）が表示されないようになっている。そのため、遊技機の点検中等において意図せずに遊技球数クリアスイッチ１２１を操作したとしても、不都合が発生することがなくなり、遊技店の利便性を向上させることがなくなる。

【１１７５】

また、電源ＯＮ時に球抜きスイッチ１２２が操作されていることを条件に、遊技機１内で循環使用される遊技球を機外に抜き取る（排出）するための球抜き動作が行われるようになっている。そのため、遊技機１内で循環使用される遊技球を交換することができ、汚れた遊技球で遊技が行われることを抑制して遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１７６】

また、球抜き動作中である場合には、遊技店員が視認可能な枠制御表示器１２５及び遊技者が視認可能な遊技球数表示器１３５に球抜き動作中であることを示す特定情報「－」が表示されるようになっている。そのため、球抜き動作中であることを遊技店員が容易に把握することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１１７７】

また、電源ＯＮ時よりも後の電源供給中において球抜きスイッチ１２２が操作されたとしても、球抜き動作中報知が行われたり、球抜き動作が行われたり、球抜き動作中を示す特定情報「－」が表示されないようになっている。そのため、遊技機の点検中等において意図せずに球抜きスイッチ１２２を操作したとしても、不都合が発生することがなくなり、遊技店の利便性を向上させることがなくなる。

【１１７８】

また、主制御基板１１０からのＲＷＭクリア指定コマンドを受信すると、遊技球数記憶領域や表示性能情報に係る記憶領域等を除く記憶領域であって、主に遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）に係る記憶領域を初期化（０クリア）するようになっている。そのため、主制御基板１１０のＲＷＭクリアに伴って枠制御基板１２０に記憶される遊技機情報（専用ユニット１７０に送信される情報）が初期化されることで、主制御基板１１０の遊技機情報と枠制御基板１２０の遊技機情報とに齟齬が生じなくなり、主制御基板１１０のＲＷＭクリアに対応した遊技機情報を専用ユニット１７０に送信することが可能となる。

【１１７９】

また、チェックサムが正常でない（ＲＷＭ領域のデータに異常がある）場合と、主制御

基板１１０からＲＷＭクリア指定コマンドを受信した場合とで、初期化するＲＷＭ領域が異なるようになっている。そのため、初期化要因の種類に応じて適切なＲＷＭ領域の初期化を行うことが可能となる。

【１１８０】

なお、チェックサムが正常でない（ＲＷＭ領域のデータに異常がある）場合において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃの遊技球数記憶領域や遊技球数クリアフラグ記憶領域等を除く初期化対象領域を初期化（０クリア）するようになっているが、チェックサムが正常でない場合において遊技球数記憶領域や遊技球数クリアフラグ記憶領域等を初期化（０クリア）してもよい。

【１１８１】

また、主制御基板１１０からＲＷＭクリア指定コマンドを受信したか否かをメイン処理で判定してＲＷＭ領域の初期化を行うようになっているが、後述するタイマ割込処理において、主制御基板１１０からＲＷＭクリア指定コマンドを受信したか否かをメイン処理で判定してＲＷＭ領域の初期化を行うようにしてもよい。

【１１８２】

（枠制御基板のタイマ割込処理）

図９０を用いて、枠制御基板１２０のタイマ割込処理について説明する。図９０は、枠制御基板１２０のタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、枠制御部１２０ｍに設けられたリセット用クロックパルス発生回路から所定の周期（４ｍｓ）毎にクロックパルスが入力されることで実行される。

【１１８３】

まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１００において、レジスタに格納されている情報を枠制御ＲＡＭ１２０ｃのスタック領域に退避させ、ステップＷ１５０において、球抜き動作処理を行う。具体的には、揚上研磨装置９５（球リフト）を駆動して遊技領域５ａから回収した遊技球を揚上球通路に揚上し、揚上された遊技球を揚上球通路の途中に設けられる球抜き口から遊技機外に排出するための処理を行う。なお、球抜き動作処理の詳細は後述する。

【１１８４】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２００において、遊技機設置情報受信処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から送信される遊技機設置情報を受信した場合に、主制御基板１１０に対して遊技機設置情報応答を送信する等の処理を行う。なお、遊技機設置情報受信処理の詳細は後述する。

【１１８５】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２５０において、遊技機情報受信処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から送信される遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）を受信した場合に、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている遊技機情報を更新し、主制御基板１１０に対して遊技機情報応答を送信する等の処理を行う。なお、遊技機情報受信処理の詳細は後述する。

【１１８６】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３００において、遊技球数更新処理を行う。具体的には、遊技球の発射に応じて遊技球数を減算し、ファール球や各種入賞口への遊技球の入賞の発生に応じて遊技球数を加算する処理を行う。なお、遊技球数更新処理の詳細は後述する。

【１１８７】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５０において、エラー制御処理を行う。具体的には、枠制御基板１２０が監視対象となる各種エラーの発生の有無を検出し、発生しているエラーの種類に応じたエラー報知を行わせるための処理（枠制御表示器１２５に表示するエラーコードの設定、演出制御基板１３０に送信するエラー報知コマンドの設定等）を行う。なお、エラー制御処理の詳細は後述する。

【１１８８】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４００において、表示性能情報算出処理を行う。具体的には、遊技領域５ａに発射された遊技球数（アウト球数）や、遊技の結果として遊技者に付与された遊技球数（賞球数）などを計数し、計数した遊技球数に基づき枠制御表示器１２５に表示する表示性能情報を算出するための処理を行う。なお、表示性能情報算出処理の詳細は後述する。

【１１８９】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４５０において、遊技機性能情報算出処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から受信した遊技機情報や、枠制御基板１２０が計数・管理している遊技球に関する情報に基づいて、枠制御表示器１２５に表示されずに専用ユニット１７０に送信する遊技機性能情報を算出するための処理を行う。なお、遊技機性能情報算出処理の詳細は後述する。

【１１９０】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５００において、遊技機情報通知処理を行う。具体的には、遊技機１に関する遊技機設置情報、遊技機性能情報算出処理で算出された遊技機性能情報、主制御基板１１０から受信した遊技機情報等から生成したホールコン・不正監視情報等を専用ユニット１７０に送信（データ転送）するための処理を行う。なお、遊技機情報通知処理の詳細は後述する。

【１１９１】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５５０において、遊技球計数処理を行う。具体的には、遊技者による計数ボタン２０の操作に基づいて、遊技者が所有する遊技球数の一部又は全部を専用ユニット１７０に送信（データ転送）するための処理を行う。なお、遊技球計数処理の詳細は後述する。

【１１９２】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ６００において、遊技球貸出処理を行う。具体的には、専用ユニット１７０での遊技者の貸出操作によって遊技者の有価価値（専用ユニットに投入された現金の残高）を消費することに伴って送信される貸出通知に基づいて、遊技者が所有の遊技球数に貸出通知で通知された遊技球数を加算（貸出）する処理を行う。なお、遊技球貸出処理の詳細は後述する。

【１１９３】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ６５０において、出力制御処理を行う。具体的には、枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域に格納されたコマンドを演出制御基板１３０に送信したり、出力ポートから球送りユニット９１や発射装置９２や揚上研磨装置９５等の駆動データを出力したりするための処理を行う。

【１１９４】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ７００において、表示器制御処理を行う。具体的には、枠制御表示器１２５に遊技者が所有の遊技球数、上述したエラー制御処理で設定されるエラーコード、上述した表示性能情報算出処理で算出された性能情報（通常ベース値）を表示すると共に、遊技球数表示器１３５に遊技者が所有の遊技球数等を表示するための処理を行う。なお、エラーコードが設定されていない場合には、遊技球数と性能情報とを５秒毎に切り替えて表示（遊技球数→現在遊技区間の性能情報→遊技球数→１つ前の遊技区間の性能情報→遊技球数→２つ前の遊技区間の性能情報→遊技球数→３つ前の遊技区間の性能情報の繰り返し）し、エラーコードが設定されている場合には、遊技球数と性能情報とエラーコードとを５秒毎に切り替えて表示する。

【１１９５】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ７５０において、上述したステップＷ１００で枠制御ＲＡＭ１２０ｃのスタック領域に退避していた情報をレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

【１１９６】

なお、表示器制御処理において、獲得上限装置が作動している場合に、枠制御表示器１２５に獲得上限装置に対応するエラーコードと遊技球数と性能情報（通常ベース値）とが

表示されるようになっているが、獲得上限装置が作動している場合に、性能情報（通常ベース値）を表示しないようにして、獲得上限装置に対応するエラーコードと遊技球数とを表示させるようにしてもよいし、遊技球数と性能情報（通常ベース値）を表示しないようにして、獲得上限装置に対応するエラーコードを表示させるようにしてもよい。

【１１９７】

（枠制御基板の球抜き動作処理）

図９１を用いて、枠制御基板１２０の球抜き動作処理について説明する。図９１は、枠制御基板１２０の球抜き動作処理を示すフローチャートである。

【１１９８】

まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１５１において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに球抜き動作中であることを示す球抜き動作中フラグがあるか否かを判定する。球抜き動作中フラグがない場合には、今回の球抜き動作処理を終了し、球抜き動作中フラグがある場合には、ステップＷ１５２において、揚上研磨装置駆動処理を行う。具体的には、遊技球の循環経路の一部であって球送り装置に向けて下り傾斜する揚上球通路の途中にある球抜き口から遊技球を遊技機外に排出するために、揚上研磨装置９５（球リフト）を駆動して揚上球通路まで遊技球を揚上する処理を行う。

【１１９９】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１５３において、後述する球抜きレバー操作エラーフラグがある（球抜きレバー操作エラー中である）か否かを判定する。球抜きレバー操作エラーフラグがない場合には、球抜きレバー操作エラーが発生していないものとして、ステップＷ１５４に処理を移し、球抜きレバー操作エラーフラグがある場合には、球抜きレバー操作エラーが発生しているものとして、ステップＷ１５７に処理を移す。

【１２００】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１５４において、揚上球通路の途中であって球抜き口よりも上流位置に設けられるリフト上スイッチ９４ｃのＯＮ状態（遊技球が検出された状態）が所定期間（例えば３０秒間）継続したか否かを判定する。リフト上スイッチ９４ｃのＯＮ状態が所定期間継続していない場合には、ステップＷ１５６に処理を移し、リフト上スイッチ９４ｃのＯＮ状態が所定期間継続している場合には、球抜き動作中であるにも拘わらずに球抜きレバーが操作されずに球抜き口が閉状態（球排出不能状態）になっている球抜きレバー操作エラーが発生したものとして、ステップＷ１５４に処理を移す。

【１２０１】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１５５において、球抜きレバー操作エラー中であることを示す球抜き操作レバーエラーフラグを枠制御ＲＡＭ１２０ｃにセットし、ステップＷ１５６において、球抜きレバー操作エラーが発生したことを示す球抜きレバー操作エラー開始指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の球抜き動作処理を終了する。これにより、球抜きレバー操作エラー開始指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、球抜きレバー操作エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２０２】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ１５７において、揚上球通路の途中であって球抜き口よりも上流位置に設けられるリフト上スイッチ９４ｃがＯＦＦ状態（遊技球が検出されない状態）になったか否を判定する。リフト上スイッチ９４ｃがＯＦＦ状態となっていない場合には、今回の球抜き動作処理を終了し、リフト上スイッチ９４ｃがＯＦＦ状態となった場合には、ステップＷ１５８において、球抜きレバー操作エラーフラグをクリアし、ステップＷ１５９において、球抜きレバー操作エラーが終了したことを示す球抜きレバー操作エラー終了指定コマンドをセットし、今回の球抜き動作処理を終了する。これにより、球抜きレバー操作エラー終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、球抜きレバー操作エラー報知を終了するための処理が行われることになる。

【１２０３】

このように、電源ＯＮ時（メイン処理のループ前処理）において球抜き動作中フラグが

セットされていることに基づいて、循環使用される遊技球を遊技機１の外部に排出する球抜き動作を電源ＯＦＦとなるまで実行するようになっている。そのため、遊技機１で循環使用される遊技球を確実に遊技機１の外部に排出することが可能となる。また、球抜き動作を終了させるための専用の操作を要しないため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１２０４】

また、リフト上スイッチ９４ｃのＯＮ状態が所定期間（３０秒）継続している、つまり、本来であれば循環使用される遊技球の全てを遊技機１の外部に排出するために必要な時間だけ球抜き動作を行っているにも拘わらず、リフト上スイッチ９４ｃが遊技球を検出していて遊技球の排出が終了していない場合において、球抜きレバー操作エラー報知が開始されるようになっている。そのため、遊技店員が球抜きレバーの操作を失念していることや、球抜き動作が終了しないことを知らしめることができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１２０５】

また、リフト上スイッチ９４ｃがＯＦＦになったことで球抜きレバー操作エラー報知を終了させるようになっている。そのため、遊技機１で循環使用される遊技球が遊技機１の外部に排出されたことを球抜きエラー操作エラーの終了によって知らしめることができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１２０６】

（枠制御基板の遊技機設置情報受信処理）

図９２を用いて、枠制御基板１２０の遊技機設置情報受信処理について説明する。図９２は、枠制御基板１２０の遊技機設置情報受信処理を示すフローチャートである。

【１２０７】

まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２０１において、主制御基板１１０から遊技機設置情報を受信したか否かを判定する。遊技機設置情報を受信していない場合には、ステップＷ２１０に処理を移し、遊技機設置情報を受信した場合には、ステップＷ２０２において、遊技機設置情報に含まれる通信通番が「０（固定値）」であるか否かを判定する。通信通番が「０」の場合には、ステップＷ２０３に処理を移し、通信通番が「０」であるない場合には、異常な遊技機設置情報を受信したものとして遊技機設置情報を破棄して、今回の遊技機設置情報受信処理を終了する。

【１２０８】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２０３において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに主制御基板１１０と枠制御基板１２０との通信に異常が発生している遊技機内通信異常エラーが発生していることを示す遊技機内通信異常フラグがあるか否かを判定する。遊技機内通信異常フラグがない場合には、ステップＷ２０６に処理を移し、遊技機内通信異常フラグがある場合には、ステップＷ２０４において、遊技機内通信異常フラグをクリアし、ステップＷ２０５において、遊技機内通信異常が終了（解消）したことを示す遊技機内通信異常終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、遊技機内通信異常終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、遊技機内通信異常報知を終了するための処理が行われることになる。

【１２０９】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２０６において、受信した遊技機設置情報により特定される主制御チップ情報（主制御チップＩＤ番号、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コード）と枠制御部１２０ｍに記憶される枠制御チップ情報（枠制御チップＩＤ番号、枠制御チップメーカコード、枠制御チップ製品コード）から新たな遊技機設置情報を生成して枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶し、ステップＷ２０７において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに球抜き動作中であることを示す球抜き動作中フラグがあるか否かを判定する。球抜き動作中フラグがない場合には、ステップＷ２０９に処理を移し、球抜き動作中フラグがある場合には、ステップＷ２０８において、受領結果が球抜き状態であることを示す遊技機設置情報応答（受領結果＝球抜き状態）を主制御基板１１０に送信し、今回の遊

技機設置情報受信処理を終了する。
【１２１０】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２０９において、受領結果がＯＫである（球抜き動作中でないことで遊技の進行制御を開始することを許容する）ことを示す遊技機設置情報応答（受領結果＝受領ＯＫ）を主制御基板１１０に送信し、ステップＷ２１０において、枠制御基板１２０が発射装置に遊技球の発射を許可する発射許可信号を出力（ＯＮ）し、今回の遊技機設置情報受信処理を終了する。
【１２１１】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２１１において、枠制御基板１２０の起動後の遊技機設置情報の未受信期間が所定期間（例えば３分）になったか否かを判定する。遊技機設置情報の未受信期間が所定期間となっていない場合には、今回の遊技機設置情報受信処理を終了し、遊技機設置情報の未受信期間が所定期間となった場合には、ステップＷ２１２において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに遊技機内通信異常フラグをセットし、ステップＷ２１３において、遊技機内通信異常が開始（発生）したことを示す遊技機内通信異常開始指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の遊技機設置情報受信処理を終了する。これにより、遊技機内通信異常開始指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、遊技機内通信異常報知を開始するための処理が行われることになる。
【１２１２】
なお、本処理のように、主制御基板１１０と枠制御基板１２０との通信に異常（例えば断線等）があるか否かを判定する処理が行われることがあるが、主制御基板１１０から情報（例えば、遊技機設置情報）を受信できなかったと判定する制御プログラム（枠制御プログラム）が主制御基板１１０と枠制御基板１２０との通信に異常（例えば断線等）があるか否かを検知する検知手段であるともいえる。
【１２１３】
このように、主制御基板１１０から遊技機設置情報を受信した場合であっても、枠制御基板１２０が球抜き動作の処理を行っている場合には、主制御基板１１０による遊技の進行制御が行われないようになる遊技機設置情報応答（受領結果＝球抜き状態）を送信するようになっている。そのため、球抜き動作中に遊技の進行制御が行われることによって生じる不都合を回避することが可能となる。
【１２１４】
また、主制御基板１１０から遊技機設置情報を受信した場合において、枠制御基板１２０が球抜き動作の処理を行っていない場合には、主制御基板１１０による遊技の進行制御が行われるようになる遊技機設置情報応答（受領結果＝受領ＯＫ）を送信するようになっている。そのため、主制御基板１１０と枠制御基板１２０との間の通信を担保した状態で主制御基板１１０と枠制御基板１２０に遊技の進行制御を行わせることが可能となる。
【１２１５】
また、枠制御基板１２０の起動から所定時間（主制御基板１１０の最大起動時間である３分）が経過しても遊技機設置情報を受信できない場合において、遊技機内通信異常エラー報知を開始させるようになっている。そのため、主制御基板１１０と枠制御基板１２０の通信が行えない遊技機内通信異常エラーが発生していることを遊技店員に知らしめることができ、適切な対処を行わせることが可能となる。
【１２１６】
また、遊技機内通信異常フラグがセットされていて主制御基板１１０と枠制御基板１２０との通信が行われていない状態であっても、その後に主制御基板１１０から遊技機設置情報を受信した場合には、遊技機内通信異常フラグをクリアして遊技機内通信異常エラー報知を終了させるようになっている。そのため、主制御基板１１０と枠制御基板１２０との通信が担保されたにも拘わらず、遊技の進行制御が行われないといった不都合を回避することが可能となる。
【１２１７】

（枠制御基板の遊技機情報受信処理）
図９３を用いて、枠制御基板１２０の遊技機情報受信処理について説明する。図９３は、枠制御基板１２０の遊技機情報受信処理を示すフローチャートである。
【１２１８】
まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２５１において、主制御基板１１０から１０８ｍｓで受信する予定の遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）を受信したか否かを判定する。遊技機情報を受信していない場合には、ステップＷ２６１に処理を移し、遊技機情報を受信した場合には、ステップＷ２５２において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに遊技機内通信異常フラグがあるか（遊技機内通信異常が発生しているか）否かを判定する。遊技機内通信異常フラグがない場合には、ステップＷ２５５に処理を移し、遊技機内通信異常フラグがある場合には、ステップＷ２５３において、遊技機内通信異常フラグをクリアし、ステップＷ２５４において、遊技機内通信異常が終了したことを示す遊技機内通信異常終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、遊技機内通信異常終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、遊技機内通信異常エラー報知を終了するための処理が行われることになる。
【１２１９】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２５５において、主制御部１２０ｍ（使用領域）で生成された主制御状態１及び主制御状態２を枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶し、ステップＷ２５６において、主制御部１２０ｍ（使用領域）で生成された遊技機エラー状態を枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶し、ステップＷ２５７において、主制御部１２０ｍ（使用領域）で生成された不正検知状態１を枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶し、ステップＷ２５８において、主制御部１２０ｍ（使用領域）で生成された役物作動賞球数及び連続役物作動賞球数を枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶し、ステップＷ２５９において、主制御部１２０ｍ（使用領域）で生成された各種遊技情報を枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶し、ステップＷ２６０において、受領結果がＯＫである（正常に受信した）ことを示す遊技機情報応答（受領結果＝受領ＯＫ）を主制御基板１１０に送信し、今回の遊技機情報受信処理を終了する。
【１２２０】
なお、受信した遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）に含まれる各種遊技情報とは、始動口入賞数、特別電動役物作動による大入賞口入賞数、入賞口入賞数、全始動口入賞数、図柄確定回数、大当たり回数、役物回数（大入賞口開放回数）、特定領域通過数、外部端子板パルス出力、性能情報状態通知等である。
【１２２１】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２６１において、現在が設定変更中又は設定確認中であるか否かを判定する。設定変更中又は設定確認中である場合には、遊技機内通信異常の発生の有無を判定しないものとして、今回の遊技機情報受信処理を終了し、設定変更中又は設定確認中でない場合には、ステップＷ２６２に処理を移す。
【１２２２】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ２６２において、前回遊技機情報を受信後の情報未受信期間が所定期間（例えば１０００ｍｓ）となったか否かを判定する。情報未受信期間が所定期間となっていない場合には、今回の遊技機情報受信処理を終了し、情報未受信期間が所定期間となった場合には、ステップＷ２６３において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに遊技機内通信異常が発生したことを示す遊技機内通信異常フラグをセットし、ステップＷ２６４において、遊技機内通信異常が発生したことを示す遊技機内通信異常開始指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の遊技機情報受信処理を終了する。これにより、遊技機内通信異常開始指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、遊技機内通信異常報知を開始するための処理が行われることになる。
【１２２３】
このように、遊技機内通信異常フラグがある（遊技機内通信異常が発生している）場合において、主制御基板１１０から遊技機情報（ホールコン・不正監視情報等）を受信すると、遊技機内通信異常エラー報知を終了させるようになっている。そのため、主制御基板

１１０との通信が正常に行われているにも拘わらず、遊技機内通信異常エラー報知が行われているといった不都合を防止することができ、適切なエラー報知を行うことが可能となる。

【１２２４】

また、前回遊技機情報を受信後の遊技機情報の未受信期間が所定期間（主制御基板１１０が遊技機情報を複数回送信可能である期間）になると、遊技機内通信異常エラー報知を開始させるようになっている。そのため、主制御基板１１０との通信が正常に行われていないことを遊技店員に対して報知することができ、遊技店員に適切な対処を行わせることが可能となる。

【１２２５】

また、主制御基板１１０から送信された遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）によって枠制御基板１２０が把握している各種遊技情報を更新するようになっている。そのため、後述する遊技機性能情報算出処理や遊技機情報通知処理において、実際の遊技に沿った詳細な遊技機性能情報を算出・送信することが可能となる。

【１２２６】

また、現在が設定変更中又は設定確認中である場合には、遊技機内通信異常の発生の有無を判定せずに、枠制御基板１２０から遊技機内通信異常開始指定コマンドを送信することによる遊技機内通信異常エラー報知の実行が制限（規制）され、設定変更又は設定確認の終了後において、遊技機内通信異常の発生の有無を判定して枠制御基板１２０から遊技機内通信異常開始指定コマンドを送信することによる遊技機内通信異常エラー報知の実行が可能となっている。そのため、設定変更中や設定確認中において遊技機内通信異常エラー報知が実行されることで、設定変更や設定確認の邪魔になってしまうことがなくなり、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１２２７】

なお、設定変更中又は設定確認中であっても、遊技機内通信異常の発生の有無を判定して、枠制御基板１２０から遊技機内通信異常開始指定コマンドを送信することによる遊技機内通信異常エラー報知を実行可能としてもよいし、設定変更中又は設定確認中において遊技機内通信異常エラー報知を実行する場合には、設定変更中又は設定確認中である場合よりも、報知レベルが低い遊技機内通信異常エラー報知（例えば、枠制御表示器１２５によるエラーコードの表示、音声出力装置９からのエラー報知音の出力、枠用照明装置１０によるエラー発光の何れか１つ又は２つ）を実行するようにしてもよい。

【１２２８】

また、主制御基板１１０から受信した遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）の中に獲得上限装置が作動していることを示す情報が含まれていても、枠制御部１２０ｍが発射装置に対して遊技球の発射を許可する発射許可信号の出力を継続するようになっていたが、獲得上限装置が作動していることを示す情報が含まれている場合には、枠制御部１２０ｍが発射装置に対して遊技球の発射を許可する発射許可信号の出力を停止するようにしてもよい。

【１２２９】

（枠制御基板の遊技球数更新処理）

図９４を用いて、枠制御基板１２０の遊技球数更新処理を説明する。図９４は、枠制御基板１２０の遊技球数更新処理を示すフローチャートである。

【１２３０】

まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３０１において、減算出口スイッチ９１ｃからの検出信号を入力した（発射台に遊技球が送られる球送りがあった）か否かを判定する。減算出口スイッチ９１ｃからの検出信号を入力していない場合には、遊技球の発射が行われないものとして、ステップＷ３０３に処理を移し、減算出口スイッチ９１ｃからの検出信号を入力した場合には、遊技球の発射が行われるものとして、ステップＷ３０２において、遊技者が所有の遊技球数を１減算する。

【１２３１】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３０３において、ファール球スイッチ９３ａからの検出信号を入力した（発射されたが遊技領域５ａに飛入せずに戻ってきたファール球が発生した）か否かを判定する。ファール球スイッチ９３ａからの検出信号を入力していない場合には、ファール球が発生していないものとして、ステップＷ３０５に処理を移し、ファール球スイッチ９３ａからの検出信号を入力した場合には、ファール球が発生したものとして、ステップＷ３０４において、遊技者が所有の遊技球数を１加算する。

【１２３２】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３０５において、一般入賞口４３に遊技球が入賞したか否かを判定する。具体的には、主制御基板１１０から送信された遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）に含まれる入賞口入賞数が１以上であるか否かを判定する。一般入賞口４３に遊技球が入賞していない場合には、ステップＷ３０７に処理を移し、一般入賞口４３に遊技球が入賞した場合には、ステップＷ３０６において、一般入賞口に応じた賞球数と入賞数に応じた数の賞球を遊技者が所有の遊技球数に加算する。

【１２３３】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３０７において、大入賞口５０に遊技球が入賞したか否かを判定する。具体的には、主制御基板１１０から送信された遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）に含まれる大入賞口入賞数が１以上であるか否かを判定する。大入賞口５０に遊技球が入賞していない場合には、ステップＷ３０９に処理を移し、大入賞口５０に遊技球が入賞した場合には、ステップＷ３０８において、大入賞口に応じた賞球数と入賞数に応じた数の賞球を遊技者が所有の遊技球数に加算する。

【１２３４】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３０９において、第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞したか否かを判定する。具体的には、主制御基板１１０から送信された遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）に含まれる全始動口入賞数が１以上であるか否かを判定する。第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞していない場合には、今回の遊技球数更新処理を終了し、第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞した場合には、ステップＷ３１０に処理を移す。

【１２３５】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３１０において、始動口の種類毎の入賞数を算出する。具体的には、主制御基板１１０から送信された遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）に含まれる始動口入賞数から第１始動口４５への入賞数を特定し、始動口入賞数と全始動口入賞数とから第２始動口４７への入賞数を算出する。

【１２３６】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３１１において、始動口の種類に応じた賞球数と入賞数に応じた賞球を遊技者所有の遊技球数に加算し、今回の遊技球数更新処理を終了する。具体的には、第１始動口４５の賞球数とステップＷ３１０で算出した第１始動口４５への入賞数とに応じた数の賞球と、第２始動口４７の賞球数とステップＷ３１０で算出した第２始動口４７への入賞数とに応じた数の賞球とを遊技者が所有の遊技球数に加算する。

【１２３７】

このように、遊技球の発射に応じて遊技者が所有の遊技球数を１減算し、ファール球の発生に応じて遊技者が所有の遊技球数を１加算するようになっている。そのため、ファール球を加味して遊技者が所有の遊技球数を適切に更新することができ、遊技者が不利益を被るような不都合を回避することが可能となる。

【１２３８】

また、枠制御基板１２０が各種入賞口への入賞を監視するのではなく、主制御基板１１０が検出した各入賞口への入賞数に応じた賞球を遊技者が所有の遊技球数に加算するようになっている。そのため、主制御基板１１０と枠制御基板１２０の両方に各種入賞口に設けられる検出スイッチを接続する必要がなくなり、煩雑な配線となることを防止することが可能となる。

【１２３９】

なお、本実施形態では、発射台に遊技球が送られる球送りが発生すると、必ず遊技球の発射が行われることから減算出口スイッチ９１ｃからの検出信号が入力されたタイミングで遊技者が所有の遊技球数を１減算するようになっているが、発射台スイッチ９２ａがＯＮからＯＦＦになったことで遊技球が発射されたことを検出し、この検出によって遊技者が所有の遊技球数を１減算するようにしてもよい。

【１２４０】

（枠制御基板のエラー制御処理）

図９５を用いて、枠制御基板１２０のエラー制御処理について説明する。図９５は、枠制御基板１２０のエラー制御処理を示すフローチャートである。

【１２４１】

まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５１において、重度エラー報知制御処理を実行する。具体的には、セキュリティの警戒度が高い重度エラーが発生したことに基づいて、重度エラーの種類に応じたエラー報知を開始するための処理を行う。なお、重度エラー報知制御処理の詳細は後述する。

【１２４２】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２において、ハードウェアエラー報知制御処理を実行する。具体的には、ハードウェアに起因するハードウェアエラーが発生したことに基づいて、ハードウェアエラーの種類に応じたエラー報知を開始し、ハードウェアエラーが解消したことに基づいて、ハードウェアエラーの種類に応じたエラー報知を終了するための処理を行う。なお、ハードウェアエラー報知制御処理の詳細は後述する。

【１２４３】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３において、軽度エラー報知制御処理を実行する。具体的には、セキュリティの警戒度が重度エラーよりも軽い軽度エラーが発生したことに基づいて、軽度エラーの種類に応じたエラー報知を開始し、軽度エラーが解消したことに基づいて、軽度エラーの種類に応じたエラー報知を終了するための処理を行う。なお、軽度エラー報知制御処理の詳細は後述する。

【１２４４】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５４において、エラーコード表示設定処理を実行する。具体的には、枠制御基板１２０で検知する各種エラー（報知イベント）の何れかの発生中であれば各種エラーの優先順位に応じて、枠制御表示器１２５に発生中のエラーの中で最も優先順位の高いエラーに対応するエラーコード（報知イベントコード）を表示させるための設定を行い、枠制御基板１２０で検知するエラーの発生中でなければ枠制御表示器１２５にエラーコードを表示させない処理を行う。なお、エラーコードを表示するためのエラーの優先順位などの詳細は後述する。

【１２４５】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５５において、枠制御部１２０ｍが発射装置に対して遊技球の発射を許可する発射許可信号の出力中であって、遊技球の発射を規制する発射不許可エラーの発生中であるか否かを判定する。発射許可信号の出力中であって発射不許可エラーの発生中でない場合には、ステップＷ３５７に処理を移し、発射許可信号の出力中であって発射不許可エラーの発生中である場合には、ステップＷ３５６において、枠制御部１２０ｍが発射装置に対して遊技球の発射を許可する発射許可信号の出力を停止する。これにより、球送りユニット９１や発射装置９２の駆動（発射台に遊技球を送る球送り及び／又は発射台からの遊技球の発射）が停止されて遊技球の発射が制限されることになる。

【１２４６】

なお、枠制御部１２０ｍにおける「発射不許可エラー」とは、詳細は後述するが入口スイッチ断線エラー、入口スイッチ異常エラー、通信回線異常エラー、ガラス枠開放エラー、内枠開放エラー、球抜き動作中、球抜きレバー操作エラー、遊技球数が１０００個未満の計数処理通知等が挙げられる。

【１２４７】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５７において、枠制御部１２０ｍが発射装置に対して遊技球の発射を許可する発射許可信号の出力中であって、遊技球の発射を規制する発射不許可エラーが発生していないか否かを判定する。発射許可信号の停止中でないか、発射不許可エラーの発生中である場合には、今回のエラー制御処理を終了し、発射許可信号の停止中であって発射不許可エラーの発生中でない場合には、ステップＷ３５８において、枠制御部１２０ｍが発射装置に対して遊技球の発射を許可する発射許可信号の出力を再開し、今回のエラー制御処理を終了する。これにより、発射装置の駆動（発射台に遊技球を送る球送り及び／又は発射台からの遊技球の発射）が許容されて遊技球の発射が可能となる。

【１２４８】

なお、発射許可信号の出力が停止されて球送りユニット９１や発射装置９２の駆動が停止される場合、球送りユニット９１の単位動作（１個の遊技球の送り動作）の終了後であって発射装置９２の単位動作（１個の遊技球の発射動作）中である場合には、発射装置９２の単位動作が終了した後に、球送りユニット９１及び発射装置９２の駆動が停止される。また、球送りユニット９１の単位動作（１個の遊技球の送り動作）中である場合には、球送りユニット９１の単位動作とその後の発射装置９２の単位動作（１個の遊技球の発射動作）が終了した後に、球送りユニット９１及び発射装置９２の駆動が停止される。

【１２４９】

このように、枠制御基板１２０で検知する各種エラー（報知イベント）に対応するエラーコード（報知イベントコード）を遊技店員が視認可能な枠制御表示器１２５に表示するようになっている。そのため、遊技店員に対して各種エラーの発生を報知することができ、適切な対処を行わせることが可能となる。

【１２５０】

また、枠制御基板１２０で検知する各種エラー（報知イベント）のうちの優先順位が低いエラーに優先して、優先順位が高いエラーのエラーコードを遊技店員が視認可能な枠制御表示器１２５に表示されるようになっている。そのため、優先順位が高いエラーから順に遊技店員に対処させることができ、遊技者に不都合を与えてしまうことを抑制することが可能となる。

【１２５１】

また、枠制御基板１２０で検知する各種エラー（報知イベント）に対応するエラーコード（報知イベントコード）を遊技店員が視認可能な枠制御表示器１２５に表示する一方、主制御基板１１０で検知するエラーに対応するエラーコードを遊技店員が視認可能な枠制御表示器１２５に表示しないようになっている。そのため、主制御基板１１０で検知する各種エラー（報知イベント）と、枠制御基板１２０で検知する各種エラー（報知イベント）とを混同してしまって適切な対処を行えないといった不都合を回避することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１２５２】

また、遊技球の発射を行うことで不都合が生じる発射不許可エラー（報知イベント）が発生した場合には、枠制御部１２０ｍが遊技球の発射を許可する発射許可信号の出力を停止して遊技球の発射を停止するようになっている。そのため、発射不許可エラー（報知イベント）の発生中において、遊技球の発射が行われてしまって不都合（遊技店又は遊技者に不利益）が発生することを防止することが可能となる。

【１２５３】

また、遊技球の発射を行うことが不都合である発射不許可エラー（報知イベント）が解消した場合には、枠制御部１２０ｍが遊技球の発射を許可する発射許可信号の出力を再開して遊技球の発射を許可するようになっている。そのため、遊技球の発射が行えずに不都合（遊技店又は遊技者に不利益）が発生することを防止することが可能となる。

【１２５４】

また、枠制御基板１２０によって球抜き動作が実行されているか否かに拘わらずにエラー制御処理が実行されるようになっている。つまり、球抜き動作中でなくても、球抜き動

作中であっても各種のエラー報知（重度エラー、ハードウェアエラー、軽度エラー）を実行可能となっている。そのため、球抜き動作の実行によって各種のエラー報知が制限されてしまうことがなくなり、各種のエラー報知によって遊技店員に適切な処置を行わせることが可能となる。

【１２５５】

（枠制御基板の重度エラー報知制御処理）

図９６を用いて、枠制御基板１２０の重度エラー報知制御処理について説明する。図９６は、枠制御基板１２０の重度エラー報知制御処理を示すフローチャートである。

【１２５６】

まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５１－１において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに不正電波検知エラーが発生していることを示す不正電波検知フラグがない状態で電波検出センサ５４ａで不正電波を検知したか否かを判定する。不正電波検知フラグがあるか、不正電波を検知していない場合には、ステップＷ３５１－３に処理を移し、不正電波検知フラグがない状態で不正電波を検知した場合には、ステップＷ３５１－２において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに不正電波検知フラグをセットし、不正電波検知エラーが発生したことを示す不正電波検知指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、不正電波検知指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、不正電波検知エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２５７】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５１－３において、入賞通路カウントスイッチ９４ａがＯＦＦからＯＮになったか（遊技球が通過したか）否かを判定する。入賞通路カウントスイッチ９４ａがＯＦＦからＯＮになっていない場合には、ステップＷ３５１－５に処理を移し、入賞通路カウントスイッチ９４ａがＯＦＦからＯＮになった場合には、ステップＷ３５１－４において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている入賞通路通過数を＋１更新する。

【１２５８】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５１－５において、主制御基板１１０から通知された通知入賞数と、入賞通路通過数の差が規定数（例えば１００個）以上であるか否かを判定する。規定数以上でない場合には、入賞球数異常エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５１－８に処理を移し、規定数以上である場合には、ステップＷ３５１－６において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに入賞球数異常エラーが発生したことを示す入賞球数異常フラグがあるか否かを判定する。入賞球数異常フラグがある場合には、ステップＷ３５１－８に処理を移し、入賞球数異常フラグがない場合には、入賞球数異常エラーが発生したものとして、ステップＷ３５１－７において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに入賞球数異常フラグをセットし、入賞球数異常エラーが発生したことを示す入賞球数異常指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、入賞球数異常指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、入賞球数異常エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２５９】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５１－８において、減算出口スイッチ９１ｃがＯＦＦからＯＮになったか（遊技球が通過したか）否かを判定する。減算出口スイッチ９１ｃがＯＦＦからＯＮになっていない場合には、ステップＷ３５１－１０に処理を移し、減算出口スイッチ９１ｃがＯＦＦからＯＮになった場合には、ステップＷ３５１－９において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている発射球数を＋１更新する。

【１２６０】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５１－１０において、ファール球スイッチ９３ａがＯＦＦからＯＮになったか（遊技球が通過したか）否かを判定する。ファール球スイッチ９３ａがＯＦＦからＯＮになっていない場合には、ステップＷ３５１－１２に処理を移し、ファール球スイッチ９３ａがＯＦＦからＯＮになった場合には、ステップＷ３５１－１１において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている発射球数を－１更新する。

【１２６１】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５１－１２において、遊技領域５ａから回収された遊技球が流下する回収球流路（球通路ユニット９４の一部）に設けられる入賞通路カウントスイッチ９４ａ又は非入賞通路カウントスイッチ９４ｂがＯＮしたか（遊技球が通過したか）否かを判定する。入賞通路カウントスイッチ９４ａ又は非入賞通路カウントスイッチ９４ｂがＯＮしていない場合には、ステップＷ３５１－１４に処理を移し、入賞通路カウントスイッチ９４ａ又は非入賞通路カウントスイッチ９４ｂがＯＮした場合には、ステップＷ３５１－１３において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている総戻り球数を＋１更新する。
【１２６２】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５１－１４において、発射球数と総戻り球数の差が規定数（例えば１００個）以上であるか否かを判定する。規定数以上でない場合には、発射球数異常エラーが発生していないものとして、今回の重度エラー報知制御処理を終了し、規定数以上である場合には、ステップＷ３５１－１５において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに発射球数異常エラーが発生したことを示す発射球数異常フラグがあるか否かを判定する。発射球数異常フラグがある場合には、今回の重度エラー報知制御処理を終了し、発射球数異常フラグがない場合には、発射球数異常エラーが発生したものとして、ステップＷ３５１－１６において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに発射球数異常フラグをセットし、発射球数異常エラーが発生したことを示す発射球数異常指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の重度エラー報知制御処理を終了する。これにより、発射球数異常指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、発射球数異常エラー報知を開始するための処理が行われることになる。
【１２６３】
このように、セキュリティの警戒度が高い重度エラーが発生したことに基づいて、重度エラーの種類に応じたエラー報知を開始させるようになっている。そのため、遊技機のセキュリティを担保することができ、遊技店又は遊技者が不利益を被るといった不都合を抑制することが可能となる。
【１２６４】
（枠制御基板のハードウェアエラー報知制御処理）
図９７を用いて、枠制御基板１２０のハードウェアエラー報知制御処理について説明する。図９７は、枠制御基板１２０のハードウェアエラー報知制御処理を示すフローチャートである。
【１２６５】
まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－１において、減算出口スイッチ９１ｃの断線が発生したか否かを判定する。減算出口スイッチ９１ｃの断線が発生していない場合には、ステップＷ３５２－３に処理を移し、減算出口スイッチ９１ｃの断線が発生した場合には、ステップＷ３５２－２において、出口スイッチ断線エラーが発生したことを示す出口スイッチ断線フラグをセットし、出口スイッチ断線エラーが発生したことを示す出口スイッチ断線指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、出口スイッチ断線指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、出口スイッチ断線エラー報知を開始するための処理が行われることになる。
【１２６６】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－３において、減算ソレノイド９１ａの動作から規定時間内に減算出口スイッチ９１ｃがＯＮしたか否かを判定する。規定時間内に減算出口スイッチ９１ｃがＯＮした場合には、出口スイッチ異常エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５２－５に処理を移し、規定時間内に減算出口スイッチ９１ｃがＯＮしていない場合には、ステップＷ３５２－４において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに出口スイッチ異常エラーが発生したことを示す出口スイッチ異常フラグをセットし、出口スイッチ異常エラーが発生したことを示す出口スイッチ異常指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、出口スイッチ異常指定コ

マンドが演出制御基板１３０に送信され、出口スイッチ異常エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２６７】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－５において、減算入口スイッチ９１ｂの断線が発生したか否かを判定する。減算入口スイッチ９１ｂの断線が発生していない場合には、ステップＷ３５２－７に処理を移し、減算入口スイッチ９１ｂの断線が発生した場合には、ステップＷ３５２－６において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに入口スイッチ断線エラーが発生したことを示す入口スイッチ断線フラグをセットし、入口スイッチ断線エラーが発生したことを示す入口スイッチ断線指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、入口スイッチ断線指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、入口スイッチ断線エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２６８】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－７において、減算入口スイッチ９１ｂのＯＦＦ時間（遊技球が検出されない時間）が規定時間（例えば１０秒）継続したか否かを判定する。減算入口スイッチ９１ｂのＯＦＦ時間が規定時間継続していない場合には、入口スイッチ異常エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５２－９に処理を移し、減算入口スイッチ９１ｂのＯＦＦ時間が規定時間継続した場合には、ステップＷ３５２－８において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに入口スイッチ異常エラーが発生したことを示す入口スイッチ異常フラグをセットし、入口スイッチ異常エラーが発生したことを示す入口スイッチ異常指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、入口スイッチ異常指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、入口スイッチ異常エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２６９】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－９において、ファール球スイッチ９３ａの断線が発生したか否かを判定する。ファール球スイッチ９３ａの断線が発生していない場合には、ステップＷ３５２－１１に処理を移し、ファール球スイッチ９３ａの断線が発生した場合には、ステップＷ３５２－１０において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃにファール球スイッチ断線エラーが発生したことを示すファール球スイッチ断線フラグをセットし、ファール球スイッチ断線エラーが発生したことを示すファール球スイッチ断線指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、ファール球スイッチ断線指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、ファール球スイッチ断線エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２７０】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－１１において、揚上研磨装置９５に揚上される遊技球を磨く研磨材が装着されていることを検知するための研磨材確認スイッチがＯＦＦしている（研磨材が装着されていない）か否かを判定する。研磨材確認スイッチがＯＦＦしていない場合には、研磨材未装着エラーが発生していない（研磨材が装着されている）ものとして、ステップＷ３５２－１４に処理を移し、研磨材確認スイッチがＯＦＦしている場合には、ステップＷ３５２－１２において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに研磨材未装着エラーが発生したことを示す研磨材未装着フラグがあるか否かを判定する。研磨材未装着フラグがある場合には、ステップＷ３５２－１４に処理を移し、研磨材未装着フラグがない場合には、ステップＷ３５２－１３において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに研磨材未装着エラーが発生したことを示す研磨材未装着フラグをセットし、研磨材未装着エラーが発生したことを示す研磨材未装着指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、研磨材未装着指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、研磨材未装着エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２７１】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－１４において、処理通路スイッチ（入賞通路カウントスイッチ９４ａ、非入賞通路カウントスイッチ９４ｂ、電波検出センサ５４

ａ）が未接続であるか否かを判定する。処理通路スイッチが未接続でない場合には、通路スイッチ未接続エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５２－１６に処理を移し、処理通路スイッチが未接続である場合には、ステップＷ３５２－１５において、通路スイッチ未接続エラーが発生したことを示す通路スイッチ未接続指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、通路スイッチ未接続指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、通路スイッチ未接続エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２７２】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－１６において、研磨材確認スイッチがＯＦＦからＯＮになった（研磨材が装着された）か否かを判定する。研磨材確認スイッチがＯＦＦからＯＮになっていない（研磨材が装着されていない）場合には、ステップＷ３５２－１８に処理を移し、研磨材確認スイッチがＯＦＦからＯＮになった（研磨材が装着された）場合には、ステップＷ３５２－１７において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃから研磨材未装着フラグをクリアし、研磨材未装着エラーが解消したことを示す研磨材未装着終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、研磨材未装着終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、研磨材未装着エラー報知を終了させるための処理が行われることになる。

【１２７３】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－１８において、処理通路スイッチ（入賞通路カウントスイッチ９４ａ、非入賞通路カウントスイッチ９４ｂ、電波検出センサ５４ａ）が未接続状態から接続状態になったか否かを判定する。処理通路スイッチが未接続状態から接続状態になっていない場合には、ステップＷ３５２－２０に処理を移し、処理通路スイッチが未接続状態から接続状態になった場合には、ステップＷ３５２－１９において、処理通路スイッチ未接続エラーが解消したことを示す処理通路スイッチ未接続終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、処理通路スイッチ未接続終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、処理通路スイッチ未接続エラー報知を終了させるための処理が行われることになる。

【１２７４】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－２０において、エラー解除スイッチ１２３がＯＦＦからＯＮになった（操作された）か否かを判定する。エラー解除スイッチ１２３がＯＦＦからＯＮになっていない場合には、対象のエラー状態を解除しないものとして、今回のハードウェアエラー報知制御処理を終了し、エラー解除スイッチ１２３がＯＦＦからＯＮになった場合には、ステップＷ３５２－２１において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに出口スイッチ断線フラグがあるか否かを判定する。出口スイッチ断線フラグがない場合には、ステップＷ３５２－２３に処理を移し、出口スイッチ断線フラグがある場合には、ステップＷ３５２－２２において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃから出口スイッチ断線フラグをクリアし、出口スイッチ断線エラーが解消したことを示す出口スイッチ断線終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより出口スイッチ断線終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、出口スイッチ断線エラー報知を終了させるための処理が行われることになる。

【１２７５】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－２３において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに出口スイッチ異常フラグがあるか否かを判定する。出口スイッチ異常フラグがない場合には、ステップＷ３５２－２５に処理を移し、出口スイッチ異常フラグがある場合には、ステップＷ３５２－２６において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃから出口スイッチ異常フラグをクリアし、出口スイッチ異常エラーが解消したことを示す出口スイッチ異常終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより出口スイッチ異常終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、出口スイッチ異常エラー報知を終了させるための処理が行われることになる。

【１２７６】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－２５において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに入口スイッチ断線フラグがあるか否かを判定する。入口スイッチ断線フラグがない場合には、ステップＷ３５２－２７に処理を移し、入口スイッチ断線フラグがある場合には、ステップＷ３５２－２６において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃから入口スイッチ断線フラグをクリアし、入口スイッチ断線エラーが解消したことを示す入口スイッチ断線終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより入口スイッチ断線終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、入口スイッチ断線エラー報知を終了させるための処理が行われることになる。

【１２７７】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－２７において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに入口スイッチ異常フラグがあるか否かを判定する。入口スイッチ異常フラグがない場合には、ステップＷ３５２－２９に処理を移し、入口スイッチ異常フラグがある場合には、ステップＷ３５２－２８において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃから入口スイッチ異常フラグをクリアし、入口スイッチ異常エラーが解消したことを示す入口スイッチ異常終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより入口スイッチ異常終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、入口スイッチ異常エラー報知を終了させるための処理が行われることになる。

【１２７８】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５２－２９において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃにファール球スイッチ断線フラグがあるか否かを判定する。ファール球スイッチ断線フラグがない場合には、今回のハードウェアエラー報知制御処理を終了し、ファール球スイッチ断線フラグがある場合には、ステップＷ３５２－３０において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃからファール球スイッチ断線フラグをクリアし、ファール球スイッチ断線エラーが解消したことを示すファール球スイッチ断線終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回のハードウェアエラー報知制御処理を終了する。これによりファール球スイッチ断線終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、ファール球スイッチ断線エラー報知を終了させるための処理が行われることになる。

【１２７９】

このように、遊技機１のハードウェアに起因するハードウェアエラーが発生したことに基づいて、ハードウェアエラーの種類に応じたエラー報知を開始させるようになっている。そのため、遊技店員に適切な対処を行わせることができ、適正な遊技が行えずに遊技者が不利益を被るといった不都合を抑制することが可能となる。

【１２８０】

また、遊技機１のハードウェアに起因するハードウェアエラーが解消したことに基づいて、解消したハードウェアエラーの種類に応じたエラー報知を終了させるようになっている。そのため、解消したハードウェアエラー報知が続くことで遊技の妨げになることを防止することができ、遊技店又は遊技者に対する不都合の発生を抑制することが可能となる。

【１２８１】

また、所定のハードウェアエラー（出口スイッチ断線エラー、出口スイッチ異常エラー、入口スイッチ断線エラー、入口スイッチ異常エラー、ファール球スイッチ断線エラー等）については、ハードウェアエラーの原因を取り除いた後のエラー解除スイッチ１２３の操作によってエラー報知を終了させることが可能となっている。そのため、遊技機１の電源を落とさずにエラー報知を終了させて遊技を再開させることができ、遊技店及び遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【１２８２】

（枠制御基板の軽度エラー報知制御処理）

図９８を用いて、枠制御基板１２０の軽度エラー報知制御処理について説明する。図９８は、枠制御基板１２０の軽度エラー報知制御処理を示すフローチャートである。

【１２８３】

まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－１において、枠制御ＲＡＭ１２０

ｃに専用ユニット１７０との通信回線に異常がある通信回線異常エラーが発生していることを示す通信回線異常フラグがなく、且つ、専用ユニット１７０から入力されるＶＬ（接続確認用電源）がＯＦＦであるか否かを判定する。通信回線異常フラグがある、又は、ＶＬがＯＮである場合には、通信回線異常エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５３－３に処理を移し、通信回線異常フラグがなく、且つ、ＶＬ（接続確認用電源）がＯＦＦである場合には、ステップＷ３５３－２において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに通信回線異常フラグをセットし、通信回線異常エラーが発生したことを示す通信回線異常指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、通信回線異常指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、通信回線異常エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２８４】

なお、本処理のように、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０との通信に異常（例えば断線等）があるか否かを判定する処理が行われることがあるが、このような制御プログラム（枠制御プログラム）が、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０との通信に異常（例えば断線等）があるか否かを検知する検知手段であるともいえる。

【１２８５】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－３において、専用ユニット１７０への特定電文の送信から規定時間以内に応答があったか否かを判定する。規定時間以内に応答があった場合には、専用ユニット１７０から電文応答がない（専用ユニット１７０との通信に異常がある）通信無応答エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５３－５に処理を移し、規定時間以内に応答がない場合には、ステップＷ３５３－４において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに通信無応答エラーが発生したことを示す通信回線異常フラグをセットし、通信無応答エラーが発生したことを示す通信無応答指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、通信無応答指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、通信無応答エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２８６】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－５において、特別図柄の変動表示や大当たり遊技が実行されていない客待ち状態、且つ、遊技球の発射が行われていない発射停止中に過多センサ９４ｅがＯＮになったか否かを判定する。過多センサ９４ｅがＯＮになっていない場合には、球循環機構で循環する遊技球数が過多である球過多エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５３－７に処理を移し、過多センサ９４ｅがＯＮになった場合には、ステップＷ３５３－６において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに球過多エラーが発生したことを示す球過多エラーフラグをセットし、球過多エラーが発生したことを示す球過多エラー指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、球過多エラー指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、球過多エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２８７】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－７において、特別図柄の変動表示や大当たり遊技が実行されていない客待ち状態、且つ、遊技球の発射が行われていない発射停止中に過少センサ９４ｆがＯＦＦになったか否かを判定する。過少センサ９４ｆがＯＦＦになっていない場合には、球循環機構で循環する遊技球数が過少である球過少エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５３－９に処理を移し、過少センサ９４ｆがＯＦＦになった場合には、ステップＷ３５３－８において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに球過少エラーが発生したことを示す球過少エラーフラグをセットし、球過少エラーが発生したことを示す球過少エラー指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、球過少エラー指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、球過少エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２８８】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－９において、揚上研磨装置９５のリトラ

イ動作（回収球流路の下流端部であって揚上研磨装置９５の入口周辺に設けられるリフト下スイッチ９４ｄがＯＮの状態のときに揚上機構を駆動させて遊技球を揚上球通路まで揚上する動作）を３回連続で失敗（リトライ動作を行ったが揚上球通路の上流端部であって揚上研磨装置９５の出口周辺に設けられるリフト上スイッチ９４ｃが規定時間に亘ってＯＮにならない）したか否かを判定する。リトライ動作を３回連続で失敗していない場合には、揚上研磨装置９５で遊技球を揚上できない揚上機構エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５３－１１に処理を移し、リトライ動作を３回連続で失敗した場合には、ステップＷ３５３－１０において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに揚上機構エラーが発生したことを示す揚上機構エラーフラグをセットし、揚上機構エラーが発生したことを示す揚上機構エラー指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、揚上機構エラー指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、揚上機構エラー報知を開始するための処理が行われることになる。

【１２８９】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－１１において、ガラス枠開放検出スイッチ３１ａがＯＮからＯＦＦになった（ガラス枠４が開放した）か否かを判定する。ガラス枠開放検出スイッチ３１ａがＯＮからＯＦＦになっていない（ガラス枠４が開放されていない）場合には、ガラス枠４が開放されるガラス枠開放エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５３－１３に処理を移し、ガラス枠開放検出スイッチ３１ａがＯＮからＯＦＦになった（ガラス枠４が開放された）場合には、ステップＷ３５３－１２において、ガラス枠開放エラーが発生したことを示すガラス枠開放指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、ガラス枠開放指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、ガラス枠開放エラー報知を開始させるための処理が行われることになる。

【１２９０】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－１３において、内枠開放検出スイッチ３１ｂがＯＮからＯＦＦになった（内枠３が開放した）か否かを判定する。内枠開放検出スイッチ３１ｂがＯＮからＯＦＦになっていない（内枠３が開放されていない）場合には、内枠３が開放される内枠開放エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５３－１５に処理を移し、内枠開放検出スイッチ３１ｂがＯＮからＯＦＦになった（内枠３が開放された）場合には、ステップＷ３５３－１４において、内枠開放エラーが発生したことを示す内枠開放指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、内枠開放指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、内枠開放エラー報知を開始させるための処理が行われることになる。

【１２９１】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－１５において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている遊技者が所有する遊技球数が「０」であって、且つ、発射台スイッチ９２ａがＯＮである（発射台に遊技球がある）か否かを判定する。遊技者が所有する遊技球数が「０」でない、又は、発射台スイッチ９２ａがＯＮでない（発射台に遊技球がない）場合には、遊技者が所有する遊技球数が「０」であるにも拘わらず発射する遊技球が発射台に残存している発射台残存球エラーが発生していないものとして、ステップＷ３５３－１７に処理を移し、遊技者が所有する遊技球数が「０」であって、且つ、発射台スイッチ９２ａがＯＮである場合には、ステップＷ３５３－１６において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに発射台残存球エラーが発生したことを示す発射台残存球エラーフラグをセットし、発射台残存球エラーが発生したことを示す発射台残存球エラー指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、発射台残存球エラー指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、発射台残存球エラー報知を開始させるための処理が行われることになる。

【１２９２】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－１７において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている遊技者が所有する遊技球数が規定数（例えば４万個）を超えているか否か

を判定する。遊技球数が規定数を超えていない場合には、遊技球数が規定数を超える遊技球数オーバーが発生していないものとして、ステップＷ３５３－１９に処理を移し、遊技球数が規定数を超えている場合には、ステップＷ３５３－１８において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに遊技球数オーバーが発生したことを示す遊技球数オーバーフラグをセットし、遊技球数オーバーが発生したことを示す遊技球数オーバー指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、遊技球数オーバー指定コマンドが演出制御基板１３０に送信されることになる。

【１２９３】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－１９において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに通信回線異常エラーが発生していることを示す通信回線異常フラグがあり、且つ、専用ユニット１７０から入力されるＶＬ（接続確認用電源）がＯＮであるか否かを判定する。通信回線異常フラグがない、又は、ＶＬがＯＦＦである場合には、通信回線異常エラーが解消していないものとして、ステップＷ３５３－２１に処理を移し、通信回線異常フラグがあり、且つ、ＶＬ（接続確認用電源）がＯＮである場合には、ステップＷ３５３－２０において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶される通信回線異常フラグをクリアし、通信回線異常エラーが解消したことを示す通信回線異常終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、通信回線異常終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、通信回線異常エラー報知を終了するための処理が行われることになる。

【１２９４】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－２１において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに通信無応答エラーが発生したことを示す通信回線異常フラグがあり、且つ、専用ユニット１７０から電文受信があった（専用ユニット１７０との通信が正常である）か否かを判定する。通信無応答フラグがない、又は、電文受信がない場合には、通信無応答エラーが解消していないものとして、ステップＷ３５３－２３に処理を移し、通信回線異常フラグがあり、且つ、専用ユニット１７０からの電文受信があった場合には、ステップＷ３５３－２２において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶される通信無応答フラグをクリアし、通信無応答エラーが解消したことを示す通信無応答終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、通信無応答終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、通信無応答エラー報知を終了するための処理が行われることになる。

【１２９５】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－２３において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに球過多エラーフラグがあり、且つ、過多センサ９４ｅがＯＮからＯＦＦになった（球循環機構内の遊技球数が適正数まで減少した）か否かを判定する。球過多エラーフラグがない、又は、過多センサ９４ｅがＯＮからＯＦＦになっていない場合には、球過多エラーが解消していないものとして、ステップＷ３５３－２５に処理を移し、球過多エラーフラグがあり、且つ、過多センサ９４ｅがＯＮからＯＦＦになった場合には、ステップＷ３５３－２４において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶される球過多エラーフラグをクリアし、球過多エラーが解消したことを示す球過多エラー終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、球過多エラー終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、球過多エラー報知を終了するための処理が行われることになる。

【１２９６】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－２５において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに球過少エラーフラグがあり、且つ、過少センサ９４ｆがＯＦＦからＯＮになった（球循環機構内の遊技球数が適正数まで増加した）か否かを判定する。球過少エラーフラグがない、又は、過少センサ９４ｆがＯＦＦからＯＮになっていない場合には、球過少エラーが解消していないものとして、ステップＷ３５３－２７に処理を移し、球過多エラーフラグがあり、且つ、過少センサ９４ｆがＯＦＦからＯＮになった場合には、ステップＷ３５３－

２６において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶される球過少エラーフラグをクリアし、球過少エラーが解消したことを示す球過少エラー終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、球過少エラー終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、球過少エラー報知を終了するための処理が行われることになる。

【１２９７】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－２７において、ガラス枠開放検出スイッチ３１ａがＯＦＦからＯＮになった（ガラス枠４が閉止状態になった）か否かを判定する。ガラス枠開放検出スイッチ３１ａがＯＦＦからＯＮになっていない場合には、ステップＷ３５３－２９に処理を移し、ガラス枠開放検出スイッチ３１ａがＯＦＦからＯＮになった場合には、ガラス枠４が閉止状態になったものとして、ステップＷ３５３－２８において、ガラス枠開放エラーが終了したことを示すガラス枠開放終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、ガラス枠開放終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、ガラス枠開放エラー報知を終了させるための処理が行われることになる。

【１２９８】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－２９において、内枠開放検出スイッチ３１ｂがＯＦＦからＯＮになった（内枠３が閉止状態になった）か否かを判定する。内枠開放検出スイッチ３１ｂがＯＦＦからＯＮになっていない場合には、ステップＷ３５３－３１に処理を移し、内枠開放検出スイッチ３１ｂがＯＦＦからＯＮになった場合には、内枠３が閉止状態になったものとして、ステップＷ３５３－３０において、内枠開放エラーが終了したことを示す内枠開放終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、内枠開放終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、内枠開放エラー報知を終了させるための処理が行われることになる。

【１２９９】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－３１において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに発射台残存球エラーフラグがあり、且つ、発射台スイッチ９２ａがＯＦＦである（発射台に遊技球がない）か否かを判定する。発射台残存球エラーフラグがないか、又は、発射台スイッチ９２ａがＯＦＦでない場合には、ステップＷ３５３－３３に処理を移し、発射台残存球エラーフラグがあり、且つ、発射台スイッチ９２ａがＯＦＦである場合には、ステップＷ３５３－３２において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶される発射台残存球エラーフラグをクリアし、発射台残存球エラーが解消したことを示す発射台残存球エラー終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、発射台残存球エラー終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、発射台残存球エラー報知を終了させるための処理が行われることになる。

【１３００】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ３５３－３３において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに遊技球数オーバーフラグがあり、且つ、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶された遊技者が所有する遊技球数が規定数（４万個）よりも少なくなったか否かを判定する。遊技球数オーバーフラグがないか、又は、遊技球数が規定数を超えている場合には、軽度エラー報知制御処理を終了し、遊技球数オーバーフラグがあり、且つ、遊技球数が規定数よりも少なくなった場合には、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶される遊技球数オーバーフラグをクリアし、遊技球数オーバーが解消したことを示す遊技球数オーバー終了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の軽度エラー報知制御処理を終了する。これにより、遊技球数オーバー終了指定コマンドが演出制御基板１３０に送信されることになる。

【１３０１】

このように、セキュリティの警戒度が低い軽度エラーが発生したことに基づいて、軽度エラーの種類に応じたエラー報知を開始させるようになっている。そのため、遊技店員に適切な対処を行わせることができ、遊技店又は遊技者に対する不都合の発生を抑制するこ

とが可能となる。
【１３０２】
　また、セキュリティの警戒度が低い軽度エラーが解消したことに基づいて、解消した軽度エラーの種類に応じたエラー報知を終了させるようになっている。そのため、解消したエラー報知が続くことで遊技の妨げになることを防止することができ、遊技店又は遊技者に対する不都合の発生を抑制することが可能となる。
【１３０３】
（各種報知事象の発生時の枠制御表示器の表示内容及び表示優先順位）
　図９９を用いて、各種報知事象（エラー等の報知イベント）の発生時の枠制御表示器１２５の表示内容及び表示優先順位について説明する。
【１３０４】
　図９９に示す表には、各種報知事象（報知イベント）毎の優先順位、報知事象（報知イベント）種別、報知事象の発生を検知する検知基板（主制御基板１１０、枠制御基板１２０）、報知を行うために使用される主な制御領域（主制御部１１０ｍの使用領域、主制御部１１０ｍの使用領域外、枠制御部１２０ｍの使用領域、枠制御部１２０ｍの使用領域外）、遊技球数表示器１３５でのエラーコード表示、枠制御表示器１２５でのエラーコード表示、動作制限（発射台への球送り動作、遊技球の発射動作、遊技の進行制御）、報知事象（報知イベント）発生中の専用ユニット１７０の状態（専用ユニット１７０の貸出ボタンの操作に基づく遊技者による入金残高の範囲内での遊技球の貸出／専用ユニット１７０の再プレイボタンの操作に基づく遊技者によって挿入された会員カードの識別情報に対応付けて記憶されている遊技者所有の遊技球数の範囲内での再プレイ、遊技機１の計数ボタン２０の操作に基づく枠制御基板１２０が記憶している遊技球数からの計数（会員カードやビジターカードの識別情報に対応付けた遊技球数の記憶）、カード操作（専用ユニット１７０への会員カードやビジターカードの挿入や、専用ユニット１７０の返却ボタンの操作に基づく会員カードやビジターカードの返却）、専用ユニット１７０への入金に関する制御の可否）等が対応付けられている。
【１３０５】
　例えば、「遊技球数クリア」は、優先順位が最も高い第１位となっており、枠制御基板１２０によって遊技球数クリアの発生が検知され、遊技球数クリアの発生検知や発生報知を行う場合には、枠制御部１２０ｍの使用領域を主として用いると共に、枠制御部１２０ｍの使用領域外を補助として用いるようになっており、遊技球数表示器１３５には、遊技球数クリアのエラーコードが表示されず、枠制御表示器１２５には、「Ｈ６７」のエラーコードが表示され、遊技球数クリアが発生したときの動作制限としては、球送り動作、発射動作、遊技の進行制御が可能となっており、専用ユニット１７０の状態としては、貸出／再プレイ、計数、カード操作（挿入・返却）、入金に関する制御が可能となっている。
【１３０６】
　なお、「遊技球数クリア」等の球送り動作、発射動作、遊技の進行制御が許容される報知事象（報知イベント）が発生した場合、又は、対応する報知が実行されている場合であっても、球送り動作、発射動作、遊技の進行制御のうちの１つ又は複数が制限（規制）される報知事象（報知イベント）が同時又は並行して発生している場合には、球送り動作、発射動作、遊技の進行制御のうちの対応する動作が制限（規制）されるようになっている。
【１３０７】
　また、「遊技球数クリア」等の貸出／再プレイ、計数、カード操作、入金が許容される報知事象（報知イベント）が発生した場合、又は、対応する報知が実行されている場合であっても、貸出／再プレイ、計数、カード操作、入金に関する制御のうちの１つ又は複数が制限（規制）される報知事象（報知イベント）が同時又は並行して発生している場合には、貸出／再プレイ、計数、カード操作、入金に関する制御のうちの対応する制御が制限（規制）されるようになっている。
【１３０８】
　このように、主制御基板１１０で検出する各種報知事象（報知イベント）よりも、遊技

者が所有の遊技球数をクリアする「遊技球数クリア」の方が、優先順位が高くなっている。そのため、遊技者にとって最も大切な遊技者が所有する遊技球数（遊技価値）がクリアされたことを枠制御表示器１２５で適切に報知（エラーコードを表示）することが可能となる。

【１３０９】

また、枠制御基板１２０で検出する各種報知事象（報知イベント）の中で、遊技者が所有の遊技球数をクリアする「遊技球数クリア」の優先順位が最も高くなっている。そのため、遊技者にとって最も大切な遊技者が所有する遊技球数（遊技価値）がクリアされたことを枠制御表示器１２５で適切に報知（エラーコードを表示）することが可能となる。

【１３１０】

また、「遊技球数クリア」が行われた場合には、遊技店員が視認可能な枠制御表示器１２５にエラーコードが表示されるが、遊技球の発射又は遊技者が所有の遊技球数の計数が行われた場合には、枠制御表示器１２５での「遊技球数クリア」に対応するエラーコードの表示が終了するようになっている。そのため、遊技者が貸出操作を行ったり遊技を行ったりしたことを担保して遊技球数クリアのエラーコードの表示を終了することができ、いたずらに遊技球数クリアが行われることを抑制することが可能となる。

【１３１１】

また、「遊技球数クリア」が行われた場合には、遊技店員が視認可能な枠制御表示器１２５にエラーコードが表示されるが、「遊技球数クリア」が行われた後に発射又は計数が行われずに電断復旧が行われた場合には、枠制御表示器１２５に再びエラーコードが表示されるようになっている。そのため、遊技球数クリアが行われたという証拠が電断復旧で消えることがなく、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１３１２】

また、主制御基板１１０で検出する各種報知事象（報知イベント）が発生した場合には、枠制御基板１２０に実装される枠制御表示器１２５にエラーコードを表示しない一方、枠制御基板１２０で検出する各種報知事象（報知イベント）が発生した場合には、枠制御基板１２０に実装される枠制御表示器１２５にエラーコードを表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０で検出する各種報知事象（報知イベント）と、枠制御基板１２０で検出する各種報知事象（報知イベント）とを切り分けて対処することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１３１３】

また、「球抜き動作中」の場合には、遊技機１の裏面側に設けられて遊技店員が視認可能な枠制御表示器１２５だけでなく、遊技機１の前面側に設けられて遊技者が視認可能な遊技球数表示器１３５にもエラーコード（「－」）が表示されるようになっている。そのため、球抜き動作中において内枠を閉じた状態にしたとしても、球抜き動作中であることを把握することができ、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１３１４】

また、枠制御基板１２０で検出する各種報知事象（報知イベント）であっても、遊技者が直接的に不利益を被ることがない特定の報知事象（球抜きレバー操作エラー、発射台残存球エラー、計数処理通知、計数処理完了）については、演出制御基板１３０によるイベント報知は実行されるが、枠制御表示器１２５へのエラーコードの表示を行わない（規制・制限される）ようになっている。そのため、過剰なイベント報知が行われないことで遊技店員が慌てふためくような不都合を回避することが可能となる。

【１３１５】

また、各種報知事象（報知イベント）のうちで遊技球の発射が行われることで不都合が生じる特定の報知事象（設定変更、設定確認、ＲＷＭ異常エラー、獲得上限装置作動、入口スイッチ断線エラー、入口スイッチ異常エラー、通信回線異常エラー、ガラス枠開放エラー、内枠開放エラー、球抜き動作中、球抜きレバー操作エラー等）が発生した場合には、球送り動作及び／又は発射動作が実行されない（規制・制限される）ようになっている。そのため、特定の報知事象の発生時に遊技球の発射が行われてしまって不都合が生じる

ことを防止することが可能となる。
【１３１６】
　また、各種報知事象（報知イベント）のうちで遊技の進行制御が行われることで不都合が生じる特定の報知事象（設定変更、設定確認、ＲＷＭ異常エラー、獲得上限装置作動、球抜き動作中、球抜きレバー操作エラー等）が発生した場合には、遊技の進行制御が実行されない（規制・制限される）ようになっている。そのため、特定の報知事象の発生時に遊技の進行制御が行われてしまって不都合が生じることを防止することが可能となる。
【１３１７】
　また、計数処理通知が発生した場合には、遊技者が所有の遊技球数が１０００個以上の場合には、球送り動作や発射動作が実行される一方、遊技者が所有の遊技球数が１０００個未満の場合には、球送り動作や発射動作が実行されない（規制・制限される）ようになっている。そのため、計数処理と球送り動作や発射動作がバッティングしてしまって計数処理が正常に終了できないといった不都合を回避することが可能となる。
【１３１８】
　また、球送り動作や発射動作が許容される報知事象（例えば、遊技球数クリア等の報知イベント）の発生中や報知中において、それよりも優先順位が低いか高いかに拘わらず、球送り動作や発射動作が制限される報知事象（例えば、獲得上限装置作動、通信回線異常エラー、ガラス枠開放エラー、内枠開放エラー報知イベント）が発生した場合には、球送り動作や発射動作が実行されない（規制・制限される）ようになっている。そのため、適切なタイミングで球送り動作や発射動作を制限することができ、球送り動作や発射動作が実行されることに起因する不都合が発生することを抑制することが可能となる。また、優先順位の高い報知事象（報知イベント）の発生によって優先順位の低い報知事象（報知イベント）による球送り動作や発射動作の制限が無効化されることがなくなる。
【１３１９】
　また、貸出／再プレイが許容される報知事象（報知イベント）の発生中や報知中において、それよりも優先順位が低いか高いかに拘わらず、貸出／再プレイが制限される報知事象（報知イベント）が発生した場合には、貸出／再プレイが制限される（規制・制限される）ようになっている。そのため、貸出／再プレイが実行されることに起因する不都合が発生することを抑制することが可能となる。また、優先順位の高い報知事象（報知イベント）の発生によって優先順位の低い報知事象（報知イベント）による貸出／再プレイの制限が無効化されることがなく、専用ユニット１７０を適切に動作させることが可能となる。
【１３２０】
　また、カード操作（挿入・返却）が許容される報知事象（報知イベント）の発生中や報知中において、それよりも優先順位が低いか高いかに拘わらず、カード操作（挿入・返却）が制限される報知事象（報知イベント）が発生した場合には、カード操作（挿入・返却）が制限されるようになっている。そのたメーカド操作が実行されることに起因する不都合が発生することを抑制することが可能となる。また、優先順位の高い報知事象（報知イベント）の発生によって優先順位の低い報知事象（報知イベント）によるカード操作（挿入・返却）の制限が無効化されることがなく、専用ユニット１７０を適切に動作させることが可能となる。
【１３２１】
　また、入金が許容される報知事象（報知イベント）の発生中において、それよりも優先順位が低いか高いかに拘わらず、入金が制限される報知事象（報知イベント）が発生した場合には、入金が制限されるようになっている。そのため、入金が実行されることに起因する不都合が発生することを抑制することが可能となる。また、優先順位の高い報知事象（報知イベント）の発生によって優先順位の低い報知事象（報知イベント）による入金の制限が無効化されることがなく、専用ユニット１７０を適切に動作させることが可能となる。
【１３２２】
　なお、「遊技球数クリア」の優先順位を「設定変更」の下にしてもよいし、「設定確認

」の下にしてもよいし、「電源投入（ＲＷＭクリア）」の下にしてもよいし、「電源復旧」の下にしてもよいし、「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」の下にしてもよいし、「不正検知２（異常入賞エラー）」の下にしてもよいし、「不正検知１（磁石検知エラー）」の下にしてもよいし、「獲得上限装置作動」の下にしてもよいし、「不正電波検知エラー」の下にしてもよいし、「入賞球数異常エラー」の下にしてもよいし、「発射球数異常エラー」の下にしてもよいし、「遊技機内通信異常エラー」の下にしてもよいし、「出口スイッチ断線エラー」の下にしてもよいし、「出口スイッチ異常エラー」の下にしてもよいし、「入口スイッチ断線エラー」の下にしてもよいし、「入口スイッチ異常エラー」の下にしてもよいし、「ファール球スイッチ断線エラー」の下にしてもよいし、「通信回線異常エラー」の下にしてもよいし、「通信無応答エラー」の下にしてもよいし、「球過多エラー」の下にしてもよいし、「球過少エラー」の下にしてもよいし、「揚上機構エラー」の下にしてもよいし、「研磨材未装着エラー」の下にしてもよいし、「通路スイッチ未接続エラー」の下にしてもよいし、「ガラス枠開放エラー」の下にしてもよいし、「内枠開放エラー」の下にしてもよいし、「球抜き動作中」の下にしてもよいし、「球抜きレバー操作エラー」の下にしてもよいし、「発射台残存球エラー」の下にしてもよい。

【１３２３】

また、主制御基板１１０で検出する各種報知事象（報知イベント）のエラーコードを枠制御表示器１２５で表示するようにしてもよい。この場合には、枠制御基板１２０で検出する各種報知事象（報知イベント）のエラーコード（「Ｈ〇〇」）と識別可能なように、主制御基板１１０で検出する各種報知事象（報知イベント）のエラーコードを「Ｐ〇〇」とするとよい。具体的には、「設定変更」であれば「Ｐ６４」を表示し、「設定確認」であれば「Ｐ６５」を表示し、「電源投入（ＲＷＭクリア）」であれば「Ｐ６６」を表示し、「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」であれば「Ｐ６７」を表示し、「不正検知２（異常入賞エラー）」であれば「Ｐ６８」を表示し、「不正検知１（磁石検知エラー）」であれば「Ｐ６９」を表示し、「獲得上限装置作動」であれば「Ｐ７０」を表示するようにするとよい。

【１３２４】

また、獲得上限装置が作動した場合において、遊技店員が視認可能な枠制御表示器１２５及び／又は遊技者が視認可能な遊技球数表示器１３５に獲得上限装置が作動したことを示すエラーコード（「Ｐ７０」）を表示するようにしてもよい。枠制御表示器１２５に獲得上限装置が作動したことを示すエラーコードを表示する場合には、遊技球数→性能情報→エラーコードを繰り返し表示するとよく、遊技球数表示器１３５に表示する場合には、遊技球数→エラーコードを繰り返し表示してもよいし、遊技者が所有の遊技球数が「０」の場合（遊技球を発射して遊技球数が「０」になった場合、遊技球数を計数して遊技球数が「０」になった場合）にのみエラーコードを表示（遊技球数→エラーコードの繰り返し又はエラーコードのみ表示）するようにしてもよい。

【１３２５】

また、球抜き動作中において、枠制御表示器１２５及び遊技球数表示器１３５に同一のエラーコード（「－」）を表示するのではなく、枠制御表示器１２５と遊技球数表示器１３５とで異なるエラーコードを表示するようにしてもよいし、枠制御表示器１２５と遊技球数表示器１３５の一方にのみエラーコードを表示するようにしてもよい。

【１３２６】

また、「入口スイッチ断線エラー」や「入口スイッチ異常エラー」の発生時において、遊技球の発射動作が実行されないようにしてもよいし、「内枠開放エラー」の発生時において球送り動作や発射動作が実行されるようにしてもよい。

【１３２７】

また、「計数処理通知」の発生時において、遊技者が所有の遊技球数が１０００個以上である場合に、球送り動作や発射動作を可能にするのではなく、１０００個より多くしてもよいし、１０００個よりも少なくしてもよい。ただし、１０００個よりも少なくする場合、１回の計数操作（単押し）で計数される２５０個以上に設定しておくとよい。

【１３２８】
　また、「計数処理通知」の発生時において、遊技者が所有の遊技球数に拘わらずに、球送り動作や発射動作が実行されないようにしてもよい。
【１３２９】
（枠制御基板の表示性能情報算出処理）
　図１００を用いて、枠制御基板１２０の表示性能情報算出処理について説明する。図１００は、枠制御基板１２０の表示性能情報算出処理を示すフローチャートである。
【１３３０】
　まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４０１において、現在が通常遊技状態中であるか否かを判定する。通常遊技状態中でない場合には、ステップＷ４０５に処理を移し、通常遊技状態中である場合には、ステップＷ４０２において、遊技情報の更新があったか否かを判定する。具体的には、上述した遊技機情報受信処理のステップＷ２５９において、主制御基板１１０から受信した遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）に基づき各種遊技情報が更新されたか否かを判定する。遊技情報の更新がない場合には、ステップＷ４０５に処理を移し、遊技情報の更新があった場合には、ステップＷ４０３に処理を移す。
【１３３１】
　枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４０３において、遊技情報（各種入賞口への入賞数と各種入賞口の賞球数）から今回の賞球数を算出し、ステップＷ４０４において、今回の賞球数を通常遊技状態中の賞球数を計数するための通常中賞球数カウンタに加算する。例えば、第１始動口４５への入賞数が１個であって第１始動口４５の賞球数が３個であるとすると、１個×３個＝３個の賞球があったものと算出し、この３個を通常中賞球数カウンタに加算する。
【１３３２】
　枠制御ＣＰＵ１２０ａは、入賞通路カウントスイッチ９４ａ又は非入賞通路カウントスイッチ９４ｂからの検出信号を入力した（遊技領域５ａを経たアウト球が検出された）か否かを判定する。検出信号を入力していない場合には、ステップＷ４０９に処理を移し、検出信号を入力した場合には、ステップＷ４０６において、現在の遊技区間における全遊技状態のアウト球数を計数するための総アウト数カウンタを１加算する。
【１３３３】
　枠制御ＣＰＵ１２０ａは、現在が通常遊技状態中であるか否かを判定する。通常遊技状態でない場合には、ステップＷ４０９に処理を移し、通常遊技状態中である場合には、ステップＷ４０８において、通常遊技状態中のアウト球数を計数するための通常中アウト数カウンタを１加算する。
【１３３４】
　枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４０９において、何番目の遊技区間であるかをカウントするための区間カウンタが第１遊技区間であることを示す第１遊技区間値（０）であるか否かを判定する。第１遊技区間でない場合には、現在が表示性能情報（通常ベース値）の算出対象となる第２区間以降の遊技区間であるものとして、ステップＷ４１１に処理を移し、第１遊技区間である場合には、現在が表示性能情報の算出対象とならない第１遊技区間であるものとして、ステップＷ４１０に処理を移す。
【１３３５】
　枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４１０において、総アウト数カウンタが示す現在の遊技区間における総アウト数が第１区間更新値（３００個）以上であるか否かを判定する。総アウト数が第１区間更新値以上でない場合には、今回の表示性能情報算出処理を終了し、総アウト数が第１区間更新値以上である場合には、ステップＷ４１６に処理を移す。
【１３３６】
　枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４１１において、枠制御表示器１２５に表示する表示性能情報である通常ベース値を算出して小数点第一位で四捨五入する。「通常ベース値」とは、通常遊技状態中に遊技で用いられた遊技価値量（遊技領域５ａを経たアウト球数）に対する、通常遊技状態中に遊技で付与されることになった遊技価値量（賞球として

付与されることになった賞球数）の割合（比率）であり、「（通常遊技状態中の賞球数である通常中賞球数÷通常遊技状態中のアウト球数である通常中アウト数）×１００」の計算式によって算出される。

【１３３７】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４１２において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに設定されるベース記憶領域（第１～第４領域）の第１領域に算出した通常ベース値をセーブする。「ベース記憶領域」とは、４つの遊技区間における通常ベース値を記憶しておくための記憶領域であり、現在の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第１領域と、１回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第１領域と、２回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第３領域と、３回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第４領域とから構成されている。

【１３３８】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４１３において、総アウト数カウンタが示す現在の遊技区間における総アウト数が第２区間更新値（６万個）以上であるか否かを判定する。総アウト数が第２区間更新値以上でない場合には、遊技区間を更新しないものとして、今回の表示性能情報算出処理を終了し、総アウト数が第２区間更新値以上である場合には、遊技区間を更新するものとして、ステップＷ４１４に処理を移す。

【１３３９】

なお、総アウト数を６万個で第２遊技区間以降の遊技区間を区切るようになっているが、この６万個という数字は、１分間に１００発の遊技球を発射する遊技機１におけるおよそ１日分の稼働分を担保できる数字となっている。そのため、遊技機１がおよそ１日中稼働すると遊技区間が更新されるようになっている。

【１３４０】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４１４において、ベース記憶領域の第１領域～第３領域の内容を１つずつ繰り下げシフトし、ステップＷ４１５において、ベース記憶領域の第１領域を０クリアする。これにより、各領域に記憶されている通常ベース値が１つ前の遊技区間における通常ベース値として記憶され、現在の遊技区間における通常ベース値がリセットされて次の遊技区間に移行する準備が行われることになる。

【１３４１】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４１６において、区間カウンタに「１」を加算して遊技区間を更新し、ステップＷ４１７において、上述した総アウト数カウンタが示す総アウト数、通常中賞球数カウンタが示す通常中賞球数、及び、通常中アウト数カウンタが示す通常中アウト数を０クリアして、次の遊技区間に移行させる処理を行い、今回の表示性能情報算出処理を終了する。

【１３４２】

このように、１つの遊技区間毎に性能情報として遊技区間毎の通常中アウト数及び通常中払出数から通常ベース値（履歴情報の１種）を算出・記憶するようになっている。そのため、遊技機１の実性能を適切に把握（評価）するための情報を提供することが可能となる。

【１３４３】

また、第１遊技区間においては通常ベース値の算出を行わないようになっている。そのため、遊技機の出荷前検査における動作確認（遊技球の発射や手入れによる各種入賞口の検出スイッチや入賞通路カウントスイッチ９４ａや非入賞通路カウントスイッチ９４ｂの動作確認）による影響を受けた信憑性の低い情報を提供（枠制御表示器１２５に表示）することがなくなり、遊技機１の実性能を誤解させてしまうといった不都合を回避することが可能となる。

【１３４４】

また、第２遊技区間以降においては通常ベース値の算出を行うようになっている。そのため、遊技機の出荷前検査の影響を排除した信憑性の高い通常ベース値を枠制御表示器１２５に表示することができ、遊技機１の実性能を的確に把握するための信憑性の高い情報

を提供することが可能となる。
【１３４５】
なお、獲得上限装置の作動の有無に拘わらずに性能情報を算出するようになっているが、獲得上限装置が作動している間は、性能情報を算出しないようにしてもよいし、性能情報は算出するが、算出された性能情報が枠制御表示器１２５に表示されないようにしてもよい。
【１３４６】
（枠制御基板の遊技機性能情報算出処理）
図１０１を用いて、枠制御基板１２０の遊技機性能情報算出処理について説明する。図１０１は、枠制御基板１２０の遊技機性能情報算出処理を示すフローチャートである。
【１３４７】
まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４５１において、総発射球数算出処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から受信した遊技機情報（ホールコン・不正監視情報のうちの遊技情報）や、枠制御基板１２０が計数・管理している遊技球に関する情報に基づいて、計数開始条件の成立から現在までに遊技領域５ａに発射された遊技球数の総数である総発射球数を算出するための処理を行う。
【１３４８】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４５２において、総獲得遊技球数算出処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から受信した遊技機情報（ホールコン・不正監視情報のうちの遊技情報）や、枠制御基板１２０が計数・管理している遊技球に関する情報に基づいて、計数開始条件の成立から現在までに遊技者に付与された賞球数の総数である総獲得遊技球数を算出するための処理を行う。
【１３４９】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４５３において、出球率算出処理を行う。具体的には、上述したステップＷ４５１で算出された総発射球数に対する、上述したステップＷ４５２で算出された総獲得遊技球数の割合（比率）である出球率を、（総獲得遊技球数÷総発射球数）×１００の計算式によって算出するための処理を行う。
【１３５０】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４５４において、分間獲得遊技球数算出処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から受信した遊技機情報（ホールコン・不正監視情報のうちの遊技情報）や、枠制御基板１２０が計数・管理している遊技球に関する情報に基づいて、直近の１分間において遊技者に付与された賞球数の総数である分間獲得遊技球数を算出するための処理を行う。
【１３５１】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４５５において、役物比率算出処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から受信した遊技機情報（ホールコン・不正監視情報のうちの遊技情報）や、枠制御基板１２０が計数・管理している遊技球に関する情報に基づいて、上述した総獲得遊技球数に対する、各種役物の作動（補助遊技において開放した第２始動口４７への入賞、大当たり遊技において開放した大入賞口５０への入賞）に基づいて獲得した遊技球数の比率である役物比率を算出するための処理を行う。
【１３５２】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４５６において、連続役物比率算出処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から受信した遊技機情報（ホールコン・不正監視情報のうちの遊技情報）や、枠制御基板１２０が計数・管理している遊技球に関する情報に基づいて、上述した総獲得遊技球数に対する、連続役物の作動（大当たり遊技において開放した大入賞口５０への入賞）に基づいて獲得した遊技球数の比率である連続役物比率を算出するための処理を行う。
【１３５３】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４５７において、大当たり回数算出処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から受信した遊技機情報（ホールコン・不正監視情報のう

ちの遊技情報）に基づいて、計数開始条件の成立から現在までに実行された大当たり遊技の回数の総数である大当たり回数を算出するための処理を行う。

【１３５４】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ４５８において、最大出玉算出処理を行い、今回の遊技機性能情報算出処理を終了する。具体的には、主制御基板１１０から受信した遊技機情報（ホールコン・不正監視情報のうちの遊技情報）や、枠制御基板１２０が計数・管理している遊技球に関する情報に基づいて、ある時点（例えば、大当たり遊技の開始）からの総発射球数よりも総賞球数が上回っている差玉のうちで最も大きな値である最大出玉を算出するための処理を行う。

【１３５５】

このように、枠制御基板１２０では、枠制御表示器１２５に表示されずに専用ユニット１７０に送信する遊技機性能情報を算出するようになっている。そのため、遊技機１の実性能を的確に把握するための信憑性の高い情報を提供することが可能となる。

【１３５６】

（枠制御基板の遊技機情報通知処理）

図１０２を用いて、枠制御基板１２０の遊技機情報通知処理について説明する。図１０２は、枠制御基板１２０の遊技機情報通知処理を示すフローチャートである。

【１３５７】

まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５０１において、専用ユニット１７０への前回の遊技機情報の通知から枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている主制御状態（主制御状態１、主制御状態２）又は遊技情報の更新があったか否かを判定する。主制御状態又は遊技情報の更新がなかった場合には、ステップＷ５０８に処理を移し、主制御状態又は遊技情報の更新があった場合にはステップＷ５０２に処理を移す。

【１３５８】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５０２において、枠制御基板１２０の起動又は前回のホールコン・不正監視情報通知の送信タイミングから３００ｍｓが経過したか否かを判定する。３００ｍｓが経過していない場合には、ホールコン・不正監視情報通知の送信タイミングでないものとして、ステップＷ５０４に処理を移し、３００ｍｓが経過した場合には、ホールコン・不正監視情報通知の送信タイミングであるものとして、ステップＷ５０３において、専用ユニット１７０にホールコン・不正監視情報通知を送信する。

【１３５９】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５０４において、枠制御基板１２０の起動又は前回の遊技機設置情報通知の送信タイミングから６０ｓ（６０秒）が経過したか否かを判定する。６０ｓが経過していない場合には、遊技機設置情報通知の送信タイミングでないものとして、ステップＷ５０６に処理を移し、６０ｓが経過した場合には、遊技機設置情報通知の送信タイミングであるものとして、ステップＷ５０５において、専用ユニット１７０に遊技機設置情報通知を送信する。

【１３６０】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５０６において、枠制御基板１２０の起動又は前回の遊技機性能情報通知の送信タイミングから１８０ｓ（１８０秒）が経過したか否かを判定する。１８０ｓが経過していない場合には、遊技機性能情報通知の送信タイミングでないものとして、今回の遊技機情報通知処理を終了し、１８０ｓが経過した場合には、遊技機性能情報通知の送信タイミングであるものとして、ステップＷ５０７において、専用ユニット１７０に遊技機性能情報通知を送信し、今回の遊技機情報通知処理を終了する。

【１３６１】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５０８において、枠制御基板１２０の起動又は前回の遊技機設置情報通知の送信タイミングから６０ｓ（６０秒）が経過したか否かを判定する。６０ｓが経過していない場合には、遊技機設置情報通知の送信タイミングでないものとしてステップＷ５１０に処理を移し、６０ｓが経過した場合には、遊技機設置情報通知の送信タイミングであるものとして、ステップＷ５０９において、専用ユニット１７０

に遊技機設置情報を送信する。
【１３６２】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５１０において、枠制御基板１２０の起動又は前回の遊技機性能情報通知の送信タイミングから１８０ｓ（１８０秒）が経過したか否かを判定する。１８０ｓが経過していない場合には、遊技機性能情報通知の送信タイミングでないものとして、今回の遊技機情報通知処理を終了し、１８０ｓが経過した場合には、遊技機性能情報通知の送信タイミングであるものとして、ステップＷ５１１において、専用ユニット１７０に遊技機性能情報を送信する。
【１３６３】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５１２において、枠制御基板１２０の起動又は前回のホールコン・不正監視情報通知の送信タイミングから３００ｍｓが経過したか否かを判定する。３００ｍｓが経過していない場合には、ホールコン・不正監視情報通知の送信タイミングでないものとして、ステップＷ５１２に処理を移し、３００ｍｓが経過した場合には、ホールコン・不正監視情報通知の送信タイミングであるものとして、ステップＷ５１３において、専用ユニット１７０にホールコン・不正監視情報を送信し、今回の遊技機情報通知処理を終了する。
【１３６４】
このように、専用ユニット１７０への前回の遊技機情報の通知から枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている主制御状態（主制御状態１、主制御状態２）又は遊技情報の更新があった場合と、専用ユニット１７０への前回の遊技機情報の通知から枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている主制御状態（主制御状態１、主制御状態２）又は遊技情報の更新がなかった場合とで、ホールコン・不正監視情報通知、遊技機設置情報通知、遊技機性能情報通知の送信順序が入れ替わるようになっている。そのため、主制御状態又は遊技情報の更新の有無に応じた適切な順序で各種の情報通知を専用ユニット１７０に送信することが可能となる。
【１３６５】
また、主制御基板１１０から受信した遊技機設置情報（主制御チップＩＤ番号、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コード）に枠制御基板１２０の設置情報（枠制御チップＩＤ番号、枠制御チップメーカコード、枠制御チップ製品コード）を含めた遊技機設置情報を所定時間（６０秒）の経過毎（周期的）に専用ユニット１７０に送信するようになっている。そのため、専用ユニット１７０において適切な枠制御基板１２０であるか否かを判定することが可能となり、主制御基板１１０や枠制御基板１２０の交換や改造といった不正行為を抑制することが可能となる。
【１３６６】
（枠制御基板の遊技球計数処理）
図１０３を用いて、枠制御基板１２０の遊技球計数処理について説明する。図１０３は、枠制御基板１２０の遊技球計数処理を示すフローチャートである。
【１３６７】
まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５５１において、前回の遊技機情報通知の送信タイミングから１００ｍｓが経過したか否かを判定する。１００ｍｓが経過していない場合には、計数通知の送信タイミングでないものとして、今回の遊技球計数処理を終了し、１００ｍｓが経過した場合には、計数通知の送信タイミングであるものとして、ステップＷ５５２に処理を移す。
【１３６８】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５５２において、計数ボタン２０が操作されたことで計数ボタンスイッチ２０ａがＯＮしたか否かを判定する。計数ボタンスイッチ２０ａがＯＮしていない（ＯＦＦの）場合には、ステップＷ５６１に処理を移し、計数ボタンスイッチ２０ａがＯＮしている場合には、ステップＷ５５３において、遊技者が所有する遊技球数が「０」よりも大きい値であるか否かを判定する。遊技者が所有する遊技球数「０」よりも大きくない（専用ユニット１７０に転送して計数させる遊技球がない「０」であ

る）場合には、ステップＷ５６１に処理を移し、「０」よりも大きい（専用ユニット１７０に転送して計数する遊技球数がある）場合には、ステップＷ５５４に処理を移す。

【１３６９】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５５４において、計数中であることを示す計数処理中フラグを枠制御ＲＡＭ１２０ｃにセットし、ステップＷ５５５において、計数処理中であることを示す計数処理通知指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、計数処理通知指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、計数処理中報知を行うための処理が行われることになる。

【１３７０】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５５６において、遊技者が所有する遊技球数が１０００個よりも少ないか否かを判定する。遊技者が所有する遊技球数が１０００個よりも少なくない（多い）場合には、ステップＷ５５９に処理を移し、遊技者が所有する遊技球数が１０００個よりも少ない場合には、ステップＷ５５７において、枠制御基板１２０が発射装置９２に遊技球の発射を許可する発射許可信号の出力中であって発射不許可エラー（設定変更、設定確認、不正検知３、獲得上限装置作動、入口スイッチ断線エラー、入口スイッチ異常エラー、通信回線異常エラー、ガラス枠開放エラー、内枠開放エラー、球抜き動作中、球抜きレバー操作エラー等）の発生中であるか否かを判定する。発射許可信号の出力中であって発射不許可エラーの発生中でない場合には、ステップＷ５５９に処理を移し、発射許可信号の出力中であって発射不許可エラーの発生中である場合には、ステップＷ５５８において、発射許可信号の出力を停止する。これにより、球送りユニット９１や発射装置９２の駆動（発射台に遊技球を送る球送り及び／又は発射台からの遊技球の発射）が停止されて遊技球の発射が制限されることになる。

【１３７１】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５５９において、遊技者が所有する遊技球数が２５０個以上ならば２５０個を計数球数として減算し、２５０個未満なら全てを計数球数として減算し、ステップＷ５６０において、減算した計数球数を枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている計数累積球数に加算し、ステップＷ５６７に処理を移す。

【１３７２】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５６１において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに計数処理中フラグがあるか否かを判定する。計数中フラグがない場合には、ステップＷ５６７に処理を移し、計数中フラグがある場合には、ステップＷ５６２において、計数中フラグをクリアし、ステップＷ６５３において、計数処理が完了したことを示す計数処理完了指定コマンドを枠制御ＲＡＭ１２０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、計数処理完了指定コマンドが演出制御基板に送信され、計数処理中報知を終了するための処理が行われることになる。

【１３７３】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５６４において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶されている計数累積球数をクリアし、ステップＷ５６５において、発射許可信号の停止中であって発射不許可エラーの発生中でないか否かを判定する。発射許可信号の出力中であるか発射不許可エラーの発生中である場合には、ステップＷ５６７に処理を移し、発射許可信号の停止中であって発射不許可エラーの発生中でない場合には、ステップＷ５６６において、発射許可信号の出力を再開する。これにより、発射装置の駆動（発射台に遊技球を送る球送り及び／又は発射台からの遊技球の発射）が許容されて遊技球の発射が可能となる。

【１３７４】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ５６７において、専用ユニット１７０に計数通知（計数通番、減算した計数球数に応じた計数球数、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶された計数累積球数）を送信し、今回の遊技球計数処理を終了する。これにより、専用ユニット１７０において挿入されている記憶媒体（カード、コイン等）の識別情報（カード番号、カードＩＤ等）に対応付けて遊技者が所有する遊技球数が記憶されることになる。

【１３７５】
なお、発射許可信号の出力が停止されて球送りユニット９１や発射装置９２の駆動が停止される場合、球送りユニット９１の単位動作（１個の遊技球の送り動作）の終了後であって発射装置９２の単位動作（１個の遊技球の発射動作）中である場合には、発射装置９２の単位動作が終了した後に、球送りユニット９１及び発射装置９２の駆動が停止される。また、球送りユニット９１の単位動作（１個の遊技球の送り動作）中である場合には、球送りユニット９１の単位動作とその後の発射装置９２の単位動作（１個の遊技球の発射動作）が終了した後に、球送りユニット９１及び発射装置９２の駆動が停止される。
【１３７６】
このように、計数処理が行われる場合に球送りユニット９１や発射装置９２の駆動（発射台に遊技球を送る球送り及び／又は発射台からの遊技球の発射）が停止されて遊技球の発射が制限されるようになっている。具体的には、計数ボタン２０が操作されて計数処理が行われる場合、遊技者が所有の遊技球数が規定数（１０００個）未満である場合には、発射許可信号の出力が停止されて球送りユニット９１や発射装置９２の駆動が停止されるようになっている。そのため。発射動作に供される遊技球の分まで計数処理が行われるといった不都合が発生しなくなり、計数処理される遊技球数を安定的に担保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３７７】
一方、計数ボタン２０が操作されて計数処理が行われる場合、遊技者が所有の遊技球数が１０００個以上である場合には、発射許可信号の出力が停止されずに球送りユニット９１や発射装置９２の駆動が許容されるようになっている。そのため。計数処理が行われたとしても発射する遊技球を担保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３７８】
また、計数処理が終了した場合に発射装置の駆動（発射台に遊技球を送る球送り及び／又は発射台からの遊技球の発射）が許容されて遊技球の発射が可能となるようになっている。そのため、計数処理が行われたことによっていつまでも遊技球の発射動作が制限されるようなことがなく、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３７９】
なお、計数処理が行われる条件となる遊技球数を１０００個以上としたが、少なくとも１回の計数ボタン２０の操作（単押し）によって計数処理が担保できる２５０個以上としてもよいし、１０００個よりも多い個数としてもよい。
【１３８０】
（枠制御基板の遊技球貸出処理）
図１０４を用いて、枠制御基板１２０の遊技球貸出処理について説明する。図１０４は、枠制御基板１２０の遊技球貸出処理を示すフローチャートである。
【１３８１】
まず、枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ６０１において、前回の計数通知から１７０ｍｓ以内又は専用ユニット１７０に設けられる貸出ボタンが操作されたことに基づき送信される貸出通知を受信したか否かを判定する。貸出通知を受信していない場合には、今回の遊技球貸出処理を終了し、貸出通知を受信した場合には、ステップＷ６０２において、受信した貸出通知の貸出通番が枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶された前回の貸出通番＋１の値であるか否かを判定する。前回の貸出通番＋１の値でない場合には、ステップＷ６１０に処理を移し、前回の貸出通番＋１の値である場合には、ステップＷ６０３において、受信した貸出通知の貸出通番を前回の貸出通番として枠制御ＲＡＭ１２０ｃに記憶する。
【１３８２】
枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ６０４において、枠制御ＲＡＭ１２０ｃに球抜き動作中であることを示す球抜き動作中フラグがあるか否かを判定する。球抜き動作中フラグがある（球抜き動作中である）場合には、ステップＷ６１０に処理を移し、球抜き動作中フラグがない（球抜き動作中でない）場合には、ステップＷ６０５において、遊技者が

所有する遊技球数（遊技球数表示器１３５に表示されている遊技球数）が１０万個未満であるか否かを判定する。１０万個未満でない場合には、遊技球の貸出を行わないものとしてステップＷ６１０に処理を移し、１０万個未満である場合には、ステップＷ６０６に処理を移す。

【１３８３】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ６０６において、受信した貸出通知の貸出球数が正常な値（０～２５５）であるか否かを判定する。正常な値でない場合には、遊技球の貸出を行わないものとしてステップＷ６１０に処理を移し、正常な値である場合には、ステップＷ６０７において、受信した貸出通知の貸出球数が「０」よりも大きい値であるか否かを判定する。「０」よりも大きい値である場合には、ステップＷ６０８に処理を移し、「０」よりも大きい値でない（「０」の）場合には、今回の遊技球貸出処理を終了する。

【１３８４】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ６０８において、貸出通知に含まれる貸出球数を遊技者の遊技球数へ加算する。これにより、遊技球数表示器１３５及び枠制御表示器１２５に表示される遊技球数が加算後の遊技球数に更新されることになる。そして、ステップＷ６０９において、専用ユニット１７０に対して遊技球の貸出を行ったこと（貸出通知を正常に受領できたこと）を示す貸出受領結果応答（受領結果＝正常）を送信し、今回の遊技球貸出処理を終了する。これにより、専用ユニット１７０において遊技球の貸出が行われたことを把握することが可能となる。

【１３８５】

枠制御ＣＰＵ１２０ａは、ステップＷ６１０において、専用ユニット１７０に対して正常な貸出通知を受領できずに、遊技球の貸出が行えないこと（貸出通知を正常に受領できなかったこと）を示す貸出受領結果応答（受領結果＝異常）を送信し、今回の遊技球貸出処理を終了する。これにより、専用ユニット１７０において遊技球の貸出が行われなかったことを把握することが可能となる。

【１３８６】

このように、専用ユニット１７０から貸出ボタンの操作に基づく貸出通知を受信した場合であっても、球抜き動作中である場合には、遊技価値（遊技球）の貸出処理を行わないようになっている。そのため、遊技制御が行われない球抜き動作中であるにも拘わらず遊技価値（遊技球）の貸出が行われてしまうといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３８７】

また、遊技価値（遊技球）の貸出処理が行われる毎に専用ユニット１７０に貸出処理が行われたことを示す貸出受領結果応答（受領結果＝正常）を送信し、遊技価値（遊技球）の貸出処理が行われない場合に専用ユニット１７０に貸出処理が行われなかったことを示す（貸出受領結果応答＝異常）を送信するようになっている。そのため、専用ユニット１７０で貸出処理が行われたか否かを把握することができ、売上データの集計などの遊技店が必要な情報を収集することが可能となる。

【１３８８】

（演出制御部のメイン処理）

次に、図１０５を用いて、演出制御部１３０ｍのメイン処理を説明する。図１０５は、演出制御部１３０ｍのメイン処理を示すフローチャートである。

【１３８９】

電源基板１６０から電源電圧が供給されると、サブＣＰＵ１３０ａにシステムリセットが発生し、サブＣＰＵ１３０ａは以下のメイン処理を行う。

【１３９０】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１０において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＥ２０において、初期化処理を行う。具体的には、電源投入に応じて、サブＲＯＭ１３０ｂからメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定等の処理を行う。

【１３９１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップＥ４０において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込処理が行われるまで、上記ステップＥ４０の処理を繰り返し行う。
【１３９２】
（演出制御部のタイマ割込処理）
図１０６を用いて、演出制御部１３０ｍのタイマ割込処理を説明する。図１０６は、演出制御部１３０ｍにおいて所定の周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【１３９３】
まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１００において、サブＣＰＵ１３０ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップＥ１２０において、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、各種のタイマを更新する処理を行う。
【１３９４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１３０において、入力制御処理を行う。具体的には、演出ボタン検出スイッチ１７ａやジョイスティック検出スイッチ１９ａ等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。
【１３９５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１５０において、コマンド解析処理を行う。具体的には、主制御基板１１０、および、枠制御基板１２０から各種のコマンドが送信されてきているか否かを判定し、各種のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファに格納する処理を行う。
【１３９６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１７０において、設定変更／確認処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して設定変更指定コマンド又は設定確認指定コマンドを受信しているか否かを判定し、設定変更指定コマンドを受信している場合には、上述した設定変更報知を実行するための処理を行い、設定確認指定コマンドを受信している場合には、上述した設定確認報知を実行するための処理を行う。
【１３９７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２００において、電源投入処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入報知を実行するための処理を行う。詳述すると、画像制御部１４５に電源投入報知コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）や第３画像表示装置７２や第４画像表示装置７３に電源投入画面を表示させたり、音声出力装置９から電源投入音を出力させたりする。
【１３９８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２５０において、停電復旧処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に停電復旧報知を実行するための処理を行う。詳述すると、画像制御部１４５に電源復旧報知コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）や第３画像表示装置７２や第４画像表示装置７３に電源復旧画面を表示させたり、音声出力装置９から電源復旧音を出力させたりする。
【１３９９】
サブＣＰＵ１３０ａは、電源投入処理や停電復旧処理においてランプ制御部１５０に対して「電源ＯＮ時コマンド」を送信する。そして、「電源ＯＮ時コマンド」を受信したラ

ンプ制御部１５０では、盤用駆動装置７５を駆動して、第１可動部材７７ａ及び第２可動部材７７ｂの初期動作が実行される。初期動作とは、電源投入報知や停電復旧報知が行われているときに、第１可動部材７７ａ及び第２可動部材７７ｂが、変動演出中の動作態様と同一または略同一の動作態様で動作することである。当該初期動作により、第１可動部材７７ａ及び第２可動部材７７ｂの動作チェックを行うことができ、正常に動作するかの確認ができるようになっている。

【１４００】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００において、客待ち演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に所定時間経過後に客待ちデモ演出を行うための処理を行う。詳述すると、画像制御部１４５に客待ち演出コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）や第３画像表示装置７２や第４画像表示装置７３に客待ちデモ画面を表示させたり、音声出力装置９から客待ちデモ音を出力させたりする。

【１４０１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３５０において、遊技状態更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して遊技状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶している遊技状態情報を更新する処理を行う。

【１４０２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ４００において、保留情報更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特図保留数指定コマンドや普図保留数指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶（把握）している第１特図保留数、第２特図保留数、普図保留数等を更新する処理を行う。

【１４０３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５００において、先読み系演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して先読み指定コマンドや特図変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合には、先読み系演出としてのアイコン変化演出、連続予告演出、ランプ変化演出、保留連荘演出に関する処理を行う。なお、先読み系演出処理の詳細は後述する。

【１４０４】

「アイコン変化演出」とは、保留アイコン、及び、当該アイコンの表示態様を変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。なお、本実施形態では、保留アイコンに対するアイコン変化演出を「保留アイコン変化演出」と当該アイコンに対するアイコン変化演出を「当該アイコン変化演出」と称する場合がある。

【１４０５】

「連続予告演出」とは、１又は複数の変動演出にわたって所定演出を実行することで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。

「ランプ変化演出」とは、１又は複数の変動演出にわたって入賞口ランプの発光態様を変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。

【１４０６】

「保留連荘演出」とは、大当たり遊技中に実行される先読み予告演出の一種であり、例えば、高確時短遊技状態であれば、メインＲＡＭ１１０ｃの第２特図判定情報保留記憶領域に大当たりと判定される大当たり判定用乱数値が記憶されている場合に、所定タイミングで可動演出装置７７を動作させて、大当たり遊技終了後に実行される上記保留記憶に対応する変動表示が大当たりであることを変動表示の実行に先立って報知する演出である。

【１４０７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６００において、特図特電演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド、特図停止指定コマンド、大当たり用オープニング指定コマンド、ラウンド数指定コマンド、及び、大当たり用エンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。

【１４０８】

なお、変動表示の開始を伴う開始時コマンド（開始時信号）としての特別図柄指定コマンド（第１情報信号）と特図変動パターン指定コマンド（第２情報信号）とを正常に受信できている場合には、演出図柄の変動表示を伴う変動演出（第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出）が実行されることになるが、特別図柄指定コマンド又は特図変動パターン指定コマンドに異常がある（ハズレ、大当たりの関係が合わない、コマンドのうちのＭＯＤＥが示す特別図柄の種別が合わない、コマンドのうちのＤＡＴＡ側が破損して本来ありえない内容に変化している等）場合には、そのコマンドを無効なものとして変動演出が実行されないことになる。また、特別図柄指定コマンドと特図変動パターン指定コマンドとを正常に受信できてない（特別図柄指定コマンドを受信してから所定時間内に特別図柄指定コマンドを受信しない、特図指定コマンドを受信していないのに特図変動パターン指定コマンドを受信した等）場合にも、そのコマンドを無効なものとして変動演出が実行されないようになっている。なお、以降の説明では、コマンドに異常がある場合とコマンドを正常に受信できていない場合のことを、「コマンド異常」という。

【１４０９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ７００において、普図普電演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して普通図柄指定コマンド、普図変動パターン指定コマンド、普図停止指定コマンド、当たり用オープニング指定コマンド、及び、当たり用エンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。

【１４１０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８００において、演出モード更新処理を行う。具体的には、音声出力装置９、第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１、第３画像表示装置７２、第４画像表示装置７３等における演出要素（背景画像、演出画像、演出音等）が規定される演出モード（演出ステージ）の更新条件（遊技状態の変化、モード更新抽選の当選、結果がハズレとなるＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出の実行等）が成立したか否かを判定し、更新条件が成立した場合に演出モードを複数の演出モードの何れかに更新するための処理を行う。

【１４１１】

「演出モード」は、通常遊技状態（低確非時短遊技状態）において設定される演出モードＡ～Ｃと、確変遊技状態（高確時短遊技状態）において設定される演出モードＤ～Ｅと、時短遊技状態（低確時短遊技状態）において設定される演出モードＦが設けられている。なお、電源ＯＮ時において通常遊技状態に制御される場合（例えば、設定変更後、ＲＷＭクリア後、設定確認後等）に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＡとなっており、電源ＯＮ時において確変遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＤとなっており、電源ＯＮ時において時短遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＦとなっている。

【１４１２】

また、演出モードＡ～Ｃでは、演出図柄７０ａが数字（識別文字）＋数字に対応したキャラクタ（装飾部）＋数字及びキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像（装飾部）で構成されており、演出モード間で数字及びキャラクタのデザインが異なっている。演出モードＤ～Ｇでは、演出図柄７０ａが数字（識別文字）のみで構成されており、演出モード間で数字のデザインが共通となっている。また、演出モードＡ～Ｇでは、各演出モー

ドに対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）するようになっている。
【１４１３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８５０において、エラー報知処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して、主制御基板１１０や枠制御基板１２０よりエラー指定コマンドやエラー解除指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したエラー指定コマンドに対応するエラー報知演出を実行するための処理を行ったり、受信したエラー解除指定コマンドに対応するエラー報知演出を終了したりするための処理を行う。
【１４１４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ９００において、出力制御処理を行う。具体的には、所定のデータ等の信号を出力したり、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに格納された各種のコマンドを画像制御部１４５やランプ制御部１５０に送信したりする処理を行う。
【１４１５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ９５０において、ステップＥ１００で退避した情報をサブＣＰＵ１３０ａのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。
【１４１６】
（演出制御部の先読み系演出処理）
図１０７を用いて、演出制御部１３０ｍの先読み系演出処理を説明する。図１０７は、演出制御部１３０ｍにおける先読み系演出処理を示すフローチャートである。
【１４１７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５０５において、増加数カウンタ（ＭＹカウンタ）の値を参照する。そして、増加数カウンタ（ＭＹカウンタ）の値を参照すると、ステップＥ５０６において、先読み系演出の実行可能期間であるか否かを判定する。例えば、ステップＥ５０５において参照した増加数カウンタ（ＭＹカウンタ）の値が「９３０００」を超えている場合は、先読み系演出の実行不可能期間であると判定して、今回の先読み系演出処理を終了し、増加数カウンタ（ＭＹカウンタ）の値が「９３０００」を超えていない場合は、ステップＥ５１０に処理を移行する。すなわち、増加数カウンタ（ＭＹカウンタ）の値が所定数を超えている場合は、先読み系演出の実行が制限されることになる。
【１４１８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０において、アイコン変化演出を実行するか否かやアイコン変化演出の演出態様等を決定するためのアイコン変化演出決定処理を行う。なお、アイコン変化演出決定処理の詳細は後述する。
【１４１９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０において、アイコン変化演出決定処理で実行することが決定されたアイコン変化演出を実行する（既に表示されている保留アイコンや当該アイコンの表示態様を変化させる）ためのアイコン変化演出実行処理を行う。
【１４２０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０において、連続予告演出を実行するか否かや連続予告演出の演出態様等を決定するための連続予告演出決定処理を行い、ステップＥ５４０において、連続予告演出決定処理で実行することが決定された連続予告演出を実行するための連続予告演出実行処理を行う。
【１４２１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０において、ランプ変化演出を実行する（表示態様が変化したアイコンに対応する発光態様となるように入賞口ランプＮＲを点灯させる）ためのランプ変化演出実行処理を行う。
【１４２２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５６０において、保留連荘演出を実行するか否かや保留連荘演出の演出態様等を決定するための保留連荘演出決定処理を行い、ステップＥ５７０において、保留連荘演出決定処理で実行することが決定された保留連荘演出を実行するための保留連荘演出実行処理を行い、今回の先読み系演出処理を終了する。

【１４２３】
なお、先読み系演出は、後述の「遊技球数オーバー」となる直前の状況では決定および実行が許容されている一方、上述のとおり「獲得上限装置」の作動直前の状況では決定および実行が制限される。「遊技球数オーバー」となる直前の状況とは、例えば、遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「３８０００」を超えた状態が想定される。一方、「獲得上限装置」の作動直前の状況とは、上述のとおり、例えば、最大増加数の値が「９３０００」を超えた状態が想定される。すなわち、最大増加数が「９３０００」～「９５０００」の期間では先読み系演出の決定および実行が制限されている。なお、「３８０００」や「９３０００」は一例にすぎず、遊技機の仕様等に応じて適宜変更してよい。先読み系演出の決定および実行の制限については、あとで詳述する。
【１４２４】
（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）
図１０８を用いて、演出制御部１３０ｍのアイコン変化演出決定処理を説明する。図１０８は、演出制御部１３０ｍにおけるアイコン変化演出決定処理を示すフローチャートである。
【１４２５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１において、主制御基板１１０から先読み指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み指定コマンドを受信した場合には、ステップＥ５１０－２に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。
【１４２６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－２において、受信した先読み指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。
【１４２７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－３において、現在がアイコン変化演出の実行可能期間であるか否かを判定する。アイコン変化演出の実行可能期間である場合には、ステップＥ５１０－４に処理を移し、アイコン変化演出の実行可能期間でない場合には、ステップＥ５１０－７に処理を移す。
【１４２８】
「アイコン変化演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないことや、アイコン変化演出の実行中でないことや、アイコン変化演出が実行予定でない場合となっている。なお、上記３つの条件の何れか１つの条件、又は、２つの条件だけを設けるようにしてもよい。また、受信した先読み指定コマンドが第１始動口４５への入賞に基づくものである場合には通常遊技状態であること、受信した先読み指定コマンドが第２始動口４７への入賞に基づくものである場合には特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であること等を設けてもよい。
【１４２９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－４において、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に追加表示するアイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン表示態様決定用乱数値を取得し、ステップＥ５１０－５において、アイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブル（図１０９参照）を選択する。なお、アイコン最終表示態様決定テーブルの詳細は後述する。
【１４３０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－６において、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、サブＣＰＵ１３０ａは、図１０９に示すアイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、及び、各アイコン最終表示態様の選択率（％）に基づいて、複数のアイコン最終表示態様の中から１つのアイコン最終表示態様を決定する。
【１４３１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－７において、アイコン最終表示態様として、通常表示態様である通常アイコン（白アイコン）を決定する。

【１４３２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－８において、決定されたアイコン最終表示態様がアイコン変化演出を実行する表示態様（特別アイコン）であるか否かを判定する。アイコン変化演出を実行する表示態様である場合には、ステップＥ５１０－９に処理を移し、アイコン変化演出を実行する表示態様でない場合には、ステップＥ５１０－１２に処理を移す。

【１４３３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－９において、アイコン変化演出の変化シナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブル（図示省略）を選択する。なお、変化シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。この変化シナリオとは、保留アイコンが出現してから消滅するまでの表示態様の推移を示すものである。

【１４３４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１０において、変化シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。具体的には、変化シナリオ決定テーブルを参照し、アイコン最終表示態様、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、及び、各変化シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の変化シナリオの中から１つの変化シナリオを決定する。

【１４３５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１１において、決定された変化シナリオから第１画像表示装置７０（メイン液晶）に最初に表示されるアイコン表示態様である入賞時アイコンを特定し、当該入賞時アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが画像制御部１４５やランプ制御部１５０に送信され、入賞時アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【１４３６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１２において、アイコン変化演出が実行されない非変化シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。

【１４３７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１３において、通常アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、通常アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音（第１入賞音）が出力されたりすることになる。

【１４３８】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

図１０９は、アイコン最終表示態様を決定する場合に参照されるアイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。

【１４３９】

アイコン最終表示態様決定テーブルには、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各アイコン最終表示態様の選択率（％）、及び、選択されるアイコン最終表示態様が対応付けられており、参考としてアイコンの種類毎のアイコン発生時の報知音の種類が記載されている。

【１４４０】

アイコン最終表示態様には、通常アイコンとしての白アイコンと、大当たりとなる（大当たり遊技が実行される）可能性があることを示唆する特別アイコンとしての青アイコン

、赤アイコン、及び、虹アイコンが設定されている。
【１４４１】
特別アイコンに係る大当たり当選期待度は、（白アイコン＜）青アイコン＜赤アイコン＜虹アイコンの順で高くなっており、虹アイコンは大当たりとなることが確定するアイコンとなっている。
【１４４２】
そして、画像表示装置に白アイコンが表示されたときは、第１発生報知音が出力され、青アイコンが表示されたときは、第２発生報知音が出力され、赤アイコンが表示されたときは、第３発生報知音が出力され、虹アイコンが表示されたときは、第４発生報知音が出力されるように設定されている。
【１４４３】
ここで、最終表示態様決定テーブルの主たる特徴として、予定変動パターンに応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。具体的には、本実施形態では、予定変動パターンがＳＰリーチやＳＰＳＰリーチである場合、予定変動パターンがリーチにならない通常変動や短縮変動やノーマルリーチである場合よりも、特別アイコンが高い割合で選択されるようなっている。
【１４４４】
なお、アイコン最終表示態様決定テーブルでは、大当たりとなる場合は、アイコン最終表示態様として通常アイコン（白アイコン）は選択されないようになっているが、選択されるようにしてもよい。
【１４４５】
なお、本実施形態では、複数のアイコン表示態様に対して、それぞれ異なる報知音が設定されていたが（４種類）、白アイコンが発生した時の発生報知音と青アイコン、赤アイコン、及び、虹アイコンに変化した時の変化報知音との２種類としてもよいし、白アイコンが発生した時には報知音を出力させず、アイコンが何れかの態様に変化した時のみ報知音を出力するようにしてもよい。また、大当たりとなることが確定する虹アイコンについては、専用の報知音を設けて３種類としてもよい。
【１４４６】
（変動演出パターン判定テーブル）
図１１０は、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において変動演出パターンを決定するために参照される演出モードＡ～Ｃ用の変動演出パターン判定テーブルを示す図であり、図１１１は、演出モードＤ～Ｇにおいて変動演出パターンを決定するために参照される演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルを示す図である。
【１４４７】
図１１０及び図１１１に示すように、変動演出パターン判定テーブルには、特図変動パターン指定コマンド、各変動演出パターンの選択率（％）、選択される変動演出パターンが対応付けられており、参考として各変動演出パターンにおける演出構成が記載されている。
【１４４８】
演出構成の欄の「変動」とは、演出図柄７０ａのよるリーチ状態が形成されない通常変動表示が実行されることを示している。
「短縮変動」とは、通常変動表示よりも短くリーチ状態が形成されない短縮変動表示が実行されることを示している。
「Ｌ変動」とは、通常変動表示よりも長くリーチ状態が形成されないロング変動表示が実行されることを示している。
【１４４９】
「擬似失敗」とは、１回の特別図柄の変動表示中に演出図柄７０ａを仮停止させた後に再変動させる擬似連演出が実行されるか否かを煽る演出を行った後に、擬似連演出が行われない結果となる擬似連失敗演出が実行されることを示している。
「擬似成功」とは、擬似連演出が実行されるか否かを煽る演出を行った後に、擬似連演

出が行われる結果となる擬似連成功演出が実行されることを示している。
「（変動→擬似成功）×２」とは、擬似連演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を行った後に、擬似連演出が行われる結果となる擬似連成功演出が実行される演出を１セットとして、その演出が２セット行われることを示している。
「（変動→擬似成功）×３」とは、擬似連演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を行った後に、擬似連演出が行われる結果となる擬似連成功演出が実行される演出を１セットとして、その演出が３セット行われることを示している。
【１４５０】
「Ｎリーチ」とは、上述したノーマルリーチ演出が実行されることを示している。
「Ｎ「７」リーチ」とは、「７」の演出図柄７０ａによってリーチ状態が形成された状態で上述したノーマルリーチ演出が実行されることを示している。
「ＳＰリーチ」とは、上述したＳＰリーチ演出が実行されることを示している。
「特殊ＳＰリーチ」とは、上述した特殊ＳＰリーチ演出が実行されることを示している。
「ＳＰＳＰリーチ」とは、上述したＳＰＳＰリーチ演出が実行されることを示している。
「全回転リーチ」とは、上述した全回転リーチ演出が実行されることを示している。
【１４５１】
「ＳＰ発展」とは、ＳＰリーチ演出が実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。
「ＳＰＳＰ発展」とは、ＳＰＳＰリーチ演出が実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。
「全回転発展」とは、全回転リーチが実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。
【１４５２】
「ＣＩ」とは、有効期間中の演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過に応じて、大当たり期待度が異なる複数のカットイン演出の何れかが実行されることを示している。
「決め」とは、有効期間中の演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過に応じて、大当たり遊技が実行されるか否かを示唆する決め演出が実行されることを示している。
「失敗」とは、決め演出の結果として、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行されることを示している。
「成功」とは、決め演出の結果として、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行されることを示している。
【１４５３】
「ハズレ」とは、キャラクタを含まない数字だけの演出図柄７０ａによってハズレ出目（後述する初期出目とは異なる「３５８」や「９４８」等のハズレ表示態様）を形成して仮停止することを示している。
「ｃ図柄ハズレ」とは、キャラクタを含む表示態様の演出図柄７０ａによってハズレ出目（後述する初期出目とは異なる「３５８」や「９４８」等のハズレ表示態様）を形成して仮停止することを示している。
「ＩＣ」とは、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ画像が画像表示装置に表示されるアイキャッチ演出が実行されることを示している。
「図柄揃い」とは、キャラクタを含まない数字だけの演出図柄７０ａによって大当たり出目（「２２２」や「７７７」等の大当たり表示態様）を形成して仮停止することを示している。
「ｃ図柄揃い」とは、キャラクタを含む表示態様の演出図柄７０ａによって大当たり出目（「２２２」や「７７７」等の大当たり表示態様）を形成して仮停止することを示している。
【１４５４】
「再抽選」とは、大当たり出目（大当たり表示態様）で仮停止した演出図柄７０ａが遊技者にとって有利な大当たり出目となるか否か（通常大当たりとなる偶数の演出図柄から確変大当たりとなる奇数の演出図柄になるか否か、最も有利な大当たり遊技が実行される

「７」の演出図柄になるか否か）を煽った後に、有利な大当たり出目となる昇格成功演出が行われたり、有利な大当たり出目にならない昇格失敗演出が行われたりする再抽選演出が実行されることを示している。

【１４５５】

「強振動４秒」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが４秒間に亘って強振動する強振動演出（大当たり確定振動演出）が実行されることを示している。

「強振動１秒」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが１秒間に亘って強振動する強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行されることを示している。

【１４５６】

演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルでは、特別図柄００（ハズレ）であって変動演出パターン０３（ノーマルリーチ演出）、０５～０６（ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が７０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が３０％となっている。

特別図柄００（ハズレ）であって変動演出パターン０７～１１（ＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６５％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が３０％で、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が５％となっている。

【１４５７】

特別図柄０１（通常大当たり）であって変動演出パターン１２～１７（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。

特別図柄０２（確変大当たり）であって変動演出パターン１８～１９（ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が４０％となっている。

【１４５８】

特別図柄０２（確変大当たり）であって変動演出パターン２０～２２（ＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が４％で、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が９０％となっている。

特別図柄０３（確変大当たり）であって変動演出パターン２３～２５（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が４０％となっている。

【１４５９】

特別図柄１０（ハズレ）であって変動演出パターン２６～２７（特殊ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。

特別図柄０４（通常大当たり）＆０５（確変大当たり）であって変動演出パターン２７（特殊ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。

【１４６０】

演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルでは、特別図柄００（ハズレ）であって変動演出パターン３２（特殊ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。

特別図柄０１（通常大当たり）、０２（確変大当たり）、０３（確変大当たり）であって変動演出パターン３３（特殊ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。

【１４６１】

特別図柄１０（ハズレ）であって変動演出パターン３６（ノーマルリーチ演出）、３８～４２（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行わ

れる割合が４０％となっている。
特別図柄０４（通常大当たり）であって変動演出パターン４３～４８（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。
【１４６２】
特別図柄０５、特別図柄０６（確変大当たり）であって変動演出パターン４９～５０（ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が４０％となっている。
特別図柄０５、特別図柄０６（確変大当たり）であって変動演出パターン５１～５３（ＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が３％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が２％で、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が９５％となっている。
特別図柄０５、特別図柄０６（確変大当たり）であって変動演出パターン５４～５５（全回転リーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が２０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が３０％で、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が５０％となっている。
【１４６３】
変動演出パターン判定テーブルの第１の特徴としては、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行された場合には、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行されて演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰する点が挙げられる。そのため、演出図柄７０ａの表示態様が変化することに対する違和感を遊技者に与えにくく、また、演出図柄７０ａが停止表示することを事前に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１４６４】
変動演出パターン判定テーブルの第２の特徴としては、大当たりとなる場合において、決め成功演出が実行されて図柄揃いとなる変動演出パターンと、図柄揃いとなってから決め成功演出が実行される変動演出パターンとがある点が挙げられる。そのため、大当たりとなる場合の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１４６５】
変動演出パターン判定テーブルの第３の特徴としては、大当たりとなる変動演出パターンにおいて、キャラクタを含まない演出図柄７０ａで図柄揃いとなるときに演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確定振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たりなることを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１４６６】
変動演出パターン判定テーブルの第４の特徴としては、キャラクタを含む演出図柄７０ａで図柄揃い（ｃ図柄揃い）となるときに演出ボタン１７を１秒間にわたって強振動させる強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たりなることを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１４６７】
変動演出パターン判定テーブルの第５の特徴としては、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合よりも、偶数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで通常大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出が行われる割合の方が高い点が挙げられる。そのため、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１４６８】
変動演出パターン判定テーブルの第６の特徴としては、偶数の（大当たり出目となることで通常大当たりとなる演出図柄）演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合よりも、

「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合の方が低い点が挙げられる。そのため、「７」の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６９】

変動演出パターン判定テーブルの第７の特徴としては、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合よりも、「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合の方が低い点が挙げられる。そのため、「７」の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７０】

変動演出パターン判定テーブルの第８の特徴としては、偶数の演出図柄７０ａや「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行される場合よりも、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、何れの種類の演出図柄でリーチ演出が実行されるかに対する遊技者が期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７１】

変動演出パターン判定テーブルの第９の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、最も有利な確変大当たりとなる場合に「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）における演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７２】

変動演出パターン判定テーブルの第１０の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）では、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行されても大当たり確定とはならないが、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）では、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行されると大当たり確定となる点が挙げられる。そのため、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）における演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７３】

なお、擬似連演出が実行される変動演出パターンでは必ずリーチ演出が実行されるようになっているが、擬似連演出が実行されてもリーチ演出が実行されない変動演出パターンを設けてもよい。

【１４７４】

また、カットイン演出や決め失敗演出の後にハズレ出目で仮停止するとハズレとなることが確定するようになっているが、カットイン演出や決め失敗演出の後に大当たりとなることが確定する復活演出を実行するようにしてもよい。

【１４７５】

（演出制御部の大当たり予告演出決定処理）

図１１２を用いて、演出制御部１３０ｍの大当たり予告演出決定処理を説明する。図１１２は、演出制御部１３０ｍにおける大当たり予告演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理における変動演出パターン判定処理（特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出パターンを決定する処理）の後に実行される。

【１４７６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１において、今回の変動演出で実行される変動演出パターンを参照し、ステップＥ６５０－２において、リーチ前の演出期間（高速

変動期間）において大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させるリーチ前予告演出の予告パターンを決定するためのリーチ前予告決定テーブル（図示省略）を選択し、予告パターンを決定する。

【１４７７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－３において、リーチ前予告演出の予告パターンがセリフ予告演出を実行するものであるか否かを判定する。セリフ予告演出を実行するものである場合には、ステップＥ６５０－４に処理を移し、セリフ予告演出を実行するものでない場合には、ステップＥ６５０－６に処理を移す。

【１４７８】

「セリフ予告演出」とは、変動演出（高速変動期間）中に有効期間を発生させ、有効期間中の演出ボタン１７の操作又は有効時間の経過に応じて、画像表示装置に大当たり期待度を示唆するセリフ画像が表示されると共に、音声出力装置９からセリフ画像に応じた音声が出力される大当たり予告演出の一種となっている。

【１４７９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－４において、セリフ予告演出のセリフ予告パターンを決定するためのセリフ予告パターン決定テーブル（図示省略）を選択してセリフ予告パターンを決定し、ステップＥ６５０－５において、セリフ予告パターンに応じたセリフ予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、セリフ予告演出コマンドが画像制御部１４５やランプ制御部１５０に送信され、変動演出（高速変動期間）中にセリフ予告パターンに応じたセリフ予告演出が実行されることになる。

【１４８０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－６において、リーチ前予告演出の予告パターンがステップアップ予告演出を実行するものであるか否かを判定する。ステップアップ予告演出を実行するものである場合には、ステップＥ６５０－７に処理を移し、ステップアップ予告演出を実行するものでない場合には、ステップＥ６５０－９に処理を移す。

【１４８１】

「ステップアップ予告演出」とは、変動演出（高速変動期間）中に演出ボタン１７の有効期間を発生させることなく、第１ステップ（第１段階）から第５ステップ（最終段階）までの複数のステップ（段階）の何れかとなるまで所定の順序でステップ演出を実行する大当たり予告演出の一種となっている。

【１４８２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－７において、ステップアップ予告演出のステップアップ予告パターンを決定するためのステップアップ予告パターン決定テーブル（図示省略）を選択してステップアップ予告パターンを決定し、ステップＥ６５０－８において、ステップアップ予告パターンに応じたステップアップ予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ステップアップ予告演出コマンドが画像制御部１４５やランプ制御部１５０に送信され、変動演出（高速変動期間）中にステップアップ予告パターンに応じたステップアップ予告演出が実行されることになる。

【１４８３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－９において、今回の変動演出パターンが擬似連演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。擬似連演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－１０に処理を移し、擬似連演出を実行しない変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－１２に処理を移す。

【１４８４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１０において、擬似連演出の擬似連演出パターンを決定するための擬似連演出パターン決定テーブル（図示省略）を選択して擬似連演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－１１において、擬似連演出パターンに応じた擬似連演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、擬似連演出コマンドが画像制御部１４５やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に擬似連演出パターンに応じた擬似連演出が実行されることになる。

【１４８５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１２において、今回の変動演出パターンが発展演出（ＳＰ発展演出、ＳＰＳＰ発展演出、全回転発展演出）を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。発展演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－１３に処理を移し、発展演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－１５に処理を移す。
【１４８６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１３において、発展演出の発展演出パターンを決定するための発展演出パターン決定テーブル（図示省略）を選択して発展演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－１４において、発展演出パターンに応じた発展演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、発展演出コマンドが画像制御部１４５やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に発展演出パターンに応じた発展演出が実行されることになる。
【１４８７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１５において、今回の変動演出パターンがリーチ演出（リーチ後演出）を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。リーチ演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－１６に処理を移し、リーチ演出を実行する変動演出パターンでない場合には、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。
【１４８８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１６において、今回の変動演出パターンがカットイン演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。カットイン演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－１７に処理を移し、カットイン演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－１９に処理を移す。
【１４８９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１７において、カットイン演出のカットイン演出パターンを決定するためのカットイン演出パターン決定テーブル（図示省略）を選択してカットイン演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－１８において、カットイン演出パターンに応じたカットイン演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、カットイン演出コマンドが画像制御部１４５やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中にカットイン演出パターンに応じたカットイン演出が実行されることになる。
【１４９０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１９において、今回の変動演出パターンが決め演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。決め演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－２０に処理を移し、決め演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－２２に処理を移す。
【１４９１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２０において、決め演出の決め演出パターンを決定するための決め演出パターン決定テーブル（図示省略）を選択して決め演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－２１において、決め演出パターンに応じた決め演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、決め演出コマンドが画像制御部１４５やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に決め演出パターンに応じた決め演出が実行されることになる。
【１４９２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２２において、今回の変動演出パターンが再抽選演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。再抽選演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－２３に処理を移し、再抽選演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－２５に処理を移す。
【１４９３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２３において、再抽選演出の再抽選演出パターンを決定するための再抽選演出パターン決定テーブル（図示省略）を選択して再抽選演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－２４において、再抽選演出パターンに応じた再抽選演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、再抽選演出コマンドが画像制御部１４５やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に再抽選演出パターンに応じた再抽選演出が実行されることになる。

【１４９４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２５において、今回の変動演出パターンが確定演出（大当たりであることを確定的に報知する演出）を実行可能な（大当たりとなる）変動演出パターンであるか否かを判定する。確定演出を実行可能な変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－２６に処理を移し、確定演出を実行可能な変動演出パターンでない場合には、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。

【１４９５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２６において、確定演出の確定演出パターンを決定するための確定演出パターン決定テーブル（図示省略）を選択して確定演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－２７において、確定演出パターンに応じた確定演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。これにより、確定演出コマンドが画像制御部１４５やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に確定演出パターンに応じた確定演出が実行されることになる。

【１４９６】

（報知事象種別、報知事象の優先順位、報知事象の報知態様について）

図１１３～図１１５を用いて、報知事象種別、報知事象の優先順位、報知事象の報知態様について説明する。

【１４９７】

報知態様は、音声報知、画面報知、電飾報知から構成されており、報知事象種別毎に、これらの組み合わせによる報知が定められている。

報知事象種別には、主制御基板１１０で検出する事象と、枠制御基板１２０で検出する事象とが含まれており、報知事象種別毎に優先順位が定められている。

【１４９８】

音声報知については、複数の事象が重複して発生した場合、優先順位を参照して優先順位の高い事象を音声報知する。

また、優先順位の高い事象の音声報知が終了した時点で、優先順位の低い事象の報知時間内であれば新たに当該優先順位の低い事象の音声報知を開始する。

また、同じ事象が重複して発生（特定の事象の報知中にさらに特定の事象が発生）した場合は、新たに音声報知を開始する。

なお、事象によっては同時に音声報知を行うものがあってもよいし、優先順位の高い事象の音声報知が終了した時点で、優先順位の低い事象の報知時間外であっても、優先順位の低い事象の音声報知を行ってもよい。

【１４９９】

また、画面報知については、複数の事象が重複して発生した場合、相互に重ならないように表示（画面報知）する。つまり、画面報知は、複数の事象が重複して発生した場合、当該発生したいずれの事象も同時に報知することが可能となっている。

なお、事象によっては同時に報知せずに単独で画面報知を行うものがあってもよい。

【１５００】

また、電飾報知については、複数の事象が重複して発生した場合、優先順位を参照して優先順位の高い事象を電飾報知する。

また、優先順位の高い事象の電飾報知が終了した時点で、優先順位の低い事象の報知時間内であれば新たに当該優先順位の低い事象の電飾報知を開始する。

また、同じ事象が重複して発生（特定の事象の報知中にさらに特定の事象が発生）した場合は、新たに電飾報知を開始する。

なお、事象によっては同時に電飾報知を行うものがあってもよいし、優先順位の高い事象の電飾報知が終了した時点で、優先順位の低い事象の報知時間外であっても、優先順位の低い事象の電飾報知を行ってもよい。

【１５０１】

なお、音声報知の実行中にジョイスティック１９を遊技者が操作することによる音量調整を行うことや、電飾報知の実行中にジョイスティック１９を遊技者が操作することによる光量調整を行うことはできない。一方、音声報知の実行中に従業員のみが操作可能（遊技者は操作不可能）な位置に設けられた特定スイッチを従業員が操作することによる音量調整を行うことや、電飾報知の実行中に上記特定スイッチを従業員が操作することによる光量調整を行うことは可能となっている。

【１５０２】

優先順位１の最も優先順位の高い報知事象種別は「遊技球数クリア」となっている。

「遊技球数クリア」の報知は、「遊技球数クリア開始指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、

音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「遊技球数がクリアされました」という５秒間の音声出力を１回行い、

第１画像表示装置７０（メイン液晶）に、「Ｈ６７　遊技球数クリア」というアイコン画像を表示し、

枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。

【１５０３】

「遊技球数がクリアされました」という音声出力は１回の出力で終了し、ループして出力されたり、報知終了コマンドを受信したことで終了したりすることはない。

また、「Ｈ６７　遊技球数クリア」というアイコン画像の表示と、枠用照明装置１０の赤色点滅は、発射ハンドル１５が把持されて遊技球が発射された、または、計数ボタンスイッチ２０ａが計数ボタン２０の操作を検出した、のいずれかが発生してから３０秒経過で報知を終了する。

【１５０４】

遊技球数クリアは、主に遊技店の開店前作業で行われることが想定されるため、音声報知を１回で終了することで、開店後にも音声報知が継続していることで遊技を行うことを躊躇わせてしまうことを防止できる。一方で、画面報知と、電飾報知は、発射または計数が行われない限り報知を継続することで、優先順位の最も高い遊技球数クリアが行われたことを従業員に認識させ易くすることができる。

【１５０５】

遊技球数クリアの画面報知は、図１１５で示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の左上の表示領域（３つの演出図柄７０ａと重複しない位置）に長方形状のアイコン画像「Ｈ６７　遊技球数クリア」が表示される。これにより、遊技球数クリアを示すアイコン画像が表示されている遊技台で遊技者が遊技を開始したとしても、（発射から３０秒経過するまで）演出図柄７０ａの変動表示等が視認し難くなるといった事態を防止することができる。

【１５０６】

遊技球数クリアは、「枠制御基板メイン処理」で示すように、ＲＷＭ領域に記憶されている遊技球数をクリアした後に、「遊技球数クリア開始指定コマンド」がセットされて送信されることになるので、遊技球数クリアの報知は、遊技球数クリア完了後の報知（事後報知）という位置づけになる。

【１５０７】

また、従来から、遊技球を完全に打ち切って遊技を止める遊技客ばかりでなく、中には少量の遊技球が残っていることに気付かずに遊技を止めてしまう遊技客も見られた。遊技球数クリアは、このような遊技客が遊技機１に残していった少量の遊技球（例えば１球の遊技球）をクリアする行為であり、いわば遊技客の所有物を遊技店が遊技客の同意なくクリアしてしまう重要な行為なので、報知優先度を最も高くしている。これにより、遊技球

数クリアが重要な行為であることを遊技店に認識させることができる。
【１５０８】
　また、例えば、少量の遊技球が残っている状態で遊技店が開店すると、新たに遊技を開始する遊技者が他の遊技者の所有物で遊技をすることになりかねず、トラブルにもなりかねない。そこで、遊技球数クリアの報知優先度を最も高くすることで、遊技球数クリアが行われたことを従業員に確実に認識させることができ（遊技球数クリアをしたつもりがされていなかったといったことを防止でき）、このようなトラブルの発生を未然防止できる。
【１５０９】
　優先順位２の報知事象種別は「設定変更」（図５４参照）となっている。
　「設定変更」の報知（設定値に係る制御に応じた報知）は、「設定変更指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
　音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「設定変更中です」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
　第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示領域の全域を用いて、黒色背景に赤色文字で「設定変更中」と表示し、
　枠用照明装置１０、盤用照明装置７６を赤色で点灯（輝度４０％）させる、となっている。
【１５１０】
　「設定変更」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、電源投入指定コマンド（図５２参照）を受信したことで終了するようになっている。これにより、設定変更処理が終了するといずれの報知手段も速やかに報知を終了することになるので、設定変更処理が終了したことを認識させ易くすることができる。
【１５１１】
　優先順位３の報知事象種別は「設定確認」（図５７参照）となっている。
　「設定確認」の報知（設定値に係る制御に応じた報知）は、「設定確認指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
　音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「設定確認中です」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
　第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示領域の全域を用いて、黒色背景に赤色文字で「設定確認中」と表示し、
　枠用照明装置１０、盤用照明装置７６を赤色で点灯（輝度４０％）させる、となっている。
【１５１２】
　「設定確認」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、電源復旧指定コマンド（図５２参照）を受信したことで終了するようになっている。これにより、設定確認処理が終了するといずれの報知手段も速やかに報知を終了することになるので、設定確認処理が終了したことを認識させ易くすることができる。
【１５１３】
　優先順位４の報知事象種別は「電源投入（ＲＷＭクリア）」（図５６参照）となっている。
　「電源投入（ＲＷＭクリア）」の報知（所定の情報のクリアに応じた報知）は、「ＲＷＭクリア指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
　音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「ＲＷＭがクリアされました」という音声と、「投入ＢＧＭ」のＢＧＭとが繰り返し出力され、
　第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、ＲＷＭがクリアされたことの直接的な報知は行わず、演出図柄７０ａの初期出目（図柄組み合わせ）として「１２３」を表示し、
　枠用照明装置１０、盤用照明装置７６を白色で点灯（輝度４０％）させる、となっている。
【１５１４】
　「ＲＷＭがクリアされました」という音声と、「投入ＢＧＭ」のＢＧＭ出力は、出力の

開始から３０秒経過すると終了し、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６の白色点灯は、点灯の開始から６０秒経過すると終了する。

【１５１５】

ＲＷＭクリアは、「ＲＷＭクリア処理」で示すように、遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域以外を初期化した後に、「ＲＷＭクリア指定コマンド」がセットされ送信されることになるので、ＲＷＭクリアのエラー報知は、ＲＷＭクリア完了後の報知（事後報知）という位置づけになる。つまり、上述の「遊技球数クリア」と同様の位置づけとなるが、報知時間は「遊技球数クリア」と「電源投入（ＲＷＭクリア）」とで相違している。

【１５１６】

例えば、上述の「遊技球数クリア」の音声出力は、５秒間の音声出力を１回行って終了するのに対して、「ＲＷＭクリア」の音声出力および投入ＢＧＭ出力は、繰り返し出力して３０秒経過で終了する。これにより、例えばＲＷＭクリアスイッチ１１１ａと遊技球数クリアスイッチ１２１とがともに押下されながら電源ｓｗ１６４がＯＮにされた場合、「遊技球数クリア」の音声出力が終了した後に「ＲＷＭクリア」の音声出力および投入ＢＧＭ出力が開始されるので、「ＲＷＭクリア」されたことを聞き逃してしまうことを防止できる。つまり、「遊技球数クリア」と「ＲＷＭクリア」とは同時に行われることもあるので、これらの音声報知の実行時間を同じにしてしまうと、優先順位に従い「ＲＷＭクリア」の音声報知が実行されずに、従業員が聞き逃してしまうおそれがある。そこで、「遊技球数クリア」の音声出力を５秒、「ＲＷＭクリア」の音声出力および投入ＢＧＭ出力を繰り返し出力で３０秒としたことで、上記のような聞き逃しを防止できるため、同時に発生し得る事象（例えば、遊技球数クリアとＲＷＭクリア）については、音声報知の出力時間を異ならせることが好ましい。

【１５１７】

また、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａと遊技球数クリアスイッチ１２１とがともに押下されながら電源ｓｗ１６４がＯＮにされた場合、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、演出図柄７０ａの初期出目表示を行い（ＲＷＭクリアの画面報知）、演出図柄７０ａの初期出目表示と重ならないように、「遊技球数クリア」を報知するアイコン画像（遊技球数クリアの画面報知）が表示される（図１１５参照）。これにより、ＲＷＭクリアの画面報知と遊技球数クリアの画面報知とをともに行うことになるので、視覚上、ＲＷＭクリアが行われたことと、遊技球数クリアが行われたこととを即時に認識することができる。

【１５１８】

また、「遊技球数クリア」の画面報知は、「遊技球数クリア」の音声報知が終了した後も継続して表示することが可能であるので、仮に「遊技球数クリア」の音声出力を聞き逃してしまったとしても、アイコン画像の表示を確認することで、「遊技球数クリア」が行われたことを認識させることができる。

一方で、「ＲＷＭクリア」の画面報知では、アイコン画像を表示していないが、演出図柄７０ａの初期出目表示や３０秒にわたり出力される音声出力および投入ＢＧＭ出力によりアイコン画像を表示せずとも「ＲＷＭクリア」が行われたことを認識させることができる。これにより、「ＲＷＭクリア」を報知するアイコン画像を不要とすることができ、開発効率や記憶領域の削減が見込める。

【１５１９】

また、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａと遊技球数クリアスイッチ１２１とがともに押下されながら電源ｓｗ１６４がＯＮにされた場合、枠用照明装置１０が赤色で点滅する（遊技球数クリアの電飾報知が実行される）。一方で、遊技球数クリアの電飾報知が実行されているときは、ＲＷＭクリアの電飾報知を実行しない。これにより、電飾報知において何れのエラー報知が実行されているのかわからなくなってしまうことを防止できる。また、ＲＷＭクリアの電飾報知を実行せずとも、上述のとおり、「ＲＷＭクリア」の画面報知が実行されるので、「ＲＷＭクリア」が行われたことを認識させることができる。

なお、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａと遊技球数クリアスイッチ１２１とがともに押下されながら電源ｓｗ１６４がＯＮにされた場合の各報知手段の報知の関係については、あ

とでタイムチャートにおいても説明する。
【１５２０】
なお、本実施形態では、優先順位の高い「遊技球数クリア」の方が、「電源投入（ＲＷＭクリア）」よりも音声報知の報知時間が短くなっているが、「遊技球数クリア」の方が、「電源投入（ＲＷＭクリア）」よりも音声報知の報知時間が長くてもよいし、両者の報知時間が同じでもよい。
【１５２１】
優先順位５の報知事象種別は「電源復旧」となっている。
「電源復旧」の報知は、「電源復旧指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「投入ＢＧＭ」のＢＧＭが出力され、
第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、演出図柄７０ａの初期出目（図柄組み合わせ）として「１２３」を表示し、
枠用照明装置１０、盤用照明装置７６を白色で点灯（輝度４０％）させる、となっている。
【１５２２】
「電源復旧」における「投入ＢＧＭ」のＢＧＭ出力は、出力の開始から３０秒経過すると終了し、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６の白色点灯は、点灯の開始から６０秒経過すると終了する。これにより、一度、電源ｓｗ１６４をＯＮにした後は、更なる操作を不要とすることができるので作業の簡素化が図れる。
【１５２３】
優先順位６の報知事象種別は「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」となっている。
「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」の報知は、「復帰不可能エラー指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「設定変更して下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示領域の全域を用いて、黒色背景に赤色文字で「エラー」と表示し、白色文字で「設定変更をして下さい」と表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５２４】
遊技機１の電源供給が断たれた後、設定変更操作が行われずに電源ｓｗ１６４がＯＮにされると、再度「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」のエラー報知が開始される。つまり、「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」が発生した場合は、電源ｓｗ１６４をＯＦＦにして、設定変更操作を行って電源ｓｗ１６４をＯＮにして、設定変更処理を完了させる必要がある。
【１５２５】
「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、遊技機１の電源供給が断たれるまで報知を継続する（電源断で報知を終了する）。これにより、遊技機１の電源をＯＦＦにして設定変更の実行を促すことができる。また、設定変更を行うことでＲＷＭ異常が解消されるので、従業員対応が必要となり、ＲＷＭ異常が発生したまま遊技が行われてしまうことを防止できる。
【１５２６】
優先順位７の報知事象種別は「不正検知２（異常入賞エラー）」となっている。
「不正検知２（異常入賞エラー）」の報知は、「異常入賞指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「異常入賞が発生しました」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
第１画像表示装置７０（メイン液晶）に、「異常入賞エラー　電源を再投入して下さい」というアイコン画像を表示し、

枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５２７】
「異常入賞が発生しました」という音声と、「サイレン」の警告音の出力は、出力の開始から１８０秒経過すると終了し、「異常入賞エラー　電源を再投入して下さい」というアイコン画像の表示、および、枠用照明装置１０の赤色点滅は、遊技機１の電源供給が断たれるまで報知を継続する（電源断で報知を終了する）。
【１５２８】
異常入賞エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の右上の表示領域（３つの演出図柄７０ａと重複しない位置）に長方形状のアイコン画像「異常入賞エラー　電源を再投入して下さい」が表示される。これにより、演出図柄７０ａに重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に異常入賞エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５２９】
優先順位８の報知事象種別は「不正検知１（磁石検知エラー）」となっている。
「不正検知１（磁石検知エラー）」の報知は、「磁石検知指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「磁石を検知しました」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「磁石検知」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５３０】
「不正検知１（磁石検知エラー）」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、報知の開始から１８０秒経過すると終了する。
【１５３１】
音声報知、画面報知、電飾報知による報知を開始後、磁石が取り除かれたとしても、１８０秒経過するまでは報知を継続する。また、１８０秒内で再度「磁石検知指定コマンド」を受信した場合は、そこから１８０秒にわたり報知が実行される。これにより、さらなるセキュリティ強化が図れる。
【１５３２】
磁石検知エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域に長方形状のアイコン画像「磁石検知」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に磁石検知エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５３３】
なお、磁石検知エラーの画面報知は、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示領域の全域を用いて、黒色背景に赤色文字または白色文字で「磁石検知エラー」と表示するようにしてもよい。
【１５３４】
優先順位９の報知事象種別は「獲得上限装置作動」となっている。
「獲得上限装置作動」の報知は、「獲得上限装置作動コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「獲得上限装置が作動しました」という音声が繰り返し出力され、
第１画像表示装置７０（メイン液晶）に、「獲得上限装置が作動しました　本日の遊技は終了です」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を白色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５３５】
「獲得上限装置が作動しました」という音声の出力は、出力開始から１０秒経過で終了し、「獲得上限装置が作動しました　本日の遊技は終了です」というアイコン画像の表示

と、枠用照明装置１０の白色点滅は、遊技機１の電源供給が断たれるまで報知を継続する（電源断で報知を終了する）。

【１５３６】

獲得上限装置は、遊技機１の電源供給が断たれた後、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａを押下しながら電源ｓｗ１６４をＯＮにすれば（ＲＷＭクリアを行えば）、作動を停止する。仮に、遊技機１の電源供給が断たれた後、電源ｓｗ１６４のみをＯＮにした場合は、

音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「獲得上限装置作動中」という音声が繰り返し出力され、

第１画像表示装置７０（メイン液晶）に、「獲得上限装置が作動しました　本日の遊技は終了です」というアイコン画像を表示し、

枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させるようになっている。これにより、獲得上限装置が作動した後、単なる電源ｓｗ１６４のＯＦＦ・ＯＮのみで遊技可能な状態にしてしまうことを防止できる。

【１５３７】

獲得上限装置作動の画面報知は、図１１５で示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の第１画像表示装置７０（メイン液晶）の左上の表示領域（上述の「Ｈ６７　遊技球数クリア」アイコン画像の表示位置よりも下方）に長方形状のアイコン画像「獲得上限装置が作動しました　本日の遊技は終了です」が表示される。なお、アイコン画像は、左の演出図柄７０ａの一部に重なるように（アイコン画像が前方のレイヤとなるように）表示されている。つまり、獲得上限装置の作動により遊技が不可能となるので、演出図柄７０ａの視認性を考慮する必要がなく、アイコン画像の表示の自由度（表示位置を気にする必要がなく）を高めることができる。

【１５３８】

また、音声報知は、開始から１０秒経過で終了し、画面報知もアイコン画像による表示とし、電飾報知も白色の点滅で行う、といったように過剰な報知とならないようにしている。これにより、必要以上に射幸心を煽らず、遊技ののめり込みの防止に繋がる。

【１５３９】

なお、獲得上限装置作動の画面報知は、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示領域の全域を用いて、黒色背景に白色文字で「獲得上限装置が作動しました　本日の遊技は終了です」と表示するようにしてもよい。このように構成すれば、他の演出画像が視認困難になるので、これ以上遊技が継続できないことを認識させ易くすることができる。

【１５４０】

また、獲得上限装置が作動した後、電源ｓｗ１６４をＯＦＦにして、次に電源ｓｗ１６４をＯＮにするときに、併せて遊技球数クリアが行われること（遊技球数クリアスイッチ１２１が押下されながら電源ｓｗ１６４がＯＮにされること）も想定される。この場合、音声報知および電飾報知では遊技球数クリアが報知され、画面報知では遊技球数クリアを報知するアイコン画像と、「獲得上限装置が作動しました　ＲＷＭクリアして下さい」というアイコン画像とが相互に重ならないように表示される。これにより、音声報知および電飾報知では遊技球数クリアが報知されるものの、画面報知では「獲得上限装置が作動しました　ＲＷＭクリアして下さい」というアイコン画像が認識可能となるので、遊技球数クリアが行われたことを認識させつつも、ＲＷＭクリア操作が必要な状況であることを認識させることができる。

なお、当該状況における各報知手段の報知の関係については、あとでタイムチャートにおいても説明する。

【１５４１】

優先順位１０の報知事象種別は「不正電波検知エラー」となっている。

「不正電波検知エラー」の報知は、「不正電波検知指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、

音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「電波を検知しました」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、

第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ６６　不正電波検知」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５４２】
「電波を検知しました」という音声と、「サイレン」の警告音の出力は、出力の開始から３０秒経過すると終了し、「Ｈ６６　不正電波検知」というアイコン画像の表示と、枠用照明装置１０の赤色点滅は、遊技機１の電源供給が断たれるまで報知を継続する（電源断で報知を終了する）。
【１５４３】
音声報知による報知を開始後、電波が取り除かれたとしても、３０秒経過するまでは報知を継続する。また、３０秒内で再度「不正電波検知指定コマンド」を受信した場合は、そこから３０秒にわたり音声報知が実行される。これにより、さらなるセキュリティ強化が図れる。
【１５４４】
不正電波検知エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「磁石検知」アイコン画像の表示位置の下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ６６　不正電波検知」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に不正電波検知エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５４５】
優先順位１１の報知事象種別は「入賞球数異常エラー」となっている。
「入賞球数異常エラー」の報知（遊技価値に対応する遊技媒体の検知に応じた報知）は、「入賞球数異常指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ６８　入賞球数異常」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５４６】
「入賞球数異常エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、遊技機１の電源供給が断たれるまで報知を継続する（電源断で報知を終了する）。
【１５４７】
入賞球数異常エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ６６　不正電波検知」アイコン画像の表示位置の下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ６８　入賞球数異常」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に入賞球数異常エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５４８】
優先順位１２の報知事象種別は「発射球数異常エラー」となっている。
「発射球数異常エラー」の報知（遊技領域内に発射される遊技媒体の検知に応じた報知）は、「発射球数異常指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ６９　発射球数異常」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５４９】
「発射球数異常エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、遊技機１の電源供給が断たれるまで報知を継続する（電源断で報知を終了する）。
【１５５０】

遊技機１の電源供給が断たれると報知を終了するが、発射球数異常が解消されていない場合（例えば、遊技盤面上に多数の遊技球が停留している状態が解消されていない場合）は、電源ｓｗ１６４をＯＮした後に、「発射球数異常指定コマンド」を受信して、再度「発射球数異常エラー」の報知が開始されることになる。

【１５５１】

発射球数異常エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ６８　入賞球数異常」アイコン画像の表示位置の下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ６９　発射球数異常」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に発射球数異常エラーの発生をわかり易く伝えることができる。

【１５５２】

優先順位１３の報知事象種別は「遊技機内通信異常エラー」となっている。

「遊技機内通信異常エラー」の報知は、「遊技機内通信異常開始指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、

音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが出力され、

第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ０６　基板接続エラー　接続を確認」というアイコン画像を表示し、

枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。

【１５５３】

「遊技機内通信異常エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されるまで報知を継続する（エラー解消で報知を終了する）。

【１５５４】

遊技機内通信異常エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ６９　発射球数異常」アイコン画像の表示位置の下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ０６　基板接続エラー　接続を確認」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に遊技機内通信異常エラーの発生をわかり易く伝えることができる。

【１５５５】

優先順位１４の報知事象種別は「出口スイッチ断線エラー」となっている。

「出口スイッチ断線エラー」は、減算出口スイッチ９１ｃの断線を検出した場合の異常である。

「出口スイッチ断線エラー」の報知は、「出口スイッチ断線指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、

音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、

第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ１４　減算出口ｓｗ異常　発射装置に不具合」というアイコン画像を表示し、

枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。

【１５５６】

「出口スイッチ断線エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されるまで報知を継続する（エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されると報知を終了する）。

【１５５７】

出口スイッチ断線エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ０６　基板接続エラー　接続を確認」アイコン画像の表示位置の下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ１４　減算出口ｓｗ異常　発射装置に不具合」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に出口スイッチ断線エラ

ーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５５８】
優先順位１５の報知事象種別は「出口スイッチ異常エラー」となっている。
「出口スイッチ異常エラー」は、減算ソレノイド９１ａの動作から規定時間内に減算出口スイッチ９１ｃがＯＮしなかった場合（減算ソレノイド９１ａを動作させても減算出口スイッチ９１ｃで球通過を検出できない場合）の異常である。
「出口スイッチ異常エラー」の報知は、「出口スイッチ異常指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ１４　減算出口ｓｗ異常　発射装置に不具合」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５５９】
「出口スイッチ異常エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されるまで報知を継続する（エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されると報知を終了する）。
【１５６０】
出口スイッチ異常エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ０６　基板接続エラー　接続を確認」アイコン画像の表示位置の下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ１４　減算出口ｓｗ異常　発射装置に不具合」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に出口スイッチ異常エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５６１】
優先順位１６の報知事象種別は「入口スイッチ断線エラー」となっている。
「入口スイッチ断線エラー」は、減算入口スイッチ９１ｂの断線を検出した場合の異常である。具体的には、減算ソレノイド９１ａを動作させても減算入口スイッチ９１ｂのＯＦＦを検出できなかった場合（遊技球が停留している場合）の異常である。
「入口スイッチ断線エラー」の報知は、「入口スイッチ断線指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ１５　減算入口ｓｗ異常　球送り部に不具合」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５６２】
「入口スイッチ断線エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されるまで報知を継続する（エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されると報知を終了する）。
【１５６３】
入口スイッチ断線エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ１４　減算出口ｓｗ異常　発射装置に不具合」アイコン画像の表示位置の下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ１５　減算入口ｓｗ異常　球送り部に不具合」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に入口スイッチ断線エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５６４】
優先順位１７の報知事象種別は「入口スイッチ異常エラー」となっている。
「入口スイッチ異常エラー」は、減算入口スイッチ９１ｂのＯＦＦ時間（遊技球が検出

されない時間）が規定時間（例えば１０秒）継続した（ＯＦＦの状態が続いた）場合の異常である。
　「入口スイッチ異常エラー」の報知は、「入口スイッチ異常指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
　音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
　第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ１５　減算入口ｓｗ異常　球送り部に不具合」というアイコン画像を表示し、
　枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５６５】
　「入口スイッチ異常エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されるまで報知を継続する（エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されると報知を終了する）。
【１５６６】
　入口スイッチ異常エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ１４　減算出口ｓｗ異常　発射装置に不具合」アイコン画像の表示位置の下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ１５　減算入口ｓｗ異常　球送り部に不具合」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に入口スイッチ異常エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５６７】
　優先順位１８の報知事象種別は「ファール球スイッチ断線エラー」となっている。
　「入口スイッチ異常エラー」の報知は、「ファール球スイッチ断線指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
　音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
　第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ２４　ファール球ｓｗ異常　ファール球ｓｗの配線確認」というアイコン画像を表示し、
　枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５６８】
　「ファール球スイッチ断線エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されるまで報知を継続する（エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されると報知を終了する）。
【１５６９】
　ファール球スイッチ断線エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ１５　減算入口ｓｗ異常　球送り部に不具合」アイコン画像の表示位置の下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ２４　ファール球ｓｗ異常　ファール球ｓｗの配線確認」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員にファール球スイッチ断線エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５７０】
　優先順位１９の報知事象種別は「通信回線異常エラー」となっている。
　「通信回線異常エラー」の報知は、「通信回線異常指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
　音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
　第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ０４　専用ユニット接続エラー　接続を確認」というアイコン画像を表示し、
　枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５７１】

「通信回線異常エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されるまで報知を継続する（エラーが解消されて、エラー解除ｓｗ１２３が操作されると報知を終了する）。

【１５７２】

通信回線異常エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ２４　ファール球ｓｗ異常　ファール球ｓｗの配線確認」アイコン画像の表示位置の下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ０４　専用ユニット接続エラー　接続を確認」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に通信回線異常エラーの発生をわかり易く伝えることができる。

【１５７３】

優先順位２０の報知事象種別は「通信無応答エラー」となっている。

「通信無応答エラー」の報知は、「通信無応答指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、

音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、

第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ０５　専用ユニット通信エラー　ユニットを再起動」というアイコン画像を表示し、

枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。

【１５７４】

「通信無応答エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されるまで報知を継続する（エラーが解消されると報知を終了する）。

【１５７５】

通信無応答エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ０４　専用ユニット接続エラー　接続を確認」アイコン画像の表示位置の下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ０５　専用ユニット通信エラー　ユニットを再起動」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に通信無応答エラーの発生をわかり易く伝えることができる。

【１５７６】

優先順位２１の報知事象種別は「球過多エラー」となっている。

「球過多エラー」の報知は、「球過多エラー指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、

音声出力装置９による報知は行わず、

第１画像表示装置７０（メイン液晶）に、「Ｈ２５　遊技球過多エラー　適正球数にして下さい」というアイコン画像を表示し、

枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。

【１５７７】

「球過多エラー」における画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されるまで報知を継続する（エラーが解消されると報知を終了する）。

【１５７８】

球過多エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示され、右の演出図柄７０ａの一部に重なるように長方形状のアイコン画像「Ｈ２５　遊技球過多エラー　適正球数にして下さい」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に球過多エラーの発生をわかり易く伝えることができる。

【１５７９】

また、球過多エラーの画面報知は、エラーが解消されるまで（適正球数にされるまで）報知を継続するので、エラーが解消されない限り右の演出図柄７０ａが視認し難い状況が継続する。よって、従業員を呼び出して速やかにエラーの解消を図ることを促すことがで

きる。
【１５８０】
優先順位２２の報知事象種別は「球過少エラー」となっている。
「球過少エラー」の報知は、「球過少エラー指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「アウト口に球補充して下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
第１画像表示装置７０（メイン液晶）に、「Ｈ２４　遊技球過少エラー　アウト口から球補充」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５８１】
「球過少エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されるまで報知を継続する（エラーが解消されると報知を終了する）。
【１５８２】
球過少エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示され（上述の「Ｈ２５　遊技球過多エラー　適正球数にして下さい」アイコン画像よりも下方に表示され）、右の演出図柄７０ａの一部に重なるように長方形状のアイコン画像「Ｈ２４　遊技球過少エラー　アウト口から球補充」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に球過少エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５８３】
また、球過少エラーの画面報知は、エラーが解消されるまで（球補充されるまで）報知を継続するので、エラーが解消されない限り右の演出図柄７０ａが視認し難い状況が継続する。よって、従業員を呼び出して速やかにエラーの解消を図ることを促すことができる。
【１５８４】
「球過多エラー」と「球過少エラー」とを比較すると、「球過多エラー」は音声報知を行わないが、「球過少エラー」は音声報知を行う点で相違する。「球過少エラー」が継続すると、仮に大当たり遊技が実行された場合に、発射する遊技球が不足して大入賞口に入賞させることができない等の不都合が生じるおそれがある。よって、「球過少エラー」では音声報知をも行うことで、従業員に速やかに球補充を行わせることを促すことができ、上述の不都合の発生の未然防止に繋げることができる。
【１５８５】
優先順位２３の報知事象種別は「揚上機構エラー」となっている。
「揚上機構エラー」の報知は、「揚上機構エラー指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９による報知は行わず、
第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）に、「Ｈ２９　リフト機構部エラー　リフトを確認して下さい」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５８６】
「揚上機構エラー」における画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されるまで報知を継続する（エラーが解消されると報知を終了する）。
【１５８７】
揚上機構エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）の上方の表示領域に長方形状のアイコン画像「Ｈ２９　リフト機構部エラー　リフトを確認して下さい」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に揚上機構エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５８８】
優先順位２４の報知事象種別は「研磨材未装着エラー」となっている。

「研磨材未装着エラー」の報知は、「研磨材未装着指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）に、「Ｈ２２　研磨材装着エラー　研磨材が未セットです」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５８９】
「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音は、出力の開始から３０秒経過すると終了し、「Ｈ２２　研磨材装着エラー　研磨材が未セットです」というアイコン画像の表示と、枠用照明装置１０の赤色点滅は、エラーが解消されるまで報知を継続する（エラーが解消されると報知を終了する）。
【１５９０】
研磨材未装着エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第４画像表示装置７３（右側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ２９　リフト機構部エラー　リフトを確認して下さい」アイコン画像よりも下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ２２　研磨材装着エラー　研磨材が未セットです」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に研磨材未装着エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５９１】
優先順位２５の報知事象種別は「通路スイッチ未接続エラー」となっている。
「通路スイッチ未接続エラー」の報知は、「通路スイッチ未接続指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「係員をお呼び下さい」という音声と、「サイレン」の警告音とが繰り返し出力され、
第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ２６　枠アウトｓｗエラー　枠アウトｓｗの配線確認」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５９２】
「通路スイッチ未接続エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されるまで報知を継続する（エラーが解消されると報知を終了する）。
【１５９３】
通路スイッチ未接続エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ０５　専用ユニット通信エラー　ユニットを再起動」アイコン画像よりも下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ２６　枠アウトｓｗエラー　枠アウトｓｗの配線確認」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に通路スイッチ未接続エラーの発生をわかり易く伝えることができる。
【１５９４】
優先順位２６の報知事象種別は「ガラス枠開放エラー」となっている。
「ガラス枠開放エラー」の報知は、「ガラス枠開放指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「扉が開いています」という音声が繰り返し出力され、
第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ６４　ガラス枠開放エラー」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。
【１５９５】
「扉が開いています」という音声の出力は、ガラス枠４が閉止されたこと又は音声出力の開始から最大３７秒の出力で終了し、「Ｈ６４　ガラス枠開放エラー」というアイコン

画像の表示は、ガラス枠４が閉止されたことで終了し、枠用照明装置１０の赤色点滅は、ガラス枠４が閉止されてから３０秒経過で終了する。

【１５９６】

ガラス枠開放エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ２６　枠アウトｓｗエラー　枠アウトｓｗの配線確認」アイコン画像よりも下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ６４　ガラス枠開放エラー」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員にガラス枠開放エラーの発生をわかり易く伝えることができる。

【１５９７】

優先順位２７の報知事象種別は「内枠開放エラー」となっている。

「内枠開放エラー」の報知は、「内枠開放指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、

音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「扉が開いています」という音声が繰り返し出力され、

第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）に、「Ｈ６５　内枠開放エラー」というアイコン画像を表示し、

枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。

【１５９８】

「扉が開いています」という音声の出力は、内枠３が閉止されたこと又は音声出力の開始から最大３７秒の出力で終了し、「Ｈ６５　内枠開放エラー」というアイコン画像の表示は、内枠３が閉止されたことで終了し、枠用照明装置１０の赤色点滅は、内枠４が閉止されてから３０秒経過で終了する。

【１５９９】

内枠開放エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第３画像表示装置７２（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「Ｈ６４　ガラス枠開放エラー」アイコン画像よりも下方）に長方形状のアイコン画像「Ｈ６５　内枠開放エラー」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に内枠開放エラーの発生をわかり易く伝えることができる。

【１６００】

また、ガラス枠開放エラーと内枠開放エラーとで、音声報知の「扉が開いています」という報知態様や、音声報知の終了条件を共通にした。これにより、音声データやエラー報知に係る制御処理を共通化でき、エラー報知の効率化を図ることができる。

【１６０１】

なお、ガラス枠開放エラーの報知中や、内枠開放エラーの報知中は、遊技球が遊技機外へ飛び出さないように、遊技球の発射を許可していないが（遊技領域への打ち出しを制限しているが）、遊技球の発射が許可されていてもよい（遊技領域への打ち出しを許容してもよい）。

【１６０２】

優先順位２８の報知事象種別は「球抜き動作中」となっている。

「球抜き動作中」の報知（排出制御に応じた報知）は、「球抜き動作中指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、

音声出力装置９より、球抜き動作の開始時に、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「球抜きモードです」という音声が３秒間にわたり１回出力され、その後、６０秒後に「球抜きモード終了です」という音声が５秒間にわたり１回出力され、

第１画像表示装置７０（メイン液晶）に、「球抜きモード中」というアイコン画像を表示し、

枠用照明装置１０や盤用照明装置７６による電飾報知は行わない、となっている。

【１６０３】

「球抜き動作中」における音声報知は上述のとおり、球抜き動作の開始時に、「音声報

知（音量ＭＡＸ）」で「球抜きモードです」という音声が３秒間にわたり１回出力され、その後、６０秒後に「球抜きモード終了です」という音声が５秒間にわたり１回出力されて終了となり、「球抜きモード中」というアイコン画像の表示は表示開始から６０秒経過で終了する。

【１６０４】

球抜き動作中の画面報知は、図１１５で示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示され（上述の「獲得上限装置が作動しました 本日の遊技は終了です」アイコン画像よりも下方に表示され）、左の演出図柄７０ａの一部に重なるように長方形状のアイコン画像「球抜きモード中」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に球抜きモード中の発生をわかり易く伝えることができる。

【１６０５】

優先順位２９の報知事象種別は「球抜きレバー操作エラー」となっている。

「球抜きレバー操作エラー」の報知は、「球抜きレバー操作エラー開始指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、

音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「球を抜いて下さい」という音声が繰り返し出力され、

第１画像表示装置７０（メイン液晶）に、「球抜きレバーを操作して球を抜いて下さい」というアイコン画像を表示し、

枠用照明装置１０を赤色で点滅（輝度４０％）させる、となっている。

【１６０６】

「球抜きレバー操作エラー」における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも、エラーが解消されるまで報知を継続する（エラーが解消されると報知を終了する）。

【１６０７】

球抜きレバー操作エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示され（上述の「球抜きモード中」アイコン画像よりも下方に表示され）、左の演出図柄７０ａの一部に重なるように長方形状のアイコン画像「球抜きレバーを操作して球を抜いて下さい」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に球抜きレバー操作エラーの発生をわかり易く伝えることができる。

【１６０８】

優先順位３０の報知事象種別は「発射台残存球エラー」となっている。

「発射台残存球エラー」の報知は、「発射台残存球エラー指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、

音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「発射可能な球が残っています」という音声がエラーが解消されるまで繰り返し出力され、

第１画像表示装置７０（メイン液晶）に、「発射可能な球が残っています」というアイコン画像を表示し、

枠用照明装置１０や盤用照明装置７６による電飾報知は行わない、となっている。

【１６０９】

「発射台残存球エラー」における音声報知、画面報知のいずれも、エラーが解消されるまで報知を継続する（エラーが解消されると報知を終了する）。

【１６１０】

発射台残存球エラーの画面報知は、図１１５で示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示され（上述の「球抜きレバーを操作して球を抜いて下さい」アイコン画像よりも下方に表示され）、左の演出図柄７０ａの一部に重なるように長方形状のアイコン画像「発射可能な球が残っています」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、従業員に発射台残存球エラーの発生をわかり易く伝えることができる。

【１６１１】

優先順位３１の報知事象種別は「計数処理通知」となっている。
「計数処理通知」の報知は、「計数処理通知指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「計数処理中です」という音声が３秒にわたり繰り返し出力され、
第１画像表示装置７０（メイン液晶）に、「計数処理中です」というアイコン画像を３秒にわたり表示し、
枠用照明装置１０や盤用照明装置７６による電飾報知は行わない、となっている。
【１６１２】
「計数処理通知」における音声報知、画面報知のいずれも、開始から３秒経過又は計数が完了したことで報知を終了する。なお、開始から３秒経過した時点で計数ボタンスイッチ２０ａが計数ボタン２０の操作を検出している場合、さらにそこから３秒間にわたり音声報知、画面報知が行われ、以降、同様の処理が繰り返されることになる。
【１６１３】
計数処理通知の画面報知は、図１１５で示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示され（上述の「発射可能な球が残っています」アイコン画像よりも下方に表示され）、左の演出図柄７０ａの一部に重なるように長方形状のアイコン画像「計数処理中です」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、遊技者や従業員に計数処理通知の発生をわかり易く伝えることができる。
【１６１４】
優先順位３２の報知事象種別は「計数処理完了」となっている。
「計数処理完了」の報知は、「計数処理完了指定コマンド」を受信したことで開始され、報知態様は、
音声出力装置９より、「音声報知（音量ＭＡＸ）」で「計数処理を完了しました」という音声が５秒にわたり１回出力され、
第１画像表示装置７０（メイン液晶）に、「計数処理が完了しました」というアイコン画像を表示し、
枠用照明装置１０や盤用照明装置７６による電飾報知は行わない、となっている。
【１６１５】
「計数処理を完了しました」という音声の出力は、上述のとおり、５秒にわたる１回の出力で終了し、「計数処理が完了しました」というアイコン画像の表示は、表示の開始から３０秒経過で終了する。
【１６１６】
計数処理完了の画面報知は、図１１５で示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示され（上述の「計数処理中です」アイコン画像よりも下方に表示され）、左の演出図柄７０ａの一部に重なるように長方形状のアイコン画像「計数処理が完了しました」が表示される。これにより、他の演出画像やアイコン画像に重なってアイコン画像が視認し難くなってしまうことを防止でき、遊技者や従業員に計数処理完了の発生をわかり易く伝えることができる。
【１６１７】
優先順位３３の報知事象種別は「遊技球数オーバー」となっている。
「遊技球数オーバー」は、「遊技球数オーバー指定コマンド」や「遊技球数オーバー終了指定コマンド」は受信するものの、音声報知、画面報知、電飾報知のいずれもが「現状維持」（特段報知を行わない）となっている。
「遊技球数オーバー」は、遊技球数が規定数（４万個）を超えた場合に遊技機情報センタに送信することが主目的であるため、遊技機１における音声報知、画面報知、電飾報知のいずれも行わないようになっている。これにより、遊技球数が規定数（４万個）を超えて気分よく遊技を行っている遊技者の気分を害してしまうことを防止できる。一方で、遊技機情報センタでは、遊技球数が規定数（４万個）を超えた情報を取得することができる

ため、例えば上述した獲得上限装置が作動する前に一定数に達していることを認識することができ、遊技球数の遷移を段階的に細かく把握することができる。なお、遊技球数オーバーは、遊技球数が規定数（４万個）を超えた場合に送信される情報であるので、遊技球数の所持状況によって、「４００００」ちょうどで送信される場合もあれば、「４０００５」で送信される場合もある。

【１６１８】

なお、上述した報知態様は一例に過ぎず、開始条件、終了条件、報知時間、報知態様は適宜変更可能である。例えば、電源断を終了条件としている事象の終了条件を時間の経過で終了させてもよいし、時間の経過を終了条件としている事象を電源断で終了させてもよい。

【１６１９】

また、画面報知について、一部の事象はアイコン画像の表示で画面報知を行うようにしたが、これに限らず、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示領域の全域を用いて、黒色背景に赤色文字または白色文字で画面報知を行うようにしてもよい。

【１６２０】

また、画面報知について、複数の事象が発生した場合、当該発生したことを報知するアイコン画像をともに表示可能としたが、発生した事象のうち優先順位の高い事象のみ表示するようにしてもよい。そして、優先順位の高い事象の画面報知の終了条件を満たしたときに、優先順位の低い事象の報知期間中であれば、当該事象の画面報知を行うようにしてもよい。

【１６２１】

また、優先順位についても一例にすぎず、適宜変更してよい。例えば、「遊技球数クリア」よりも「設定変更」（設定値に係る制御に応じた報知）、「設定確認」（設定値に係る制御に応じた報知）、「電源投入（ＲＷＭクリア）」（所定の情報のクリアに応じた報知）、「電源復旧」の方が優先順位を高くしてもよい。例えば、「遊技球数クリア」よりも「磁石検知エラー」の方が優先順位を高くしてもよいし、「遊技球数クリア」よりも「不正電波検知エラー」の方が優先順位を高くしてもよい。また、例えば、「遊技球数クリア」よりも「入賞球数異常エラー」の方が優先順位を高くしてもよいし、「遊技球数クリア」よりも「発射球数異常エラー」の方が優先順位を高くしてもよい。また、例えば、「遊技球数クリア」よりも「ガラス枠開放エラー」の方が優先順位を高くしてもよいし、「遊技球数クリア」よりも「内枠開放エラー」の方が優先順位を高くしてもよい。また、例えば、「遊技球数クリア」よりも「遊技機内通信異常エラー」の方が優先順位を高くしてもよいし、「遊技球数クリア」よりも「通信回線異常エラー」の方が優先順位を高くしてもよい。また、例えば、「遊技球数クリア」よりも「球抜き動作中」の方が優先順位を高くしてもよいし、「遊技球数クリア」よりも「獲得上限装置作動」の方が優先順位を高くしてもよい。また、「ガラス枠開放エラー」、「内枠開放エラー」よりも「球抜き動作中」の方が優先順位を高くしてもよいし、「設定変更」、「設定確認」よりも「獲得上限装置作動」、「球抜き動作中」の方が優先順位を高くしてもよい。

【１６２２】

ここで、各報知事象種別が発生したときに、遊技の進行制御が可能な状態であるか、遊技の進行制御が不可能な状態であるかについて、図９９を参照しながら説明する。図９９の「遊技動作」の「遊技」の欄が「○」であれば遊技の進行制御が可能な状態であり、「×」であれば遊技の進行制御が不可能な状態であることを示している。

【１６２３】

「遊技の進行制御が不可能な状態」である報知事象種別としては、「設定変更」、「設定確認」、「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」、「獲得上限装置作動（一部の制御が不可能）」、「球抜き動作中」、「球抜きレバー操作エラー」が挙げられる。一方、その他の報知事象種別については「遊技の進行制御が可能な状態」となっている。例えば、「設定変更」の実行中は、主制御基板タイマ割込処理の実行が許可されておらず、遊技の進行制御が可能な状態となっていない。一方、「遊技球数クリア」の実行中は、主制御基板１

１０において「設定変更」、「設定確認」、「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」、「獲得上限装置作動」が発生していなければ、遊技の進行制御が可能な状態であるといえる。

【１６２４】

また、「遊技の進行制御が不可能な状態」である「設定変更」、「設定確認」、「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」、「獲得上限装置作動（一部の制御が不可能）」、「球抜き動作中」、「球抜きレバー操作エラー」よりも、「遊技の進行制御が可能な状態」である「遊技球数クリア」の方が優先順位が高い点が特徴点として挙げられる。これにより、如何なる場合も「遊技球数クリア」の報知を優先して実行することができるので、確実に遊技球数がクリアされたことを認識させることができる。

【１６２５】

また、「遊技の進行制御が不可能な状態」である「設定変更」、「設定確認」、「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」、「獲得上限装置作動（一部の制御が不可能）」、「球抜き動作中」、「球抜きレバー操作エラー」でも優先順位が異なる点が特徴点として挙げられる。例えば、「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」を解消するためには「設定変更」が必要となるが、「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」の発生後に「設定変更」が行われていれば、「設定変更」を優先して報知することで（「不正検知３（ＲＷＭ異常エラー）」を報知しないことで）、従業員に正しい操作が行われていることを認識させることができる。

【１６２６】

また、「遊技の進行制御が可能な状態」である例えば「遊技球数クリア」、「電源投入（ＲＷＭクリア）」、「電源復旧」でも優先順位が異なる点が特徴点として挙げられる。例えば、「遊技球数クリア」と「電源投入（ＲＷＭクリア）」とでは「遊技球数クリア」が優先され、「遊技球数クリア」と「電源復旧」とでは「遊技球数クリア」が優先される。これにより、如何なる場合も「遊技球数クリア」の報知を優先して実行することができるので、確実に遊技球数がクリアされたことを認識させることができる。

【１６２７】

また、図１１３、図１１４で示すように、各報知事象種別によって報知の終了条件が異なっている。例えば、「報知が電源断で終了する事象（電源復旧後に報知を再開しない）」と、「報知が電源断で終了しない事象（電源復旧後に報知を再開する）」とに分けることができる。「報知が電源断で終了する事象（電源復旧後に報知を再開しない）」としては、「入賞球数異常エラー」、「発射球数異常エラー」、「ＲＷＭ異常エラー」が挙げられ、「報知が電源断で終了しない事象（電源復旧後に報知を再開する）」としては、「遊技球数クリア」、「設定変更」、「設定確認」等が挙げられる。例えば、「遊技球数クリア」は、発射又は計数が行われない限り、電源ｓｗ１６４のＯＦＦ・ＯＮだけでは報知が終了しないようになっている。また、「報知が電源断で終了する事象（電源復旧後に報知を再開しない）」と、「報知が電源断で終了しない事象（電源復旧後に報知を再開する）」とを比べると、「報知が電源断で終了しない事象（電源復旧後に報知を再開する）」の方が優先順位が高く設定されている傾向にある。これにより、遊技球数クリアであれば、発射または計数が行われるまで報知を継続することができるので、遊技球数がクリアされて遊技が可能な状態であることを遊技者に知らしめることができる。また、設定変更であれば設定キーｓｗ１１２ａを初期位置に戻す操作（設定変更の終了操作）が行われるまで報知を継続することができるので、操作に伴って報知を終了することで設定変更の終了を従業員に知らしめることができる。

【１６２８】

また、「報知が電源断で終了しない事象（電源復旧後に報知を再開する）」である「遊技球数クリア」、「設定変更」、「設定確認」でも優先順位が異なる点が特徴点として挙げられる。例えば、「遊技球数クリア」と「設定変更」とでは「遊技球数クリア」が優先され、「遊技球数クリア」と「設定確認」とでは「遊技球数クリア」が優先される。これにより、如何なる場合も「遊技球数クリア」の報知を優先して実行することができるので、確実に遊技球数がクリアされたことを認識させることができる。

【１６２９】
　また、「報知が電源断で終了する事象（電源復旧後に報知を再開しない）」である「入賞球数異常エラー」、「発射球数異常エラー」、「ＲＷＭ異常エラー」でも優先順位が異なる点が特徴点として挙げられる。例えば、「発射球数異常エラー」よりも「入賞球数異常エラー」が優先される。例えば、「入賞球数異常エラー」は、不正な器具や糸を付けた遊技球等を用いて入賞ｓｗのみ検知させて、入賞ｓｗよりも下流側にあるアウト球検出ｓｗ３９ａに検知させないといった不正が行われたことが想定されるのに対して、「発射球数異常エラー」は、遊技盤面上に遊技球が多数停留している状態（いわゆる「ブドウ」が発生している状態）が想定される。つまり、「入賞球数異常エラー」の方がより不正の蓋然性が高いため、「入賞球数異常エラー」を優先して報知することで、セキュリティを高めることができる。また、「入賞球数異常エラー」よりも「ＲＷＭ異常エラー」が優先される。これにより、メインＲＡＭ１１０ｃに異常がある状態（入賞球数異常エラーよりも重大）で遊技が行われてしまうことを防止でき、適正な遊技が行われなくなってしまうことを防止できる。
【１６３０】
　なお、「ＲＷＭ異常エラー」は、電源供給が断たれた後、次に電源供給を行うときに設定変更操作が行われて設定変更が行われたことを前提に「ＲＷＭ異常エラー」の報知を終了するものである。つまり、電源供給が断たれた後、次に電源供給を行うときに設定変更操作が行われていなければ、「ＲＷＭ異常エラー」の報知は継続される。
　よって、電源供給が断たれた後、次に電源供給を行うときに設定変更操作が行われて設定変更が行われた場合に「報知が電源断で終了する事象（電源復旧後に報知を再開しない）」としてカテゴライズされる事象といえる。
【１６３１】
　なお、「報知が電源断で終了する事象（電源復旧後に報知を再開しない）」とは、音声報知、画面報知、電飾報知の全てにおいて報知が電源断で終了してもよいし、音声報知、画面報知、電飾報知の一部において報知が電源断で終了してもよい。つまり、音声報知、画面報知、電飾報知の一部において報知が再開するものがあってもよい。すなわち、電源復旧後に報知を再開しないことが可能（再開するものと再開しないものとがあってもよい）としてもよい。
　また、「報知が電源断で終了しない事象（電源復旧後に報知を再開する）」とは、音声報知、画面報知、電飾報知の全てにおいて報知が電源断で終了しないようにしてもよいし、音声報知、画面報知、電飾報知の一部において報知が電源断で終了しないようにしてもよい。すなわち、電源復旧後に報知を再開することが可能（再開するものと再開しないものとがあってもよい）としてもよい。
【１６３２】
　また、図９９に示す枠制御表示器１２５に表示されるエラーコードについて、各報知事象種別によって表示の終了条件（非表示とする条件）が異なっている。例えば、「表示が電源断で終了する事象（電源復旧後に表示を再開しない）」と、「表示が電源断で終了しない事象（電源復旧後に表示を再開する）」とに分けることができる。「表示が電源断で終了する事象（電源復旧後に表示を再開しない）」としては、「不正電波検知エラー」、「入賞球数異常エラー」、「発射球数異常エラー」が挙げられ、「表示が電源断で終了しない事象（電源復旧後に表示を再開する）」としては、「遊技球数クリア」が挙げられる。具体的には、「遊技球数クリア」に対応するエラーコード「Ｈ６７」は、発射又は計数が行われてから３０秒経過で表示の終了条件（非表示とする条件）が成立する。一方で、「不正電波検知エラー」に対応するエラーコード「Ｈ６６」、「入賞球数異常エラー」に対応するエラーコード「Ｈ６８」、「発射球数異常エラー」に対応するエラーコード「Ｈ６９」は、遊技機の電源供給が断たれると表示の終了条件（非表示とする条件）が成立する。これにより、優先順位の高い「遊技球数クリア」が行われたことを遊技機の電源供給が断たれた後（電源再投入後）も確認することができ、不意に停電が生じた場合であっても確実に遊技球数がクリアされたことを認識させることができる。

【１６３３】
　また、「表示が電源断で終了しない事象（電源復旧後に表示を再開する）」について、上述の「遊技球数クリア」以外にも、例えば「ガラス枠開放エラー」、「内枠開放エラー」について「表示が電源断で終了しない事象（電源復旧後に表示を再開する）」に含めることができる。例えば、ガラス枠４や内枠３が開放されたまま（エラーコードが表示された状態で）遊技機の電源供給が断たれ、ガラス枠４や内枠３を閉止することなく電源をＯＮにしてもエラーコードの表示の終了条件は成立せず、「ガラス枠開放エラー」であれば「Ｈ６４」が再表示され、「内枠開放エラー」であれば「Ｈ６５」が再表示されることになる。一方で、ガラス枠４や内枠３が開放されたまま（エラーコードが表示された状態で）遊技機の電源供給が断たれ、ガラス枠４や内枠３を閉止した後に電源をＯＮにすればエラーコードの表示の終了条件が成立する。つまり、ガラス枠４や内枠３を閉止するという動作が行われるか否かによってエラーコードの表示の終了条件が成立するか否かが変化するといえる（どちらの事象にも属するといえる）。これにより、遊技球数クリアであれば、不意に停電が生じた場合であっても確実に遊技球数がクリアされたことを認識させることができる。また、「ガラス枠開放エラー」、「内枠開放エラー」であれば、電源の再投入でエラーコードが表示されるようであれば、ガラス枠４や内枠３を閉止させることを促すことができる。一方、ガラス枠４や内枠３を閉止するという動作が行われた状態での電源の再投入であればエラーコードの表示が終了するので、適正な対応が行われたことを認識させることができる。
【１６３４】
　なお、「表示が電源断で終了する事象（電源復旧後に表示を再開しない）」とは、電源復旧後に一切表示を行わない態様であってもよいし、電源復旧後に所定時間（例えば５秒間）表示され、所定時間経過すると非表示となる態様であってもよい。すなわち、電源復旧後に表示を再開しないことが可能（全く表示されなくてもよいし、所定時間だけ表示されるものでもよい）としてもよい。
　また、「表示が電源断で終了しない事象（電源復旧後に表示を再開する）」とは、電源復旧後に該当するエラーが解消されるまで表示し続ける態様であってもよいし、電源復旧後に所定時間（例えば３０秒間）表示され、所定時間経過すると非表示となる態様であってもよい。すなわち、電源復旧後に表示を再開することが可能（エラーが解消されるまで表示し続けてもよいし、所定時間だけ表示されるものでもよい）としてもよい。
【１６３５】
　また、上述したように、「設定変更」、「設定確認」、「電源投入（ＲＷＭクリア）」、「獲得上限装置作動」では、「ＨＣ・不正監視情報」の「不正検知状態１（主制御）」の対応ＢｉｔがＯＮされて、専用ユニット１７０および遊技機情報センタに送信されることになる。また、「遊技球数クリア」では、「ＨＣ・不正監視情報」の「不正検知状態２（枠制御）」のＢｉｔ３がＯＮされて、当該ＯＮにされた情報が専用ユニット１７０および遊技機情報センタに送信されることになる。一方で、「球抜き動作中」、「球抜きレバー操作エラー」、「通信回線異常エラー」、「通信無応答エラー」等では、「ＨＣ・不正監視情報」の「不正検知状態２（枠制御）」の対応ＢｉｔはＯＮされることなく、専用ユニット１７０および遊技機情報センタに情報が送信されない。これにより、遊技機１を適正に管理するために必要な情報と、不必要な情報とを線引きすることができ、専用ユニット１７０および遊技機情報センタがあらゆる情報を受信（なんでもかんでも受信）することで、管理する情報が多くなり管理が疎かになってしまうことを防止できる。
【１６３６】
　なお、「設定変更」、「設定確認」、「電源投入（ＲＷＭクリア）」では、「ＨＣ・不正監視情報」の「不正検知状態１（主制御）」の対応ＢｉｔがＯＮされて、専用ユニット１７０および遊技機情報センタに送信されるとしたが、例えば、遊技店の営業時間外にこれらの事象が発生した場合には、情報を送信しないようにしてもよく、遊技店の営業時間内にこれらの事象が発生した場合に、情報を送信するようにしてもよい。つまり、遊技店の営業時間内にこれらの事象が発生した場合は不正が行われた蓋然性が高いので、遊技店

の営業時間内にのみ情報を受け取るようにしておけば、最低限のセキュリティを維持することができる。すなわち、遊技店の営業時間によって、事象に係る情報が専用ユニット１７０および遊技機情報センタに送信される場合（遊技店の営業時間内）と、事象に係る情報が専用ユニット１７０および遊技機情報センタに送信されない場合（遊技店の営業時間外）とがあってもよい。

一方で、「球抜き動作中」、「球抜きレバー操作エラー」、「通信回線異常エラー」、「通信無応答エラー」等では、「ＨＣ・不正監視情報」の「不正検知状態２（枠制御）」の対応ＢｉｔはＯＮされることなく、専用ユニット１７０および遊技機情報センタに情報が送信されないとしたが、これらの事象に係る情報が専用ユニット１７０および遊技機情報センタに送信されるようにしてもよいし、遊技店の営業時間内外で送信される場合と、送信されない場合とがあるように構成してもよい。

つまり、事象に係る情報を専用ユニット１７０および遊技機情報センタに送信することが可能（基本は送信するが、営業時間によっては送信しない場合がある）としてもよいし、事象に係る情報を専用ユニット１７０および遊技機情報センタに送信しないことが可能（基本は送信しないが、営業時間によっては送信する場合がある）としてもよい。

【１６３７】

ここで、エラーコードの表示順について説明する。図９９に示されるように、主制御基板１１０で検知する報知事象と、枠制御基板１２０で検知する報知事象とがあって、主制御基板１１０で検知する報知事象については枠制御表示器１２５にエラーコードは表示されず、枠制御基板１２０で検知する報知事象については枠制御表示器１２５にエラーコードが表示されるようになっている。また、主制御基板１１０で検知する報知事象と、枠制御基板１２０で検知する報知事象とは、演出制御手段１３０の制御により、音声報知、画面報知（アイコン画像でのエラーコードの表示）、電飾報知とが行われるようになっている（遊技球数オーバーは除く）。また、枠制御基板１２０で検知する報知事象は、専用ユニット１７０の表示部１７４にエラーコードが表示されるようになっている。

【１６３８】

例えば、枠制御基板１２０で遊技球数クリアが検知された場合には、まず、枠制御表示器１２５にエラーコード「Ｈ６７」が表示され、次に、第１画像表示装置７０に「Ｈ６７遊技球数クリア」が表示され、最後に、専用ユニット１７０の表示部１７４に「Ｈ６７」が表示されるようになっている。例えば、逆の順序で行われてしまうと、遊技機裏面で遊技球数クリア操作を行っている従業員が、一旦遊技機表面側から視認可能な第１画像表示装置７０や表示部１７４を視認する手間が生じるが、上述の順序でエラーコード表示を行えば遊技球数クリア報知を確認し易くなる、という利点がある。

【１６３９】

図１１６、図１１７は、遊技球数クリアと電源ＯＮ時の各事象との報知態様の関係を示す図である。図中の「音声報知」、「画面報知」、「電飾報知」は、図１１３、図１１４に記載のものと対応している。なお、図１１６は、遊技球数クリア操作と設定変更操作または設定確認操作とがともに行われて電源ＯＮされた場合と、遊技球数クリア操作とＲＷＭクリア操作とがともに行われて電源ＯＮされた場合と、遊技球数クリア操作が行われて電源ＯＮされた場合（電源復旧）とを想定しており、タイムチャートの見方としては、「遊技球数クリア」と「設定変更または設定確認」との比較、「遊技球数クリア」と「電源投入（ＲＷＭクリア）」との比較、「遊技球数クリア」と「電源復旧」との比較となる。

【１６４０】

（遊技球数クリアと設定変更または設定確認との比較）

（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っており、設定変更であれば設定変更操作を伴っており、設定確認であれば設定確認操作を伴っている。

【１６４１】

（ｂ）は、枠制御基板１２０により遊技球数クリアが行われ、演出制御基板１３０が遊技球数クリア開始指定コマンドを受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、当

該コマンドを受信すると、音声報知により「遊技球数がクリアされました」を出力し、画面報知により「Ｈ６７　遊技球数クリア」を表示し、電飾報知により「枠用照明装置１０を赤点滅」させる。

【１６４２】

（ｃ）は、主制御基板１１０より送信される設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０が受信したタイミングである。なお、遊技機１においては、電源ｓｗ１６４をＯＮにした場合、主制御基板１１０よりも枠制御基板１２０、演出制御基板１３０の方がわずかに早く起動を開始する。つまり、主制御基板１１０におけるメイン処理よりも、枠制御基板１２０におけるメイン処理や、演出制御基板１３０におけるメイン処理の方が先に開始される。そのため、遊技球数クリア報知が（ｂ）で開始され、設定変更報知または設定確認報知が、それよりも後の（ｃ）で開始されることになる。

【１６４３】

（ｃ）においては、設定変更指定コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、設定変更に係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。一方で、画面報知については、第１画像表示装置７０において、「設定変更中」といった表示を開始する。

【１６４４】

（ｄ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たに設定変更の音声報知「設定変更中です＋サイレン」が開始され、これが繰り返し出力されることになる。

【１６４５】

（ｃ）～（ｄ）の報知態様は、図１１７の設定変更、設定確認（ｃ）～（ｄ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と設定変更中報知とが行われている。第１画像表示装置７０では、黒色背景に赤字で「設定変更中」と表示されており、当該表示と重ならないように、表示領域の左上に「Ｈ６７　遊技球数クリア」のアイコン画像が表示されている。当該アイコン画像は、赤色背景に白字で「Ｈ６７」、黄色背景に黒字で「遊技球数クリア」（背景色は赤色と黄色のツートンカラー）となっている。

【１６４６】

なお、遊技球数クリアの方が報知の優先順位は上位であるものの、「設定変更中」の表示は、遊技球数クリアのアイコン画像の文字サイズよりも大きく、また、赤字で表示され、且つ、表示領域の中央に表示されていることから、従業員の目につきやすくなっている。これにより、遊技球数クリア報知が優先されて、設定変更報知の音声報知と電飾報知とが実行できない状況であっても、設定変更中であることを十分に認識させることができる。また、遊技球数クリアと設定変更報知とを重複して実行しても、いずれの報知も識別できるようになっているので、いずれの事象が発生していることを認識できないといったことを防止することができる。

【１６４７】

（ｅ）は、主制御基板１１０より送信される電源投入指定コマンド（設定変更であれば電源復旧指定コマンド）を演出制御基板１３０が受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、実行している設定変更の音声報知および画面報知を終了する。

【１６４８】

（ｄ）～（ｅ）の報知態様は、図１１７の設定変更、設定確認（ｄ）～（ｅ）に示すように、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と設定変更中報知とが行われており、音声出力装置９では設定変更中報知が行われている。このように、遊技球数クリアの音声報知が終了してもなお設定変更の報知期間中である場合には、速やかに設定変更の音声報知を開始することで、設定変更中であることを認識させ易くすることができる。なお、図示は省略しているが、（ｅ

）より後は、第１画像表示装置７０に遊技球数クリアのアイコン画像と、演出図柄７０ａの初期出目（１２３）と背景画像とが表示された状態となる。

【１６４９】

（ｇ）は、遊技者により計数ボタン２０が操作されて、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）が計数された、または、発射ハンドル１５が把持されて、遊技球が打ち出されたタイミングである。当該いずれかの操作が行われると、当該操作から３０秒経過で、遊技球数クリアの画面報知と電飾報知が終了する。これにより、遊技者が着席後、遅滞なく報知を終了することができるので、いつまでも遊技球数クリアの画面報知と電飾報知とが行われることで、遊技者が違和感を抱いて遊技を敬遠してしまうことを防止できる。

【１６５０】

以上のように、遊技球数クリアと設定変更または設定確認とがともに行われたとしても、音声報知、画面報知、電飾報知により、両事象を好適に報知することができるので、従業員の作業効率を向上させることにも繋がる。

【１６５１】

なお、（ｄ）において、新たに設定変更の音声報知を開始したが、設定変更の音声報知は開始しなくてもよい。また、設定変更の画面報知は（ｃ）から開始することとしたが、（ｄ）から開始してもよい。また、（ｄ）で遊技球数クリアの電飾報知を終了して、設定変更の電飾報知を開始してもよい。

【１６５２】

また、説明の都合上、設定変更を例に挙げて説明したが、設定確認が行われる場合は、上述の設定変更を設定確認で適宜読み替えればよい。

【１６５３】

（遊技球数クリアとＲＷＭクリアとの比較）

（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っており、ＲＷＭクリアであればＲＷＭクリア操作を伴っている。

【１６５４】

（ｂ）は、上述のとおりであるため説明を省略する。

（ｃ）は、主制御基板１１０より送信されるＲＷＭクリア指定コマンドを演出制御基板１３０が受信したタイミングである。ＲＷＭクリア指定コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、ＲＷＭクリアに係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。一方で、画面報知については、第１画像表示装置７０において、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示を開始する。

【１６５５】

（ｄ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たにＲＷＭクリアの音声報知「ラムがクリアされました＋投入ＢＧＭ」が開始され、これが繰り返し出力されることになる。

【１６５６】

（ｃ）～（ｄ）の報知態様は、図１１７の電源投入（ＲＷＭクリア）（ｃ）～（ｄ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われている。つまり、ＲＷＭがクリアされましたという直接的な表示は行わず、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示により、ＲＷＭがクリアされたことを間接的に報知している。

【１６５７】

（ｆ）は、（ｄ）から３０秒経過したタイミングであり、当該タイミングでＲＷＭクリアの音声報知が終了する。一方、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示は、遊技者により遊技が開始されるまで継続する（デモ演出等で中断

する場合もあり）。
【１６５８】
（ｄ）～（ｆ）の報知態様は、図１１７の電源投入（ＲＷＭクリア）（ｄ）～（ｆ）に示すように、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われており、音声出力装置９ではＲＷＭクリア報知が行われている。このように、遊技球数クリアの音声報知が終了してもなおＲＷＭクリアの報知期間中である場合には、速やかにＲＷＭクリアの音声報知を開始することで、ＲＷＭクリアが行われたことを認識させ易くすることができる。なお、（ｇ）については、上述のとおりであるため説明を省略する。
【１６５９】
以上のように、遊技球数クリアとＲＷＭクリアとがともに行われたとしても、音声報知、画面報知、電飾報知により、両事象を好適に報知することができるので、従業員の作業効率を向上させることにも繋がる。
【１６６０】
なお、（ｄ）において、新たにＲＷＭクリアの音声報知を開始したが、ＲＷＭクリアの音声報知は開始しなくてもよい。また、ＲＷＭクリアの画面報知は（ｃ）から開始することとしたが、（ｄ）から開始してもよい。また、（ｄ）で遊技球数クリアの電飾報知を終了して、ＲＷＭクリアの電飾報知を開始してもよい。
【１６６１】
（遊技球数クリアと電源復旧との比較）
（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っており、電源復旧であれば電源ｓｗ１６４のＯＮのみが行われている。
【１６６２】
（ｂ）は、上述のとおりであるため説明を省略する。
（ｃ）は、上述のＲＷＭクリアと同態様となるため説明を省略する。ただし、電源復旧であるので、ここで主制御基板１１０から受信するコマンドは電源復旧指定コマンドとなる。
【１６６３】
（ｄ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たに電源復旧の音声報知「投入ＢＧＭ」が開始される。
（ｆ）は、上述のＲＷＭクリアと同態様となるため説明を省略する。
【１６６４】
（ｃ）～（ｄ）の報知態様は、図１１７の電源復旧（ｃ）～（ｄ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われている。つまり、電源復旧されましたという直接的な表示は行わず、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示により、電源復旧されたことを間接的に報知している。なお、電源復旧では、ＲＷＭクリア同様、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」を表示するようにしたが、別の演出図柄７０ａの組み合わせを表示するようにしてもよい。例えば、電源復旧では、「初期出目３５７の演出図柄７０ａの組み合わせ」を表示するようにしてもよい。
【１６６５】
（ｄ）～（ｆ）の報知態様は、図１１７の電源復旧（ｄ）～（ｆ）に示すように、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われており、音声出力装置９では電源復旧報知（投入ＢＧＭ出力）が行われてい

る。このように、遊技球数クリアの音声報知が終了してもなお電源復旧の報知期間中である場合には、速やかに電源復旧の音声報知を開始することで、電源復旧が行われたことを認識させ易くすることができる。なお、（ｇ）については、上述のとおりであるため説明を省略する。

【１６６６】

以上のように、遊技球数クリアと電源復旧とがともに行われたとしても、音声報知、画面報知、電飾報知により、両事象を好適に報知することができるので、従業員の作業効率を向上させることにも繋がる。

【１６６７】

なお、（ｄ）において、新たに電源復旧の音声報知を開始したが、電源復旧の音声報知は開始しなくてもよい。また、電源復旧の画面報知は（ｃ）から開始することとしたが、（ｄ）から開始してもよい。また、（ｄ）で遊技球数クリアの電飾報知を終了して、電源復旧の電飾報知を開始してもよい。

【１６６８】

図１１８は、遊技球数クリア時と電源復旧時との可動演出装置７７（第１可動部材７７ａ、第２可動部材７７ｂ）の初期動作の関係を示すタイムチャートである。なお、図１１８は、遊技球数クリア操作を伴う電源ＯＮが行われた場合と、電源ＯＮのみが行われた場合との各演出手段の報知態様を比較する図である。

【１６６９】

（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っており、電源復旧であれば電源ｓｗ１６４のＯＮのみが行われている。

【１６７０】

（ｂ）は、枠制御基板１２０により遊技球数クリアが行われ、演出制御基板１３０が遊技球数クリア開始指定コマンドを受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、音声報知により「遊技球数がクリアされました」を出力し、画面報知により「Ｈ６７　遊技球数クリア」を表示し、電飾報知により「枠用照明装置１０を赤点滅」させる。

【１６７１】

（ｃ）は、主制御基板１１０より送信される電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信したタイミングである。

遊技球数クリアを伴う電源ＯＮである場合、第１画像表示装置７０において、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示を開始し、

電源ＯＮのみの場合も、第１画像表示装置７０において、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示を開始する。つまり、遊技球数クリアの実行有無に関わらず、電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信するタイミングは同じとなり、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示を開始するタイミングも同じとなる。

【１６７２】

また、遊技球数クリアを伴う電源ＯＮである場合、可動演出装置７７（第１可動部材７７ａ、第２可動部材７７ｂ）の初期動作を開始し、

電源ＯＮのみの場合も、可動演出装置７７（第１可動部材７７ａ、第２可動部材７７ｂ）の初期動作を開始する。つまり、遊技球数クリアの実行有無に関わらず、電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信するタイミングは同じとなり、初期動作を開始するタイミングも同じとなる。

これにより、遊技球数クリアの実行有無によって、初期出目の表示開始タイミングや初期動作の実行開始タイミング、初期動作の実行内容を変更する必要がないので、制御負荷の増大を防止することができる。

【１６７３】

なお、初期動作は、いずれの場合も（ｃ）～（ｇ）にかけて、第１可動部材７７ａが動

作態様１で動作、次いで第２可動部材７７ｂが動作態様１で動作、次いで第１可動部材７７ａが動作態様２で動作する。つまり、いずれの場合も初期動作の開始タイミング、および、初期動作態様が同じとなる。よって、遊技球数クリアの実行有無に応じた初期動作態様を用意する必要がなく共通化が図れるので、制御負荷の増大を防止することができる。

【１６７４】

また、（ｃ）では、遊技球数クリアを伴う電源ＯＮである場合、電源復旧指定コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、電源復旧に係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。

【１６７５】

また、（ｃ）では、電源ＯＮのみの場合、電源復旧の音声報知「投入ＢＧＭ」の出力と、電源復旧の電飾報知「枠用照明装置１０、盤用照明装置７６が白点灯」が開始する。

【１６７６】

（ｄ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。遊技球数クリアを伴う電源ＯＮである場合、当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たに電源復旧の音声報知「投入ＢＧＭ」の出力が開始される。

【１６７７】

（ｅ）は、（ｃ）から３０秒経過したタイミングである。電源ＯＮのみの場合、投入ＢＧＭ出力による音声報知を終了する。同様に、遊技球数クリアを伴う電源ＯＮである場合の（ｆ）は、（ｄ）から３０秒経過したタイミングであり、当該タイミングで投入ＢＧＭ出力による音声報知を終了する。

また、電源ＯＮのみの場合の（ｆ）は、（ｃ）から６０秒経過したタイミングであり、当該タイミングで電飾報知を終了する。

【１６７８】

（ｇ）は、いずれの場合も初期動作の終了タイミングである。つまり、いずれの場合も（ｃ）で開始した可動演出装置７７（第１可動部材７７ａ、第２可動部材７７ｂ）の初期動作を（ｇ）で終了することになる。これにより、遊技球数クリアの実行有無によって、初期動作の実行終了タイミングを変更する必要がないので、制御負荷の増大を防止することができる。

【１６７９】

（ｈ）は、遊技球数クリアを伴う電源ＯＮである場合、遊技者により計数ボタン２０が操作されて、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）が計数された、または、発射ハンドル１５が把持されて、遊技球が打ち出されたタイミングである。当該いずれかの操作が行われると、当該操作から３０秒経過で、遊技球数クリアの画面報知と電飾報知が終了する。

【１６８０】

なお、特に図示していないが、いずれの場合も、初期動作を行っているときの可動演出装置７７（第１可動部材７７ａ、第２可動部材７７ｂ）に備わった発光手段の発光態様も同じにしてよい。例えば、遊技球数クリアを伴う電源ＯＮである場合も、電源ＯＮのみの場合も、可動演出装置７７（第１可動部材７７ａ、第２可動部材７７ｂ）に備わった発光手段を青で点灯させながら初期動作を行うようにしてもよい。これにより、遊技球数クリアの実行有無によって、発光パターンを変更する必要がないので、制御処理を簡素化することができる。

【１６８１】

また、可動演出装置７７（第１可動部材７７ａ、第２可動部材７７ｂ）の初期動作について、遊技球数クリアを伴う電源ＯＮである場合と、電源ＯＮのみの場合とで比較を行ったが、電源ＯＮのみの場合は、設定確認操作を伴う電源ＯＮで読み替えてもよいし、設定変更操作を伴う電源ＯＮで読み替えてもよいし、ＲＷＭクリア操作を伴う電源ＯＮで読み替えてもよい。つまり、いずれの場合においても、初期動作の実行開始タイミング、実行終了タイミング、動作態様等を共通化することで、制御負荷を簡素化することができる。

【１６８２】
図１１９、図１２０は、遊技球数クリアと各事象（異常）との報知態様の関係を示す図である。なお、各事象（異常）の一例として、磁石検知エラーと不正電波検知エラーとを挙げて説明する。また、図１１９は、遊技球数クリア操作が行われて電源ＯＮされた場合に磁石を検知した場合と、遊技球数クリア操作が行われて電源ＯＮされた場合に電波を検知した場合とを想定しており、タイムチャートの見方としては、「遊技球数クリア」と「磁石検知」、「遊技球数クリア」と「電波検知」となる。
【１６８３】
はじめに、「遊技球数クリア」と「磁石検知」について説明する。
（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っている。
【１６８４】
（ｂ）は、枠制御基板１２０により遊技球数クリアが行われ、演出制御基板１３０が遊技球数クリア開始指定コマンドを受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、音声報知により「遊技球数がクリアされました」を出力し、画面報知により「Ｈ６７　遊技球数クリア」を表示し、電飾報知により「枠用照明装置１０を赤点滅」させる。
【１６８５】
（ｃ）は、主制御基板１１０におけるメイン処理が実行可能となったタイミングであり、（ｄ）は、主制御基板１１０における主制御基板タイマ割込処理が実行可能となったタイミングである。つまり、主制御基板タイマ割込処理が実行可能となり、主制御基板タイマ割込処理内で実行されるエラー制御処理が実行可能となるタイミングである。
【１６８６】
（ｅ）は、主制御基板タイマ割込処理内で実行されるエラー制御処理により磁石検知が行われ、磁石検知指定コマンドを演出制御基板１３０が受信したタイミングである。当該タイミングで磁石検知指定コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、磁石検知に係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。一方で、画面報知については、第３画像表示装置７２において、「磁石検知」といったアイコン画像の表示を開始する。
【１６８７】
（ｆ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たに磁石検知の音声報知「磁石を検知しました＋サイレン」が開始され、これが繰り返し出力されることになる。
【１６８８】
（ｅ）～（ｆ）の報知態様は、図１２０の磁石検知（ｅ）～（ｆ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われている。また、第３画像表示装置７２では「磁石検知」のアイコン画像が表示されている（表示位置は図１１５参照）。なお、当該アイコン画像のデザイン（色等）は、上述の遊技球数クリアのアイコン画像と同様である。
【１６８９】
このように、遊技球数クリア操作を伴う電源ＯＮ時に磁石検知が行われた場合は、優先順位の高い遊技球数クリアの報知を行いつつ、第３画像表示装置７２で「磁石検知」のアイコン画像を表示することで、遊技球数クリアと磁石検知とを重複して実行しても、いずれの報知も識別できるようになっているので、いずれの事象が発生していることを認識できないといったことを防止することができる。
【１６９０】
（ｈ）は、（ｅ）から１８０秒経過したタイミングである。当該タイミングで磁石検知の音声報知と画面報知とが終了する。一方、遊技球数クリアの画面報知と電飾報知は報知

を継続する。
【１６９１】
（ｆ）～（ｈ）の報知態様は、図１２０の磁石検知（ｆ）～（ｈ）に示すように、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、演出図柄７０ａの初期出目（１２３）および背景画像の表示とが行われており、第３画像表示装置７２では磁石検知報知が行われており、音声出力装置９では磁石検知報知が行われている。このように、遊技球数クリアの音声報知が終了してもなお磁石検知の報知期間中である場合には、速やかに磁石検知の音声報知を開始することで、不正の蓋然性が高い磁石検知が行われたことを認識させ易くすることができる。
【１６９２】
（ｉ）は、遊技者により計数ボタン２０が操作されて、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）が計数された、または、発射ハンドル１５が把持されて、遊技球が打ち出されたタイミングである。当該いずれかの操作が行われると、当該操作から３０秒経過で、遊技球数クリアの画面報知と電飾報知が終了する。これにより、遊技者が着席後、遅滞なく報知を終了することができるので、いつまでも遊技球数クリアの画面報知と電飾報知とが行われることで、遊技者が違和感を抱いて遊技を敬遠してしまうことを防止できる。
【１６９３】
以上のように、遊技球数クリアと磁石検知とがともに発生したとしても、音声報知、画面報知、電飾報知により、両事象を好適に報知することができるので、従業員の作業効率を向上させることにも繋がる。
【１６９４】
なお、（ｅ）で磁石検知が行われずに、（ｆ）～（ｉ）間で磁石検知が行われた場合は、磁石検知の音声報知と画面報知とを即実行する。一方で、電飾報知については遊技球数クリアの電飾報知が実行されているため、磁石検知に対応する電飾報知は実行しない。
【１６９５】
また、（ｆ）において、新たに磁石検知の音声報知を開始したが、磁石検知の音声報知は開始しなくてもよい。また、磁石検知の画面報知は（ｅ）から開始することとしたが、（ｆ）から開始してもよい。また、（ｆ）で遊技球数クリアの電飾報知を終了して、磁石検知の電飾報知を開始してもよい。
【１６９６】
次に、「遊技球数クリア」と「電波検知」について説明する。
（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っている。
【１６９７】
（ｂ）は、枠制御基板メイン処理において枠制御基板１２０により遊技球数クリアが行われ、演出制御基板１３０が遊技球数クリア開始指定コマンドを受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、音声報知により「遊技球数がクリアされました」を出力し、画面報知により「Ｈ６７　遊技球数クリア」を表示し、電飾報知により「枠用照明装置１０を赤点滅」させる。
【１６９８】
（ｅ）は、枠制御基板メイン処理よりも後に行われ、枠制御基板タイマ割込み処理内で行われるエラー制御処理において不正電波が検知され、演出制御基板１３０が不正電波検知指定コマンドを受信したタイミングである。当該タイミングで不正電波検知指定コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、電波検知に係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。一方で、画面報知については、第３画像表示装置７２において、「Ｈ６６　不正電波検知」といったアイコン画像の表示を開始する。なお、当該「Ｈ６６　不正電波検知」のアイコン画像の表示は、遊技機１の電源供給が断たれるまで表示を継続する。
【１６９９】

（ｆ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たに不正電波検知の音声報知「電波を検知しました＋サイレン」が開始され、これが繰り返し出力されることになる。

【１７００】

（ｅ）～（ｆ）の報知態様は、図１２０の電波検知（ｅ）～（ｆ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われている。また、第３画像表示装置７２では「Ｈ６６　不正電波検知」のアイコン画像が表示されている（表示位置は図１１５参照）。なお、当該アイコン画像のデザイン（色等）は、上述の遊技球数クリアのアイコン画像と同様である。

【１７０１】

このように、遊技球数クリア操作を伴う電源ＯＮ時に電波検知が行われた場合は、優先順位の高い遊技球数クリアの報知を行いつつ、第３画像表示装置７２で「不正電波検知」のアイコン画像を表示することで、遊技球数クリアと電波検知とを重複して実行しても、いずれの報知も識別できるようになっているので、いずれの事象が発生していることを認識できないといったことを防止することができる。

【１７０２】

（ｇ）は、（ｆ）から３０秒経過したタイミングである。当該タイミングで不正電波検知の音声報知が終了する。一方、遊技球数クリアの画面報知と電飾報知は報知を継続する。（ｉ）は、磁石検知の箇所で述べた内容と同一である。

【１７０３】

（ｆ）～（ｇ）の報知態様は、図１２０の電波検知（ｆ）～（ｇ）に示すように、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、演出図柄７０ａの初期出目（１２３）および背景画像の表示とが行われており、第３画像表示装置７２では不正電波検知報知が行われており、音声出力装置９では不正電波検知報知が行われている。このように、遊技球数クリアの音声報知が終了してもなお電波検知の報知期間中である場合には、速やかに電波検知の音声報知を開始することで、不正の蓋然性が高い電波検知が行われたことを認識させ易くすることができる。

【１７０４】

以上のように、遊技球数クリアと電波検知とがともに発生したとしても、音声報知、画面報知、電飾報知により、両事象を好適に報知することができるので、従業員の作業効率を向上させることにも繋がる。

【１７０５】

なお、（ｅ）で電波検知が行われずに、（ｆ）～（ｉ）間で電波検知が行われた場合は、電波検知の音声報知と画面報知とを即実行する。一方で、電飾報知については遊技球数クリアの電飾報知が実行されているため、電波検知に対応する電飾報知は実行しない。

【１７０６】

また、（ｆ）において、新たに電波検知の音声報知を開始したが、電波検知の音声報知は開始しなくてもよい。また、電波検知の画面報知は（ｅ）から開始することとしたが、（ｆ）から開始してもよい。また、（ｆ）で遊技球数クリアの電飾報知を終了して、電波検知の電飾報知を開始してもよい。

【１７０７】

図１２１、図１２２は、遊技球数クリアと各事象（異常）との報知態様の関係を示す図である。なお、各事象（異常）の一例として、遊技機内通信異常エラーと通信回線異常エラー、通信無応答エラーとを挙げて説明する。また、図１２１は、遊技球数クリア操作が行われて電源ＯＮされた場合に遊技機内通信異常を検知した場合と、遊技球数クリア操作が行われて電源ＯＮされた場合に通信回線異常、通信無応答を検知した場合とを想定しており、タイムチャートの見方としては、「遊技球数クリア」と「遊技機内通信異常エラー」、「遊技球数クリア」と「通信回線異常エラー、通信無応答エラー」となる。

【１７０８】
はじめに、「遊技球数クリア」と「遊技機内通信異常エラー」について説明する。
（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っている。
【１７０９】
（ｂ）は、枠制御基板１２０により遊技球数クリアが行われ、演出制御基板１３０が遊技球数クリア開始指定コマンドを受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、音声報知により「遊技球数がクリアされました」を出力し、画面報知により「Ｈ６７　遊技球数クリア」を表示し、電飾報知により「枠用照明装置１０を赤点滅」させる。
【１７１０】
（ｃ）は、主制御基板１１０におけるメイン処理が実行可能となったタイミングである。なお、このとき、主制御基板１１０におけるメイン処理において「遊技機設置情報通知」を行ったが、主制御基板１１０と枠制御基板１２０とを接続する配線が半挿しまたは断線等により通信が行えず、「遊技機設置情報通知」の受領結果を受信していない状況が発生しているとする。
【１７１１】
（ｄ）は、枠制御基板１２０により起動後の遊技機設置情報の未受信期間が３分であると判定され、演出制御基板１３０が遊技機内通信異常開始指定コマンドを受信したタイミングである。当該タイミングで遊技機内通信異常開始指定コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、遊技機内通信異常に係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。一方で、画面報知については、第３画像表示装置７２において、「Ｈ０６　基板接続エラー　接続を確認」といったアイコン画像の表示を開始する。
【１７１２】
（ｅ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たに遊技機内通信異常の音声報知「係員をお呼び下さい＋サイレン」が開始され、これが繰り返し出力されることになる。
【１７１３】
（ｄ）～（ｅ）の報知態様は、図１２２の遊技機内通信異常エラー（ｄ）～（ｅ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われている。また、第３画像表示装置７２では「Ｈ０６　基板接続エラー　接続を確認」のアイコン画像が表示されている（表示位置は図１１５参照）。なお、当該アイコン画像のデザイン（色等）は、上述の遊技球数クリアのアイコン画像と同様である。
【１７１４】
このように、遊技球数クリア操作を伴う電源ＯＮ時に遊技機内通信異常の検知が行われた場合は、優先順位の高い遊技球数クリアの報知を行いつつ、第３画像表示装置７２で「Ｈ０６　基板接続エラー　接続を確認」のアイコン画像を表示することで、遊技球数クリアと遊技機内通信異常とを重複して実行しても、いずれの報知も識別できるようになっているので、いずれの事象が発生していることを認識できないといったことを防止することができる。
【１７１５】
（ｆ）は、主制御基板１１０と枠制御基板１２０とを接続する配線の半挿しまたは断線等が解消されたタイミングである。これにより、遊技機内通信異常エラーの音声報知、画面報知が終了する。
【１７１６】
（ｅ）～（ｆ）の報知態様は、図１２２の遊技機内通信異常エラー（ｅ）～（ｆ）に示

すように、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、演出図柄７０ａの初期出目（１２３）および背景画像の表示とが行われており、第３画像表示装置７２では遊技機内通信異常エラー報知が行われており、音声出力装置９では遊技機内通信異常エラー報知が行われている。このように、遊技球数クリアの音声報知が終了してもなお遊技機内通信異常エラーの報知期間中である場合には、速やかに遊技機内通信異常エラーの音声報知を開始することで、主制御基板１１０と枠制御基板１２０間の接続状況の確認を促すことができる。

【１７１７】

（ｇ）は、遊技者により計数ボタン２０が操作されて、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）が計数された、または、発射ハンドル１５が把持されて、遊技球が打ち出されたタイミングである。当該いずれかの操作が行われると、当該操作から３０秒経過で、遊技球数クリアの画面報知と電飾報知が終了する。これにより、遊技者が着席後、遅滞なく報知を終了することができるので、いつまでも遊技球数クリアの画面報知と電飾報知とが行われることで、遊技者が違和感を抱いて遊技を敬遠してしまうことを防止できる。

【１７１８】

以上のように、遊技球数クリアと遊技機内通信異常エラーとがともに発生したとしても、音声報知、画面報知、電飾報知により、両事象を好適に報知することができるので、従業員の作業効率を向上させることにも繋がる。

【１７１９】

なお、（ｅ）～（ｇ）間で遊技機内通信異常の検知が行われた場合は、遊技機内通信異常エラーの音声報知と画面報知とを即実行する。一方で、電飾報知については遊技球数クリアの電飾報知が実行されているため、遊技機内通信異常エラーに対応する電飾報知は実行しない。

【１７２０】

また、（ｅ）において、新たに遊技機内通信異常エラーの音声報知を開始したが、遊技機内通信異常エラーの音声報知は開始しなくてもよい。また、遊技機内通信異常エラーの画面報知は（ｄ）から開始することとしたが、（ｅ）から開始してもよい。また、（ｅ）で遊技球数クリアの電飾報知を終了して、遊技機内通信異常エラーの電飾報知を開始してもよい。

【１７２１】

次に、「遊技球数クリア」と「通信回線異常エラー、通信無応答エラー」について説明する。なお、いずれも枠制御基板１２０と専用ユニット１７０との接続エラーであるため、「通信回線異常エラー」で説明を行い、「通信無応答エラー」については読み替え可能であるものとする。本例では、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０とを接続する配線に半挿しまたは断線等が生じている。

【１７２２】

（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っている。（ｂ）は、上述の遊技機内通信異常エラーにおける（ｂ）と同様である。また、（ｃ）は遊技機内通信異常エラーに係るタイミングであるので説明を省略する。

【１７２３】

（ｄ）は、枠制御基板１２０により専用ユニット１７０とのＶＬ信号（接続信号）がＯＦＦであることが検知され、演出制御基板１３０が通信回線異常指定コマンドを受信したタイミングである。当該タイミングで通信回線異常指定コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、通信回線異常に係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。一方で、画面報知については、第３画像表示装置７２において、「Ｈ０４　専用ユニット接続エラー　接続を確認」といったアイコン画像の表示を開始する。

【１７２４】

（ｅ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリ

アの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たに通信回線異常の音声報知「係員をお呼び下さい＋サイレン」が開始され、これが繰り返し出力されることになる。

【１７２５】

（ｄ）～（ｅ）の報知態様は、図１２２の通信回線異常エラー（ｄ）～（ｅ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われている。また、第３画像表示装置７２では「Ｈ０４　専用ユニット接続エラー　接続を確認」のアイコン画像が表示されている（表示位置は図１１５参照）。なお、当該アイコン画像のデザイン（色等）は、上述の遊技球数クリアのアイコン画像と同様である。

【１７２６】

このように、遊技球数クリア操作を伴う電源ＯＮ時に通信回線異常の検知が行われた場合は、優先順位の高い遊技球数クリアの報知を行いつつ、第３画像表示装置７２で「Ｈ０４　専用ユニット接続エラー　接続を確認」のアイコン画像を表示することで、遊技球数クリアと通信回線異常とを重複して実行しても、いずれの報知も識別できるようになっているので、いずれの事象が発生していることを認識できないといったことを防止することができる。

【１７２７】

（ｆ）は、枠制御基板１２０と専用ユニット１７０とを接続する配線の半挿しまたは断線等が解消されたタイミングである。これにより、通信回線異常エラーの音声報知、画面報知が終了する。（ｇ）は、上述の遊技機内通信異常エラーにおける（ｇ）と同様である。

【１７２８】

（ｅ）～（ｆ）の報知態様は、図１２２の通信回線異常エラー（ｅ）～（ｆ）に示すように、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、演出図柄７０ａの初期出目（１２３）および背景画像の表示とが行われており、第３画像表示装置７２では通信回線異常エラー報知が行われており、音声出力装置９では通信回線異常エラー報知が行われている。このように、遊技球数クリアの音声報知が終了してもなお通信回線異常エラーの報知期間中である場合には、速やかに通信回線異常エラーの音声報知を開始することで、枠制御基板１２０、専用ユニット１７０間の接続状況の確認を促すことができる。

【１７２９】

以上のように、遊技球数クリアと通信回線異常エラーまたは通信無応答エラーとがともに発生したとしても、音声報知、画面報知、電飾報知により、両事象を好適に報知することができるので、従業員の作業効率を向上させることにも繋がる。

【１７３０】

なお、（ｅ）～（ｇ）間で通信回線異常の検知が行われた場合は、通信回線異常エラーの音声報知と画面報知とを即実行する。一方で、電飾報知については遊技球数クリアの電飾報知が実行されているため、通信回線異常エラーに対応する電飾報知は実行しない。

【１７３１】

また、（ｅ）において、新たに通信回線異常エラーの音声報知を開始したが、通信回線異常エラーの音声報知は開始しなくてもよい。また、通信回線異常エラーの画面報知は（ｄ）から開始することとしたが、（ｅ）から開始してもよい。また、（ｅ）で遊技球数クリアの電飾報知を終了して、通信回線異常エラーの電飾報知を開始してもよい。

【１７３２】

図１２３、図１２４は、遊技球数クリアと各事象（異常）との報知態様の関係を示す図である。なお、各事象（異常）の一例として、ガラス枠開放エラー、内枠開放エラーと球抜き動作中とを挙げて説明する。また、図１２３は、ガラス枠４ないし内枠３が開放されたまま遊技球数クリア操作が行われて電源ＯＮされた場合と、遊技球数クリア操作と球抜き操作とが行われて電源ＯＮされた場合とを想定しており、タイムチャートの見方として

は、「遊技球数クリア」と「ガラス枠開放エラー、内枠開放エラー」、「遊技球数クリア」と「球抜き動作中」となる。

【１７３３】

はじめに、「遊技球数クリア」と「ガラス枠開放エラー、内枠開放エラー」について説明する。なお、いずれのエラーも枠制御基板１２０で検知される扉開放系のエラーであるため「ガラス枠開放エラー」で説明を行い、「内枠開放エラー」については読み替え可能であるものとする。

【１７３４】

（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っている。

【１７３５】

（ｂ）は、枠制御基板１２０により遊技球数クリアが行われ、演出制御基板１３０が遊技球数クリア開始指定コマンドを受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、音声報知により「遊技球数がクリアされました」を出力し、画面報知により「Ｈ６７　遊技球数クリア」を表示し、電飾報知により「枠用照明装置１０を赤点滅」させる。

【１７３６】

（ｄ）は、枠制御基板１２０における枠制御基板タイマ割込処理が開始されたタイミングである。枠制御基板タイマ割込処理が開始されると、枠制御基板タイマ割込処理内で行われるエラー制御処理において、ガラス枠４ないし内枠３の開放検知が可能となる。

【１７３７】

（ｅ）は、エラー制御処理（枠制御基板軽度エラー報知制御処理）において、ガラス枠４の開放が検知され、演出制御基板１３０がガラス枠開放指定コマンドを受信したタイミングである。当該タイミングでガラス枠開放指定コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、ガラス枠開放エラーに係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。一方で、画面報知については、第３画像表示装置７２において、「Ｈ６４　ガラス枠開放エラー」といったアイコン画像の表示を開始する。

【１７３８】

（ｆ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たにガラス枠開放エラーの音声報知「扉が開いています＋サイレン」が開始され、これが繰り返し出力されることになる。

【１７３９】

（ｅ）～（ｆ）の報知態様は、図１２４のガラス枠（内枠）開放エラー（ｅ）～（ｆ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われている。また、第３画像表示装置７２では「Ｈ６４　ガラス枠開放エラー」のアイコン画像が表示されている（表示位置は図１１５参照）。なお、当該アイコン画像のデザイン（色等）は、上述の遊技球数クリアのアイコン画像と同様である。

【１７４０】

このように、ガラス枠４ないし内枠３が開放されたまま遊技球数クリア操作が行われて電源ＯＮされた場合は、優先順位の高い遊技球数クリアの報知を行いつつ、第３画像表示装置７２で「Ｈ６４　ガラス枠開放エラー」のアイコン画像を表示することで、遊技球数クリアとガラス枠開放エラーとを重複して実行しても、いずれの報知も識別できるようになっているので、いずれの事象が発生していることを認識できないといったことを防止することができる。

【１７４１】

（ｇ）は、（ｅ）から３７秒経過したタイミングである。当該タイミングでガラス枠開

放エラーの音声報知が終了する。一方で、画面報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの画面報知と電飾報知も報知を継続する。

【１７４２】

（ｆ）～（ｇ）の報知態様は、図１２４のガラス枠（内枠）開放エラー（ｆ）～（ｇ）に示すように、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、演出図柄７０ａの初期出目（１２３）および背景画像の表示とが行われており、第３画像表示装置７２ではガラス枠開放エラー報知が行われており、音声出力装置９ではガラス枠開放エラー報知が行われている。このように、遊技球数クリアの音声報知が終了してもなおガラス枠開放エラーの報知期間中である場合には、速やかにガラス枠開放エラーの音声報知を開始することで、ガラス枠４の開放に気付かせることができ、ガラス枠４が開放されたまま遊技が行われてしまうことを防止できる。

【１７４３】

（ｈ）は、ガラス枠４が開放状態から閉鎖状態に変化したタイミングである。例えば、従業員によりガラス枠４が閉じられたとしている。ガラス枠４が閉じられるとガラス枠開放エラーの画面報知が終了する。これにより、ガラス枠４を閉じたにも関わらず「Ｈ６４ガラス枠開放エラー」のアイコン画像が非表示とならないことにより従業員を混乱させてしまうことを防止できる。

【１７４４】

（ｊ）は、遊技者により計数ボタン２０が操作されて、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）が計数された、または、発射ハンドル１５が把持されて、遊技球が打ち出されたタイミングである。当該いずれかの操作が行われると、当該操作から３０秒経過で、遊技球数クリアの画面報知と電飾報知が終了する。これにより、遊技者が着席後、遅滞なく報知を終了することができるので、いつまでも遊技球数クリアの画面報知と電飾報知とが行われることで、遊技者が違和感を抱いて遊技を敬遠してしまうことを防止できる。

【１７４５】

以上のように、遊技球数クリアとガラス枠開放エラーとがともに発生したとしても、音声報知、画面報知、電飾報知により、両事象を好適に報知することができるので、従業員の作業効率を向上させることにも繋がる。

なお、（ｂ）～（ｅ）間、つまり、遊技球数クリアの報知が行われている期間は、遊技球を遊技領域への打ち出しが許可された状態であるが、（ｅ）～（ｈ）間、つまり、遊技球数クリアの報知と、ガラス枠ないし内枠開放エラー報知とが行われている期間は、遊技球を遊技領域への打ち出しが制限された状態である。これにより、遊技球が打ち出されて遊技機外に飛び出してしまい、遊技に必要な遊技球が確保できなくなってしまうことを防止できる。

【１７４６】

なお、（ｆ）～（ｊ）間でガラス枠開放エラーの検知が行われた場合は、ガラス枠開放エラーの音声報知と画面報知とを即実行する。一方で、電飾報知については遊技球数クリアの電飾報知が実行されているため、ガラス枠開放エラーに対応する電飾報知は実行しない。

【１７４７】

また、（ｆ）において、新たにガラス枠開放エラーの音声報知を開始したが、ガラス枠開放エラーの音声報知は開始しなくてもよい。また、ガラス枠開放エラーの画面報知は（ｅ）から開始することとしたが、（ｆ）から開始してもよい。また、（ｆ）で遊技球数クリアの電飾報知を終了して、ガラス枠開放エラーの電飾報知を開始してもよい。

【１７４８】

次に、「遊技球数クリア」と「球抜き動作中」について説明する。

（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリア操作と球抜き操作とを伴っている。（ｂ）は、上述したガラス枠開放エラーの場合と同様である。

【１７４９】

（ｃ）は、枠制御基板１２０により球抜き動作中フラグがセットされ、演出制御基板１３０が球抜き動作中指定コマンドを受信したタイミングである。上述のとおり、枠制御基板メイン処理では、遊技球数クリアの方が球抜きに係る処理よりも先に実行されるので、以上のような（ｂ）、（ｃ）の順序でのタイミングチャートとなる。そして、（ｃ）においては、球抜き動作中指定コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、球抜き動作中に係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。一方で、画面報知については、第１画像表示装置７０において、「球抜きモード中」といった表示を開始する。

【１７５０】

（ｆ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たに球抜きモード中の音声報知、（ｆ）の開始時「球抜きモードです」（１回）が出力される。なお、球抜きモードの終了タイミング（ｉ）では、球抜きモード中の音声報知「球抜きモード終了です」（１回）が出力される。

【１７５１】

（ｃ）～（ｆ）の報知態様は、図１２４の球抜き動作中（ｃ）～（ｆ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」に重畳するように、「球抜きモード中」の表示が行われている。

【１７５２】

なお、「球抜きモード中」の表示は、背面の「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」の一部が視認不能となるように重畳表示されてもよいし、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」の一部が視認可能となるように（背面側を透かして）重畳表示されてもよい。

【１７５３】

（ｉ）は、（ｃ）から６０秒経過したタイミングである。当該タイミングで、上述のとおり、球抜きモード中の音声報知「球抜きモード終了です」（１回）が出力される。また、「球抜きモード中」の表示が終了する。（ｊ）は、ガラス枠開放エラーの（ｊ）と同様である。

【１７５４】

（ｆ）～（ｉ）の報知態様は、図１２４の球抜き動作中（ｆ）～（ｉ）に示すように、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」に重畳するように、「球抜きモード中」の表示が行われている。このように、遊技球数クリアの音声報知が終了してもなお球抜き動作中の報知期間中である場合には、速やかに球抜きモードの音声報知を開始することで、球抜きモード中であることを知らしめることができ、効率よく球抜きモードを進行させることができる。

【１７５５】

以上のように、遊技球数クリアと球抜き動作中とがともに発生したとしても、音声報知、画面報知、電飾報知により、両事象を好適に報知することができるので、従業員の作業効率を向上させることにも繋がる。

【１７５６】

なお、（ｆ）において、球抜きモードの音声報知を開始したが、球抜きモードの音声報知は開始しなくてもよい。また、球抜きモードの画面報知は（ｃ）から開始することとしたが、（ｆ）から開始してもよい。また、（ｆ）で遊技球数クリアの電飾報知を終了して、球抜きモードの電飾報知を開始してもよい。

【１７５７】

図１２５は、ガラス枠（内枠）開放エラーと球抜き動作中との関係を示す図である。状

況としては、ガラス枠４ないし内枠３が開放された状態で球抜き操作を伴って電源ｓｗ１６４がＯＮにされたことを想定している。なお、以下においてはガラス枠４が開閉された例で説明するが、ガラス枠４を内枠３に読み替えればよい。

【１７５８】

図１２５の（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、球抜き操作を伴っている。（ｂ）は、枠制御基板タイマ割込処理の球抜き動作処理が実行されたタイミングである。音声報知では「球抜きモード中です」という音声が３秒間にわたり１回出力され、画面報知では「球抜きモード中」といった表示が開始される。当該「球抜きモード中」といった表示は、（ｆ）まで継続する。なお、球抜き動作中の電飾報知は定められていないので（図１１４参照）実行されない。

【１７５９】

また、遊技球数表示器１３５（下１桁に対応するセグ）では、「－」（バー図柄）の表示が開始され、枠制御表示器１２５（下１桁に対応するセグ）では、「－」（バー図柄）の表示が開始され、当該「－」（バー図柄）の表示により、球抜き動作中であることが報知される。

【１７６０】

（ｃ）は、（電源ＯＮ後最初の）枠制御基板タイマ割込処理が実行されたタイミングであり、（ｄ）は、枠制御基板タイマ割込処理内で実行されるエラー制御処理でガラス枠開放指定コマンドがセットされて、演出制御基板１３０がガラス枠開放指定コマンドを受信したタイミングである。

【１７６１】

演出制御基板１３０は、ガラス枠開放指定コマンドを受信すると、音声報知にて「扉が開いています」という音声を繰り返し出力し、画面報知にて第３画像表示装置７２に「Ｈ６４　ガラス枠開放エラー」のアイコン画像を表示し、電飾報知にて枠用照明装置１０を赤点滅させる。

【１７６２】

なお、報知の優先順位は、ガラス枠開放エラーの方が球抜き動作中よりも高いので（図１１４参照）、原則であれば、（ｂ）より出力される「球抜きモード中です」という音声出力を中断して、「扉が開いています」という音声出力を開始することになるが、（ｂ）より出力される「球抜きモードです」という音声は３秒間の１回出力であるので、出力途中で中断してしまうと、何の音声報知であるのかわかり難くなってしまう。そこで、本例では、例外的に、音声報知の実行中に当該実行中の報知事象よりも優先順位の高い報知事象が発生したとしても、当該実行中の音声報知「球抜きモードです」を中断せずに出力する（やりきる）ようにした。これにより、球抜き動作を行っている従業員が理解し易い報知を行うことができる。

【１７６３】

一方で、優先順位の原則論に則って、「球抜きモードです」という音声を出力途中で中断して、「扉が開いています」という音声出力を開始しても問題ない。

【１７６４】

また、（ｄ）では、枠制御表示器１２５の表示が、「－」（バー図柄）の表示から「Ｈ６４」（下３桁～下１桁に対応するセグ）という表示に切り替わる。これにより、遊技機裏面側を見ながら球抜き作業を行っている従業員に対してガラス枠開放エラーが発生したことを知らしめることができる。

【１７６５】

一方で、遊技球数表示器１３５は、「Ｈ６４」（下３桁～下１桁に対応するセグ）という表示に切り替わらずに、「－」（バー図柄）の表示を維持するようになっている。遊技球数表示器１３５は、遊技機表面側から視認可能な位置に設けられており、遊技機表面側では、他に第１画像表示装置７０において「球抜きモード中」といった表示も行われていることから、遊技球数表示器１３５の表示を「Ｈ６４」に切り替えなくても、従業員に対してガラス枠開放エラーが発生したことを知らしめることができる。これにより、枠制御

基板１２０における表示制御の処理負荷を軽減できる（Ｈ６４に切り替える手間を省ける）という利点が見込める。

【１７６６】

なお、（ｄ）で、遊技球数表示器１３５の表示を「Ｈ６４」に切り替えてもよい。これにより、例えば、枠制御表示器１２５と遊技球数表示器１３５とに異なる情報が表示されていることで従業員を混乱させてしまうことを防止できる。

【１７６７】

（ｅ）は、ガラス枠４が開放状態から閉鎖状態に変化したタイミングである。例えば、従業員によりガラス枠４が閉じられたとしている。ガラス枠４が閉じられるとガラス枠開放エラーの音声報知、画面報知、電飾報知が終了する。なお、（ｅ）のタイミングでは未だ球抜き動作中であるとしている。

【１７６８】

（ｅ）では、遊技球数表示器１３５が「－」（バー図柄）の表示となっており、枠制御表示器１２５が「Ｈ６４」の表示から「－」（バー図柄）表示に切り替わる。これにより、ガラス枠開放エラーの報知の終了後、遅滞なく球抜き動作中の報知を行うことになるので、従業員が理解し易い報知を行うことができる。

【１７６９】

（ｆ）は、（ｂ）から６０秒経過したタイミングである。当該タイミングで球抜き動作を終了する。音声報知では「球抜きモード終了です」という音声が５秒間にわたり１回出力され、画面報知では「球抜きモード中」という表示を終了する。

【１７７０】

また、（ｆ）では、遊技球数表示器１３５が「－」（バー図柄）の表示を終了し全消灯となり、枠制御表示器１２５が「－」（バー図柄）の表示を終了し全消灯となる。これにより、遊技機裏面を注視して球抜き作業を行っていた場合に、枠制御表示器１２５が全消灯したことを目視することで（（ｆ）で出力される音声報知と併せて）球抜き動作の終了を認識させ易くすることができる。

【１７７１】

そして、「球抜きモード終了です」という音声出力が終了すると、（ｇ）で球抜き動作を終了する。

なお、球抜き動作の電飾報知は行わないようになっているが、所定の発光態様で行われてもよい。また、（ｄ）～（ｅ）間で「球抜きモード中」表示を継続するようにしたが、（ｄ）～（ｅ）間は非表示にしてもよい。

【１７７２】

また、遊技球数表示器１３５においては（ｂ）～（ｆ）間、枠制御表示器１２５においては（ｂ）～（ｄ）、（ｅ）～（ｆ）間において、「－」（バー図柄）の表示を常時行うものとしたが、これに限られず、球抜きモードの開始時から数秒間にわたり「－」（バー図柄）を表示して、それ以降は表示しないようにしてもよい。

【１７７３】

図１２６～図１２８は、遊技球数クリアと各事象（異常等）との報知態様の関係を示す図である。なお、各事象（異常）の一例として、獲得上限装置（作動）を挙げて説明する。図１２６は、獲得上限装置作動後の電源ＯＮ時を想定している。つまり、獲得上限装置の作動を停止するためにＲＷＭクリア操作が必要であるところ、遊技球数クリア操作を伴って電源ＯＮされたとしている。図１２７は、獲得上限装置作動後の電源ＯＮでＲＷＭ異常（例えば、メインＲＡＭ１１０ｃのチェックサム異常）が検知された場合と、検知されなかった場合とを想定している。

【１７７４】

図１２６の（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っている。

【１７７５】

（ｂ）は、枠制御基板１２０により遊技球数クリアが行われ、演出制御基板１３０が遊

技球数クリア開始指定コマンドを受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、音声報知により「遊技球数がクリアされました」を出力し、画面報知により「Ｈ６７　遊技球数クリア」を表示し、電飾報知により「枠用照明装置１０を赤点滅」させる。

【１７７６】

（ｃ）は、主制御基板１１０の起動開始を示しており、主制御基板メイン処理で送信された獲得上限作動中コマンドを演出制御基板１３０が受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、獲得上限作動中コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、獲得上限装置作動に係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。一方で、画面報知については、第１画像表示装置７０において、「獲得上限装置が作動しました　ＲＷＭクリアをして下さい」といった表示を開始する。

【１７７７】

（ｂ）～（ｃ）の報知態様は、図１２８の遊技球数クリア＆獲得上限装置（ｂ）～（ｃ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知が行われている。なお、このときの第１画像表示装置７０の背景色は、遊技球数クリアのアイコン画像に用いている表示色と重複しない色（異系色）を用いるのが好ましい。これにより、遊技球数クリア報知のアイコン画像が見づらくなってしまうことを防止できる。

【１７７８】

（ｄ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たに獲得上限装置の音声報知「獲得上限装置作動中」が開始され、これが繰り返し出力されることになる。

【１７７９】

（ｃ）～（ｄ）の報知態様は、図１２８の遊技球数クリア＆獲得上限装置（ｃ）～（ｄ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と獲得上限装置作動報知とが行われている。具体的には、表示領域の中央で「獲得上限装置が作動しました　ＲＷＭクリアをして下さい」という表示が行われており、表示領域の左上で「Ｈ６７　遊技球数クリア」のアイコン画像が表示されている。なお、このときの第１画像表示装置７０の背景色は、遊技球数クリアのアイコン画像に用いている表示色と、獲得上限装置作動報知に用いている表示色（文字色）と、重複しない色（異系色）を用いるのが好ましい。これにより、遊技球数クリア報知のアイコン画像や、獲得上限装置作動報知が見づらくなってしまうことを防止できる。

【１７８０】

（ｅ）は、（ｃ）から３０秒経過したタイミングである。当該タイミングで獲得上限装置の音声報知が終了する。一方で、画面報知は報知を継続する。なお、獲得上限装置の音声報知を所定時間の経過で終了させているが、電源供給が断たれることで終了させてもよい。

【１７８１】

（ｄ）～（ｅ）の報知態様は、図１２８の遊技球数クリア＆獲得上限装置（ｄ）～（ｅ）に示すように、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、音声出力装置９では獲得上限装置作動中報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と獲得上限装置作動報知とが行われている。表示態様については、上述した（ｃ）～（ｄ）の表示態様と同様である。

【１７８２】

このように、遊技球数クリアの方が報知の優先順位は上位であるものの、「獲得上限装置が作動しました　ＲＷＭクリアをして下さい」の表示は、遊技球数クリアのアイコン画像の文字サイズよりも大きく、且つ、表示領域の中央に表示されていることから、従業員

の目につきやすくなっている。これにより、遊技球数クリア報知が優先されて、獲得上限装置の音声報知と電飾報知とが実行できない状況であっても、獲得上限装置作動中であることを十分に認識させることができ、獲得上限装置の作動を停止させるために必要な操作を理解させやすくすることができる。また、遊技球数クリアと獲得上限装置作動中報知とを重複して実行しても、いずれの報知も識別できるようになっているので、いずれの事象が発生していることを認識できないといったことを防止することができる。

【１７８３】

（ｈ）は、遊技者により計数ボタン２０が操作されて、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）が計数された、または、発射ハンドル１５が把持されて、遊技球が打ち出されたタイミングである。当該いずれかの操作が行われると、当該操作から３０秒経過で、遊技球数クリアの画面報知と電飾報知が終了する。これにより、遊技者が着席後、遅滞なく報知を終了することができるので、いつまでも遊技球数クリアの画面報知と電飾報知とが行われることで、遊技者が違和感を抱いて遊技を敬遠してしまうことを防止できる。

【１７８４】

図１２７の（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。そして、ＲＷＭ異常がない場合は、（ｂ）で獲得上限装置作動の報知が開始される。具体的には、音声報知で「獲得上限装置作動中」の繰り返し出力、画面報知で「獲得上限装置が作動しました　ＲＷＭクリアをして下さい」という表示、電飾報知で「枠用照明装置１０が赤点滅」が実行される。報知態様としては、図１２８の獲得上限装置作動中、ＲＷＭ異常なしに示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０、第１画像表示装置７０では、獲得上限装置作動報知が行われることになる。このように、獲得上限装置作動後の電源ＯＮでＲＷＭ異常（例えば、メインＲＡＭ１１０ｃのチェックサム異常）が検知されなかった場合は、獲得上限装置作動の報知が実行されることになり、獲得上限装置の作動を停止させるために必要な操作を理解させやすくすることができる。

【１７８５】

一方で、獲得上限装置作動後の電源ＯＮでＲＷＭ異常（例えば、メインＲＡＭ１１０ｃのチェックサム異常）が検知された場合は、（ｂ）で獲得上限装置作動の報知が開始されずに、ＲＷＭ異常の報知が開始される。具体的には、音声報知で「設定変更を行って下さい＋サイレン」の繰り返し出力、画面報知で「エラー　設定変更を行って下さい」という表示、電飾報知で「枠用照明装置１０が赤点滅」が実行される。なお、（ｃ）は、電源供給が断たれたタイミングであり、ＲＷＭ異常の報知は電源供給が断たれるまで継続することになる。つまり、獲得上限装置作動の報知は、ＲＷＭ異常報知が実行されている限り、実行されないことになる。

【１７８６】

例えば、（ｃ）で電源をＯＦＦにして、その後、設定変更操作を伴わずに電源をＯＮにしても、（ｂ）から開始されるのはＲＷＭ異常報知であるし、（ｃ）で電源をＯＦＦにして、その後、設定変更操作を伴って電源をＯＮにした場合、設定変更処理後にＲＭＷクリア処理も実行される（メインＲＡＭ１１０ｃが初期化される）ので、当該メインＲＡＭ１１０ｃの初期化により獲得上限装置の作動も停止することになるので、この場合においても獲得上限装置の作動報知は実行されないことになる。つまり、獲得上限装置の作動後にＲＷＭ異常が発生した場合は、その後に設定変更操作を伴って電源をＯＮにした場合でも、設定変更操作を伴わずに電源をＯＮにした場合でも、獲得上限装置の作動報知は実行されないことになる。これにより、メインＲＡＭ１１０ｃを適正な状態とすることを促しつつも、設定変更操作を伴って電源ＯＮされた場合には、獲得上限装置を停止させるための初期化が不要になるので、併せて獲得上限装置の作動報知を行わないことで作業効率を向上させることができる。

【１７８７】

報知態様としては、図１２８の獲得上限装置作動中、ＲＷＭ異常ありに示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０、第１画像表示装置７０では、ＲＷＭ異常報知が行われることになる。第１画像表示装置７０では、黒色の背景色に赤色の文字で「エラー」と表

示されており、その下方に白色の文字で「設定変更を行って下さい」と表示される。これにより、速やかに設定変更操作を行うことを促すことができ、ＲＷＭに異常がある状態で遊技が行われてしまうことを防止できる。

【１７８８】

また、ＲＷＭ異常がある場合、獲得上限装置作動報知を優先してしまうと、従業員に促す必要操作がＲＷＭクリア操作となってしまい、ＲＷＭ異常が解消されなくなってしまう懸念があるが、ＲＷＭ異常報知を優先することで、このような懸念を解消することができる。

【１７８９】

図１２９、図１３０は、遊技球数クリアと各事象（異常等）との報知態様の関係を示す図である。なお、各事象（異常）の一例として、入賞球数異常エラーと発射球数異常エラーとを挙げて説明する。また、図１２９は、遊技球数クリア操作が行われて電源ＯＮされた場合に入賞球数異常を検知した場合と、遊技球数クリア操作が行われて電源ＯＮされた場合に発射球数異常を検知した場合とを想定しており、タイムチャートの見方としては、「遊技球数クリア」と「入賞球数異常エラー」、「遊技球数クリア」と「発射球数異常エラー」となる。

【１７９０】

なお、入賞球数異常は、枠制御基板重度エラー報知制御処理で示されるように、通知入賞数と入賞通路通過数の差が規定数（１００）以上である場合に異常と判定され、発射球数異常は、枠制御基板重度エラー報知制御処理で示されるように、発射球数と総戻り球数の差が規定数（１００）以上である場合に異常と判定されるので、電源が供給されて間もない期間で発生することは想定し難い。よって、図１２９、図１３０は、入賞球数異常や発射球数異常が発生した状態で電源供給が断たれ、これらの異常が解消されることなく電源ＯＮされた状況を想定している。

【１７９１】

はじめに、「遊技球数クリア」と「入賞球数異常エラー」について説明する。

（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っている。

【１７９２】

（ｂ）は、枠制御基板１２０により遊技球数クリアが行われ、演出制御基板１３０が遊技球数クリア開始指定コマンドを受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、当該コマンドを受信すると、音声報知により「遊技球数がクリアされました」を出力し、画面報知により「Ｈ６７　遊技球数クリア」を表示し、電飾報知により「枠用照明装置１０を赤点滅」させる。

【１７９３】

（ｃ）は、枠制御基板エラー制御処理が実行されて入賞球数異常が検知され、演出制御基板１３０が入賞球数異常指定コマンドを受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、入賞球数異常指定コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、入賞球数異常エラーに係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。一方で、画面報知については、第３画像表示装置７２において、「Ｈ６８　入賞球数異常」といった表示を開始する。

【１７９４】

（ｄ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たに入賞球数異常エラーの音声報知「係員をお呼び下さい＋サイレン」が開始され、これが繰り返し出力されることになる。

【１７９５】

（ｃ）～（ｄ）の報知態様は、図１３０の入賞球数異常エラー（ｃ）～（ｄ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１

画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われている。また、第３画像表示装置７２では「Ｈ６８　入賞球数異常」のアイコン画像が表示されている。

【１７９６】

（ｅ）は、遊技者により計数ボタン２０が操作されて、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）が計数された、または、発射ハンドル１５が把持されて、遊技球が打ち出されたタイミングである。当該いずれかの操作が行われると、当該操作から３０秒経過で、遊技球数クリアの画面報知と電飾報知が終了する。これにより、遊技者が着席後、遅滞なく報知を終了することができるので、いつまでも遊技球数クリアの画面報知と電飾報知とが行われることで、遊技者が違和感を抱いて遊技を敬遠してしまうことを防止できる。

【１７９７】

（ｄ）～（ｅ）の報知態様は、図１３０の入賞球数異常エラー（ｄ）～（ｅ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では入賞球数異常エラー報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われている。また、第３画像表示装置７２では「Ｈ６８　入賞球数異常」のアイコン画像が表示されている（表示位置は図１１５参照）。なお、当該アイコン画像のデザイン（色等）は、上述の遊技球数クリアのアイコン画像と同様である。

【１７９８】

このように、遊技球数クリア操作が行われて電源ＯＮされた場合に入賞球数異常を検知した場合は、優先順位の高い遊技球数クリアの報知を行いつつ、第３画像表示装置７２で「Ｈ６８　入賞球数異常」のアイコン画像を表示することで、遊技球数クリアと入賞球数異常エラーとを重複して実行しても、いずれの報知も識別できるようになっているので、いずれの事象が発生していることを認識できないといったことを防止することができる。

【１７９９】

以上のように、遊技球数クリアと入賞球数異常エラーとがともに発生したとしても、音声報知、画面報知、電飾報知により、両事象を好適に報知することができるので、従業員の作業効率を向上させることにも繋がる。

【１８００】

なお、（ｄ）において、新たに入賞球数異常エラーの音声報知を開始したが、入賞球数異常エラーの音声報知は開始しなくてもよい。また、入賞球数異常エラーの画面報知は（ｃ）から開始することとしたが、（ｄ）から開始してもよい。また、（ｄ）で遊技球数クリアの電飾報知を終了して、入賞球数異常エラーの電飾報知を開始してもよい。

【１８０１】

次に、「遊技球数クリア」と「発射球数異常エラー」について説明する。

（ａ）は、電源ｓｗ１６４がＯＮにされたタイミングである。このとき、遊技球数クリアであれば遊技球数クリア操作を伴っている。（ｂ）は、入賞球数異常エラーの（ｂ）と同様である。

【１８０２】

（ｃ）は、枠制御基板エラー制御処理が実行されて発射球数異常が検知され、演出制御基板１３０が発射球数異常指定コマンドを受信したタイミングである。演出制御基板１３０は、発射球数異常指定コマンドを受信したものの、遊技球数クリア報知を実行しており、図１１３で示す優先順位も遊技球数クリアの方が上位であるため、発射球数異常エラーに係る音声報知および電飾報知は開始しないようになっている。一方で、画面報知については、第３画像表示装置７２において、「Ｈ６９　発射球数異常」といった表示を開始する。

【１８０３】

（ｄ）は、（ｂ）から５秒経過したタイミングである。当該タイミングで遊技球数クリアの音声報知が終了する。一方で、画面報知と電飾報知は報知を継続する。また、遊技球数クリアの音声報知が終了すると、新たに発射球数異常エラーの音声報知「係員をお呼び

下さい＋サイレン」が開始され、これが繰り返し出力されることになる。
【１８０４】
（ｃ）～（ｄ）の報知態様は、図１３０の発射球数異常エラー（ｃ）～（ｄ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では遊技球数クリア報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われている。また、第３画像表示装置７２では「Ｈ６９　発射球数異常」のアイコン画像が表示されている。
【１８０５】
（ｅ）は、入賞球数異常エラーの（ｅ）と同様である。
（ｄ）～（ｅ）の報知態様は、図１３０の発射球数異常エラー（ｄ）～（ｅ）に示すように、音声出力装置９、枠用照明装置１０では発射球数異常エラー報知が行われており、第１画像表示装置７０では遊技球数クリア報知と、「初期出目１２３の演出図柄７０ａの組み合わせ」（背景画像も含む）表示とが行われている。また、第３画像表示装置７２では「Ｈ６９　発射球数異常」のアイコン画像が表示されている（表示位置は図１１５参照）。なお、当該アイコン画像のデザイン（色等）は、上述の遊技球数クリアのアイコン画像と同様である。
【１８０６】
このように、遊技球数クリア操作が行われて電源ＯＮされた場合に発射球数異常を検知した場合は、優先順位の高い遊技球数クリアの報知を行いつつ、第３画像表示装置７２で「Ｈ６９　発射球数異常」のアイコン画像を表示することで、遊技球数クリアと発射球数異常エラーとを重複して実行しても、いずれの報知も識別できるようになっているので、いずれの事象が発生していることを認識できないといったことを防止することができる。
【１８０７】
以上のように、遊技球数クリアと発射球数異常エラーとがともに発生したとしても、音声報知、画面報知、電飾報知により、両事象を好適に報知することができるので、従業員の作業効率を向上させることにも繋がる。
【１８０８】
なお、（ｄ）において、新たに発射球数異常エラーの音声報知を開始したが、発射球数異常エラーの音声報知は開始しなくてもよい。また、発射球数異常エラーの画面報知は（ｃ）から開始することとしたが、（ｄ）から開始してもよい。また、（ｄ）で遊技球数クリアの電飾報知を終了して、発射球数異常エラーの電飾報知を開始してもよい。
【１８０９】
図１３１は、各種事象の情報出力および報知態様を示す図である。なお、各事象（異常）の一例として、遊技球数オーバーと獲得上限装置作動とを挙げて説明する。
【１８１０】
（ａ）は、遊技者が遊技を行った結果、遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「４万個」を超えたタイミング（大当たり中）である。なお、ここでは遊技を行った結果、遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「４万個」を超えたとしているが、遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値であるので、当該「４万個」には遊技球の貸出により得られた遊技価値も含まれていてよい。
【１８１１】
（ａ）では、枠制御基板１２０よりＵ基板１７１に対して、遊技機エラー状態として遊技球数オーバーを示す１バイト情報が送信され、最終的に遊技機情報センタに送信される。また、枠制御表示器１２５には遊技球数オーバーを示すエラーコード「Ｈ２３」が表示される。これにより、遊技球数オーバーとなったことを遊技機裏面側からも確認することができる。なお、当該エラーコードの表示は、所定時間経過で消灯するものとする。
【１８１２】
（ａ）は、一例として、大当たり中に遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「４万個」を超えた、としているので、音声出力装置９では当り中ＢＧＭが出力されており、第１画像表示装置７０では大当たり中演出が表示されており、枠用照明装置１０、盤用

照明装置７６では当り中発光が行われている。そして、大当たり中に遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「４万個」を超えたとしても、これらの演出手段で遊技球数オーバーの報知は行われないようになっている。つまり、遊技者の視点から、遊技球数オーバーになったことは認識できず、大当たりを気分よく遊技させることができる。一方、上述のとおり、遊技機エラー状態として遊技球数オーバー）を示す１バイト情報が送信されるので、管理者側（遊技店、遊技機情報センタ）に必要な情報を把握させることができる。

【１８１３】

なお、音声出力装置９、第１画像表示装置７０、第３画像表示装置７２、第４画像表示装置７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６の少なくとも１つを用いて遊技球数オーバーを報知するようにしてもよい。また、一例として、大当たり中に遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「４万個」を超えた例を挙げているが、これに限られず、低確非時短遊技状態、低確時短遊技状態、高確時短遊技状態の各遊技状態において、変動表示が行われているときの入賞でもよいし、客待ちデモ演出が行われているときの入賞でもよい。

【１８１４】

また、当該「４万個」には遊技球の貸出により得られた遊技価値も含まれていてよい、と記載したが、極論「４万個」全てが貸出により得られた遊技価値であっても、遊技球数オーバーとしてよい。

【１８１５】

（ｂ）は、最大増加数が「９万５千」を満たしたタイミング（大当たり中）である。なお、当該「９万５千」には遊技球の貸出により得られた遊技価値は含まれていない。最大増加数が「９万５千」を満たすと、獲得上限装置が作動する。なお、「９万５千」を満たしたタイミングにおける状況（大当たり中、変動表示中、客待ちデモ演出中）毎の獲得上限装置の作動タイミングについて上述のとおりである（主制御基板メイン処理のステップＳ２８の説明箇所参照）。

【１８１６】

獲得上限装置が作動すると、音声報知では、音声出力装置９より「獲得上限装置が作動しました」という音声が繰り返し出力され（１０秒間）、画面報知では、第１画像表示装置７２に「獲得上限装置が作動しました　本日の遊技は終了です」が表示され（電源断まで表示）、電飾報知では、枠用照明装置１０が白点滅（電源断まで白点滅）する。一方、枠制御表示器１２５では、獲得上限装置作動に対応する報知は行われず、非表示のままとなっている。

【１８１７】

第１画像表示装置７０の表示態様について詳述すると、表示領域の上方に「獲得上限装置が作動しました　本日の遊技は終了です」が表示され、その下方に計数ボタン２０の操作を促す「計数ボタンを押して計数をして下さい」といった表示を行う。これにより、遊技球数表示器１３５に表示されている遊技価値を挿入されている会員カードやビジターカードに記録させることができ、計数ボタン２０を操作しないで遊技を止めてしまい遊技者が損をしてしまうといった事態を低減することができる。

【１８１８】

また、「計数ボタンを押して計数をして下さい」といった表示の下方には、「のめり込み注意！」といった注意促進画像と、「カード取り忘れ注意！」といった注意促進画像とが表示されている。「のめり込み注意！」とは、過度な遊技の防止を促す表示であり、「カード取り忘れ注意！」とは、挿入されている会員カードやビジターカードの取り忘れの防止を促す表示である。「のめり込み注意！」といった注意促進画像の表示により、多くの遊技価値を獲得して気持ちが大きくなっている場合には、気持ちを落ち着かせることができる。また、「カード取り忘れ注意！」といった注意促進画像の表示により、遊技者がカードを取り忘れてしまい、損をしてしまうといった事態を低減することができる。

【１８１９】

なお、「計数ボタンを押して計数をして下さい」といった表示は、計数ボタン２０が操

作されるまで表示したままとしてよい。これにより、計数ボタン２０を操作していないことに気付かせやすくすることができる。

【１８２０】

また、第１画像表示装置７０の背景色は、例えば黒色を用いて、各種文字画像は白文字で表示したり、背景色に白色を用いて、各種文字画像は黒文字としたりしてもよい（背景色と文字色とは異系色とする）。ただし、獲得上限装置作動時は、音声報知は１０秒間で終了し、画面報知は比較的小さなサイズでの表示とし、電飾報知は枠用照明装置１０のみが白点滅を行う、といった演出量を抑えた報知となっているので、背景色および文字色についても白色と黒色との組み合わせを用いることが好ましい。このような演出量を抑えた報知により、多くの遊技価値を獲得した可能性の高い遊技者が目立ちすぎてしまうことを防止できる。また、遊技者の遊技意欲を必要以上に掻き立ててしまうことを防止できる。

【１８２１】

また、各種文字画像の表示順序としては、全て同じタイミングで表示するようにしてもよいし、個々に表示タイミングが異なるようにしてもよい。例えば、まず、「獲得上限装置が作動しました　本日の遊技は終了です」と、「計数ボタンを押して計数をして下さい」とを表示して、その後に「のめり込み注意！」と、「カード取り忘れ注意！」とを表示するようにしてもよい。このように表示順序をつけてやれば、１つ１つの情報が遊技者の目に入りやすくなるのでより効果的になる。

【１８２２】

また、まず、「獲得上限装置が作動しました　本日の遊技は終了です」と、「計数ボタンを押して計数をして下さい」とを表示して、計数ボタン２０が操作されれば、「計数ボタンを押して計数をして下さい」を非表示として、「のめり込み注意！」と、「カード取り忘れ注意！」とを表示するようにしてもよい。これにより、遊技者の操作に併せた表示を行うことができ、１つ１つの情報が遊技者の目に入りやすくなるのでより効果的になる。

【１８２３】

なお、（ａ）で「計数ボタンを押して計数をして下さい」といった表示が行われてもよいし、「のめり込み注意！」といった注意促進画像と、「カード取り忘れ注意！」といった注意促進画像とが表示されてもよい。

また、（ｂ）で「計数ボタンを押して計数をして下さい」といった表示や、「のめり込み注意！」といった注意促進画像と、「カード取り忘れ注意！」といった注意促進画像とが表示されないようにしてもよい。例えば、（ｂ）に至る直前で遊技者が入れ替わっていることも想定される。そのような場合、（ｂ）に至る直前から遊技を開始した遊技者にとっては、注意促進画像等の表示は煩わしく感じてしまう。よって、遊技者の入れ替わり等を検知する検知手段を備えて、遊技者の入れ替わりを検知した場合には、注意促進画像等の表示を行わないようにしてもよい。

【１８２４】

図１３２は、各種事象の情報出力および報知態様を示す図である。なお、各事象（異常）の一例として、図１３１同様、遊技球数オーバーと獲得上限装置作動とを挙げて説明する。図１３２は、例外的に、遊技球数オーバーと獲得上限装置作動とが同タイミングで発生する例を説明する図である。

【１８２５】

（ａ）は、遊技機１が遊技可能な状態（いわゆる「空き台」）となっており、当該遊技機１の最大増加数が「５５０００」となっている。そして、（ｂ）において、当該遊技機１を遊技するために遊技者が着席したとする。さらに、当該遊技者が即大当たりに当選したとする。

【１８２６】

その後、（ｃ）において、高確時短遊技状態（確変）により大当たりが連続して発生して、（ｄ）において、遊技球数表示器１３５に表示された遊技価値が「４万個」になったとする（遊技者が４万発獲得した）。このような場合、遊技球数オーバーの対象であり、また、最大増加数も「９万５千」を満たすので獲得上限装置作動の対象である。よって、

遊技機１の枠制御基板１２０よりＵ基板１７１に対して、遊技機エラー状態として遊技球数オーバーを示す１バイト情報が送信され、不正検知状態１のＢｉｔ６が「１」であることを示す１バイト情報が送信される。そして、最終的に遊技機情報センタに送信される。

【１８２７】

なお、遊技機エラー状態として遊技球数オーバーを示す１バイト情報と、不正検知状態１のＢｉｔ６が「１」であることを示す１バイト情報とは、どちらが先に送信されてもよいが、このように遊技球数オーバーと獲得上限装置作動とが同タイミングで発生することがレアケースであり、基本的には、遊技球数オーバーが発生して、その後の状況次第で獲得上限装置作動が発生するといった流れになるので、基本的に流れに沿って、遊技機エラー状態として遊技球数オーバーを示す１バイト情報を先に送信して、不正検知状態１のＢｉｔ６が「１」であることを示す１バイト情報を後に送信するのが好ましい。これにより、例えば、遊技機情報センタにおいて、先に不正検知状態１のＢｉｔ６が「１」であることを示す１バイト情報を受信することで混乱を与えてしまうことを防止できる。

【１８２８】

なお、図１３２は、説明を容易とするために、「５５０００」、「４００００」、「９５０００」といった数字を用いているが、実際の遊技では各入賞口の賞球数等の相違により、上記数字を若干オーバーして遊技球数オーバーと獲得上限装置作動とが同タイミングで発生することも考えられる。よって、多少の誤差（上記数字を若干オーバーする誤差）は図１３２の例に含まれるものとする。

【１８２９】

図１３３、図１３４は、各種事象発生時の演出を示す図である。なお、各事象（異常）の一例として、図１３１、図１３２同様、遊技球数オーバーと獲得上限装置作動とを挙げて説明し、特に、先読み系演出との関係について説明する。なお、図１３１、図１３２と共通する部分については説明を省略する。

【１８３０】

はじめに、遊技機１には、上述のとおり、「遊技球数オーバー」となる直前の状況と、「獲得上限装置」の作動直前の状況とが想定されており、「遊技球数オーバー」となる直前の状況とは、遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「３９０００」を超えた状態であり、「獲得上限装置」の作動直前の状況とは、最大増加数が「９４０００」を超えた状態が相当する。

【１８３１】

より具体的には、「遊技球数オーバー」であれば、遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「３９０００」で第２大当たり遊技（１０ラウンド）が実行される場合、つまり、第２大当たり遊技が実行されることにより遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「４万個」を満たす場合や、遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「３９９９０」で各入賞口に遊技球が入賞し易い高確時短遊技状態（低確時短遊技状態、低確非時短遊技状態でも可）が開始される場合（変動表示中、客待ちデモ演出中）などが想定される。

【１８３２】

同様に、「獲得上限装置」であれば、最大増加数の値が「９４０００」で第２大当たり遊技（１０ラウンド）が実行される場合、つまり、第２大当たり遊技が実行されることにより最大増加数の値が「９万５千」を満たす場合や、最大増加数の値が「９４９９０」で各入賞口に遊技球が入賞し易い高確時短遊技状態（低確時短遊技状態、低確非時短遊技状態）が開始される場合（変動表示中、客待ちデモ演出中）などが想定される。なお、以下においては、最大増加数の値が上記の値を満たす可能性が最も高いことが予想される大当たり中を例に説明を行う。

【１８３３】

（ａ）は、高確時短遊技状態において大当たりに当選し、大当たり中は、右側遊技領域に向けて遊技者を発射することを促す右打ち画像が表示されている。そして、大当たり中に大入賞口５０等への入賞により遊技球数表示器１３５に表示された遊技価値が「４万個

」になったタイミングである。つまり、第２大当たり遊技が実行されることにより遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「４万個」となる状況である。特に図示していないが、メインＲＡＭ１１０ｃの第２特図判定情報保留記憶領域に大当たりと判定される大当たり判定用乱数値が記憶されているとする。なお、高確時短遊技状態は低確時短遊技状態で読み替えてもよい。また、高確時短遊技状態は低確非時短遊技状態で読み替えてもよい。この場合（低確非時短遊技状態で読み替える場合）は、メインＲＡＭ１１０ｃの第１特図判定情報保留記憶領域に大当たりと判定される大当たり判定用乱数値が記憶されているとする。

【１８３４】

「遊技球数オーバー」の場合は、大当たり中の保留連荘演出の実行が可能である。すなわち、メインＲＡＭ１１０ｃの第２特図判定情報保留記憶領域に大当たりと判定される大当たり判定用乱数値が記憶されているので、所定確率で保留連荘演出の実行抽選を行い、実行すると判定された場合には保留連荘演出を実行する。具体的には、（ｂ）に示すように、可動演出装置７７（第１可動部材７７ａ及び第２可動部材７７ｂ）を第１画像表示装置７０の前方で動作させることで、大当たり遊技終了後に実行される上記保留記憶に対応する変動表示が大当たりであることを変動表示の実行に先立って報知する。そして、（ｃ）で大当たり遊技を終了し、上記保留記憶に対応する変動表示の実行により大当たりであることが報知される。

【１８３５】

これにより、「遊技球数オーバー」となる直前の状況であるからといって、先読み系演出の実行に制限をかける必要がなく、演出の自由度を狭めることなく遊技興趣を維持させることができる。

【１８３６】

なお、大当たり中の保留連荘演出の実行を一例に説明を行ったが、大当たり遊技でないときの先読み系演出の実行についても許容してよい。例えば、遊技球数表示器１３５に表示される遊技価値が「３９９９０」であるときにアイコン変化演出が実行されてもよいし、連続予告演出、ランプ変化演出が実行されてもよい。一方で、「遊技球数オーバー」となる直前の状況で先読み系演出の実行に制限をかけるようにしてもよい。

【１８３７】

（ｄ）は、高確時短遊技状態において大当たりに当選し、最大増加数の値が「９４０００」で第２大当たり遊技（１０ラウンド）が実行開始となるタイミングである。つまり、第２大当たり遊技が実行されることにより最大増加数の値が「９万５千」を満たす状況である。特に図示していないが、メインＲＡＭ１１０ｃの第２特図判定情報保留記憶領域に大当たりと判定される大当たり判定用乱数値が記憶されているとする。なお、高確時短遊技状態は低確時短遊技状態で読み替えてもよい。また、高確時短遊技状態は低確非時短遊技状態で読み替えてもよい。この場合（低確非時短遊技状態で読み替える場合）は、メインＲＡＭ１１０ｃの第１特図判定情報保留記憶領域に大当たりと判定される大当たり判定用乱数値が記憶されているとする。

【１８３８】

「獲得上限装置作動」の場合は、大当たり中の保留連荘演出の実行が制限されている。すなわち、メインＲＡＭ１１０ｃの第２特図判定情報保留記憶領域に大当たりと判定される大当たり判定用乱数値が記憶されているものの、保留連荘演出の実行抽選は行わず、当然にして保留連荘演出の実行も行わないようになっている。具体的には、（ｄ）～（ｅ）間で示すように、可動演出装置７７（第１可動部材７７ａ及び第２可動部材７７ｂ）が作動することなく大当たり遊技を終了する。そして、大当たり遊技を終了すると、（ｆ）で獲得上限装置が作動して、図１３１で述べた報知が実行される。また、遊技の進行制御（特定の制御処理）が行われず、これ以上遊技を継続することができない状況となる。

【１８３９】

（ｆ）以降に遊技を行うことが不可能である状況下、保留記憶に大当たり判定用乱数値が記憶されているからといって保留連荘演出が実行されてしまうと、折角大当たりに当選

しているのに遊技を行うことができず遊技者に残念な気持ちを抱かせてしまうことになる。当該課題に対して、「獲得上限装置」の作動直前の状況であれば保留連荘演出の実行を制限することで、遊技者に残念な気持ちを抱かせてしまうことを防止できる。

【１８４０】

なお、大当たり中の保留連荘演出の実行を一例に説明を行ったが、大当たり遊技でないときの先読み系演出の実行についても制限してよい。例えば、最大増加数の値が「９４９９０」であるときにアイコン変化演出が制限されてもよいし、連続予告演出、ランプ変化演出が制限されてもよい。一方で、「獲得上限装置作動」となる直前の状況でも先読み系演出の実行が許容されていてもよい。これにより、「獲得上限装置作動」となる直前の状況であるかを判定する必要がなくなるので、制御負荷の軽減が見込める。

【１８４１】

上述した、大当たり中の保留連荘演出の実行が制限されている、における「制限」とは、以下のようなものを含む。

例えば、大当たり中の保留連荘演出の実行を完全に行わないこと（実行されない）、

例えば、大当たり中の保留連荘演出が実行され難くなる（低い確率で実行してもよい）こと、

例えば、大当たり中の保留連荘演出を複数種類備えている場合、保留連荘演出Ａは実行されなくなるが、保留連荘演出Ｂは実行可能とすること、

例えば、可動演出装置７７の作動と保留アイコンの変化とで大当たり中の保留連荘演出を実現する場合、可動演出装置７７は作動させないが、保留アイコンの変化は可能とすること、等が挙げられる。

【１８４２】

同様に、大当たり遊技でないときの先読み系演出の実行の制限、における「制限」とは、以下のようなものを含む。

一例としてアイコン変化演出であれば、

例えば、アイコン変化演出を完全に行わないこと（実行されない）、

例えば、アイコン変化演出が実行され難くなる（低い確率で実行してもよい）こと、

例えば、アイコン変化演出における特定のアイコン（赤アイコン、虹アイコン）は表示（変化）させないが、所定のアイコン（青アイコン、緑アイコン）は表示（変化）可能とすること、等が挙げられる。

また、連続予告演出、ランプ変化演出における制限についても同様である。なお、先読み系演出（例えば、アイコン変化演出、連続予告演出、ランプ変化演出）において、例えば、アイコン変化演出は完全に行われない（実行されない）が、連続予告演出、ランプ変化演出は実行可能とすることを「制限」としてもよい。

【１８４３】

図１３４は、大当たり中に「遊技球数オーバー」となる場合の演出態様、および、大当たり中に「獲得上限装置作動」となる場合の演出態様について説明する図である。

【１８４４】

（ａ）は、高確時短遊技状態において大当たりに当選し、大当たり中は、右側遊技領域に向けて遊技者を発射することを促す右打ち画像が表示されている。そして、大当たり中に大入賞口５０等への入賞により遊技球数表示器１３５に表示された遊技価値が「４万個」になったタイミングである。大当たり中は、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチの実行中に表示されるキャラクタの紹介演出（通常演出）が実行されており、（ｂ）で大当たり遊技を終了するようになっている。なお、通常演出は、「遊技球数オーバー」や「獲得上限装置作動」となる大当たり遊技以外でも実行可能となっており、例えば、遊技店の開店後に最初に当選した大当たりで実行可能な演出である。

【１８４５】

（ｃ）は、高確時短遊技状態において大当たりに当選し、最大増加数の値が「９４０００」で第２大当たり遊技（１０ラウンド）が実行開始となるタイミングである。つまり、第２大当たり遊技が実行されることにより最大増加数の値が「９万５千」を満たす状況で

ある。そして、（ｄ）において最大増加数の値が「９万５千」を満たしたとしている。
【１８４６】
（ｄ）においては、第１画像表示装置７０の一部の表示領域を用いて「大当たり中です。遊技を続けてください。当り後に獲得上限装置が作動して遊技終了になります。」といった事前告知メッセージが表示されるようになっている。この事前告知メッセージは、背面側に表示されている大当たり中の演出画像を暗転させる（視認困難とさせる）態様で表示されるようになっており、また、表示領域のほぼ全域を用いて表示するようになっていることから、遊技者に前もって獲得上限装置が作動することを認識させ易くすることができ、不意に獲得上限装置が作動して、遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。また、事前告知メッセージでは、併せて「大当たり中です。遊技を続けてください。」というメッセージを含ませることで、事前告知メッセージが表示されたからといって遊技球の打ち出しを止めてしまい、賞球が獲得できなくなる不利を与えてしまうことを防止できる。また、事前告知メッセージは、右側遊技領域に向けて遊技者を発射することを促す右打ち画像には重ならないように表示することで、遊技者に前もって獲得上限装置が作動することを認識させつつも、遊技手法がわからなくなってしまうことを防止できる。
【１８４７】
なお、事前告知メッセージは所定時間（例えば１０秒）経過したら消去してもよいし、大当たり終了まで表示し続けてもよいし、遊技者により演出ボタン１７が操作されるまで表示し続けてもよい。また、第１画像表示装置７０の全部の表示領域を用いて表示するようにしてもよい。
【１８４８】
この場合、（ｅ）で大当たり遊技を終了すると、完遂演出を実行する。つまり、獲得上限装置が作動した場合に限り、これ以上遊技ができないことの報知と、多くの遊技価値を獲得した可能性が高い遊技者を祝福することを兼ねた完遂演出を実行する。完遂演出は、例えば、上述の通常演出とは異なる特別な映像等を表示したり、特別な称号を付与する画像（例えば「達人」）を表示したりすることが想定され、また、併せて表示領域の下方に「間もなく遊技終了となります」といった文字画像を表示することが想定される。
【１８４９】
このように完遂演出を実行することで、獲得上限装置を作動させた遊技者に満足感を与えることができる。また、「間もなく遊技終了となります」といった文字画像を表示することで、大当たり終了後にいきなり（ｇ）の報知が実行される場合に比べて、遊技者に心構えをさせることができ、その後に（ｇ）の報知を実行してもスムーズに遊技終了に導くことができる。
【１８５０】
そして、（ｇ）で獲得上限装置が作動して、図１３１で述べた報知が実行される。また、遊技の進行制御（特定の制御処理）が行われず、これ以上遊技を継続することができない状況となる。なお、（ｅ）～（ｆ）にかけて行われる完遂演出の実行期間は例えば３分が想定される。また、（ｆ）で完遂演出を終了すると、即、獲得上限装置を作動させて、速やかに遊技終了とする。
【１８５１】
なお、完遂演出は、大当たり遊技の終了後に実行期間を設けて実行するようにしたが、最大増加数の値が「９万５千」を満たしたタイミングから実行してもよい。また、上述した１種２種タイプであって、小当たり遊技（１ラウンド目）の特定領域入賞により最大増加数の値が「９万５千」を満たした場合には、その後に実行される大当たり遊技（２ラウンド～）の開始から完遂演出を実行するようにしてもよい。ただし、仕様を問わず、大当たり遊技の実行中は、大入賞口５０への入賞状況により演出の実行期間も定まらなくなることを加味すると、大当たり遊技の終了後に実行期間を設けて実行することが好ましい。
【１８５２】
また、（ａ）では、通常演出を行うこととしたが、「遊技球数オーバー」に対応する専用の大当たり演出が実行されてもよい。この場合、遊技価値「４万個」には、遊技球の貸

出により得られた遊技価値は含まれないことが好ましい。すなわち、遊技者が苦労して遊技価値を得たことを祝福することが目的であるため、専用の大当たり演出を実行するにしても貸出により得られた遊技価値は除外することが好ましい。

【１８５３】

また、完遂演出は、複数種類備えられて、いずれか１の完遂演出が選択されて実行されるようにしてもよい。また、設定値を複数段階備える遊技機において、実行される完遂演出の種類によって設定値を示唆するようにしてもよい。完遂演出の実行後は遊技を継続することはできないので、設定値の示唆は有益な情報の示唆とはならないが、どのくらいの設定値で獲得上限装置を作動させたのかを把握することができるので、実行する意義はあるといえる。

【１８５４】

また、上述した注意促進画像のように、獲得上限装置の作動直前で遊技者の入れ替わりを検知した場合は、完遂演出が実行されないようにしてもよい。これにより、遊技を開始したばかりの遊技者に対して違和感（何を完遂したことに対する演出なのかといった違和感）を与えてしまうことを防止することができる。

【１８５５】

（本実施形態に記載された発明の内容１）

ここで、従来の遊技機では、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行う遊技機がある。このような遊技機の中には、遊技者が所有する遊技価値の記憶・更新制御を行う制御装置を備えたものがあった（例えば、特開２０２１－０８３５１６号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載されたような遊技機では、遊技者が所有する遊技価値の記憶・更新制御を行う制御装置の確認や点検等の作業を行う遊技店員の利便性が低いという問題があった。

【１８５６】

◆上記課題を解決するための第１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、電源スイッチの操作によって前記制御装置に電力供給を行う電源装置（電源装置１６０Ａ）と、を備え、前記制御装置は、遊技者が所有する前記遊技価値の価値量を表示可能な特定表示器（枠制御表示器１２５）と、遊技者が所有する前記遊技価値をクリアするための操作部（遊技球数クリアスイッチ１２１、遊技球数クリアスイッチ１２１＋遊技球数クリアボタン１２１ｂ）と、を有し、前記電源スイッチから前記特定表示器までの距離と、前記電源スイッチから前記操作部までの距離とを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８５７】

◆上記課題を解決するための第２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、電源スイッチの操作によって前記制御装置に電力供給を行う電源装置（電源装置１６０Ａ）と、を備え、前記制御装置は、遊技者が所有する前記遊技価値の価値量を表示可能な特定表示器（枠制御表示器１２５）と、遊技に用いられる遊技媒体を遊技機外に排出するための排出用動作を行わせることが可能な操作部（球抜きスイッチ１２２、球抜きスイッチ１２２＋球抜きボタン１２２ｂ）と、を有し、前記電源スイッチから前記特定表示器までの距離と、前記電源スイッチから前記操作部までの距離とを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８５８】

◆上記課題を解決するための第３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、電源スイッチの操作によって前記制御装置に電力供給を行う電源装置（電源装置１６０Ａ）と、所定の報知事象が発

生したことを示す特定報知（エラー報知等）を行うことが可能な特定報知部（スピーカ、表示装置、照明装置）と、を備え、前記制御装置は、遊技者が所有する前記遊技価値の価値量を表示可能な特定表示器（枠制御表示器１２５）と、前記特定報知部による前記特定報知を解除させるための操作部（エラー解除スイッチ１２３、エラー解除スイッチ１２３＋エラー解除ボタン１２３ｂ）と、を有し、前記電源スイッチから前記特定表示器までの距離と、前記電源スイッチから前記操作部までの距離とを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８５９】

◆上記課題を解決するための第４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する透明な基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、第１識別表示（型番、メーカ名等）を有する電子部品（例えば、集積回路）と、第２識別表示（型番、ロット番号等）を有すると共に、遊技者が所有する前記遊技価値の価値量を表示可能な特定表示器（枠制御表示器１２５）と、を含み、前記制御基板の表面から前記第１識別表示までの高さよりも、前記制御基板の表面から前記第２識別表示までの高さの方が高くなっている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８６０】

◆上記課題を解決するための第５の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する透明な基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、第１識別表示（型番、メーカ名等）を有する第１電子部品（例えば、集積回路）と、第２識別表示（型番、メーカ名等）を有する第２電子部品（例えば、電解コンデンサ）と、第３識別表示（型番、ロット番号等）を有すると共に、遊技者が所有する前記遊技価値の価値量を表示可能な特定表示器（枠制御表示器１２５）と、を含み、前記制御基板の表面から前記第２識別表示までの高さよりも、前記制御基板の表面から前記第３識別表示までの高さの方が低くなっている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８６１】

◆上記課題を解決するための第６の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する透明な基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、第１識別表示（型番、メーカ名等）を有すると共に、遊技者が所有する前記遊技価値の更新制御を実行可能な制御部品（枠制御部１２０ｍ）と、第２識別表示（型番、ロット番号等）を有すると共に、遊技者が所有する前記遊技価値の価値量を表示可能な特定表示器（枠制御表示器１２５）と、を含み、前記制御基板の表面から前記第１識別表示までの高さと、前記制御基板の表面から前記第２識別表示までの高さとが異なっている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８６２】

◆上記課題を解決するための第７の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、遊技者が所有する前記遊技価値の価値量を表示可能な特定表示器（枠制御表示器１２５）と、遊技者が所有する前記遊技価値をクリアするための操作部（遊技球数クリアスイッチ１２１、遊技球数クリアスイッチ１２１＋遊技球数クリアボタン１２１ｂ）と、を有し、前記制御装置には、前記特定表示器に係る案内情報が設けられない一方、前記操作部に対応す

る位置には、当該操作部に係る案内情報（ボタンカバー部材３１０の「遊技球数クリアボタン」の刻印部３１０ａ）が設けられている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８６３】

◆上記課題を解決するための第８の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、遊技者が所有する前記遊技価値の価値量を表示可能な特定表示器（枠制御表示器１２５）と、遊技に用いられる遊技媒体を遊技機外に排出するための排出用動作を行わせることが可能な操作部（球抜きスイッチ１２２、球抜きスイッチ１２２＋球抜きボタン１２２ｂ）と、を有し、前記制御装置には、前記特定表示器に係る案内情報が設けられない一方、前記操作部に対応する位置には、当該操作部に係る案内情報（操作案内シール３０９の「玉抜きボタン＋矢印」の文字）が設けられている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８６４】

◆上記課題を解決するための第９の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、所定の報知事象が発生したことを示す特定報知（エラー報知等）を行うことが可能な特定報知部（表示装置、照明装置）と、を備え、前記制御装置は、遊技者が所有する前記遊技価値の価値量を表示可能な特定表示器（枠制御表示器１２５）と、前記特定報知部による前記特定報知を解除させるための操作部（エラー解除スイッチ１２３、エラー解除スイッチ１２３＋エラー解除ボタン１２３ｂ）と、を有し、前記制御装置には、前記特定表示器に係る案内情報が設けられない一方、前記操作部に対応する位置には、当該操作部に係る案内情報（操作案内シール３０９の「エラー解除ボタン＋矢印」の文字）が設けられている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８６５】

◆上記課題を解決するための第１０の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する透明な基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、遊技者が所有する前記遊技価値の価値量を表示可能な特定表示器（枠制御表示器１２５）と、所定の配線が接続されるコネクタと、を含み、前記制御基板の一端部の近傍に前記特定表示器を実装し、前記制御基板の前記一端部とは異なる端部の近傍に前記コネクタを実装している。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８６６】

◆上記課題を解決するための第１１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、遊技者が所有する前記遊技価値をクリアするための操作部（遊技球数クリアスイッチ１２１）と、所定の配線が接続されるコネクタと、を含み、前記制御基板の一端部の近傍に前記操作部を実装し、前記制御基板の前記一端部とは異なる端部の近傍に前記コネクタを実装している。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８６７】

◆上記課題を解決するための第１２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表

面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、遊技に用いられる遊技媒体を遊技機外に排出するための排出用動作を行わせることが可能な操作部（球抜きスイッチ１２２）と、所定の配線が接続されるコネクタと、を含み、前記制御基板の一端部の近傍に前記操作部を実装し、前記制御基板の前記一端部とは異なる端部の近傍に前記コネクタを実装している。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８６８】

◆上記課題を解決するための第１３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、所定の報知事象が発生したことを示す特定報知（エラー報知等）を行うことが可能な特定報知部（表示装置、照明装置）と、を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、前記特定報知部による前記特定報知を解除させるための操作部（エラー解除スイッチ１２３）と、所定の配線が接続されるコネクタと、を含み、前記制御基板の一端部の近傍に前記操作部を実装し、前記制御基板の前記一端部とは異なる端部の近傍に前記コネクタを実装している。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８６９】

◆上記課題を解決するための第１４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記基板ケースに貼付される識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記識別シールは、第１情報（二次元コード）、第２情報（メーカ名を示す識別記号）、及び、第３情報（管理番号）を含む識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）と、所定の情報を記入可能な情報記入領域（開封者記入欄３０８ｃ、開封年月日記入欄３０８ｄ）と、を有している。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８７０】

◆上記課題を解決するための第１５の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する透明な基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記基板ケースのうちの前記制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記識別シールは、第１情報（開封者）を記入可能な第１記入領域（開封者記入欄３０８ｃ）と、前記第１情報とは異なる第２情報（開封年月日）を記入可能な第２記入領域（開封年月日記入欄３０８ｄ）と、を有し、前記第１記入領域と前記第２記入領域との間には、前記制御基板に実装された前記電子部品を視認可能とする透視可能領域（第３透光窓部３０８ｇ３）が設けられている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８７１】

◆上記課題を解決するための第１６の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する透明な基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記基板ケースのうちの前記制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される識別シール（枠管理番号シー

ル３０８）と、を有し、前記識別シールは、第１情報（二次元コード）、第２情報（メーカ名を示す識別記号）、及び、第３情報（管理番号）を含む識別情報表示領域（枠管理情報印刷部３０８ｂ）と、所定の情報を記入可能な情報記入領域（開封者記入欄３０８ｃ、開封年月日記入欄３０８ｄ）と、を有し、前記識別情報表示領域と前記情報記入領域との間には、前記制御基板に実装された前記電子部品を視認可能とする透視可能領域（第１透光窓部３０８ｇ１、第２透光窓部３０８ｇ２）が設けられている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８７２】

◆上記課題を解決するための第１７の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記基板ケースのうちの前記制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記複数の電子部品には、遊技者が所有する前記遊技価値をクリアするための操作部（遊技球数クリアスイッチ１２１）を含み、前記操作部は、前記制御基板のうちの前記識別シールと前後に重ならない位置に実装されている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８７３】

◆上記課題を解決するための第１８の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、遊技者が所有する前記遊技価値をクリアするための操作部（遊技球数クリアスイッチ１２１）を含み、前記基板ケースには、第１情報（二次元コード）、第２情報（メーカ名を示す識別記号）、及び、第３情報（管理番号）を含む識別情報表示領域を設け、前記制御装置のうちの前記識別情報表示領域と前後に重ならない位置であって前記操作部に対応する位置に、前記操作部に係る案内情報部（ボタンカバー部材３１０の「遊技球数クリアボタン」の刻印部３１０ａ）を設けている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８７４】

◆上記課題を解決するための第１９の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、所定の報知事象が発生したことを示す特定報知（エラー報知等）を行うことが可能な特定報知部（表示装置、照明装置）と、を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記基板ケースのうちの前記制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記複数の電子部品には、前記特定報知部による前記特定報知を解除させるための操作部（エラー解除スイッチ１２３）を含み、前記操作部は、前記制御基板のうちの前記識別シールと前後に重ならない位置に実装されている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８７５】

◆上記課題を解決するための第２０の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、所定の報知事象が発生したことを示す特定報知（エラー報知等）を行うことが可能な特定報知部（表示装置、照明装置）と、を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、

を有し、前記複数の電子部品には、前記特定報知部による前記特定報知を解除させるための操作部（エラー解除スイッチ１２３）を含み、前記基板ケースには、第１情報（二次元コード）、第２情報（メーカ名を示す識別記号）、及び、第３情報（管理番号）を含む識別情報表示領域を設け、前記制御装置のうちの前記識別情報表示領域と前後に重ならない位置であって前記操作部に対応する位置に、前記操作部に係る案内情報部（「エラー解除ボタン＋矢印マーク」が印字された第２案内印字部３０９ｂ２）を設けている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８７６】

◆上記課題を解決するための第２１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記基板ケースのうちの前記制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記複数の電子部品には、遊技に用いられる遊技媒体を遊技機外に排出するための排出用動作を行わせることが可能な操作部（球抜きスイッチ１２２）を含み、前記操作部は、前記制御基板のうちの前記識別シールと前後に重ならない位置に実装されている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８７７】

◆上記課題を解決するための第２２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する透明な基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、遊技に用いられる遊技媒体を遊技機外に排出するための排出用動作を行わせることが可能な操作部（球抜きスイッチ１２２）を含み、前記基板ケースには、第１情報（二次元コード）、第２情報（メーカ名を示す識別記号）、及び、第３情報（管理番号）を含む識別情報表示領域を設け、前記制御装置のうちの前記識別情報表示領域と前後に重ならない位置であって前記操作部に対応する位置に、前記操作部に係る案内情報部（「玉抜きボタン＋矢印マーク」が印字された第１案内印字部３０９ｂ１）を設けている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８７８】

◆上記課題を解決するための第２３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する透明な基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、第１識別情報（型番、メーカ名等）が表示される第１電子部品（集積回路、コンデンサ等）と、第２識別情報（型番、ロット番号、遊技球数等）が表示される第２電子部品（枠制御表示器１２５）と、を含み、前記第１識別情報の表示態様（フォント、色、サイズ）と、前記第２識別情報の表示態様（フォント、色、サイズ）とを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８７９】

◆上記課題を解決するための第２４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する透明な基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、第１識別情報（型番、メーカ名等）が表示される第１電子部品（例えば、集積回路）と、第２識別情報（型番、ロット番号等）が表示される第２電子部品（例えば、コンデンサ

）と、第３識別情報（型番、ロット番号、遊技球数等）が表示される第３電子部品（枠制御表示器１２５）と、を含み、前記第１識別情報の表示態様（フォント、色、サイズ）と、前記第３識別情報の表示態様（フォント、色、サイズ）とを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８８０】

◆上記課題を解決するための第２５の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御装置（枠制御装置１２０Ａ）を備え、前記制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される制御基板（枠制御基板１２０）と、前記制御基板を収容する透明な基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記複数の電子部品には、第１識別情報（型番、メーカ名等）が表示される第１電子部品（例えば、集積回路）と、第２識別情報（型番、ロット番号等）が表示される第２電子部品（例えば、コンデンサ）と、第３識別情報（型番、ロット番号、遊技球数等）が表示される第３電子部品（枠制御表示器１２５）と、を含み、前記第２識別情報の表示態様（フォント、色、サイズ）と、前記第３識別情報の表示態様（フォント、色、サイズ）とを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８８１】

◆上記課題を解決するための第２６の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第１制御基板（主制御基板１１０）と、前記第１制御基板を収容する第１基板ケース（主制御基板ケース２００）と、前記第１基板ケースのうちの前記第１制御基板の表面と対向する対向壁（天板部２０２）に貼付される第１識別シール（主管理番号シール２０８）と、を有し、前記第２制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第２制御基板（枠制御基板１２０）と、前記第２制御基板を収容する第２基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記第２基板ケースのうちの前記第２制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される第２識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記第１制御基板の表面から前記第１識別シールまでの高さと、前記第２制御基板の表面から前記第２識別シールまでの高さとを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８８２】

◆上記課題を解決するための第２７の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第１制御基板（主制御基板１１０）と、前記第１制御基板を収容する第１基板ケース（主制御基板ケース２００）と、前記第１基板ケースのうちの前記第１制御基板の表面と対向する対向壁（天板部２０２）に貼付される第１識別シール（主管理番号シール２０８）と、を有し、前記第１制御基板に実装される前記複数の電子部品には、遊技の進行制御を実行可能な第１制御部品（主制御部１１０ｍ）を含み、前記第２制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第２制御基板（枠制御基板１２０）と、前記第２制御基板を収容する第２基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記第２基板ケースのうちの前記第２制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される第２識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記第２制御基板に実装される前記複数の電子部品には、遊技者が所有する前記遊技価値の更新制御を実行可能な第２制御部品（枠制御部１２０ｍ）を含み、前記第１制御部品の上端部から前記第１識別シールまでの高さと、前記第２制御部品の上端部から前記第２識別シールまでの高さとを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８８３】

◆上記課題を解決するための第２８の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第１制御基板（主制御基板１１０）と、前記第１制御基板を収容する第１基板ケース（主制御基板ケース２００）と、前記第１基板ケースのうちの前記第１制御基板の表面と対向する対向壁（天板部２０２）に貼付される第１識別シール（主管理番号シール２０８）と、を有し、前記第１制御基板に実装される前記複数の電子部品には、所定の配線を接続するための第１コネクタ（主検査用コネクタ１１６）を含み、前記第２制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第２制御基板（枠制御基板１２０）と、前記第２制御基板を収容する第２基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記第２基板ケースのうちの前記第２制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される第２識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記第２制御基板に実装される前記複数の電子部品には、所定の配線を接続するための第２コネクタ（枠検査用コネクタ１２６）を含み、前記第１コネクタの上端部から前記第１識別シールまでの高さと、前記第２コネクタの上端部から前記第２識別シールまでの高さとを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８８４】

◆上記課題を解決するための第２９の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第１制御基板（主制御基板１１０）と、前記第１制御基板を収容する第１基板ケース（主制御基板ケース２００）と、前記第１基板ケースのうちの前記第１制御基板の表面と対向する対向壁（天板部２０２）に貼付される第１識別シール（主管理番号シール２０８）と、を有し、前記第１制御基板に実装される前記複数の電子部品には、前記第１制御装置に記憶される所定の情報（遊技の進行に係る情報等）をクリアするための第１操作部（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）を含み、前記第２制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第２制御基板（枠制御基板１２０）と、前記第２制御基板を収容する第２基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記第２基板ケースのうちの前記第２制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される第２識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記第２制御基板に実装される前記複数の電子部品には、前記第２制御装置に記憶される前記遊技価値をクリアするための第２操作部（遊技球数クリアスイッチ１２１）を含み、前記第１操作部の上端部から前記第１識別シールまでの高さと、前記第２操作部の上端部から前記第２識別シールまでの高さとを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８８５】

◆上記課題を解決するための第３０の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、電源スイッチの操作によって前記第１制御装置及び前記第２制御装置に電力供給を行う電源装置（電源装置１６０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、前記第１制御装置に記憶される所定の情報（遊技の進行に係る情報等）をクリアするための第１操作部（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ＋ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）を有し、前記第２制御装置は、前記第２制御装置に記憶される前記遊技価値をクリアするための第２操作部（遊技球数クリアスイッチ１２１、遊技球数クリアスイッチ１２１＋遊技球数クリアボタン１２１ｂ）を有し、前記電源スイッチから前記第１操作部までの距離と、前記電源スイッチから前記第２操作部までの距離とを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８８６】
◆上記課題を解決するための第３１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第１制御基板（主制御基板１１０）と、前記第１制御基板を収容する第１基板ケース（主制御基板ケース２００）と、前記第１基板ケースのうちの前記第１制御基板の表面と対向する対向壁（天板部２０２）に貼付される第１識別シール（主管理番号シール２０８）と、を有し、前記第１制御基板に実装される前記複数の電子部品には、前記第１制御装置に記憶される所定の情報（遊技の進行に係る情報等）をクリアするための第１操作部（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）を含み、前記第２制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第２制御基板（枠制御基板１２０）と、前記第２制御基板を収容する第２基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記第２基板ケースのうちの前記第２制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される第２識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記第２制御基板に実装される前記複数の電子部品には、遊技に用いられる遊技媒体を遊技機外に排出するための排出用動作を行わせることが可能な第２操作部（球抜きスイッチ１２２）を含み、前記第１操作部の上端部から前記第１識別シールまでの高さと、前記第２操作部の上端部から前記第２識別シールまでの高さとを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【１８８７】
◆上記課題を解決するための第３２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、電源スイッチの操作によって前記第１制御装置及び前記第２制御装置に電力供給を行う電源装置（電源装置１６０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、前記第１制御装置に記憶される所定の情報（遊技の進行に係る情報等）をクリアするための第１操作部（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ＋ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）を有し、前記第２制御装置は、遊技に用いられる遊技媒体を遊技機外に排出するための排出用動作を行わせることが可能な第２操作部（球抜きスイッチ１２２、球抜きスイッチ１２２＋球抜きボタン１２２ｂ）を有し、前記電源スイッチから前記第１操作部までの距離と、前記電源スイッチから前記第２操作部までの距離とを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。
【１８８８】
◆上記課題を解決するための第３３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、所定の報知事象が発生したことを示す特定報知（エラー報知等）を行うことが可能な特定報知部（表示装置、照明装置）と、を備え、前記第１制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第１制御基板（主制御基板１１０）と、前記第１制御基板を収容する第１基板ケース（主制御基板ケース２００）と、前記第１基板ケースのうちの前記第１制御基板の表面と対向する対向壁（天板部２０２）に貼付される第１識別シール（主管理番号シール２０８）と、を有し、前記第１制御基板に実装される前記複数の電子部品には、前記第１制御装置に記憶される所定の情報（遊技の進行に係る情報等）をクリアするための第１操作部（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ）を含み、前記第２制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第２制御基板（枠制御基板１２０）と、前記第２制御基板を収容する第２基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記第２基板ケースのうちの前記第２制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される第２識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記第２制御基板に実装される前記複数の電子部品には、前記特定報知部による前記特定報知を解除さ

せるための第２操作部（エラー解除スイッチ１２３）を含み、前記第１操作部の上端部から前記第１識別シールまでの高さと、前記第２操作部の上端部から前記第２識別シールまでの高さとを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８８９】

◆上記課題を解決するための第３４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、電源スイッチの操作によって前記第１制御装置及び前記第２制御装置に電力供給を行う電源装置（電源装置１６０Ａ）と、所定の報知事象が発生したことを示す特定報知（エラー報知等）を行うことが可能な特定報知部（表示装置、照明装置）と、を備え、前記第１制御装置は、前記第１制御装置に記憶される所定の情報（遊技の進行に係る情報等）をクリアするための第１操作部（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ＋ＲＷＭクリアボタン１１１ｂ）を有し、前記第２制御装置は、前記特定報知部による前記特定報知を解除させるための第２操作部（エラー解除スイッチ１２３、エラー解除スイッチ１２３＋エラー解除ボタン１２３ｂ）を有し、前記電源スイッチから前記第１操作部までの距離と、前記電源スイッチから前記第２操作部までの距離とを異ならせている。そのため、遊技店員の利便性を向上させることが可能となる。

【１８９０】

（本実施形態に記載された発明の内容２）

　ここで、従来の遊技機では、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行う遊技機がある。このような遊技機の中には、遊技の進行制御を行う第１制御装置と、遊技者が所有する遊技価値の記憶・更新制御を行う第２制御装置とを備えたものがあった（例えば、特開２０２１－０８３５１６号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載されたような遊技機では、セキュリティが低いという問題があった。

【１８９１】

◆上記課題を解決するための第１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第１制御基板（主制御基板１１０）と、前記第１制御基板を収容する透明な第１基板ケース（主制御基板ケース２００）と、前記第１基板ケースのうちの前記第１制御基板の表面と対向する対向壁（天板部２０２）に貼付される第１識別シール（主管理番号シール２０８）と、を有し、前記第２制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第２制御基板（枠制御基板１２０）と、前記第２制御基板を収容する透明な第２基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記第２基板ケースのうちの前記第２制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される第２識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記第１識別シールは、前記第１制御基板に実装される電子部品を透視可能とする透視可能領域を有し、前記第２識別シールは、前記第２制御基板に実装される電子部品を透視可能とする透視可能領域を有し、前記第２識別シールの前記透視可能領域には所定の模様が付加されていない一方、前記第１識別シールの前記透視可能領域には所定の模様が付加されている。そのため、遊技機のセキュリティを向上させることが可能となる。

【１８９２】

◆上記課題を解決するための第２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第１制御基板（主制御基板１１０）と、前記第１制御基板を収容する

透明な第１基板ケース（主制御基板ケース２００）と、前記第１基板ケースのうちの前記第１制御基板の表面と対向する対向壁（天板部２０２）に貼付される第１識別シール（主管理番号シール２０８）と、を有し、前記第２制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第２制御基板（枠制御基板１２０）と、前記第２制御基板を収容する透明な第２基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記第２基板ケースのうちの前記第２制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される第２識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記第１識別シールは、前記第１制御基板に実装される電子部品を透視可能とする透視可能領域を有し、前記第２識別シールは、前記第２制御基板に実装される電子部品を透視可能とする透視可能領域を有し、前記第１識別シールの前記透視可能領域の透過度と、前記第２識別シールの前記透視可能領域の透過度とを異ならせている。そのため、遊技機のセキュリティを向上させることが可能となる。

【１８９３】

◆上記課題を解決するための第３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第１制御基板（主制御基板１１０）と、前記第１制御基板を収容する透明な第１基板ケース（主制御基板ケース２００）と、前記第１基板ケースのうちの前記第１制御基板の表面と対向する対向壁（天板部２０２）に貼付される第１識別シール（主管理番号シール２０８）と、を有し、前記第２制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第２制御基板（枠制御基板１２０）と、前記第２制御基板を収容する透明な第２基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記第２基板ケースのうちの前記第２制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される第２識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記第１識別シールの面積と、前記第２識別シールの面積とを異ならせている。そのため、遊技機のセキュリティを向上させることが可能となる。

【１８９４】

◆上記課題を解決するための第４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第１制御基板（主制御基板１１０）と、前記第１制御基板を収容する第１基板ケース（主制御基板ケース２００）と、前記第１基板ケースのうちの前記第１制御基板の表面と対向する対向壁（天板部２０２）に貼付される第１識別シール（主管理番号シール２０８）と、を有し、前記第１識別シールには、所定の情報（開封者、開封年月日）を記入するための第１情報記入領域（開封者記入欄２０８ｃ、開封年月日記入欄２０８ｄ）を設け、前記第２制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第２制御基板（枠制御基板１２０）と、前記第２制御基板を収容する第２基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、前記第２基板ケースのうちの前記第２制御基板の表面と対向する対向壁（天板部３０２）に貼付される第２識別シール（枠管理番号シール３０８）と、を有し、前記第２識別シールには、所定の情報（開封者、開封年月日）を記入するための第２情報記入領域（開封者記入欄３０８ｃ、開封年月日記入欄３０８ｄ）を設け、前記第１識別シールに設けられる前記第１情報記入領域の数と、前記第２識別シールに設けられる前記第２情報記入領域の数とを異ならせている。そのため、遊技機のセキュリティを向上させることが可能となる。

【１８９５】

◆上記課題を解決するための第５の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御装置（主制御装置１１０Ａ）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御装置（枠制御装置１２０Ａ）と、を備え、前記第１制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第１制御基板（主制御基板１１０）と、前記第１制御基板を収容する

第１基板ケース（主制御基板ケース２００）と、を有し、前記第１基板ケースには、前記第１制御基板を収容した前記第１基板ケースを封止するための第１カシメ部（主カシメ部２０４Ａ）を設け、前記第２制御装置は、表面に複数の電子部品が実装される第２制御基板（枠制御基板１２０）と、前記第２制御基板を収容する第２基板ケース（枠制御基板ケース３００）と、を有し、前記第２基板ケースには、前記第２制御基板を収容した前記第２基板ケースを封止するための第２カシメ部（枠カシメ部３０４Ａ）を設け、前記第１基板ケースに設けられる前記第１カシメ部の数と、前記第２基板ケースに設けられる前記第２カシメ部の数とを異ならせている。そのため、遊技機のセキュリティを向上させることが可能となる。

【１８９６】

（本実施形態に記載された発明の内容３）

ここで、従来の遊技機では、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行う遊技機がある。このような遊技機の中には、所定事象が発生した場合に、当該所定事象の発生を報知する報知手段を備えたものがあった（例えば、特開２０２１－１６４０５号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載されたような遊技機では、所定事象の発生の報知を好適に行うにあたり改善の余地があった。

【１８９７】

（Ａ）上記課題を解決するための第１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第１制御手段は、所定領域（例えば、メインＲＡＭ１１０ｃ、枠制御ＲＡＭ１２０ｃ）に記憶される所定の情報をクリアする制御（ＲＷＭクリア処理）を行うことが可能であり、前記第２制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記所定の情報のクリアに応じた第１報知（ＲＷＭクリア報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１８９８】

（Ｂ）上記課題を解決するための第２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、電源供給を停止した後に電源供給が復旧すると、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記復旧に応じた第１報知（電源復旧報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１８９９】

（Ｃ）上記課題を解決するための第３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第１制御手段は、設定に係る制御（設定変更処理、設定確認処理）を行うことが可能であり、前記第２制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記設定に係る制御に応じた第１報知（設定変更報知、設定確認報知）と、前

記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９００】

（Ｄ）上記課題を解決するための第４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、磁気を検知する検知手段（第１磁気検出センサ５３ａ、第２磁気検出センサ５３ｂ）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記検知手段の検知に応じた第１報知（磁石検知エラー報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９０１】

（Ｅ）上記課題を解決するための第５の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、電波を検知する検知手段（電波検出センサ５４ａ）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記検知手段の検知に応じた第１報知（不正電波検知エラー報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９０２】

（Ｆ）上記課題を解決するための第６の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、前記遊技価値に対応する遊技媒体を検知する検知手段（一般入賞口ｓｗ４３ａ、第１始動口ｓｗ４５ａ、第２始動口ｓｗ４７ａ、大入賞口ｓｗ５０ａ、アウト口ｓｗ３９ａ）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記検知手段の検知に応じた第１報知（入賞球数異常エラー報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９０３】

（Ｇ）上記課題を解決するための第７の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、前記遊技価値に対応する遊技媒体において、遊技領域内に発射される前記遊技媒体を検知する検知手段（減算出口ｓｗ９１ｃ）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記検知手段の検知に応じた第１報知（発射球数異常エラー報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知

）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９０４】

（Ｈ）上記課題を解決するための第８の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、開閉可能な扉体（内枠３、ガラス枠４）と、前記扉体の状態を検知する検知手段（ガラス枠開放検出スイッチ３１ａ、内枠開放検出スイッチ３１ｂ）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記検知手段の検知に応じた第１報知（ガラス枠開放エラー報知、内枠開放エラー報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９０５】

（Ｉ）上記課題を解決するための第９の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、前記第１制御手段と通信可能であって、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、前記第１制御手段と前記第２制御手段とが通信不能であることを検知する検知手段（主制御基板１１０、枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記検知手段の検知に応じた第１報知（遊技機内通信異常エラー報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９０６】

（Ｊ）上記課題を解決するための第１０の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）と、前記遊技機と遊技機外部（専用ユニット１７０）とが通信不能であることを検知する検知手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記検知手段の検知に応じた第１報知（通信回線異常エラー報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９０７】

（Ｋ）上記課題を解決するための第１１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）と、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）と、を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記排出制御に応じた第１報知（球抜き動作中報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、

所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。
【１９０８】
（Ｌ）上記課題を解決するための第１２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、計数条件の成立により計数される特定情報（例えば、最大増加数）を検知する検知手段（主制御基板１１０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記検知手段による検知に応じた第１報知（獲得上限装置作動報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた第２報知（遊技球数クリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。
【１９０９】
（Ｍ）上記課題を解決するための第１３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、開閉可能な扉体（内枠３、ガラス枠４）と、前記扉体の状態を検知する検知手段（ガラス枠開放検出スイッチ３１ａ、内枠開放検出スイッチ３１ｂ）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記検知手段による検知に応じた第１報知（ガラス枠開放エラー報知、内枠開放エラー報知）と、前記排出制御に応じた第２報知（球抜き動作中）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。
【１９１０】
（Ｓ）上記課題を解決するための第１４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、特定操作（ＲＷＭクリア操作）が行われていることに基づいて、前記第１制御手段に記憶される所定の情報と、前記第２制御手段に記憶される所定の情報とをクリアすることが可能であり、前記報知手段は、前記特定操作が行われた場合に、前記第１制御手段に記憶される所定の情報がクリアされたことと、前記第２制御手段に記憶される所定の情報がクリアされたこととを区別した態様での報知を行うことなく、前記特定操作に応じた報知を行うことが可能であることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。
【１９１１】
（ａ）上記課題を解決するための第１５の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）と、開閉可能な扉体（内枠３、ガラス枠４）と、前記扉体の状態を検知する検知手段（ガラス枠開放検出スイッチ３１ａ、内枠開放検出スイッチ３１ｂ）と、前記検知手段による検知に応じた報知（ガラス枠開放エラー、内枠開放エラー）を実行可能な報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記排出制御が行われているときに前記検知手段による検知が行われる場合と、前記排出制御が行われていないときに前記検知手段による検知が行われる場合と、のいずれにおいても前記検知手段による検知に応

じた報知を行うことが可能であることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９１２】

（ｂ）上記課題を解決するための第１６の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、前記第１制御手段と通信可能であって、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、前記第１制御手段と前記第２制御手段とが通信不能であることを検知する検知手段（主制御基板１１０、枠制御基板１２０）と、前記検知手段による検知に応じた報知（遊技機内通信異常エラー報知）を行うことが可能な報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第１制御手段は、設定に係る制御（設定変更処理、設定確認処理）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記設定に係る制御が行われているときは、前記検知手段による検知が行われた場合であっても当該検知に応じた報知は行わず、前記設定に係る制御が終了すると前記検知に応じた報知を行うことが可能であることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９１３】

（ｈ）上記課題を解決するための第１７の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記報知手段は、前記遊技の進行制御を行うことが不可能な第１事象に応じた第１報知（例えば、設定変更報知、設定確認報知）と、前記遊技の進行制御を行うことが可能な第２事象に応じた第２報知（例えば、遊技球数クリア報知、ＲＷＭクリア報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９１４】

（ｉ）上記課題を解決するための第１８の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記報知手段は、前記遊技の進行制御を行うことが不可能な第１事象に応じた第１報知（例えば、設定変更報知、設定確認報知）と、前記遊技の進行制御を行うことが不可能な第２事象に応じた第２報知（例えば、獲得上限装置作動報知、球抜き動作中報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９１５】

（ｊ）上記課題を解決するための第１９の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記報知手段は、前記遊技の進行制御を行うことが可能な第１事象に応じた第１報知（例えば、遊技球数クリア報知）と、前記遊技の進行制御を行うことが可能な第２事象に応じた第２報知（例えば、ＲＷＭクリア報知、電源復旧報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知と前記第２報知とで報知の優先度が異なることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９１６】

（ｋ）上記課題を解決するための第２０の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記報知手段は、第１事象に応じた第１報知（例えば、入賞球数異常エラー報知、発射球数異常エラー報知）と、前記第１事象と異なる第２事象に応じた第２報知（例えば、遊技球数クリア報知、設定変更報知、設定確認報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知は、前記第１事象が発生している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると、当該第１報知を再開しないことが可能であり、前記第２報知は、前記第２事象が発生している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると当該第２報知を再開することが可能であることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９１７】

（ｌ）上記課題を解決するための第２１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記報知手段は、第１事象に応じた第１報知（例えば、遊技球数クリア報知）と、前記第１事象と異なる第２事象に応じた第２報知（例えば、設定変更報知、設定確認報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知は、前記第１事象が発生している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると、当該第１報知を再開することが可能であり、前記第２報知は、前記第２事象が発生している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると、当該第２報知を再開することが可能であることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９１８】

（ｍ）上記課題を解決するための第２２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記報知手段は、第１事象に応じた第１報知（例えば、入賞球数異常エラー報知）と、前記第１事象と異なる第２事象に応じた第２報知（例えば、発射球数異常エラー報知、ＲＷＭ異常エラー報知）と、を行うことが可能であり、前記第１報知は、前記第１事象が発生している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると、当該第１報知を再開しないことが可能であり、前記第２報知は、前記第２事象が発生している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると、当該第２報知を再開しないことが可能であることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９１９】

（ｎ）上記課題を解決するための第２３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、表示手段（枠制御表示器１２５）と、を備え、前記表示手段は、第１事象に応じた第１情報（例えば、不正電波検知エラーを示すエラーコード「Ｈ６６」、入賞球数異常エラーを示すエラーコード「Ｈ６８」、発射球数異常エラーを示すエラーコード「Ｈ６９」）と、前記第１事象と異なる第２事象に応じた第２情報（例えば、遊技球数クリアを示すエラーコード「Ｈ６８」、ガラス枠開放エラーを示すエラーコード「Ｈ６４」、内枠開放エラーを示すエラーコード「Ｈ６５」）と、を表示可能であり、前記第１情報の表示は、当該第１情報を表示している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると、当該第１情報の表示を再開しないことが可能であり、

前記第２情報の表示は、当該第２情報を表示している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると、当該第２情報の表示を再開することが可能であることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９２０】

（ｏ）上記課題を解決するための第２４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、表示手段（枠制御表示器１２５）と、を備え、前記表示手段は、第１事象に応じた第１情報（例えば、遊技球数クリアを示すエラーコード「Ｈ６８」）と、前記第１事象と異なる第２事象に応じた第２情報（例えば、ガラス枠開放エラーを示すエラーコード「Ｈ６４」、内枠開放エラーを示すエラーコード「Ｈ６５」）と、を表示可能であり、前記第１情報の表示は、当該第１情報を表示している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると、当該第１情報の表示を再開することが可能であり、前記第２情報の表示は、当該第２情報を表示している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると、当該第２情報の表示を再開することが可能であることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９２１】

（ｐ）上記課題を解決するための第２５の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、表示手段（枠制御表示器１２５）と、を備え、前記表示手段は、第１事象に応じた第１情報（例えば、不正電波検知エラーを示すエラーコード「Ｈ６６」）と、前記第１事象と異なる第２事象に応じた第２情報（例えば、入賞球数異常エラーを示すエラーコード「Ｈ６８」、発射球数異常エラーを示すエラーコード「Ｈ６９」）と、を表示可能であり、前記第１情報の表示は、当該第１情報を表示している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると、当該第１情報の表示を再開しないことが可能であり、前記第２情報の表示は、当該第２情報を表示している状態で電源供給が遮断した後、電源供給が復旧すると、当該第２情報の表示を再開しないことが可能であることを特徴とする。そのため、所定事象の発生の報知を好適に行うことができる。

【１９２２】

（本実施形態に記載された発明の内容４）

ここで、従来の遊技機では、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行う遊技機がある。このような遊技機の中には、遊技機に電源が供給されると遊技価値をクリアする遊技球数クリア処理を行うものがあった（例えば、特開２０２１－１０４３０６号公報参照）。ところで、電源供給時に遊技球数クリア処理が行われると、制御手段の制御処理が複雑になるおそれがあった。

【１９２３】

（Ｎ）上記課題を解決するための第１の構成としては、所定の態様で動作可能な可動演出手段（可動演出装置７７）を備え、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、電源供給を停止した後に電源供給が復旧すると、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、前記可動演出手段の初期動作制御を行う第３制御手段（演出制御基板１３０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記復旧に応じた報知（電源復旧報知）と、前記遊技価値のクリアに応じた報知（遊技球数クリア報知）とで、異なる報知（音声報知、画面報知、電飾報知のそれぞれで異なる報知）を行うことが可能であり、前記第３制御手段は、前記復旧が行われる場合と、前記遊技価値のクリアが行われる場合とで、前記可動演出手段を同一の態様で初期動作させることが可能であることを特徴とする。

そのため、遊技球数クリア処理が行われる遊技機において制御手段の制御処理を簡素化することが可能となる。

【１９２４】

（本実施形態に記載された発明の内容５）

ここで、従来の遊技機では、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行う遊技機がある。このような遊技機の中には、遊技機内を循環する遊技球を遊技機外に排出するための球抜きスイッチを備えたものがあった（例えば、特開２０２０－３９９４３号公報参照）。しかしながら、遊技球が排出中であることを好適に報知するにあたり改良の余地があった。

【１９２５】

（Ｏ）上記課題を解決するための第１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）と、前記遊技価値の価値量を表示可能な特定表示器（遊技球数表示器１３５）と、を備え、前記制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）を行うことが可能であり、前記排出制御が行われているときに、前記特定表示器に特定情報（エラーコード「－」）を表示することが可能であることを特徴とする。そのため、遊技球が排出中であることを好適に報知することが可能となる。

【１９２６】

（Ｐ）上記課題を解決するための第２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）と、前記遊技価値の価値量を表示可能な第１表示部（枠制御表示器１２５）と、前記遊技価値の価値量を表示可能な第２表示部（遊技球数表示器１３５）と、を備え、前記制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）を行うことが可能であり、前記排出制御が行われているときに、前記第１表示器と前記第２表示器とに特定情報（エラーコード「－」）を表示することが可能であることを特徴とする。そのため、遊技球が排出中であることを好適に報知することが可能となる。

【１９２７】

（Ｑ）上記課題を解決するための第３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を実行することが可能な遊技機において、遊技の進行制御を実行する第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を実行する第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第１制御手段は、所定領域（例えば、メインＲＡＭ１１０ｃ、枠制御ＲＡＭ１２０ｃ）に記憶される所定の情報をクリアする制御（ＲＷＭクリア処理）を実行することが可能であり、前記第２制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）を実行することが可能であり、前記報知手段は、前記所定の情報のクリアに応じた第１報知（ＲＷＭクリア報知）と、前記排出制御に応じた第２報知（球抜き動作中報知）と、を実行することが可能であり、前記第２報知の実行中は前記第１報知の実行を制限可能であることを特徴とする。そのため、遊技球が排出中であることを好適に報知することが可能となる。

【１９２８】

（Ｒ）上記課題を解決するための第４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を実行することが可能な遊技機において、電源供給を停止した後に電源供給が復旧すると、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を実行する第２制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作

処理）を実行することが可能であり、前記報知手段は、前記復旧に応じた第１報知（電源復旧報知）と、前記排出制御に応じた第２報知（球抜き動作中報知）と、を実行することが可能であり、前記第２報知の実行中は前記第１報知の実行を制限可能であることを特徴とす。そのため、遊技球が排出中であることを好適に報知することが可能となる。

【１９２９】

（本実施形態に記載された発明の内容６）

ここで、従来の遊技機では、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行う遊技機がある。このような遊技機の中には、遊技機から遊技機外部に情報を送信するものがあった（例えば、特開２０２１－１０４３０６号公報図４～図９等参照）。しかしながら、遊技機から遊技機外部に送信する情報量が多く、制御手段の制御負荷を招いていた。

【１９３０】

（Ｔ）上記課題を解決するための第１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、を備え、前記第１制御手段は、第１操作（設定変更操作、設定確認操作、ＲＷＭクリア操作）が行われていることに基づいて所定の処理（設定変更処理、設定確認処理、ＲＷＭクリア処理）を行うことが可能であり、前記第２制御手段は、第２操作（球抜き操作）が行われていることに基づいて、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）を行うことが可能であり、前記排出制御が行われる場合、遊技機外部（専用ユニット１７０）に情報を送信せず、前記所定の処理が行われる場合、前記遊技機外部に情報（ＨＣ・不正監視情報における不正検知状態１のＢｉｔ０～Ｂｉｔ２に係る情報）を送信可能であることを特徴とする。そのため、制御手段の制御負荷を軽減することが可能となる。

【１９３１】

（Ｕ）上記課題を解決するための第２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）と、前記制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）と、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数クリア）と、を行うことが可能であり、前記排出制御が行われる場合、遊技機外部（専用ユニット１７０）に情報を送信せず、前記遊技価値のクリアが行われる場合、前記遊技機外部に情報を送信可能であることを特徴とする。そのため、制御手段の制御負荷を軽減することが可能となる。

【１９３２】

（ｑ）上記課題を解決するための第３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）を備え、前記制御手段は、第１事象が発生すると、当該第１事象に応じた情報（例えば、「設定変更」、「設定確認」、「電源投入（ＲＷＭクリア）」、「獲得上限装置作動」では、「ＨＣ・不正監視情報」の「不正検知状態１（主制御）」の対応Ｂｉｔが「１」である情報）を遊技機外部（専用ユニット１７０）に送信することが可能であり、前記第１事象と異なる第２事象が発生すると、当該第２事象に応じた情報（例えば、「球抜き動作中」、「球抜きレバー操作エラー」、「通信回線異常エラー」、「通信無応答エラー」では、「ＨＣ・不正監視情報」の「不正検知状態２（枠制御）」の対応Ｂｉｔが「１」とならず情報は送信されない）を前記遊技機外部に送信しないことが可能であることを特徴とする。そのため、制御手段の制御負荷を軽減することが可能となる。

【１９３３】

（ｒ）上記課題を解決するための第４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）を備え、前記制御手段は、第１事象が発生すると、当該第１事象に応じた情報（例えば、「球抜き動作中」、「球抜き

レバー操作エラー」では、「ＨＣ・不正監視情報」の「不正検知状態２（枠制御）」の対応Ｂｉｔが「１」とならず情報は送信されない）を遊技機外部（専用ユニット１７０）に送信しないことが可能であり、前記第１事象と異なる第２事象が発生すると、当該第２事象に応じた情報（例えば、「通信回線異常エラー」、「通信無応答エラー」では、「ＨＣ・不正監視情報」の「不正検知状態２（枠制御）」の対応Ｂｉｔが「１」とならず情報は送信されない）を前記遊技機外部に送信しないことが可能であることを特徴とする。そのため、制御手段の制御負荷を軽減することが可能となる。

【１９３４】

（ｓ）上記課題を解決するための第５の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）を備え、前記制御手段は、第１事象が発生すると、当該第１事象に応じた情報（例えば、「設定変更」、「設定確認」では、「ＨＣ・不正監視情報」の「不正検知状態１（主制御）」の対応Ｂｉｔが「１」である情報）を遊技機外部（専用ユニット１７０）に送信することが可能であり、前記第１事象と異なる第２事象が発生すると、当該第２事象に応じた情報（例えば、「電源投入（ＲＷＭクリア）」、「獲得上限装置作動」では、「ＨＣ・不正監視情報」の「不正検知状態１（主制御）」の対応Ｂｉｔが「１」である情報）を前記遊技機外部に送信することが可能であることを特徴とする。そのため、制御手段の制御負荷を軽減することが可能となる。

【１９３５】

（本実施形態に記載された発明の内容７）

　ここで、従来の遊技機では、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行う遊技機がある。このような遊技機の中には、遊技機内を循環する遊技球を遊技機外に排出するための球抜きスイッチを備えたものがあった（例えば、特開２０２０－３９９４３号公報参照）。しかしながら、遊技球の排出中の他の制御処理の実行については何ら配慮されておらず、遊技球の排出が滞ってしまうおそれがあった。

【１９３６】

（Ｖ）上記課題を解決するための第１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、を備え、前記第１制御手段は、第１操作（設定変更操作、設定確認操作、ＲＷＭクリア操作）が行われていることに基づいて、所定の処理（設定変更処理、設定確認処理、ＲＷＭクリア処理）を行うことが可能であり、前記第２制御手段は、第２操作（球抜き操作）が行われていることに基づいて、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）を行うことが可能であり、前記第１制御手段は、前記排出制御が行われているときは前記所定の処理を行わず、前記排出制御が行われていないときは前記所定の処理を行うことが可能であることを特徴とする。そのため、遊技球の排出を遅滞なく行うことが可能となる。

【１９３７】

（Ｗ）上記課題を解決するための第２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、を備え、前記第１制御手段は、所定領域に記憶される所定の情報をクリアする処理（ＲＷＭクリア処理）を行うことが可能であり、前記第２制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）を行うことが可能であり、前記第１制御手段は、前記排出制御が行われているときは前記所定の情報をクリアする処理を行わず、前記排出制御が行われていないときは前記所定の情報をクリアする処理を行うことが可能であることを特徴とする。そのため、遊技球の排出を遅滞なく行うことが可能となる。

【１９３８】

（Ｘ）上記課題を解決するための第３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、電源供給を停止した後に電源供給が復旧すると、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）を行うことが可能であり、前記第１制御手段は、前記排出制御が行われているときは前記電源供給の停止前の状態に復旧させず、前記排出制御が行われていないときは前記電源供給の停止前の状態に復旧可能であることを特徴とする。そのため、遊技球の排出を遅滞なく行うことが可能となる。

【１９３９】

（Ｙ）上記課題を解決するための第４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技可能状態（例えば、主制御基板メイン処理のステップＳ３３で全割込みが許可された状態）である場合に遊技の進行制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、を備え、前記第２制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）を行うことが可能であり、前記第１制御手段は、前記排出制御が行われているときは前記遊技可能状態とせず、前記排出制御が行われていないときは前記遊技可能状態とすることが可能であることを特徴とする。そのため、遊技球の排出を遅滞なく行うことが可能となる。

【１９４０】

（Ｚ）上記課題を解決するための第５の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）と、所定の事象（例えば、磁石検知エラー、不正電波検知エラー）の発生を報知することが可能な報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記制御手段は、前記遊技価値に対応した遊技媒体を遊技機外に排出するための排出制御（枠制御基板球抜き動作処理）を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記排出制御が行われているときは前記所定の事象の発生を報知せず、前記排出制御が行われていないときは前記所定の事象の発生を報知可能であることを特徴とする。そのため、遊技球の排出を遅滞なく行うことが可能となる。

【１９４１】

（本実施形態に記載された発明の内容８）

　ここで、従来の遊技機では、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行う遊技機がある。このような遊技機の中には、遊技機内を循環する遊技球（封入式の遊技球）を用いて遊技を行うものがあった（例えば、特開２０２０－３９９４３号公報参照）。しかしながら、遊技機内を循環する遊技球を保持する配慮はなされておらず、遊技球の不足により遊技興趣を低下させるおそれがあった。

【１９４２】

（ｃ）上記課題を解決するための第１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）と、開閉可能な扉体（内枠３、ガラス枠４）と、前記扉体の状態を検知する検知手段（ガラス枠開放検出スイッチ３１ａ、内枠開放検出スイッチ３１ｂ）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記制御手段は、前記遊技価値に対応する遊技媒体を遊技領域（遊技領域５ａ）に発射させる制御（タッチセンサ１５ａ、発射ボリューム１５ｂの入力があると発射用ソレノイド９２ｂを駆動して発射槌を動作させる制御）と、前記遊技価値をクリアする制御（遊技球数をクリアする処理）と、を行うことが可能であり、前記報知手段は、前記遊技価値のクリアに応じた報知（遊技球数

クリア報知）を行うことが可能であり、前記制御手段は、前記報知を行っているときに前記検知手段による検知が行われていない場合は、前記遊技媒体を遊技領域に発射させることが可能であり、前記報知を行っているときに前記検知手段による検知が行われている場合は、前記遊技媒体を遊技領域に発射させることを制限可能とすることを特徴とする。そのため、遊技球の不足による遊技興趣の低下を防止できる。

【１９４３】

（本実施形態に記載された発明の内容９）

ここで、従来の遊技機では、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行う遊技機がある。このような遊技機の中には、持球情報が示す持球数と、貸出金額の総額に相当する持球数との差分が予め定められた上限数に達したことを条件に、強制的に遊技を終了させる強制終了手段を備えたものがあった（例えば、特許第６３１８３４０号参照）。ところで強制的な遊技の終了により健全な遊技を実現できるものの、遊技者に対する配慮はなされておらず、遊技興趣を低下させるおそれがあった。

【１９４４】

（ｄ）上記課題を解決するための第１の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記制御手段は、前記遊技者が所有する遊技価値の値（例えば、遊技球数表示器１３５に表示される遊技者所有の遊技価値量）が第１の値（４万）を満たした場合、遊技機外部（専用ユニット１７０）に第１遊技情報（ＨＣ・不正監視情報における遊技機エラー状態にて「Ｈ２３遊技球数オーバー」）を送信可能であり、計数条件の成立により計数された特定情報の値（例えば、最大増加数の値）が第２の値（９万５千）を満たした場合、前記遊技機外部に第２遊技情報（ＨＣ・不正監視情報における不正検知状態１のＢｉｔ６が「１」である情報）を送信可能であり、前記報知手段は、前記第１の値を満たした場合、所定の注意促進報知（のめり込み注意、カード取り忘れ注意）を行わず、前記第２の値を満たした場合、前記所定の注意促進報知を行うことが可能であることを特徴とする。そのため、遊技興趣の低下を防止できる。

【１９４５】

（ｅ）上記課題を解決するための第２の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う制御手段（枠制御基板１２０）と、報知手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、遊技者が所有する前記遊技価値を計数するための計数操作部（計数ボタン２０）と、を備え、前記報知手段は、前記遊技者が所有する遊技価値の値（例えば、遊技球数表示器１３５に表示される遊技者所有の遊技価値量）が第１の値（例えば、４万）を満たした場合、前記計数操作部を操作することを促す報知（計数ボタンを押して計数をして下さい）を行わず、計数条件の成立により計数される特定情報の値（例えば、最大増加数の値）が第２の値（例えば、９万５千）を満たした場合、前記計数操作部を操作することを促す報知を行うことが可能であることを特徴とする。そのため、遊技興趣の低下を防止できる。

【１９４６】

（ｆ）上記課題を解決するための第３の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を実行することが可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口４５、第２始動口４７への入賞）により判定情報（大当たり判定用乱数値）を取得し、当該取得した判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する制御を実行する第１制御手段（主制御基板１１０）と、前記第１制御手段から送信されるコマンドに応じた演出制御を実行する第２制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記第１制御手段は、前記判定情報に基づいて、前記特別遊技を実行するか否かを前記判定に先立って事前判定（例えば、第１事前判定処理）する制御を実行することが可能であり、前記第２制御手段は、前記事前判定に基づくコマンド（例えば、第１先読み指定コマンド）に応じた

事前演出（例えば、保留連荘演出）を実行することが可能であり、前記遊技者が所有する遊技価値の値（例えば、遊技球数表示器１３５に表示される遊技者所有の遊技価値量）が第１の値（例えば、４万）を満たす前は前記事前演出を実行可能であるが、計数条件の成立により計数される特定情報の値（例えば、最大増加数の値）が第２の値（例えば、９万５千）を満たす前であって、前記事前演出の実行を制限するための所定条件が成立する（例えば、最大増加数の値が「９４０００」になる）と前記事前演出の実行を制限可能であることを特徴とする。そのため、遊技興趣の低下を防止できる。

【１９４７】

（ｇ）上記課題を解決するための第４の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を用いて遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かを判定する制御を行う第１制御手段（主制御基板１１０）と、遊技者が所有する前記遊技価値を記憶し、当該遊技価値の更新制御を行う第２制御手段（枠制御基板１２０）と、前記特別遊技に係る遊技演出を行うことが可能な演出実行手段（音声出力装置９、画像表示装置７０～７３、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）と、を備え、前記演出実行手段は、前記遊技者が所有する遊技価値の値（例えば、遊技球数表示器１３５に表示される遊技者所有の遊技価値量）が第１の値（例えば、４万）を満たした場合、前記特別遊技に係る遊技演出として特定の遊技演出（例えば完遂演出）を行わず、計数条件の成立により計数される特定情報の値（例えば、最大増加数の値）が第２の値（例えば、９万５千）を満たした場合、前記特定の遊技演出を行うことが可能であることを特徴とする。そのため、遊技興趣の低下を防止できる。

【産業上の利用可能性】

【１９４８】

なお、本実施形態の遊技機１は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行されず、第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるものとしたが、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行される遊技機としてもよいし、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが第１始動口４５及び第２始動口４７への遊技球の入賞順で実行されるようにしてもよい。

【１９４９】

また、本実施形態の遊技機１は、特別図柄の変動表示が所定回数（例えば、第１大当たり遊技の終了後には１００回、第２大当たり遊技や第３大当たり遊技の終了後には１００００回）行われるまで時短遊技状態や確変遊技状態に制御されるようにしたが、普通図柄の変動表示が所定回数（例えば、第１大当たり遊技の終了後には１００回、第２大当たり遊技や第３大当たり遊技の終了後には１００００回）行われるまで時短遊技状態や確変遊技状態に制御されるようにしてもよい。

【１９５０】

また、本発明の遊技機１は、遊技球を循環使用するパチンコ遊技機（管理遊技機）に限られるものではなく、遊技球を循環使用しないパチンコ遊技機（一般的なパチンコ機）にも用いることができる。また、メダルを使用した遊技によって有効ライン上に入賞図柄が停止表示されると、所定量のメダルを遊技者に付与する回胴式遊技機（一般的なスロットマシン）にも用いることができる。また、遊技価値（仮想メダル）を使用した遊技によって有効ライン上に入賞図柄が停止表示される（付与条件を満たす）と、所定量の遊技価値（仮想メダル）を遊技者に付与する回胴式遊技機（管理遊技機）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【１９５１】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

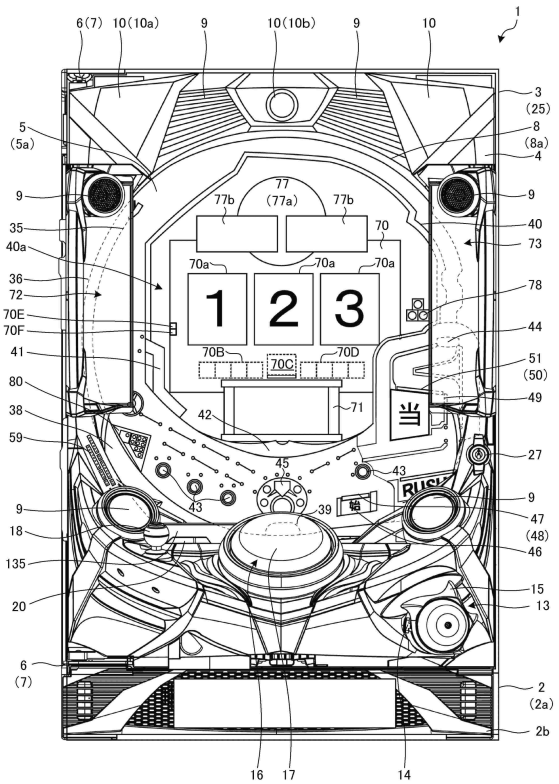
【符号の説明】

【１９５２】

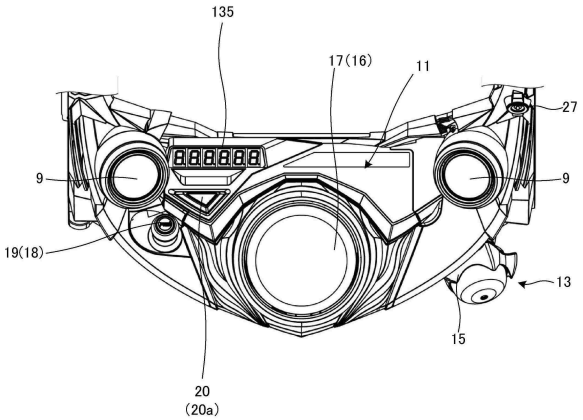
１　遊技機
５　遊技盤
１７　演出ボタン
２０　計数ボタン
４３　一般入賞口
４４　普図ゲート
４５　第１始動口
４７　第２始動口
５０　大入賞口
７０　第１画像表示装置
７１　第２画像表示装置
７２　第３画像表示装置
７３　第４画像表示装置
１１０　主制御基板
１１０ａ　メインＣＰＵ
１２０　枠制御基板
１２０ａ　枠制御ＣＰＵ
１２１　遊技球数クリアスイッチ
１２２　球抜きスイッチ
１２３　エラー解除スイッチ
１２５　枠制御表示器
１３０　演出制御基板
１３０ａ　サブＣＰＵ
１３５　遊技球数表示器
１７０　専用ユニット

【図面】

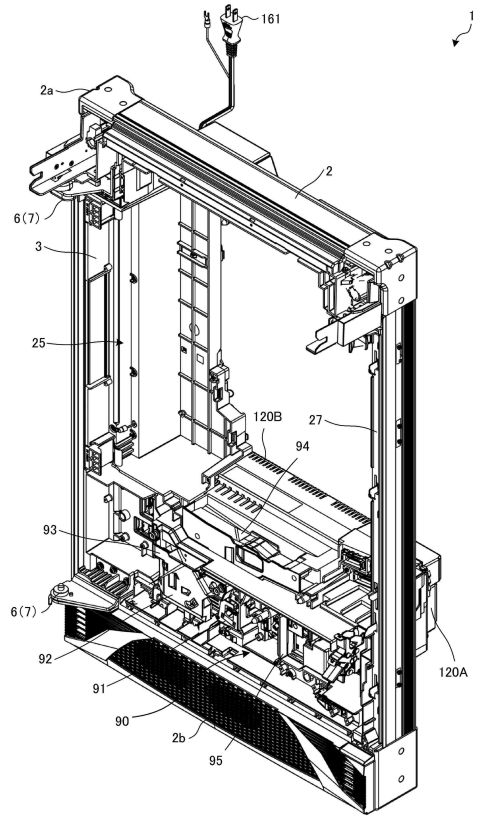
【図１】



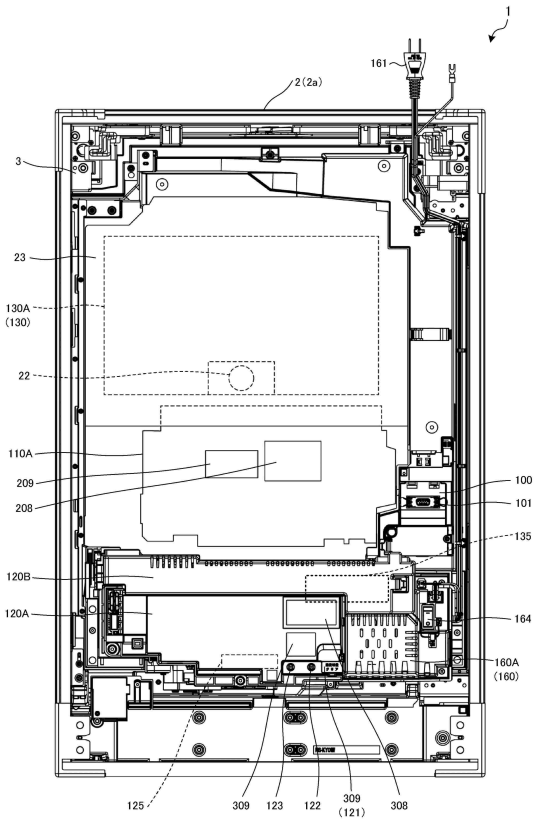
【図２】



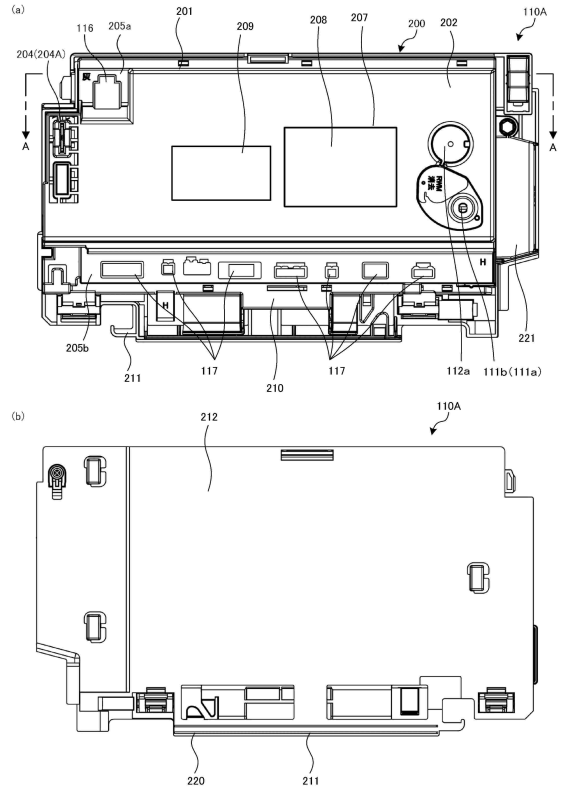
【図３】


161
1
2a
2
6(7)
3
25
120B
27
94
93
6(7)
92
91
90
2b
95
120A

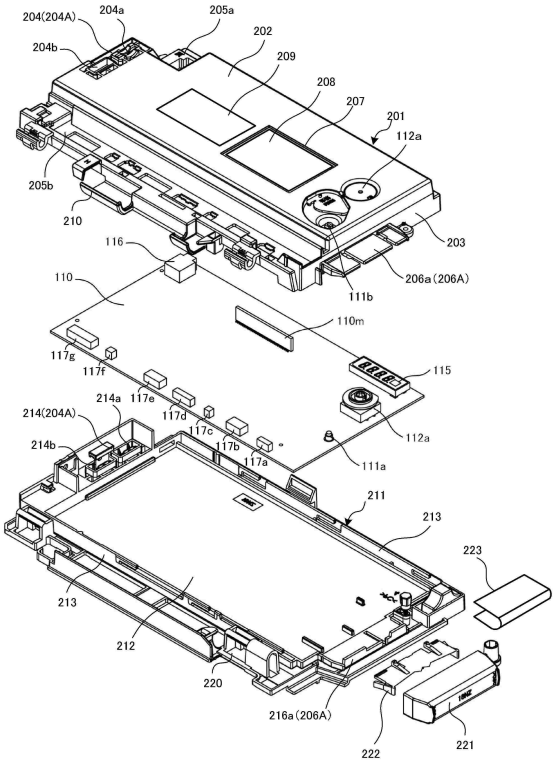
【図４】


1
161
2(2a)
3
23
130A
(130)
22
110A
209
208
120B
120A
100
101
135
164
160A
(160)
125
309
123
122
309
(121)
308

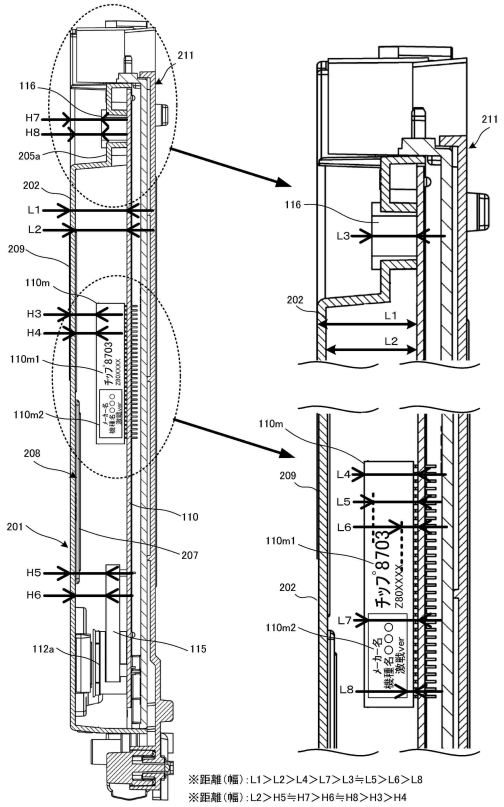
【図５】


(a)
116
205a
201
209
208
207
200
202
110A
204(204A)
A
A
205b
211
117
210
117
112a
111b(111a)
221
(b)
212
110A
220
211

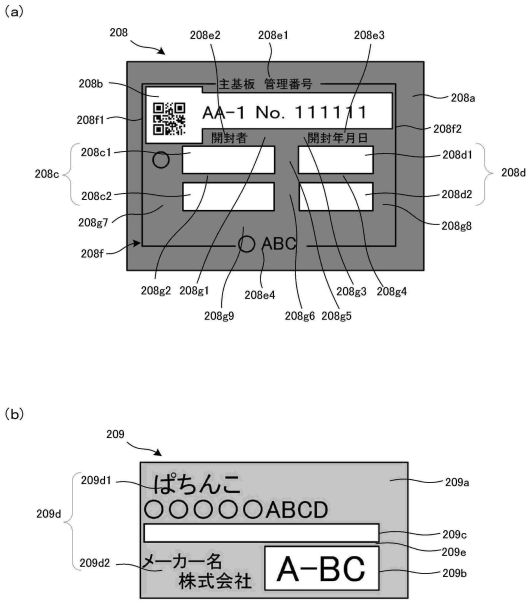
【図６】


204(204A)
204a
205a
202
209
208
207
201
112a
204b
205b
210
203
116
206a(206A)
111b
110
110m
117g
117f
115
214a
117e
214(204A)
117d
117c
112a
214b
117b
111a
117a
211
213
223
213
212
220
216a(206A)
222
221

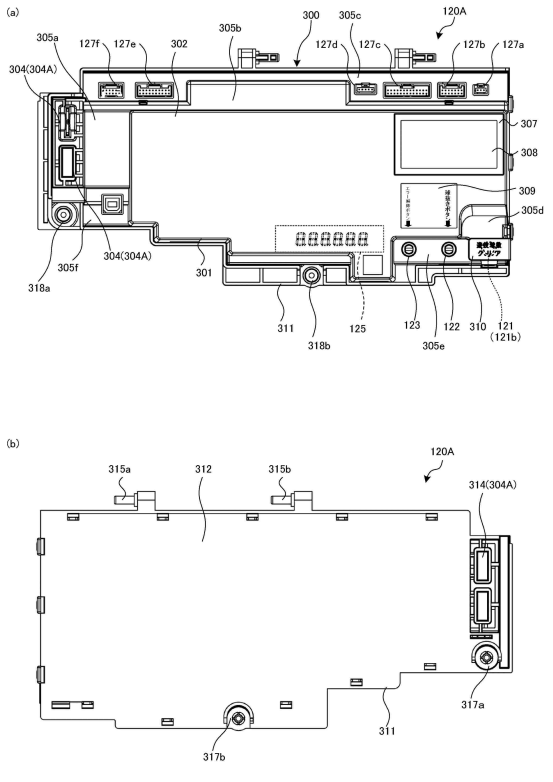
【図７】


※距離（幅）：L1＞L2＞L4＞L7＞L3≒L5＞L6＞L8
※距離（幅）：L2＞H5≒H7＞H6≒H8＞H3＞H4

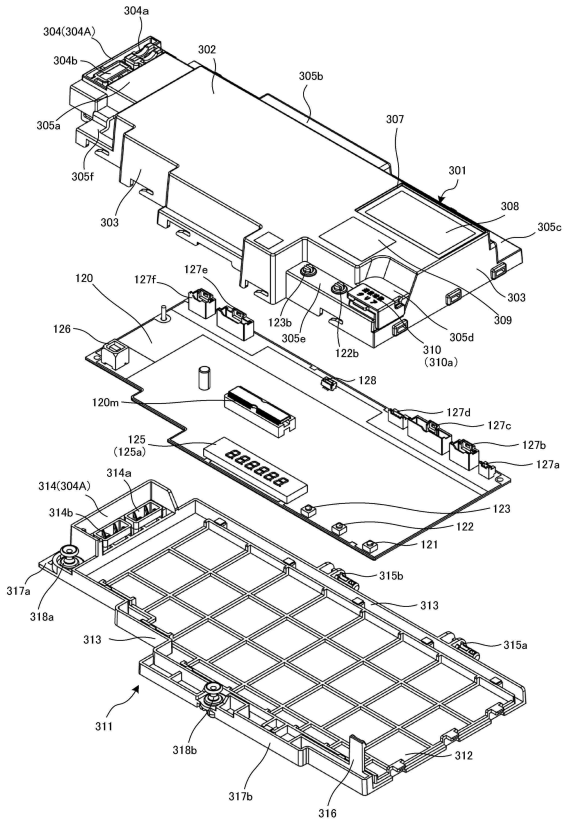
【図８】


主基板 管理番号
AA-1 No. 111111
開封者
開封年月日
ABC
ぱちんこ
○○○○○ABCD
メーカー名
株式会社
A-BC

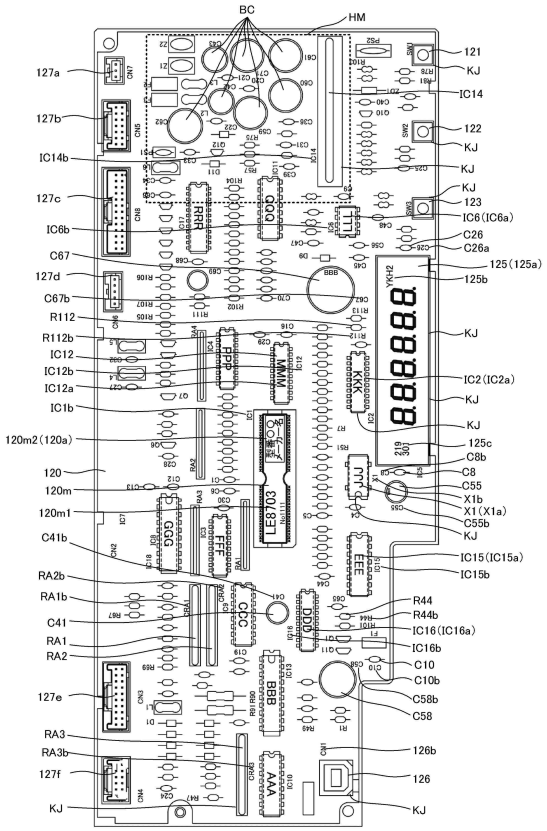
【図９】



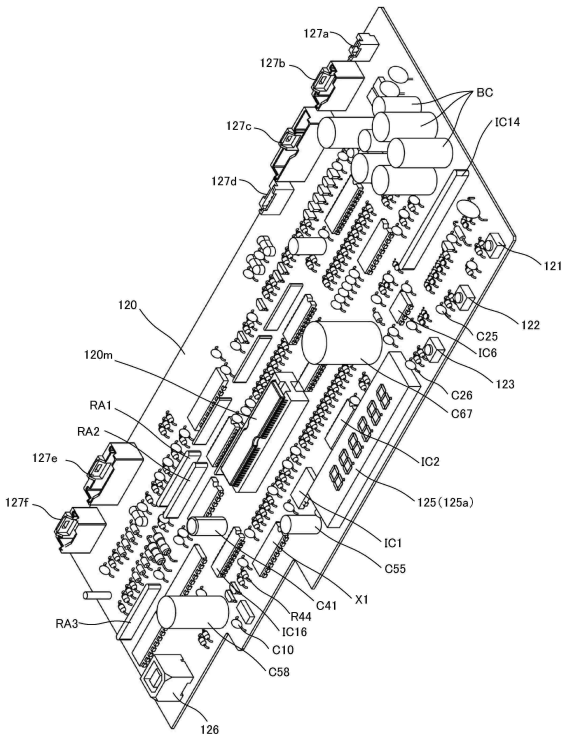
【図１０】



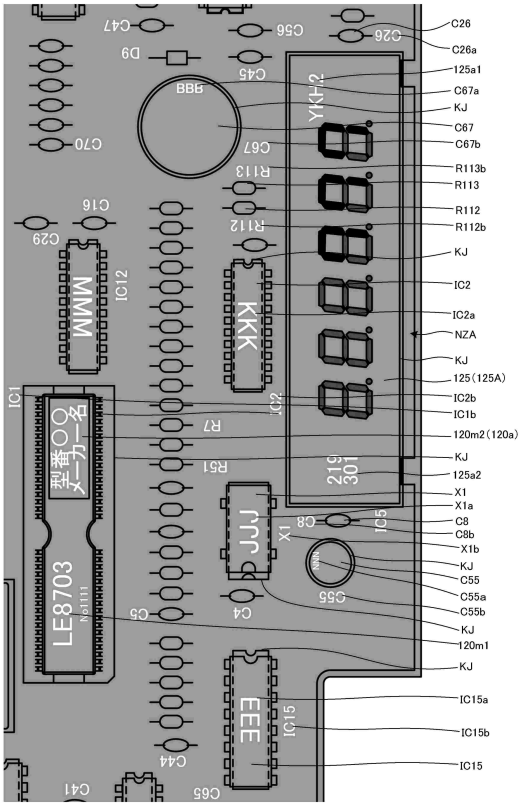
【図１１】



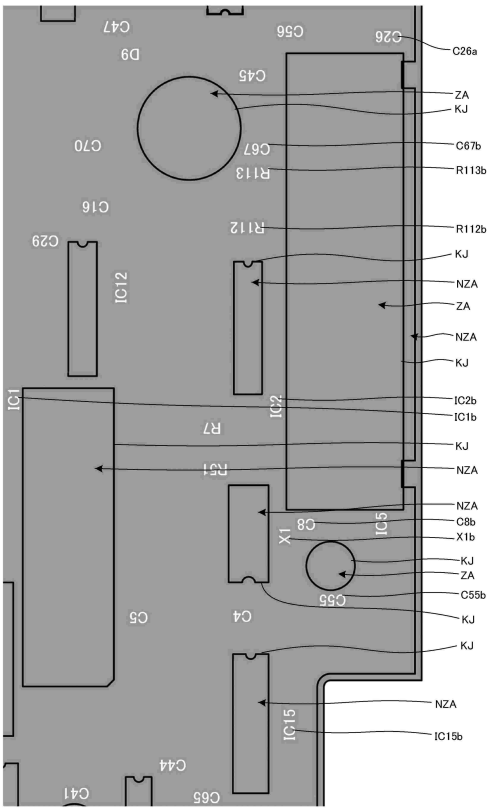
【図１２】



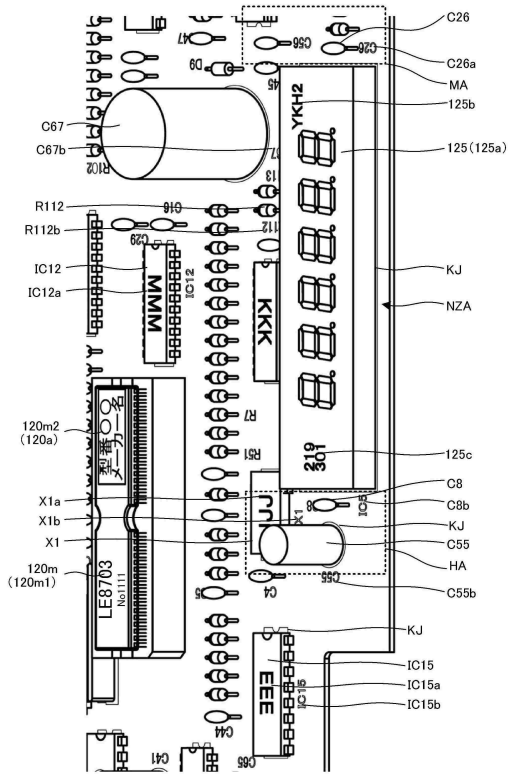
【図１３】



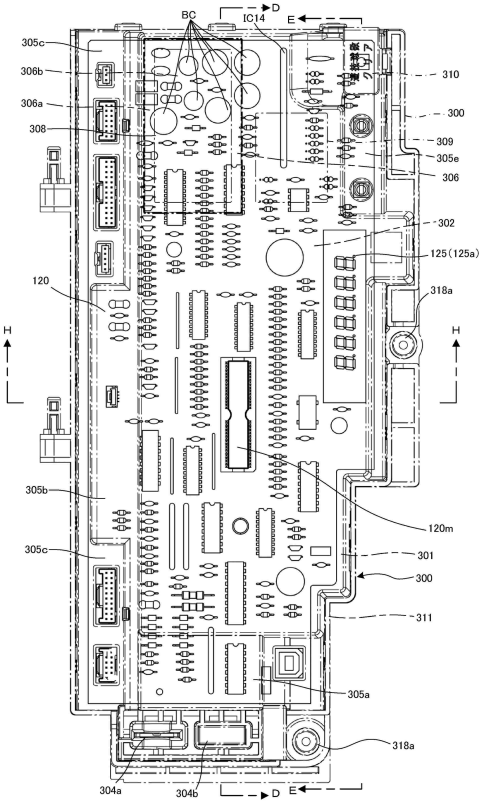
【図１４】



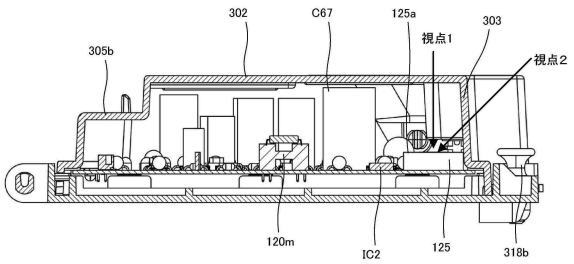
【図１５】



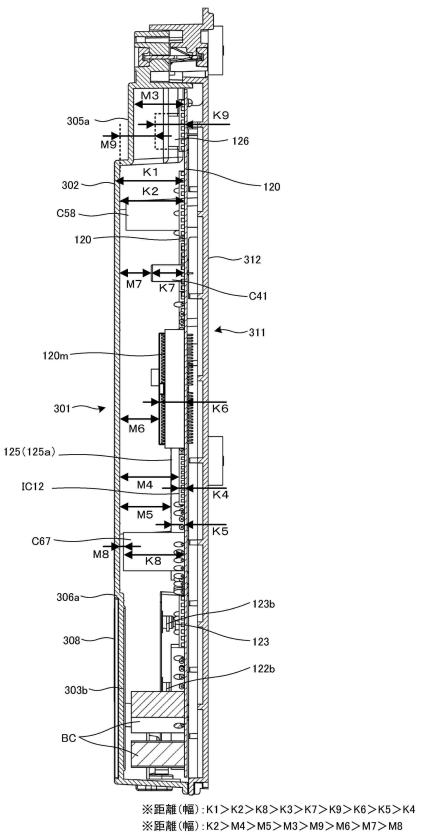
【図１６】



【図１７】

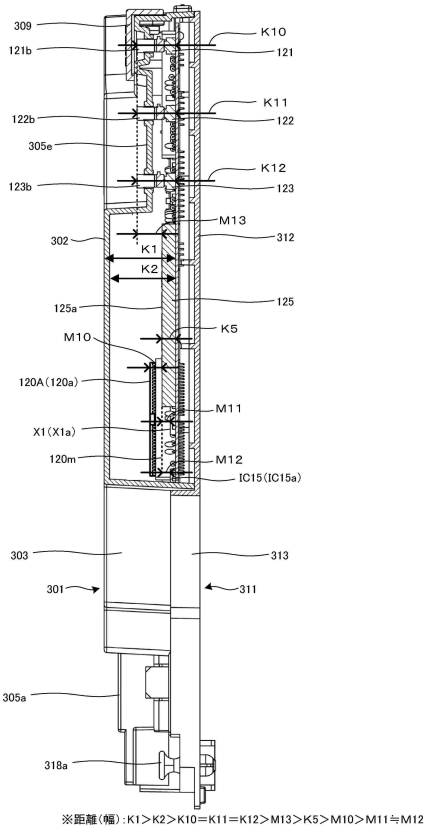


【図１８】



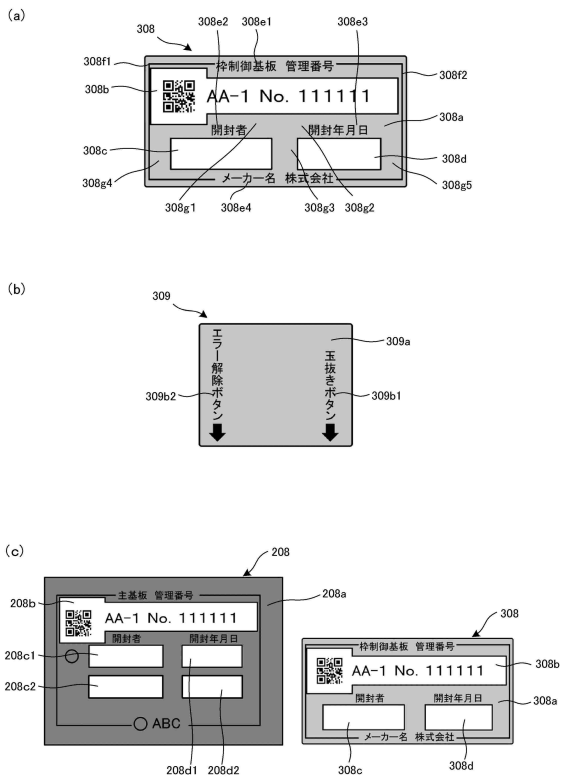
※距離(幅):K1＞K2＞K8＞K3＞K7＞K9＞K6＞K5＞K4
※距離(幅):K2＞M4＞M5＞M3＞M9＞M6＞M7＞M8

【図１９】

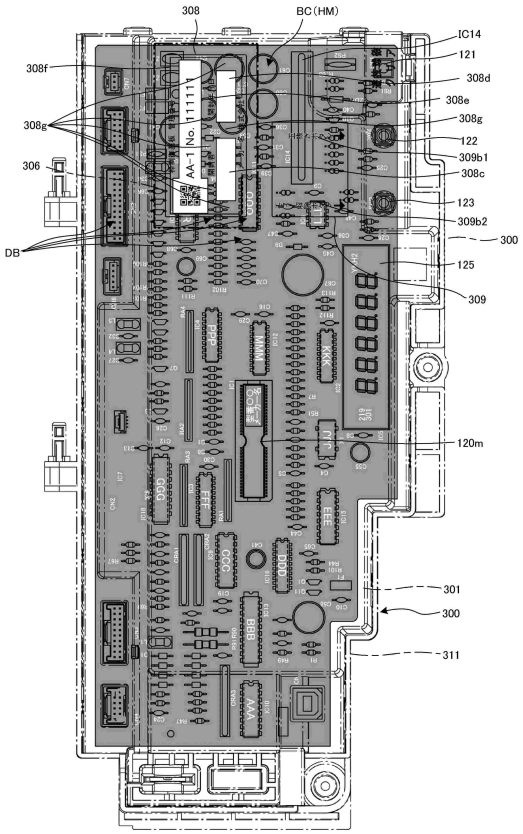


※距離(幅):K1＞K2＞K10＝K11＝K12＞M13＞K5＞M10＞M11≒M12

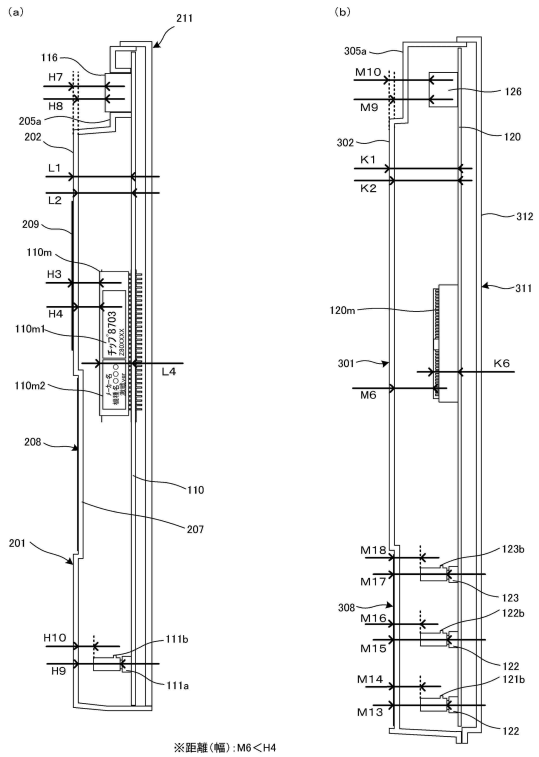
【図２０】



【図２１】

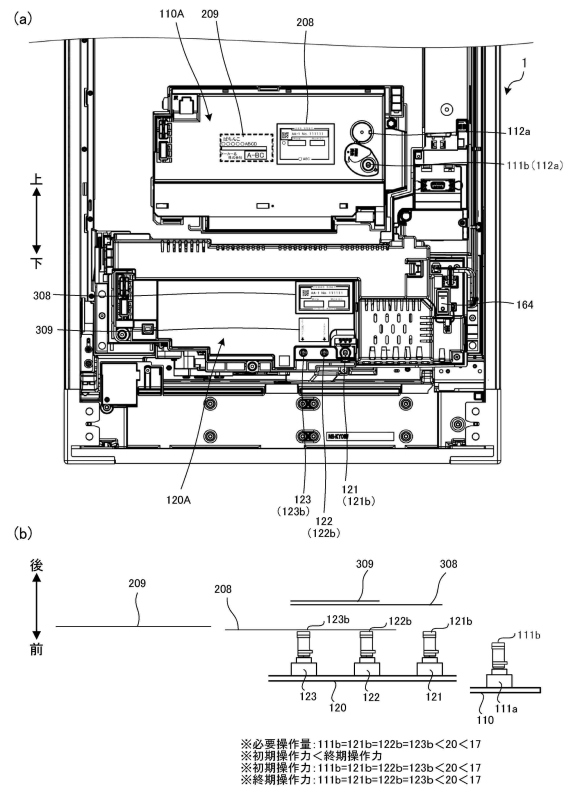


【図２２】

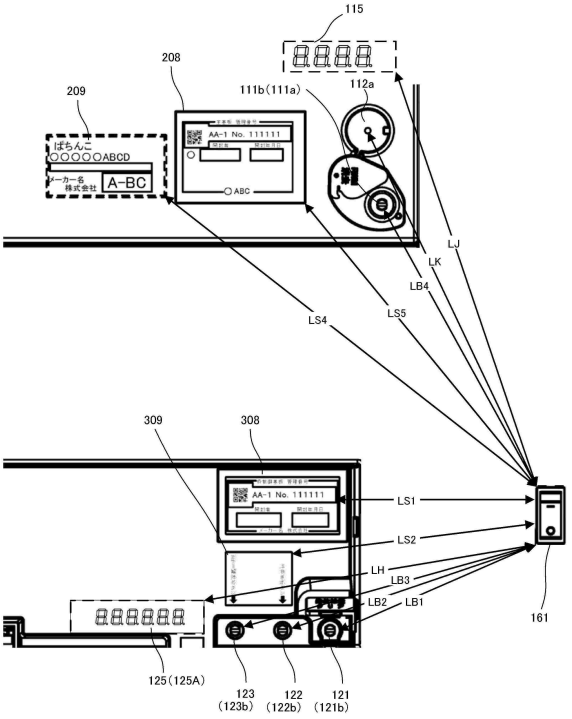


※距離(幅):M6＜H4
※距離(幅):H8＜M9、H7＜M10
※距離(幅):H9＜M13＝M15＝M17
※距離(幅):H10＜M14＝M16＝M18

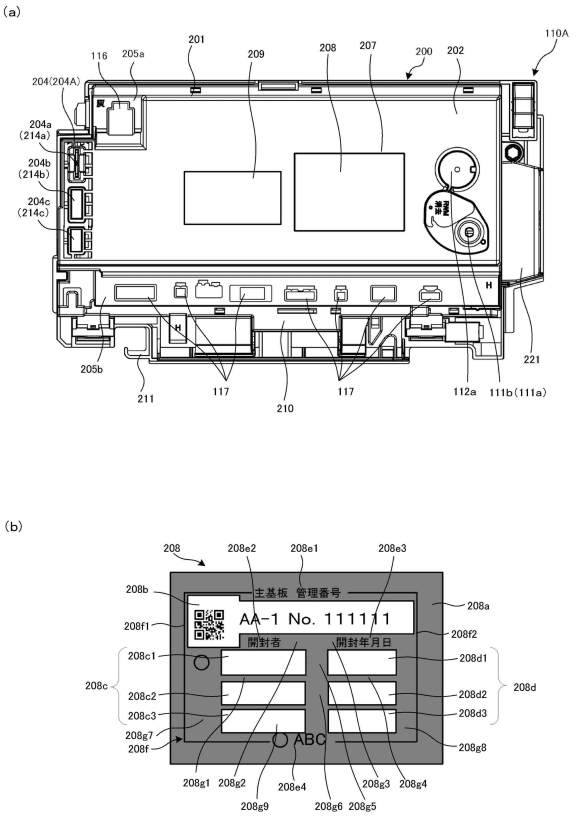
【図２３】



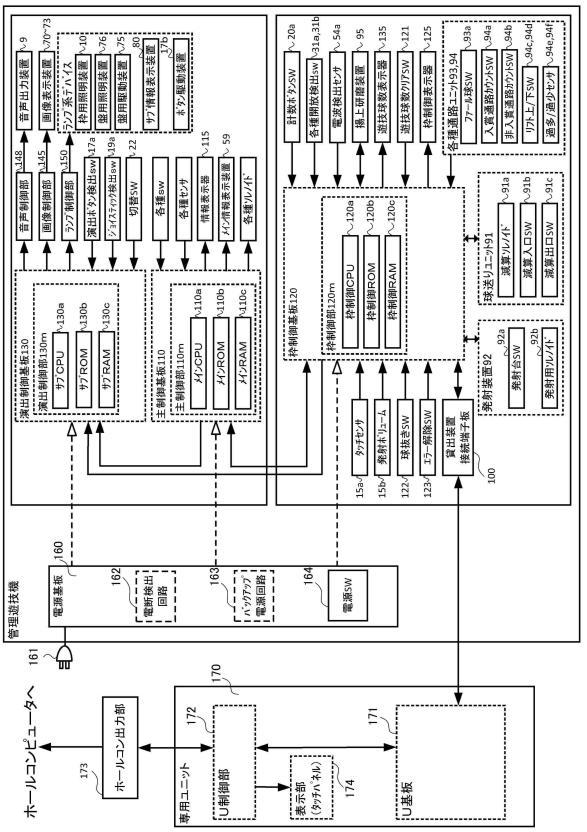
【図２４】



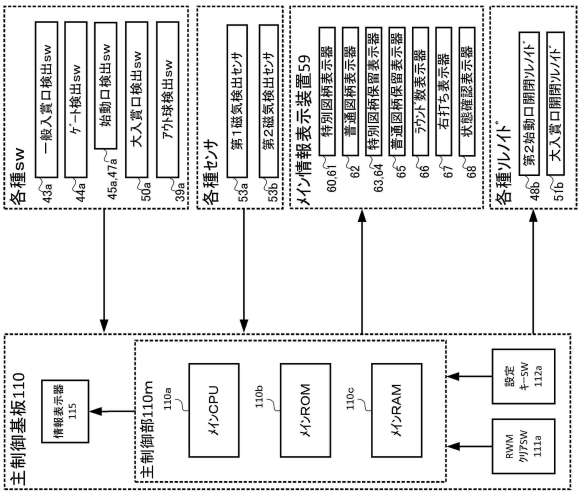
【図２５】



【図２６】



【図２７】



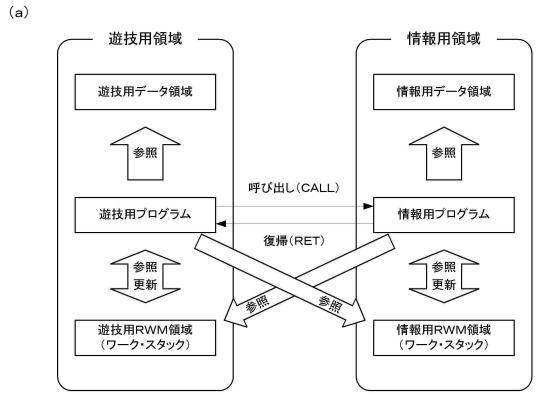
【図２８】

メモリマップ（メモリ空間）※主制御基板、枠制御基板共通

番地	種別		内容	リード	ライト	命令実行
0000H	RWM	遊技用ワーク領域	遊技用ワーク領域	許可	許可	禁止
0129H			未使用領域		禁止	
0172H			遊技用スタック領域		許可	
0180H			未使用領域	禁止	禁止	
0190H		情報用ワーク領域	情報用ワーク領域	許可	許可	
01E9H			未使用領域	許可	禁止	
01EBH		情報用スタック領域	情報用スタック領域		許可	
0200H	なし		未使用領域（アクセス禁止）	禁止	禁止	
1000H	レジスタ		内部機能レジスタ領域			
10B1H	なし		未使用領域（アクセス禁止）			
8000H	ROM	遊技用プログラム領域	遊技用プログラム領域	許可	禁止	許可
8BDDH			未使用領域	禁止		禁止
9000H		遊技用データ領域	遊技用データ領域	許可		
9977H			未使用領域	禁止		
A000H		情報用プログラム領域	情報用プログラム領域	許可		許可
A438H			未使用領域	禁止		禁止
A480H		情報用データ領域	情報用データ領域	許可		
A52FH			未使用領域	禁止		
A700H			ROMコメント領域	許可		
A780H			ベクタテーブル領域			
A7A8H			HWパラメータ領域			
A800H	なし		未使用領域（アクセス禁止）	禁止		
FFFFH						

※未使用領域はアクセス（リード、ライト）が禁止されると共に「0」が格納されている。

【図２９】

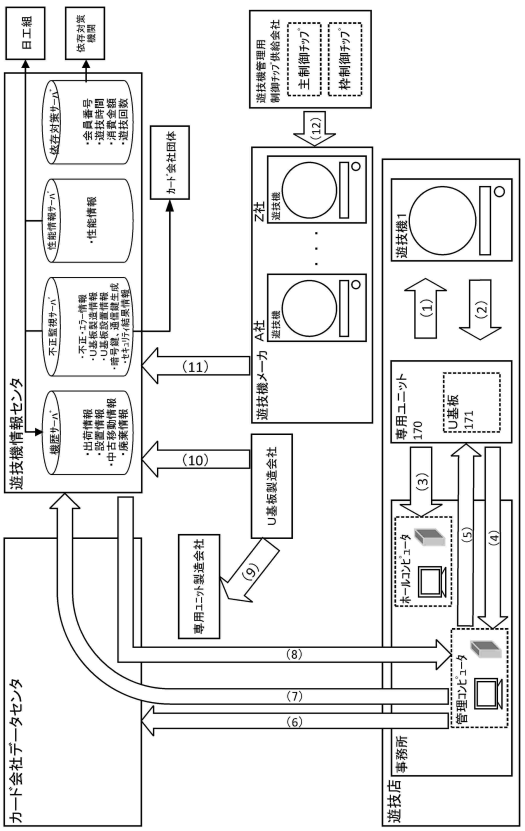


(b)

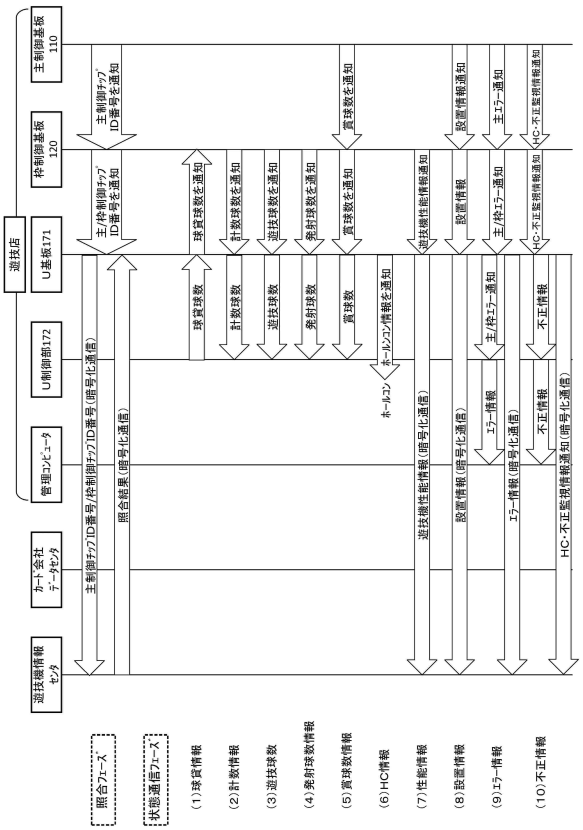
```
XXXX:（遊技用プログラム）
        DI                  ;割込禁止
        PUSH  AF            ;フラグレジスタを退避
        CALL  YYYY          ;情報用プログラム呼び出し
        PUSH  AF            ;フラグレジスタを復帰
        EI                  ;割込許可

YYYY:（情報用プログラム）
        LD    （ZZZZ）, SP  ;遊技用スタック領域のスタックポインタを退避
        LD    SP, mn        ;情報用スタック領域のスタックポインタ設定
        PUSH  ALL           ;全レジスタを退避
          ・
          ・
        POP   ALL           ;全レジスタを復帰
        LD    SP,（ZZZZ）   ;遊技用スタック領域のスタックポインタを復帰
        RET                 ;遊技用プログラムに復帰
```

【図３０】



【図３１】



【図３２】

(a)第1特別図柄用の大当たり判定テーブル

設定値	確率状態	大当たり判定用乱数値（0～60000）	大当たり判定結果	※参考（確率）
1	低確率	100～299	大当たり	1/300
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1099	大当たり	1/60
		上記以外	ハズレ	－
2	低確率	100～302	大当たり	1/295
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1114	大当たり	1/59
		上記以外	ハズレ	－
3	低確率	100～306	大当たり	1/290
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1134	大当たり	1/58
		上記以外	ハズレ	－
4	低確率	100～309	大当たり	1/285
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1149	大当たり	1/57
		上記以外	ハズレ	－

(b)第2特別図柄用の大当たり判定テーブル

設定値	確率遊技状態	大当たり判定用乱数値（0～60000）	大当たり判定結果	※参考（確率）
1	低確率	100～299	大当たり	1/300
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1099	大当たり	1/60
		上記以外	ハズレ	－
2	低確率	100～302	大当たり	1/295
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1114	大当たり	1/59
		上記以外	ハズレ	－
3	低確率	100～306	大当たり	1/290
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1134	大当たり	1/58
		上記以外	ハズレ	－
4	低確率	100～309	大当たり	1/285
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1149	大当たり	1/57
		上記以外	ハズレ	－

【図３３】

(a)大当たり用の特別図柄判定テーブル

特別図柄の種別	特別図柄判定用乱数値（0～99）	判定結果	停止特図データ	特別図柄指定コマンド MODE	特別図柄指定コマンド DATA
第1	0～34	特別図柄01（第1大当たり）	01	E0H	01H
	35～89	特別図柄02（第2大当たり）	02	E0H	02H
	90～99	特別図柄03（第3大当たり）	03	E0H	03H
第2	0～34	特別図柄04（第1大当たり）	04	E0H	11H
	35～94	特別図柄05（第2大当たり）	05	E0H	12H
	95～99	特別図柄06（第3大当たり）	06	E0H	13H

(b)ハズレ用の特別図柄判定テーブル

特別図柄の種別	特別図柄判定用乱数値（0～99）	判定結果	停止特図データ	特別図柄指定コマンド MODE	特別図柄指定コマンド DATA
第1	0～99	特別図柄00（ハズレ）	00	E0H	00H
第2	0～99	特別図柄10（ハズレ）	10	E0H	10H

【図３４】

(a)非時短状態用の特図変動パターン判定テーブル

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	特図変動パターン指定コマンド MODE	特図変動パターン指定コマンド DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0～89	0、1	－	01	8	E6H	01H	通常変動
				2、3	－	02	4	E6H	02H	短縮変動
			90～99	－	0～64 (65%)	03	13．5	E6H	03H	ノーマルリーチ(ハズレ)
					65～91 (27%)	04	40	E6H	04H	SPリーチ(ハズレ)
					92～99 (8%)	05	70	E6H	05H	SPSPリーチ(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり) 03(第3大当たり)	－	－	0 (1%)	06	13．5	E6H	06H	ノーマルリーチ(大当たり)
					1～34 (34%)	07	40	E6H	07H	SPリーチ(大当たり)
					35～99 (65%)	08	70	E6H	08H	SPSPリーチ(大当たり)
		02(第2大当たり)	－	－	0～24 (25%)	09	40	E6H	09H	SPリーチ(大当たり)
					25～94 (70%)	10	70	E6H	0AH	SPSPリーチ(大当たり)
					95～99 (5%)	11	90	E6H	0BH	全回転ﾘｰﾁ(大当たり)
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0～94	－	－	12	8	E7H	01H	通常変動
			95～99	－	－	13	40	E7H	02H	特殊SPリーチ(ハズレ)
	大当たり	04(第1大当たり) 05(第2大当たり)	－	－	－	14	40	E7H	03H	特殊SPリーチ(大当たり)

(b)時短状態用の特図変動パターン判定テーブル

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	特図変動パターン指定コマンド MODE	特図変動パターン指定コマンド DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0～94	－	－	31	10	E6H	21H	ロング変動
			95～99	－	－	32	40	E6H	22H	特殊SPリーチ(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり) 02(第2大当たり) 03(第3大当たり)	－	－	－	33	40	E6H	23H	特殊SPリーチ(大当たり)
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0～94	0	－	34	10	E7H	24H	ロング変動
				1～3	－	35	3	E7H	25H	超短縮変動
			95～99	－	0～64 (65%)	36	13．5	E7H	26H	ノーマルリーチ(ハズレ)
					65～91 (27%)	37	40	E7H	27H	SPリーチ(ハズレ)
					92～99 (8%)	38	70	E7H	28H	SPSPリーチ(ハズレ)
	大当たり	04(第1大当たり)	－	－	0 (1%)	39	13．5	E7H	29H	ノーマルリーチ(大当たり)
					1～34 (34%)	43	40	E7H	2AH	SPリーチ(大当たり)
					35～99 (65%)	44	70	E7H	2BH	SPSPリーチ(大当たり)
		05(第2大当たり)	－	－	0～24 (25%)	45	40	E7H	2CH	SPリーチ(大当たり)
					25～94 (70%)	46	70	E7H	2DH	SPSPリーチ(大当たり)
					95～99 (5%)	47	90	E7H	2EH	全回転ﾘｰﾁ(大当たり)

【図３５】

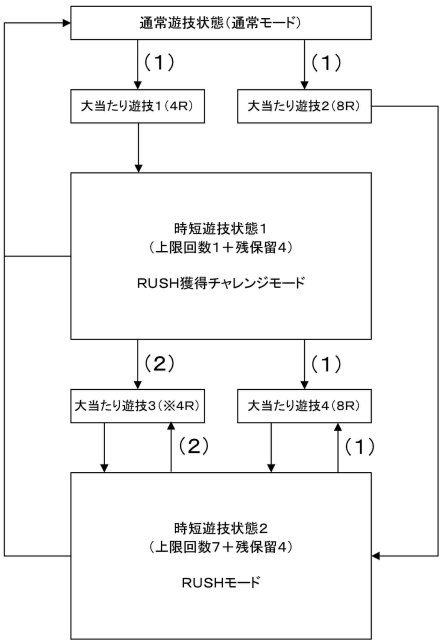
(a)非時短状態用の事前判定テーブル

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定用乱数値	特図変動パターン判定用乱数値	特図予定変動パターン	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	00(ﾊｽﾞﾚ)	0~89	— —	01	E8H	01H	通常変動or短縮変動
			90~99	0~64 (65%)	03	E8H	03H	ノーマルリーチ(ハズレ)
				65~91 (27%)	04	E8H	04H	SPリーチ(ハズレ)
				92~99 (8%)	05	E8H	05H	SPSPリーチ(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり) 03(第3大当たり)	—	0 (1%)	06	E8H	06H	ノーマルリーチ(大当たり)
				1~34 (34%)	07	E8H	07H	SPリーチ(大当たり)
				35~99 (65%)	08	E8H	08H	SPSPリーチ(大当たり)
		02(第2大当たり)	—	0~24 (25%)	09	E8H	09H	SPリーチ(大当たり)
				25~94 (70%)	10	E8H	0AH	SPSPﾌﾘｰﾁ(大当たり)
				95~99 (5%)	11	E8H	0BH	全回転ﾘｰﾁ(大当たり)

(b)時短状態用の事前判定テーブル

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定用乱数値	特図変動パターン判定用乱数値	特図予定変動パターン	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	演出内容(※参考)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(ﾊｽﾞﾚ)	0~94	— —	34	E9H	24H	ロング変動
				— —	35	E9H	25H	超短縮変動
			95~99	0~64 (65%)	36	E9H	26H	ノーマルリーチ(ハズレ)
				65~91 (27%)	37	E9H	27H	SPリーチ(ハズレ)
				92~99 (8%)	38	E9H	28H	SPSPリーチ(ハズレ)
	大当たり	04(第1大当たり)	—	0 (1%)	39	E9H	29H	ノーマルリーチ(大当たり)
				1~34 (34%)	43	E9H	2AH	SPリーチ(大当たり)
				35~99 (65%)	44	E9H	2BH	SPSPリーチ(大当たり)
		05(第2大当たり)	—	0~24 (25%)	45	E9H	2CH	SPリーチ(大当たり)
				25~94 (70%)	46	E9H	2DH	SPSPﾌﾘｰﾁ(大当たり)
				95~99 (5%)	47	E9H	2EH	全回転ﾘｰﾁ(大当たり)

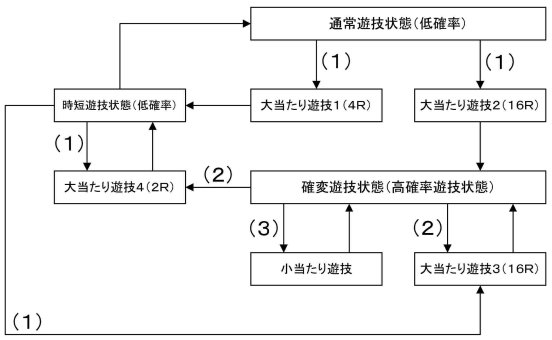
【図３６】



(1)大当たり確率	1/199
(2)小当たり確率	1/8

※4R･･･1R目は特定領域入賞

【図３７】



大当たり確率	(1)(低確率)1/319
	(2)(高確率)1/77
小当たり確率	(3)1/2.5

【図３８】

主制御基板－枠制御基板間電文一覧

No	電文名	送信方向	ｺﾏﾝﾄﾞ	概要
1	遊技機設置情報通知	主制御基板→枠制御基板	0x01	遊技機設置情報を通知
2	遊技機設置情報応答	枠制御基板→主制御基板	0x11	遊技機設置情報受領結果を応答
3	遊技機情報通知	主制御基板→枠制御基板	0x02	遊技機情報を通知
4	遊技機情報応答	枠制御基板→主制御基板	0x12	遊技機情報受領結果と枠制御状態を応答

※遊技機情報･･･HC･不正監視情報

【図３９】

遊技機設置情報

No	データ名	内容
1	電文長	0x19
2	コマンド	0x01
3	通信通番	0固定
4	遊技機設置情報	
	遊技機種類	下記参照
5	主制御ﾁｯﾌﾟID番号	図面上省略
6	主制御ﾁｯﾌﾟﾒｰｶｺｰﾄﾞ	主制御ﾁｯﾌﾟの管理ｴﾘｱに記載したﾒｰｶｺｰﾄﾞ
7	主制御ﾁｯﾌﾟ製品ｺｰﾄﾞ	主制御ﾁｯﾌﾟの管理ｴﾘｱに記載した製品ｺｰﾄﾞ
8	チェックサム	ー

遊技機種類

Bit7	Bit6	Bit5	Bit4	Bit3	Bit2	Bit1	Bit0

管理媒体
0＝遊技球
1＝遊技メダル

団体区分
0＝日工組
1＝日電協
2～7未使用

遊技機種類
1＝ぱちんこ遊技機
2＝回胴式遊技機
3＝アレンジボール遊技機
4＝じゃん球遊技機
0,5～15（未使用）

遊技機設置情報応答

No	データ名	内容
1	電文長	0x05
2	コマンド	0x11
3	通信通番	0固定
4	遊技機設置情報受領結果	0x00＝受領OK 0x01＝球抜き状態
5	チェックサム	電文長～ﾃﾞｰﾀ部までの加算した結果

【図４０】

HC・不正監視情報

No	データ名	内容
1	電文長	0x0B～0x15
2	コマンド	0x02
3	通信通番	ｼｰｹﾝｽ番号（0～255）
4	主制御状態1	Bit0：大当たり1
		Bit1：大当たり2
		Bit2：大当たり3
		Bit3：遊技機状態信号1
		Bit4：遊技機状態信号2
		Bit5：遊技機状態信号3
		Bit6：遊技機状態信号4
		Bit7：未使用
5	主制御状態2	Bit0：大当たり中+時短中又は有利状態中
		Bit1：高確率中
		Bit2：時短又は有利状態中
		Bit3：未使用
		Bit4：未使用
		Bit5：未使用
		Bit6：未使用
		Bit7：未使用
6	遊技機ｴﾗｰ状態	Bit0：ｴﾗｰｺｰﾄﾞ
		Bit1：ｴﾗｰｺｰﾄﾞ
		Bit2：ｴﾗｰｺｰﾄﾞ
		Bit3：ｴﾗｰｺｰﾄﾞ
		Bit4：ｴﾗｰｺｰﾄﾞ
		Bit5：ｴﾗｰｺｰﾄﾞ
		Bit6：0＝枠制御、1＝主制御
		Bit7：0＝発報のみ、1＝発報+HC出力
7	不正検知状態1	Bit0：設定変更中信号
		Bit1：設定確認中信号
		Bit2：RWMｸﾘｱ信号
		Bit3：不正検知信号1
		Bit4：不正検知信号2
		Bit5：不正検知信号3
		Bit6：獲得上限装置作動中信号
		Bit7：未使用
8	役物作動賞球数	役物作動による賞球数
9	連続役物作動賞球数	連続役物作動装置作動による賞球数
10	遊技情報	
	遊技情報数	種別情報・ｶｳﾝﾄ情報の個数（n） （n）＝0～5（可変長）
11	種別情報1	種別情報1
12	ｶｳﾝﾄ情報1	ｶｳﾝﾄ情報1
	…	
13	種別情報n	種別情報n
14	ｶｳﾝﾄ情報n	ｶｳﾝﾄ情報n
15	チェックサム	電文長～ﾃﾞｰﾀ部までの加算した結果

【図４１】

主制御状態1

Bit	名称	詳細
0	大当たり1	大当たり1情報 報知する大当たり中に「1」をｾｯﾄ
1	大当たり2	大当たり2情報 全ての大当たり中に「1」をｾｯﾄ
2	大当たり3	大当たり3情報 小当たりRUSH・特殊時短等の状態中に「1」をｾｯﾄ
3	遊技機状態信号1	遊技機状態信号 遊技機状態信号1がON中に「1」をｾｯﾄ
4	遊技機状態信号2	遊技機状態信号 遊技機状態信号2がON中に「1」をｾｯﾄ
5	遊技機状態信号3	遊技機状態信号 遊技機状態信号3がON中に「1」をｾｯﾄ
6	遊技機状態信号4	遊技機状態信号 遊技機状態信号4がON中に「1」をｾｯﾄ
7	未使用	0固定

主制御状態2

Bit	名称	詳細
0	大当たり+時短中 又は有利状態中	遊技状態情報 大当たり中および、時短又は有利状態中に「1」をｾｯﾄ
1	高確率中	遊技状態情報 高確率中に「1」をｾｯﾄ
2	時短中又は有利状態中	遊技状態情報 時短又は有利状態中に「1」をｾｯﾄ
3	未使用	0固定
4	未使用	0固定
5	未使用	0固定
6	未使用	0固定
7	未使用	0固定

不正検知状態1

Bit	名称	詳細
0	設定変更中信号	0＝正常、1＝設定変更中
1	設定確認中信号	0＝正常、1＝設定確認中
2	RWMｸﾘｱ信号	0＝正常、1＝RWMｸﾘｱ（RWMの初期化）発生
3	不正検知信号1	緊急度：弱　0＝正常、1＝異常発生
4	不正検知信号2	緊急度：中　0＝正常、1＝異常発生
5	不正検知信号3	緊急度：強　0＝正常、1＝異常発生
6	獲得上限装置作動中信号	0＝非作動、1＝作動
7	未使用	0固定

【図４２】

遊技情報

遊技情報（2ﾊﾞｲﾄ）	
種別情報（1ﾊﾞｲﾄ）	ｶｳﾝﾄ情報（1ﾊﾞｲﾄ）

種別情報

種別情報（1ﾊﾞｲﾄ）	
ﾃﾞｰﾀ種別（Bit4～7）	ﾃﾞｰﾀ番号（Bit0～3）

ﾃﾞｰﾀ種別（Bit4～7）

ﾃﾞｰﾀ種別（Bit4～7）		
Bit4～7	種別名称	内容
0	未使用	ー
1	始動口入賞	始動口に入賞したことを通知
2	特別電動役物作動 による大入賞口入賞	大入賞口に入賞したことを通知
3	入賞口入賞	入賞口に入賞したことを通知
4	全始動口入賞	遊技に関わる始動口又はｹﾞｰﾄ通過したことを通知
5～8	未使用	ー
9	図柄確定回数	遊技に関わる図柄の変動回数を通知
10	大当たり回数	役物連続作動装置が作動したことを通知
11	未使用	ー
12	役物回数 （大入賞口開放回数）	小当たり時の大入賞口開放回数をｽﾀｰﾄ回数としたい場合に、役物連続作動装置が未作動時の大入賞口の開放を通知
13	特定領域通過	特定の領域を通過したことを通知
14	外部端子板ﾊﾟﾙｽ出力	専用ﾕﾆｯﾄからﾊﾟﾙｽ出力することを指示
15	性能情報状態通知	性能情報を計算するために必要となる状態を通知

ﾃﾞｰﾀ番号（Bit0～3）

種別情報（1ﾊﾞｲﾄ）		
ﾃﾞｰﾀ種別（Bit4～7）		ﾃﾞｰﾀ番号（Bit0～3）
Bit4～7	種別名称	内容
1	始動口入賞	始動口番号を示す 1=始動口1、2＝始動口2、3＝始動口3 0,4～15は未使用
2	特別電動役物作動 による大入賞口入賞	大入賞口番号を示す 1=大入賞口1、2＝大入賞口2、0,3～15は未使用
3	入賞口入賞	入賞口番号を示す 1～15=入賞口1～15、0は未使用
4	全始動口入賞	遊技に関わる始動口、又はｹﾞｰﾄ通過したことを通知 1=入賞又は通過、0,2～15は未使用
5～8	未使用	ー
9	図柄確定回数	遊技に関わる図柄（特図、普図、特図1、特図2）の確定回数を示す　1=遊技に関わる図柄の確定回数　0,2～15は未使用
10	大当たり回数	大当たり回数を示す 1=役物連続作動装置が作動　0,2～15は未使用
11	未使用	ー
12	役物回数（大入賞口開放回数）	役物番号を示す 1=役物1、0,2～15は未使用
13	特定領域通過	1=特定領域1、0,2～15は未使用
14	外部端子板ﾊﾟﾙｽ出力	専用ﾕﾆｯﾄの外部端子板ﾊﾟﾙｽ出力信号端子を示す
15	性能情報状態通知	1固定、0,2～15は未使用

【図４３】

特定領域通過の場合

カウント情報	
未使用（Bit4～7）	特定領域通過数（Bit0～3）
0固定	1回、0,2～15は未使用

例1）特定領域1を1回通過した場合

遊技情報	種別情報（1ﾊﾞｲﾄ）		カウント情報（1ﾊﾞｲﾄ）	
	ﾃﾞｰﾀ種別（Bit4～7）	ﾃﾞｰﾀ番号（Bit0～3）	未使用（Bit4～7）	通過数（Bit0～3）
0xD101	13（特定領域通過）	1（特定領域1）	0固定	1（1回通過）

性能情報状態通知の場合

カウント情報	
未使用（Bit4～7）	状態ﾌﾗｸﾞ（Bit0～3）
0固定	Bit0：ﾍﾞｰｽ 0＝低ﾍﾞｰｽ中 1＝高ﾍﾞｰｽ中
	Bit1：大当たり中 0＝通常時 1＝大当たり中
	Bit2：高確率中 0＝低確率 1＝高確率
	Bit3：未使用

例2）高ﾍﾞｰｽ中へ状態変化した場合

遊技情報	種別情報（1ﾊﾞｲﾄ）		カウント情報（1ﾊﾞｲﾄ）	
	ﾃﾞｰﾀ種別（Bit4～7）	ﾃﾞｰﾀ番号（Bit0～3）	未使用（Bit4～7）	状態ﾌﾗｸﾞ（Bit0～3）
0xF101	15（性能情報状態通知）	1固定	0固定	Bit0：ﾍﾞｰｽ 1（高ﾍﾞｰｽ中）
				Bit1：大当たり中 0（通常時）
				Bit2：高確率中 0（低確率）
				Bit3：0固定

HC・不正監視情報応答

No	データ名	内容
1	電文長	0x05
2	コマンド	0x12
3	通信通番	通信用ｼｰｹﾝｽ番号（0～255）
4	HC・不正監視情報受領結果	受領結果 0x00＝受領OK
5	チェックサム	電文長～ﾃﾞｰﾀ部までの加算した結果

【図４４】

機能一覧及び実装領域（1/2）

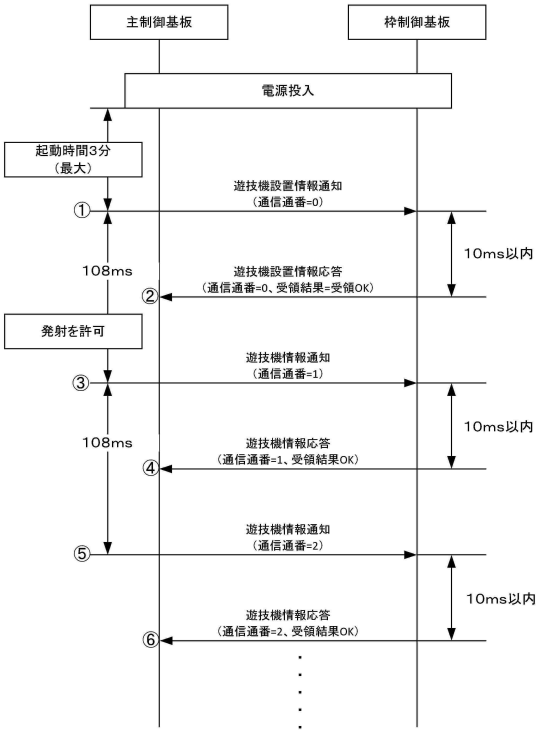
No	機能	実装可能なCPU及び実装領域			
		主制御部		枠制御部	
		使用領域	使用領域外	使用領域	使用領域外
1	遊技の実行を制御する機能	◎	×	×	×
2	遊技状態を制御	◎	×	×	×
3	発射に係る制御	◎	×	×	×
4	内部抽せん用乱数の生成	◎	×	×	×
5	遊技球の入賞検知・賞球払い出し	◎	×	×	×
6	特別図柄表示装置に係る制御	◎	×	×	×
7	特別電動役物に係る制御	◎	×	×	×
8	普通図柄表示装置に係る制御	◎	×	×	×
9	普通電動役物に係る制御	◎	×	×	×
10	その他、遊技の実行に係る制御	◎	×	×	×
11	遊技球数表示装置を制御する機能	×	×	◎	×
12	遊技球数を電磁的に記録	×	×	◎	×
13	遊技球数を表示	×	×	◎	×
14	貸出された遊技球の数を加算	×	×	◎	×
15	計数された遊技球の数を減算	×	×	◎	×
16	発射された遊技球の数を減算	×	×	◎	×
17	盤面に発射されず戻った遊技球（ﾌｧｰﾙ球）の数を加算	×	×	◎	×
18	払出された遊技球の数を加算	×	×	◎	×
19	遊技球数ｸﾘｱﾎﾞﾀﾝにより遊技球数を初期化	×	×	◎	×
20	遊技球等貸出装置との通信を制御する機能	×	×	◎	×
21	VL電源監視	×	×	○	×
22	通信制御、通信ﾀｲﾏｰ管理	×	×	◎	×
23	遊技機情報通知（遊技機性能情報）電文生成・送信	×	×	◎	×
24	遊技機情報通知（遊技機設置情報）電文生成・送信	×	×	◎	×
25	遊技機情報通知（HC・不正監視情報）電文生成・送信	×	×	◎	×
26	計数通知電文生成・送信	×	×	◎	×
27	貸出通知受信	×	×	◎	×
28	貸出受領結果応答電文生成・送信	×	×	◎	×
29	主制御部－枠制御部間通信制御	◎	×	◎	×
30	遊技機性能情報の集計	×	×	×	◎
31	総発射遊技球数	×	×	×	◎
32	総獲得遊技球数	×	×	×	◎
33	出玉率	×	×	×	◎
34	分間獲得遊技球数（低ﾍﾞｰｽ）	×	×	×	◎
35	役物比率	×	×	×	◎
36	連続役物比率	×	×	×	◎
37	役物連続作動装置の作動回数	×	×	×	◎
38	最大出玉	×	×	×	◎
39	遊技機設置情報の生成	○	○	○	○
40	主制御ﾁｯﾌﾟID番号	○	○		
41	主制御ﾁｯﾌﾟﾒｰｶｺｰﾄﾞ	○	○		
42	主制御ﾁｯﾌﾟ製品ｺｰﾄﾞ	○	○		
43	枠制御ﾁｯﾌﾟID番号			○	○
44	枠制御ﾁｯﾌﾟﾒｰｶｺｰﾄﾞ			○	○
45	枠制御ﾁｯﾌﾟ製品ｺｰﾄﾞ			○	○

【図４５】

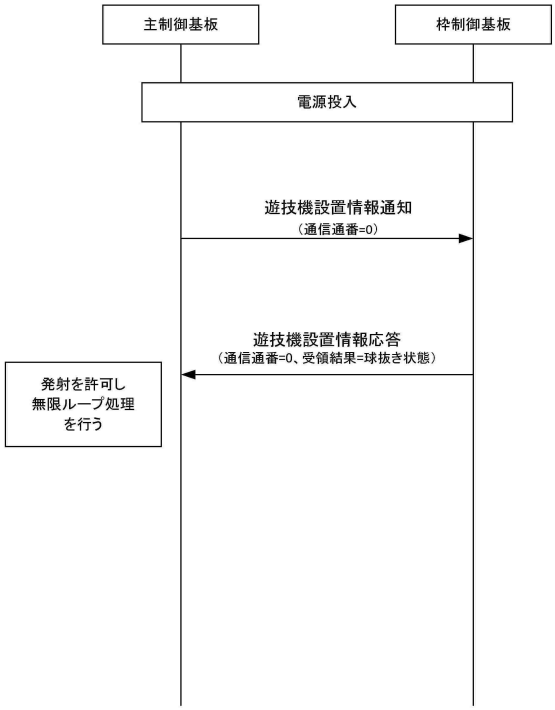
機能一覧及び実装領域（2/2）

No	機能	実装可能なCPU及び実装領域			
		主制御部		枠制御部	
		使用領域	使用領域外	使用領域	使用領域外
46	HC・不正監視情報の生成	○	○	○	○
47	遊技球数	○	×	○	×
48	発射球数	○	×	○	×
49	総賞球数	○	×	○	×
50	主制御状態1	○	×	×	×
51	主制御状態2	○	×	×	×
52	遊技機ｴﾗｰ状態	○	○	○	○
53	不正検知状態1	○	○	×	×
54	不正検知状態2（枠制御）	×	×	○	○
55	不正検知状態3（枠制御）	×	×	○	○
56	設定変更装置を制御する機能	○	×	×	×
57	周辺基板に演出に係る情報を送信する機能	○	×	○	×
58	周辺基板に遊技機の情報を送信する機能	○	×	○	×
59	不正監視（No60、No61を除く）	○	○	×	×
60	遊技球の払い出しに係る不正監視	○	○	○	○
61	遊技球の貸し出しに係る不正監視	○	○	○	○
62	ｴﾗｰ処理（遊技停止）	○	×	×	×
63	ｴﾗｰ処理（報知のみ）	○	○	○	○
64	性能表示ﾓﾆﾀの表示を制御する機能	○	○	×	○
65	遊技機の試験に必要な信号を生成する機能	○	○	○	○

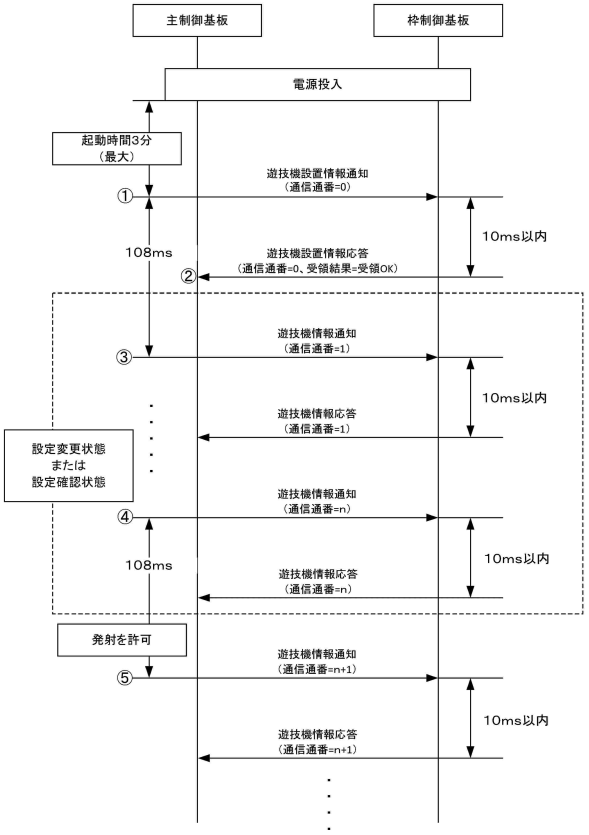
【図４６】



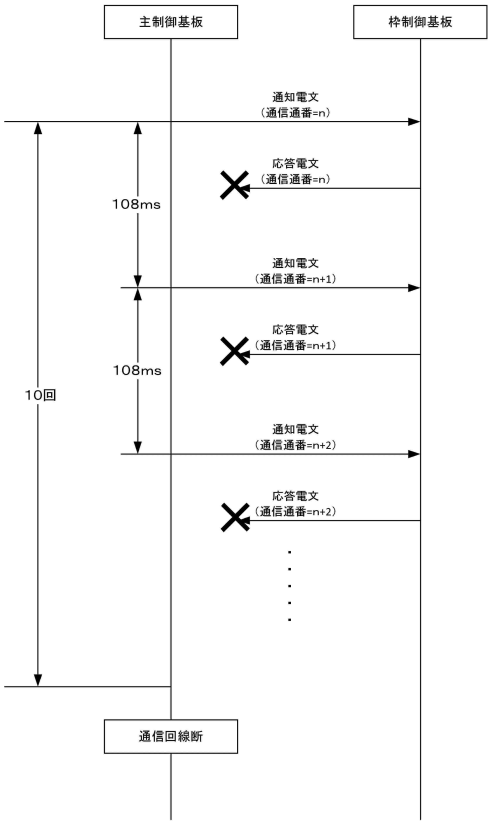
【図４７】



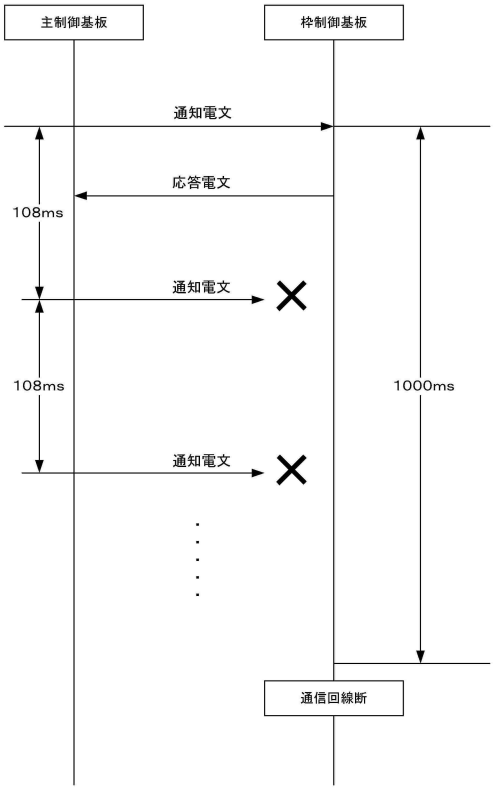
【図４８】



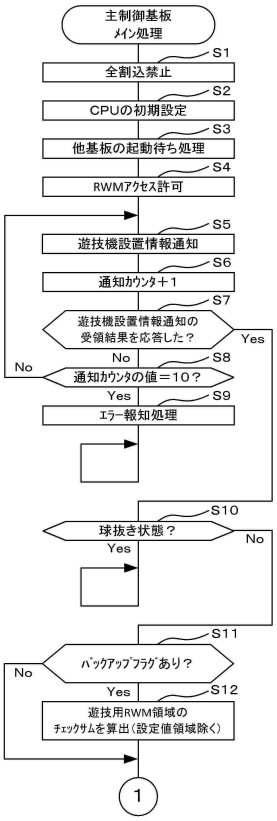
【図４９】



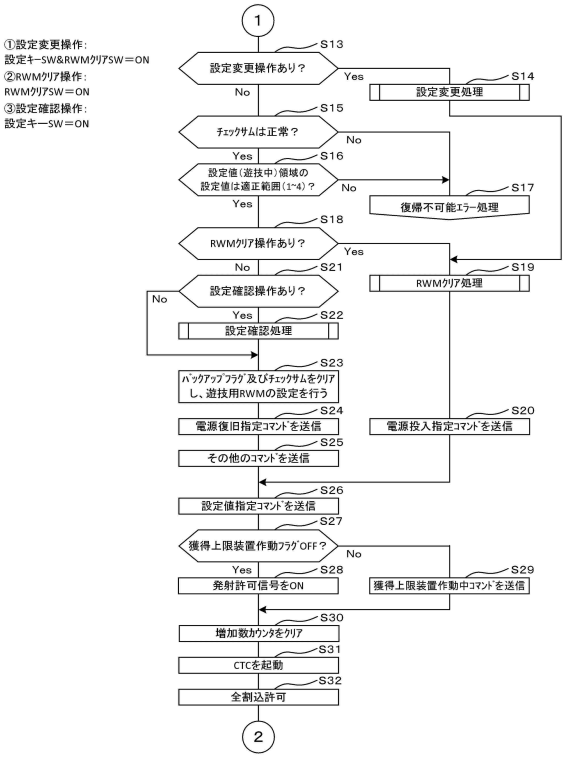
【図５０】



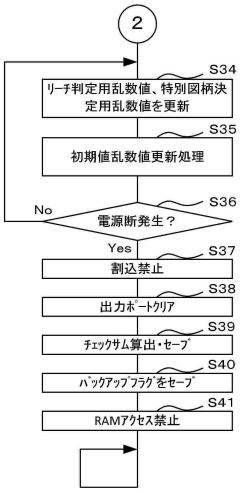
【図５１】



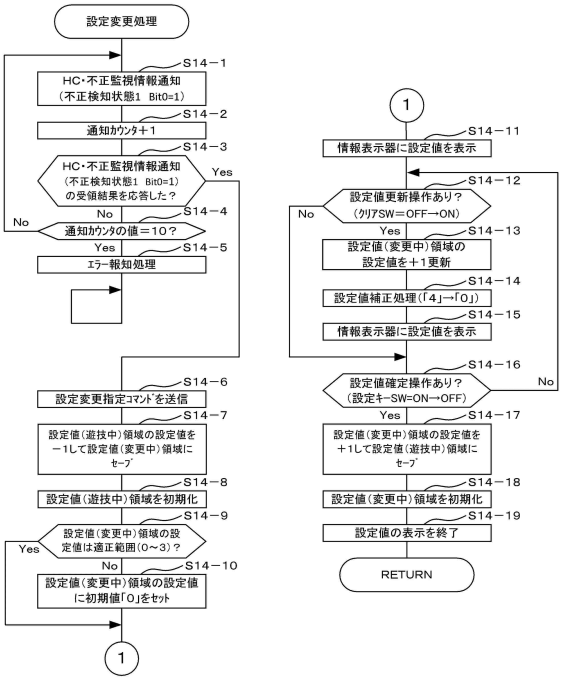
【図５２】



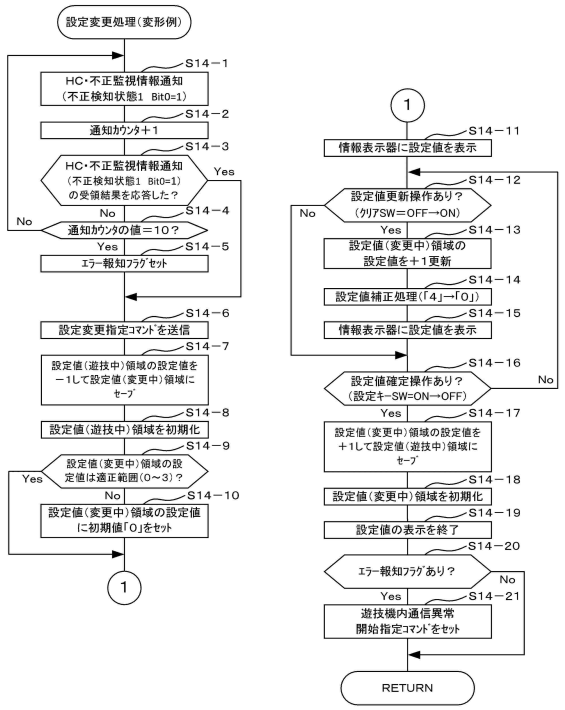
【図５３】



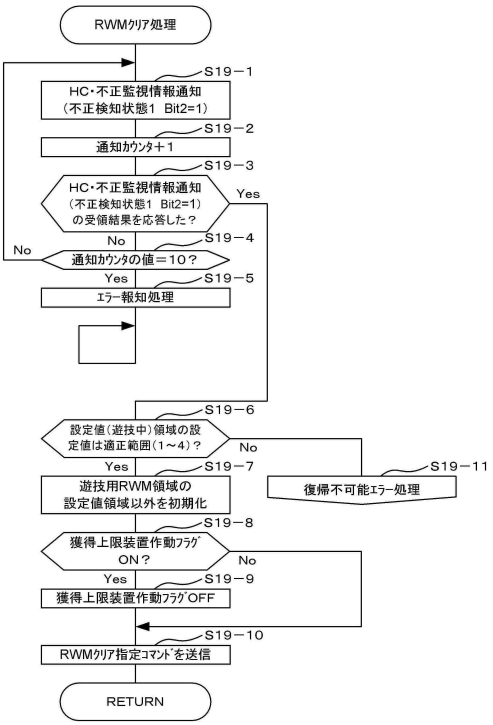
【図５４】



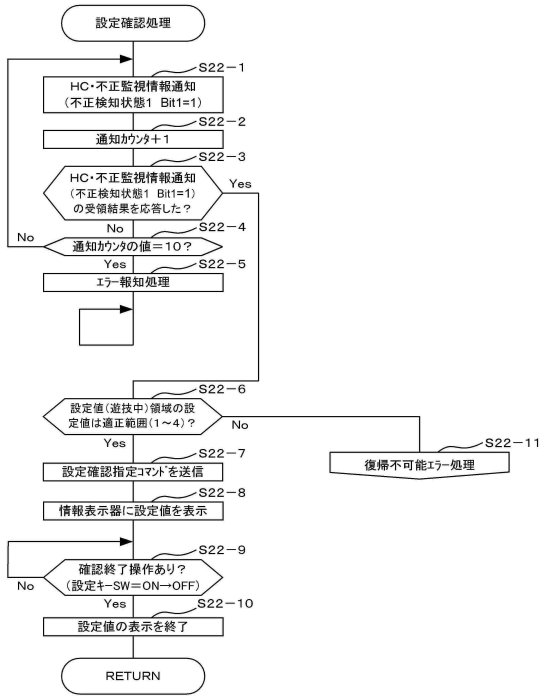
【図５５】



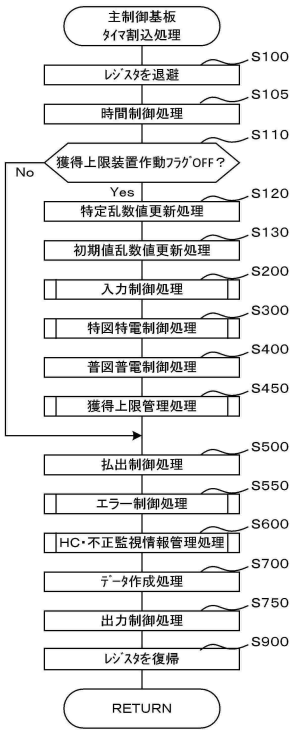
【図５６】



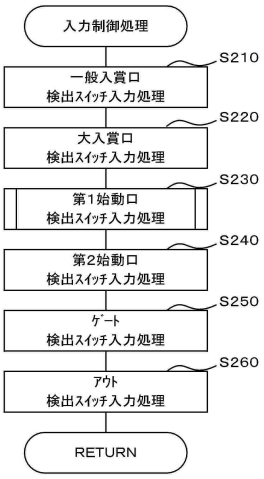
【図５７】



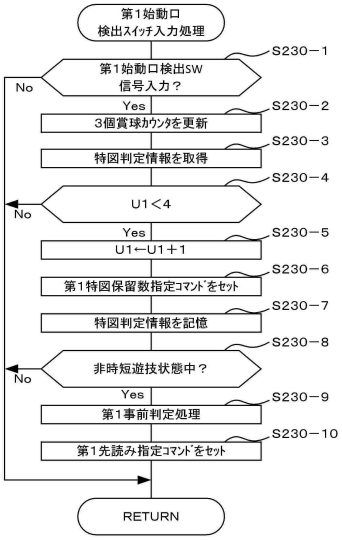
【図５８】



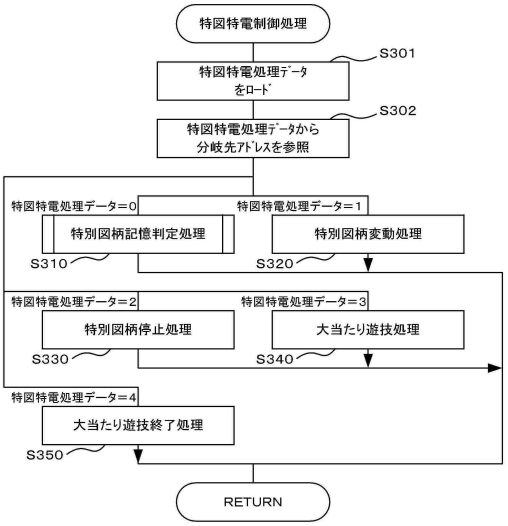
【図５９】



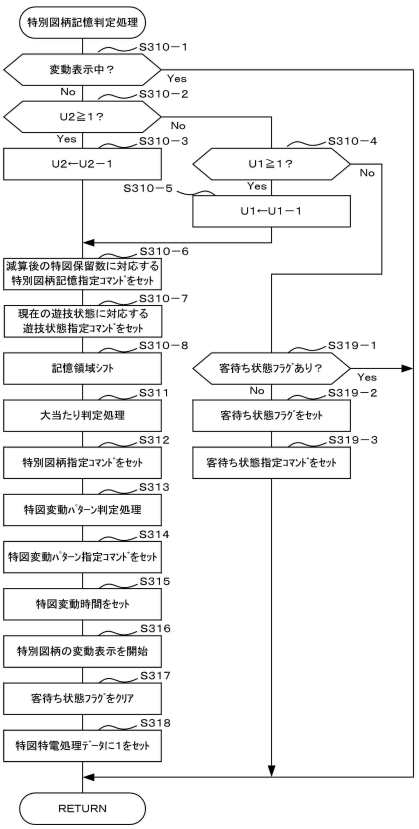
【図６０】



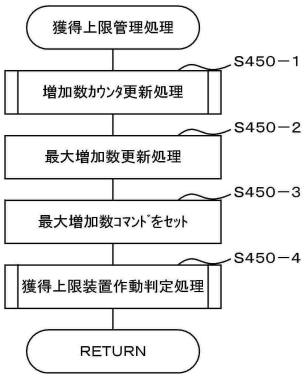
【図６１】



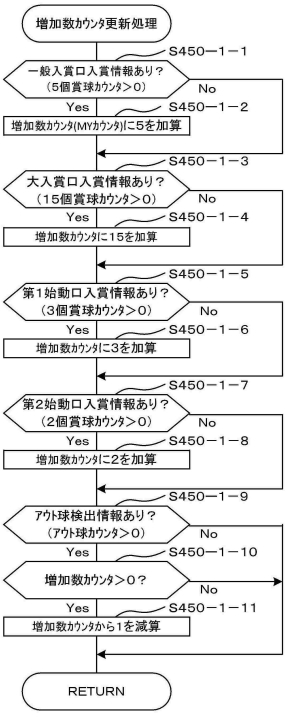
【図６２】



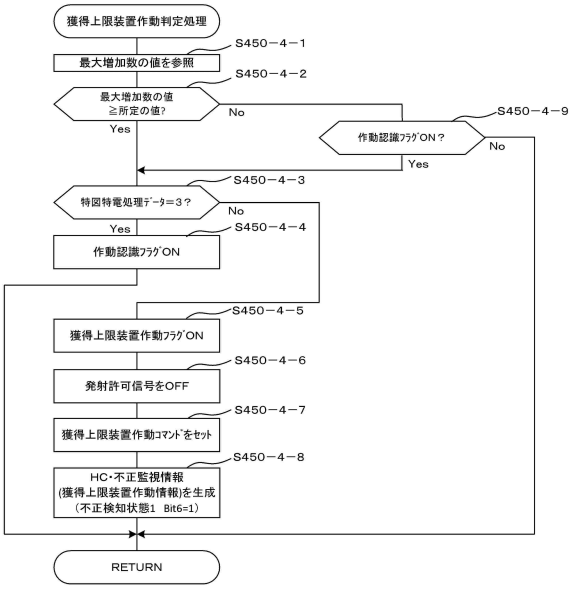
【図６３】



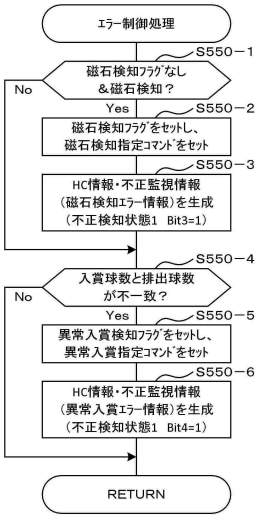
【図６４】



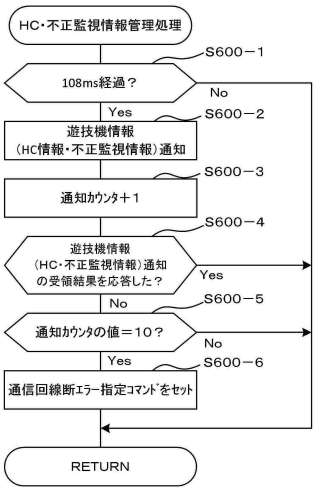
【図６５】



【図６６】



【図６７】



【図６８】

枠制御基板－専用ユニット間電文一覧

No	電文名	送信方向	コマンド	概要
1	遊技機情報通知 （18～57バイト）	枠制御基板→専用ユニット	0x01	遊技機情報を通知
2	計数通知 （7バイト）	枠制御基板→専用ユニット	0x02	計数情報を通知
3	貸出通知	専用ユニット→枠制御基板	0x13	貸出情報を通知
4	貸出受領結果応答 （5バイト）	枠制御基板→専用ユニット	0x03	貸出情報の受領結果を応答

※遊技機情報・・・ホールコン・不正監視情報、遊技機性能情報

【図６９】

遊技機情報通知

No	データ名	内容
1	電文長	0x12～0x39
2	コマンド	0x01
3	通番	シーケンス番号 0x00～0xFF（0～255）
4	遊技機種類	遊技機の種類
5	遊技機情報種別	0x00：遊技機性能情報 0x01：遊技機設置情報 0x02：ホールコン・不正監視情報
6	遊技機情報（種別コードで設定された下記の何れか一つを通知します。）	
	遊技機性能情報	総発射遊技球数、総獲得遊技球数、出玉率、 分間獲得遊技球数（低ベース）、役物比率、 連続役物比率等
	遊技機設置情報	主／枠制御CPUのメーカコード、製品コード、 チップID番号
	ホールコン・不正監視情報	大当たり、確率変動、時間短縮、各入賞口の入賞球数、遊技球数など
7	チェックサム	－

【図７０】

遊技機情報

No	データ名	内容
6	遊技機性能情報 （遊技機起動完了から180ms経過後に通知し、その後も180s周期で通知）	
	総発射遊技球数	0x000000～0xFFFFFF（0球～16777215球） ※格納例 総発射遊技球数10000球の場合、 0x102700 ※戻り球がある場合は戻り球数分を減算します（ただし総発射遊技球数が0の場合は減算しないこと、また、送信時に複数発射された球がある場合は合算します）
	総獲得遊技球数	0x000000～0xFFFFFF（0球～16777215球） ※格納例 総発射遊技球数10000球の場合、 0x102700
	出玉率	0x0000～0xFFFF（0%～65535%） （小数点切り捨て） ※格納例 出玉率125%の場合、0x7D00
	分間獲得遊技球数 （低ベース）	0x00～0xFFFF（0球～65535球） （小数点切り捨て） ※格納例 分間獲得遊技球数100球の場合、0x7D00
	役物比率	0x00～0x64（0%～100%） （小数点切り捨て）
	連続役物比率	0x00～0x64（0%～100%） （小数点切り捨て）
	大当たり回数	0x0000～0xFFFF（0回～65535回） ※格納例 大当たり回数100回の場合、0x6400
	最大出玉	0x000000～0xFFFFFF（0球～16777215球） ※格納例 最大出玉10000球の場合、0x102700
	予備	予備 （使用しない場合は0x00固定）
	予約	SCで使用（遊技機は0x00固定） （SCで算出する最大MY）

【図７１】

遊技機情報

No	データ名	内容
6	遊技機設置情報 （遊技機起動完了から60s経過後に通知し、その後も60sの周期で通知））	
	主制御チップID番号	遊技機の主制御チップID番号
	主制御チップメーカコード	主制御チップの管理エリアに記載したメーカコード
	主制御チップ製品コード	主制御チップの管理エリアに記載した製品コード
	枠制御チップID番号	遊技機の枠制御チップID番号
	枠制御チップメーカコード	枠制御チップの管理エリアに記載したメーカコード
	枠制御チップ製品コード	枠制御チップの管理エリアに記載した製品コード

【図７２】

遊技機情報

No	データ名	内容
6	ホールコン・不正監視情報 （遊技機起動完了から300msの周期で通知）	
	遊技球数	現在の遊技球数 0x000000～0x301B0F（0～990000球）
	発射球数	発射した球の個数　0x80～0x7F（－128～127個） ※上記1Bitを符号（＋／－）ビットとします ※戻り球がある場合は戻り球数分を減算します（送信時に複数発射された球がある場合は合算します） ※格納例 戻り球「－1」の場合、0xFF
	総賞球球数	遊技情報：ｶｳﾝﾄ情報1～nの 賞球球数×入賞個数の合計0x00～0xFF（0個～255個）
	主制御状態1	Bit0：大当たり1 Bit1：大当たり2 Bit2：大当たり3 Bit3：遊技状態信号1 Bit4：遊技状態信号2 Bit5：遊技状態信号3 Bit6：遊技状態信号4 Bit7：未使用
	主制御状態2	Bit0：大当たり中＋時短（変動時間短縮）中又は有利状態中（確変又は残保留消化中など） Bit1：高確率中 Bit2：時短（変動時間短縮）または有利状態中 Bit3～7：未使用
	遊技機エラー状態	遊技機で発生中のエラーコード Bit0～5：エラーコード（000000＝エラー無） Bit6：0＝枠制御、1＝主制御 Bit7：0＝発報のみ、1＝発報＋ホールコン出力 ※Bit0～7：0＝エラー未発生
	不正検知状態1（主制御）	Bit0：設定変更中信号 Bit1：設定確認中信号 Bit2：RWMクリア信号 Bit3：不正検知信号1 Bit4：不正検知信号2 Bit5：不正検知信号3 Bit6：獲得上限装置作動中信号 Bit7：未使用
	不正検知状態2（枠制御）	Bit0：ガラス枠開放 Bit1：内枠開放 Bit2：不正電波検知 Bit3：遊技球数クリア検知 Bit4：入賞球数異常検知 Bit5：発射球数異常検知 Bit6～7：未使用
	不正検知状態3（枠制御）	Bit0：小球検知 Bit1：鉄球検知 Bit2～7：未使用
	遊技情報	
	遊技情報数	種別情報・カウント情報の個数（n） n＝0x00～0x0F（0個～15個）
	種別情報1	種別情報1
	ｶｳﾝﾄ情報1	ｶｳﾝﾄ情報1
	・ ・	
	種別情報n	種別情報n
	ｶｳﾝﾄ情報n	ｶｳﾝﾄ情報n

【図７３】

（a）

不正検知状態2

Bit	名称	詳細
0	ガラス枠開放	ガラス枠開放を検知したことを示す 0＝正常、1＝ガラス枠開放検知
1	内枠開放	内枠開放を検知したことを示す 0＝正常、1＝内枠開放検知
2	不正電波検知	不正電波を検知したことを示す 0＝正常、1＝不正電波検知
3	遊技球数クリア検知	遊技球数クリアを検知したことを示す 遊技球数クリア後の発射又は計数から30秒後に信号をオフ 0＝正常、1＝遊技球数クリア検知
4	入賞球数異常検知	主制御基板が検出した入賞個数と枠制御基板が検出した入賞個数の差が100球以上となったことを示す 0＝正常、1＝入賞球数異常検知
5	発射球数異常検知	発射球数と総戻り球数（入賞個数＋非入賞個数）の差が100球以上となったことを示す 0＝正常、1＝発射球数異常検知
6～7	未使用	0固定

（b）

不正検知状態3

Bit	名称	詳細
0	小球検知	小球を検知したことを示す 0＝正常、1＝小球検知
1	鉄球検知	鉄球を検知したことを示す 0＝正常、1＝鉄球検知
2～7	未使用	0固定

【図７４】

遊技情報

遊技情報（2バイト）	
種別情報（1バイト）	カウント情報（1バイト）

種別情報

種別情報（1バイト）	
データ種別（Bit4～7）	データ番号（Bit0～3）

データ種別（Bit4～7）

データ種別（Bit4～7）		
Bit4～7	種別名称	内容
0	未使用	－
1	始動口入賞	始動口に入賞したことを通知
2	大入賞口入賞	大入賞口に入賞したことを通知
3	入賞口入賞	入賞口に入賞したことを通知
4	全始動口入賞	遊技に関わる始動口又はゲート通過したことを通知
5～8	未使用	－
9	図柄確定回数	遊技に関わる図柄の変動回数を通知
10	大当たり回数	役物連続作動装置が作動したことを通知
11	未使用	－
12	役物回数 （大入賞口開放回数）	小当たり時の大入賞口開放回数をスタート回数としたい場合に、役物連続作動装置が未作動時の大入賞口の開放を通知
13	特定領域通過	特定の領域を通過したことを通知
14	予備	データ種別「1～4、9、10、12、13」以外のデータを通知する場合に使用
15	未使用	－

データ番号（Bit0～3）

種別情報（1バイト）		
データ種別（Bit4～7）		データ番号（Bit0～3）
Bit4～7	種別名称	内容
1	始動口入賞	始動口番号を示す 1＝始動口1、2＝始動口2、3＝始動口3　（0と4～15は未使用）
2	大入賞口入賞	大入賞口番号を示す 1＝大入賞口1、2＝大入賞口2　（0と3～15未使用）
3	入賞口入賞	入賞口番号を示す 1～15＝入賞口1～15　（0は未使用）
4	全始動口入賞	遊技に関わる始動口、又はゲート通過したことを通知 1＝入賞又は通過　（0と2～15は未使用）
5～8	未使用	－
9	図柄確定回数	遊技に関わる図柄（特図、普図、特図1、特図2）の確定回数を示す 1＝遊技に関わる図柄の確定回数　（0と2～15は未使用）
10	大当たり回数	大当たり回数を示す 1＝役物連続作動装置が作動　（0と2～15は未使用）
11	未使用	－
12	役物回数（大入賞口開放回数）	役物番号を示す 1＝役物1　（0と2～15）は未使用
13	特定領域通過	1＝特定領域1　（0と2～15）は未使用
14	予備	1～4＝予備番号　（0と5～15は未使用）
15	未使用	0～15は未使用

【図７５】

計数通知

No	データ名	内容
1	電文長	0x07
2	コマンド	0x02
3	計数通番	シーケンス番号 0x00～0xFF（0～255）
4	計数球数	計数球数 0x00～0xFF（0球～255球）
5	計数累積球数	計数累積球数 0x00～0xFFFF（0球～65535球） ※格納例：計数累積球数10000球の場合 0x1027
6	チェックサム	－

【図７６】

貸出通知

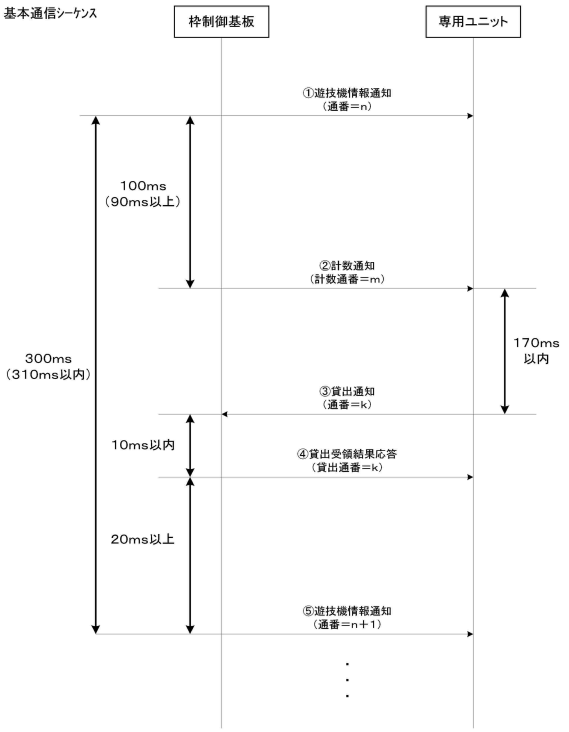
No	データ名	内容
1	電文長	0x05
2	コマンド	0x13
3	貸出通番	シーケンス番号 0x00～0xFF（0～255）
4	貸出球数	貸出球数 0x00～0xFF（0球～255球）
5	チェックサム	－

【図７７】

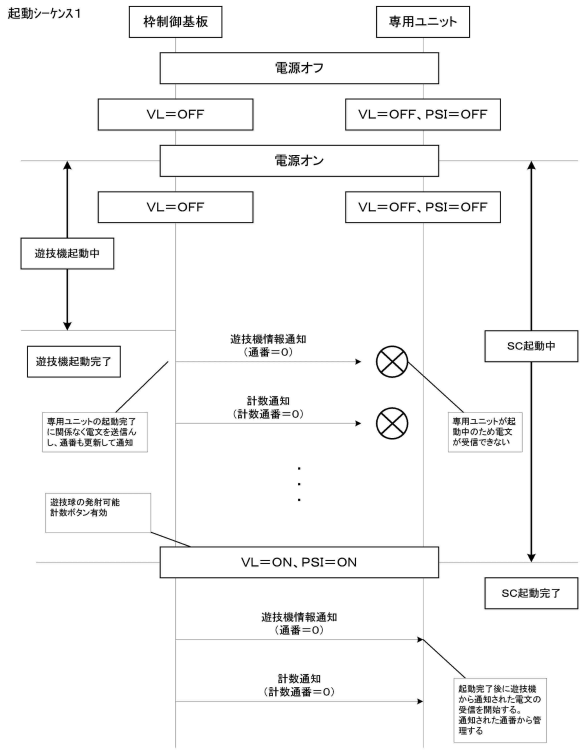
貸出受領結果応答

No	データ名	内容
1	電文長	0x05
2	コマンド	0x03
3	貸出通番	シーケンス番号 0x00～0xFF（0～255）
4	貸出球数受領結果	貸出球数受領結果 0x00＝正常 0x01＝異常（球抜き動作中、遊技球数＝100000以上の場合） ※上記以外の値が通知された場合は異常とする。
5	チェックサム	－

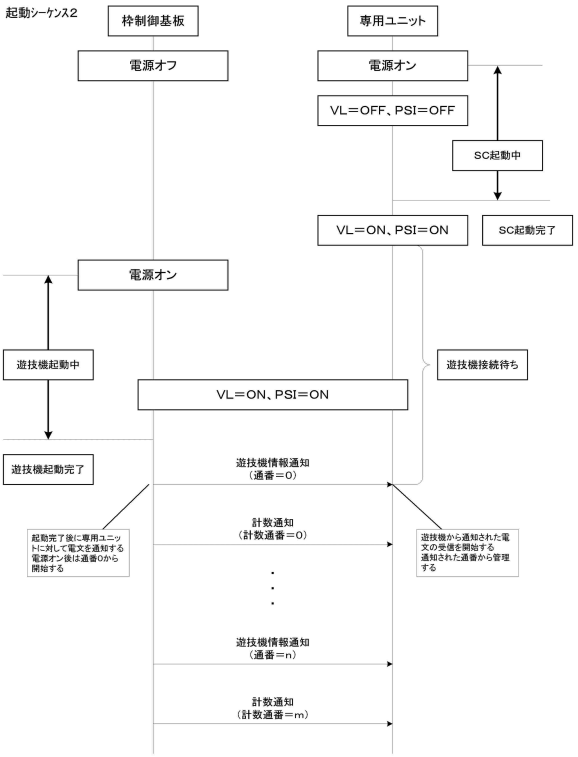
【図７８】



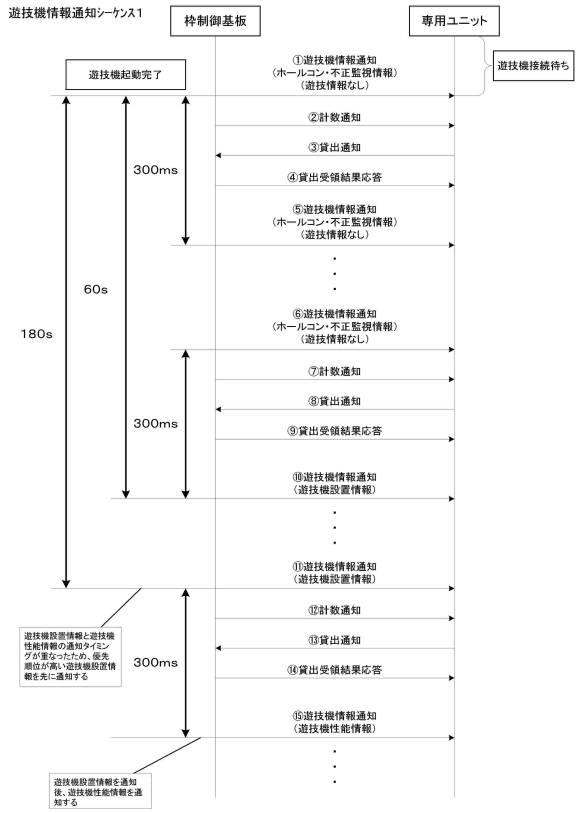
【図７９】



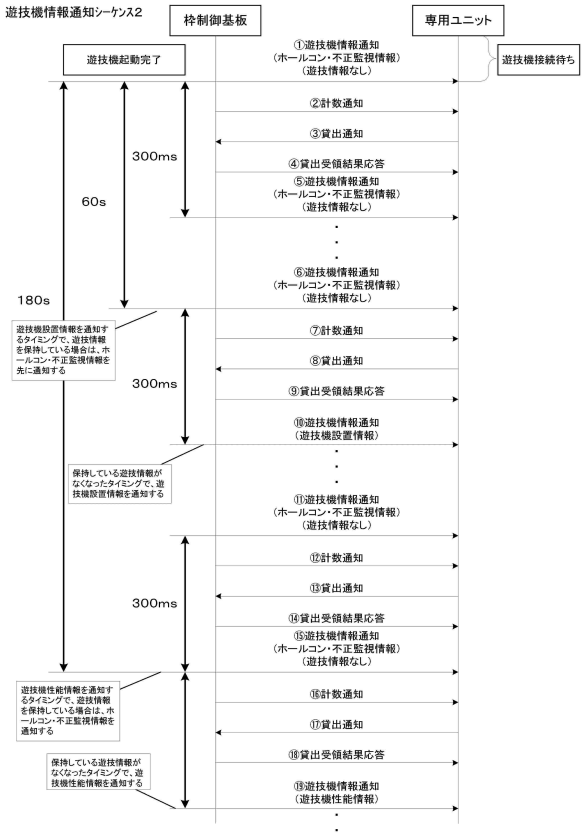
【図８０】



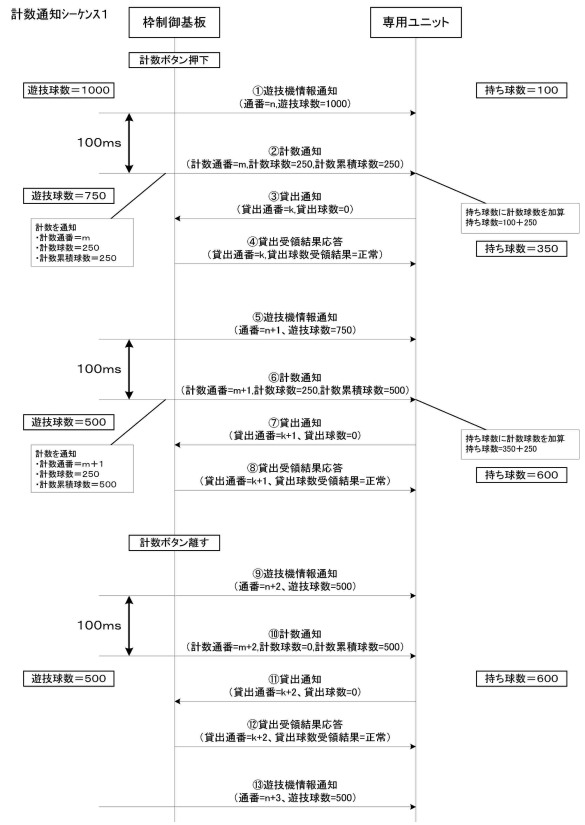
【図８１】



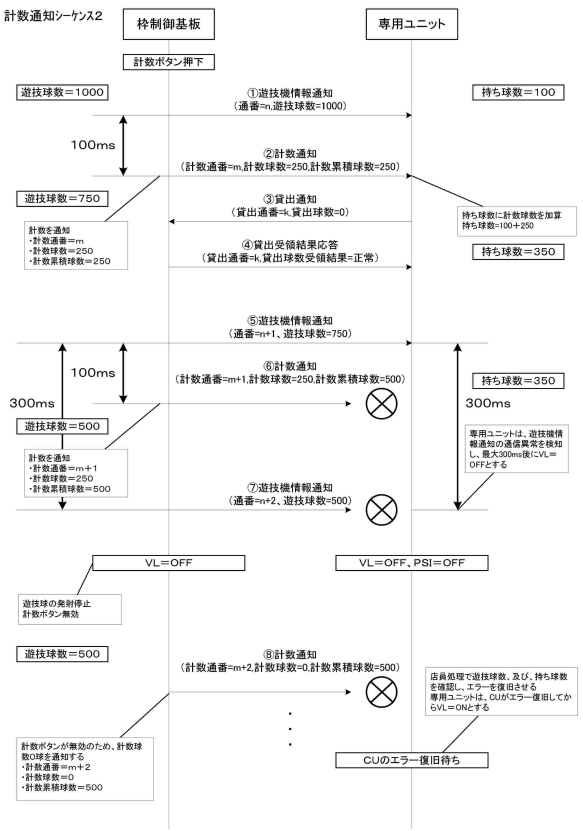
【図８２】



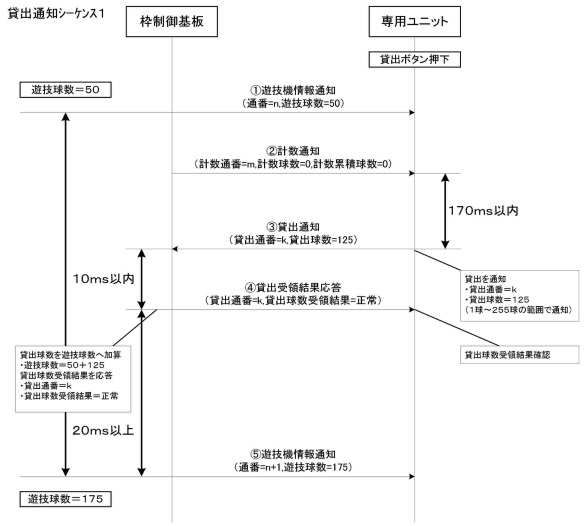
【図８３】



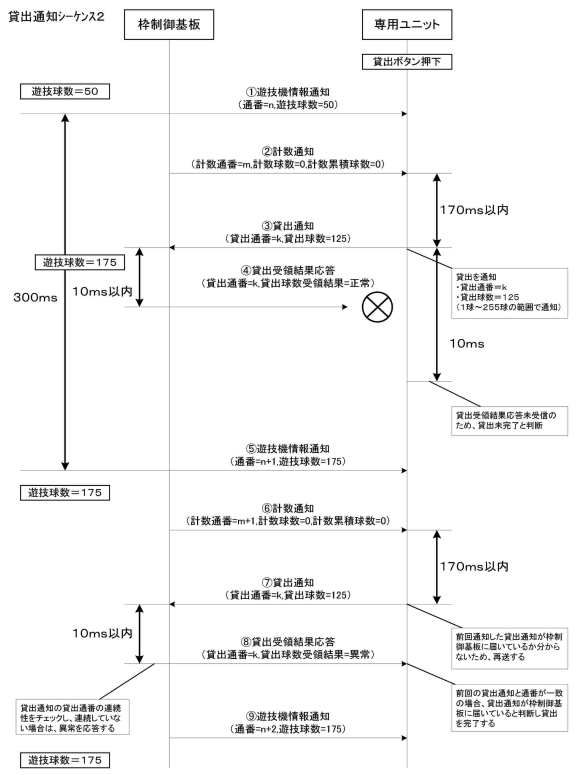
【図８４】



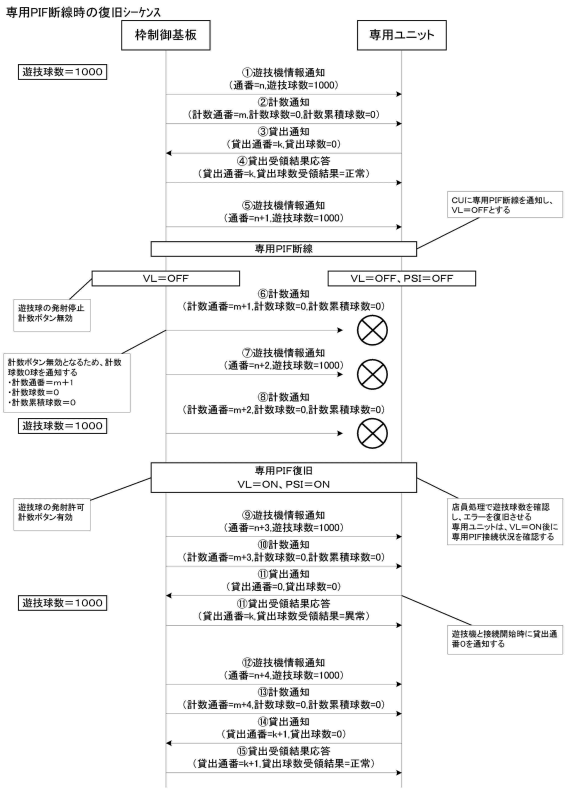
【図８５】



【図８６】

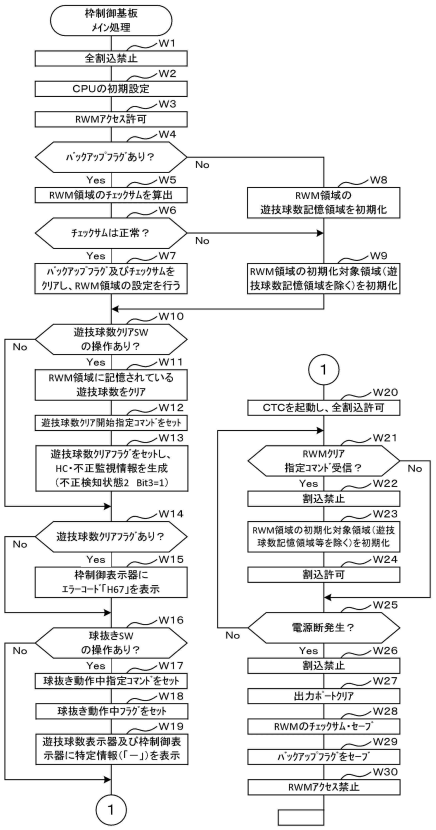


【図８７】

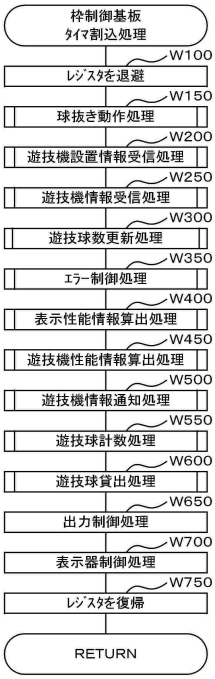


【図８８】

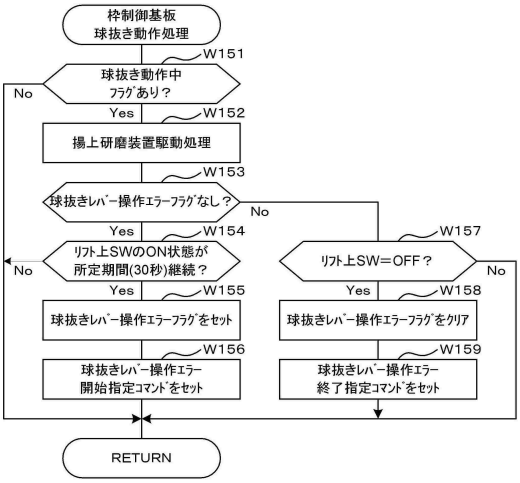
【図８９】



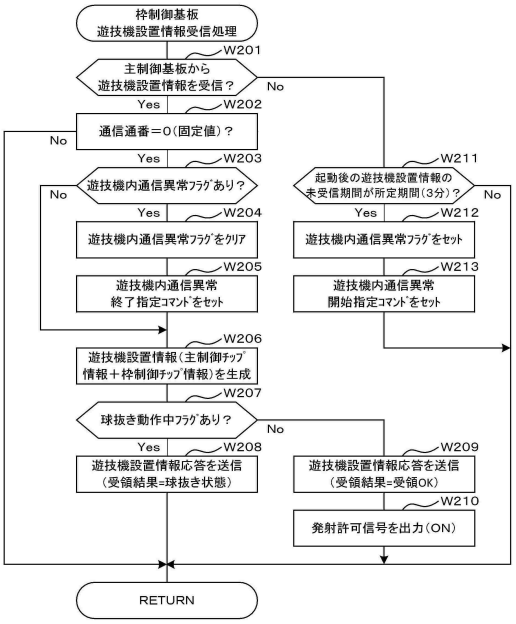
【図９０】



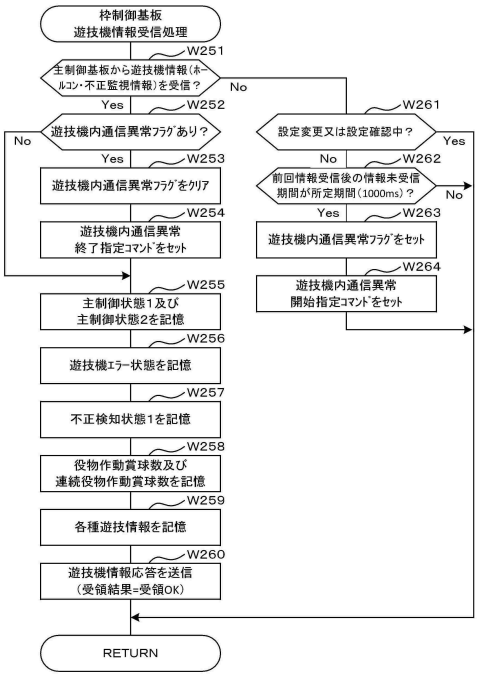
【図９１】



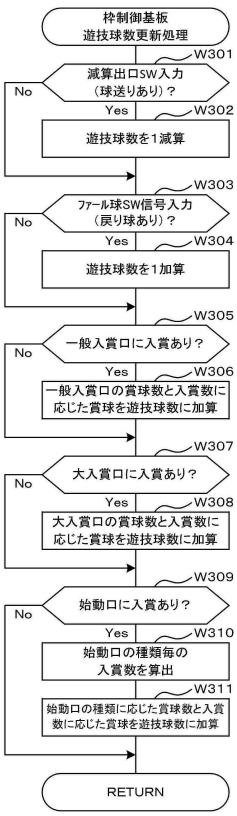
【図９２】



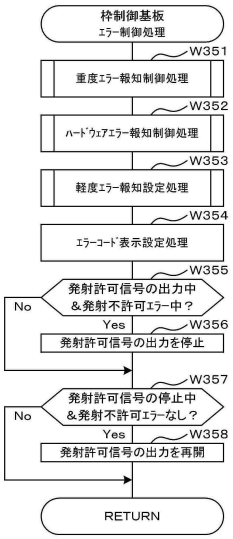
【図９３】



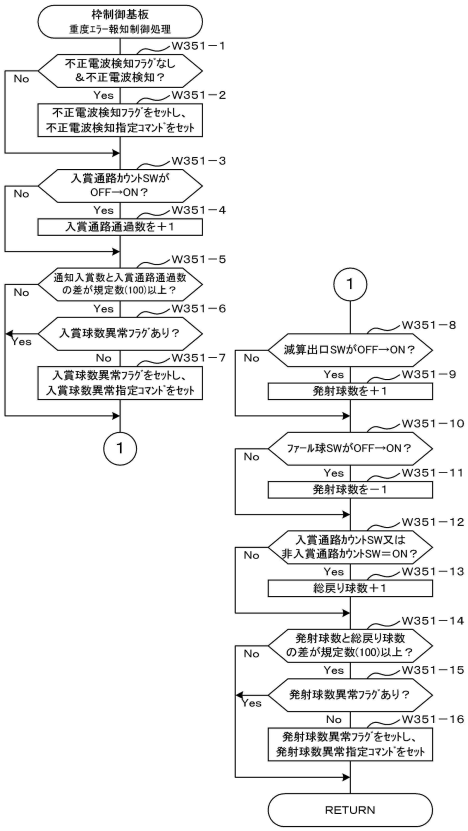
【図９４】



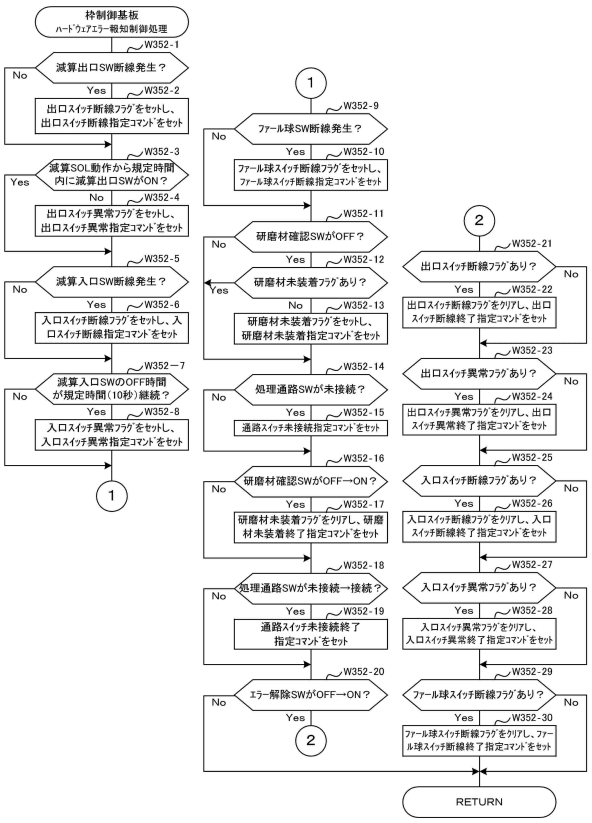
【図９５】



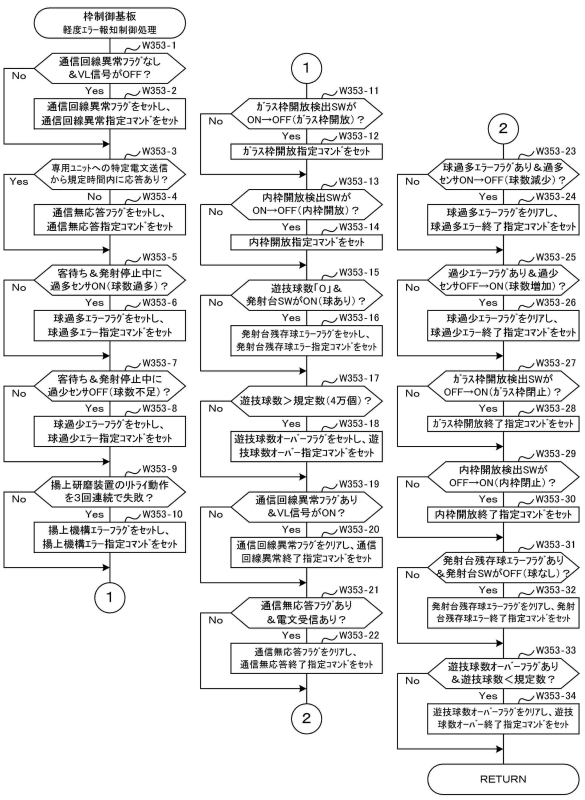
【図９６】



【図９７】



【図９８】

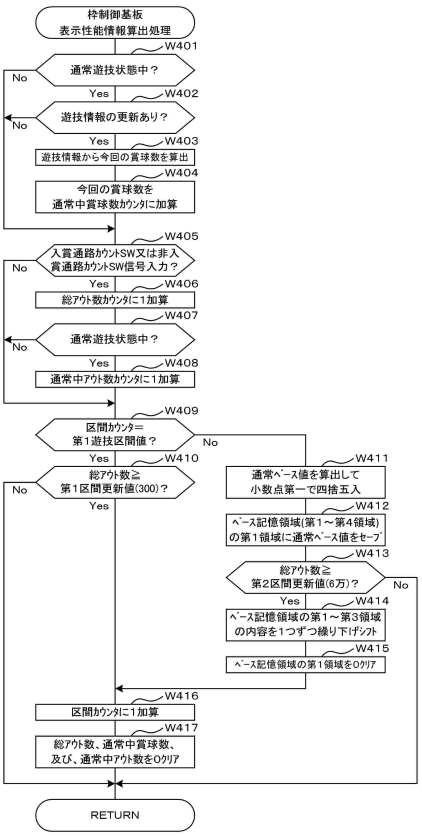


【図９９】

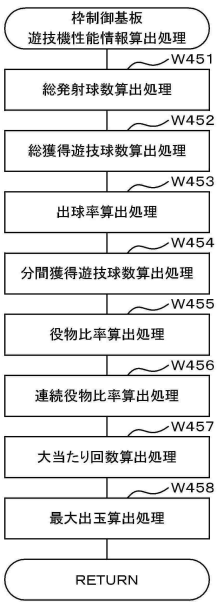
優先順位	報知事象(報知イベント種別)	検知基板	主な制御領域			遊技球発表示器でのエラーコード表示	枠制御エラーコード表示	動作制限			報知事象(報知イベント)発生中の専用ユニット状態			
			主制御部		枠制御部			球送り	発射	遊技	貸出/再プレイ	計数	カード操作	入金
			使用領域	使用領域外	使用領域	使用領域外								
1	遊技球数ウリア	枠	×	×	○	△	なし	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○(※1)	○(※1)
2	設定変更	主	○	△	×	×	なし	なし	×	×	○(※1)	○	○(※1)	○(※1)
3	設定確認	主	○	△	×	×	なし	なし	×	×	○(※1)	○	○(※1)	○(※1)
4	電波受入(RWMリア)	主	○	△	×	×	なし	なし	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○(※1)	○(※1)
5	電源復旧	主	○	△	×	×	なし	なし	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○(※1)	○(※1)
6	不正検知3(RWM異常ｴﾗｰ)	主	○	△	×	×	なし	なし	×	×	○(※1)	○	×	○(※1)
7	不正検知2(異常入賞ｴﾗｰ)	主	△	○	×	×	なし	なし	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	×	○(※1)
8	不正検知1(磁石検知ｴﾗｰ)	主	△	○	×	×	なし	なし	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	×	○(※1)
9	獲得上限球置作動	主	○	△	×	×	なし	なし	×	×	○(※1)	○	○	○
10	不正電波検知ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H66」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	×	×
11	入賞球数異常ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H68」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	×	×
12	発射球数異常ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H66」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	×	×
13	遊技機内通信異常ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H06」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○	○
14	出口スイッチ断線ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H14」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○	○
15	出口スイッチ異常ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H14」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○	○
16	入口スイッチ断線ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H15」	×	○(※1)	○(※1)	○	○	○
17	入口スイッチ異常ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H15」	×	○(※1)	○(※1)	○	○	○
18	ファール検知スイッチ断線ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H24」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○	○
19	通信回線異常ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H04」	×	○(※1)	○(※1)	×	×	○
20	通信無応答ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H05」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	×	×	○
21	球過少ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H25」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	×	×	○
22	球過多ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H29」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○	○
23	揚上機構ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H22」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○	○
24	切磨材未装着ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H26」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○	○
25	連絡スイッチ未接続ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H64」	×	○(※1)	○(※1)	○	×	×
26	ガラス枠開放ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H65」	×	×	×	×	×	×
27	内枠開放ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H65」	×	×	×	×	×	×
28	球抜き動作中	枠	×	×	△	○	なし	「ー」	×	×	×	×	×	×
29	球抜きﾚﾊﾞｰ操作ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	なし	×	×	×	×	×	×
30	発射台搭載ｴﾗｰ	枠	×	×	△	○	なし	なし	×	×	○(※1)	○	○	○
31	遊技球数ｵｰﾊﾞｰ	枠	×	×	△	○	なし	「H23」	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○	○
32	計数処理通知	枠	×	×	○	○	なし	なし	○(※1)	○(※1)	△(※2)	○(※2)	○	○
33	計数処理完了	枠	×	×	○	○	なし	なし	○(※1)	○(※1)	○(※1)	○	○	○

※1:他の動作制限ｴﾗｰ,遊技停止操作,動作規制　※2:遊技球数≧1000個=○、遊技球数<1000個=×　※3:ｴﾗｰｺｰﾄﾞが転送後自動的に継続表示される

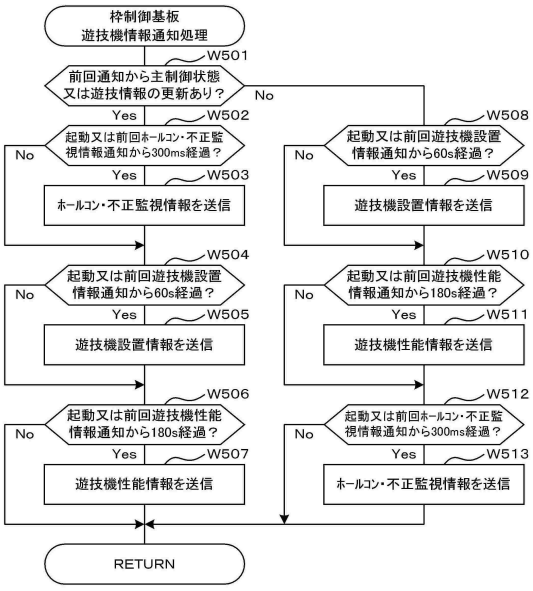
【図１００】



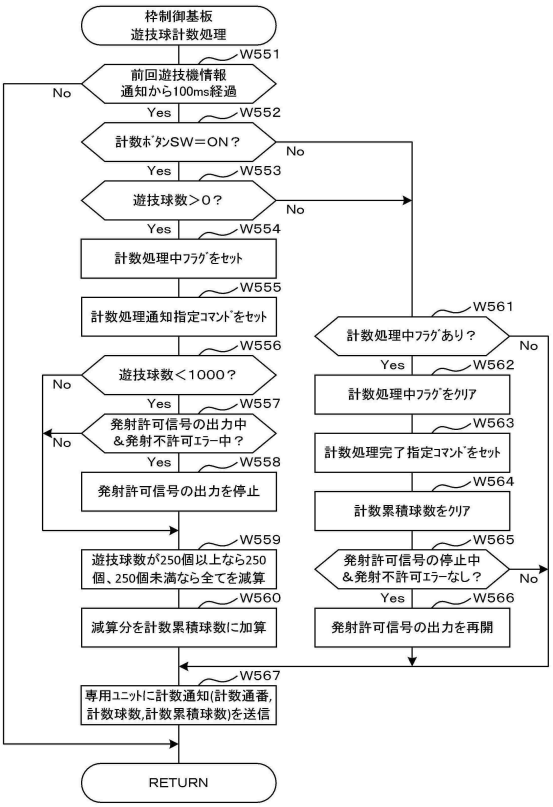
【図１０１】



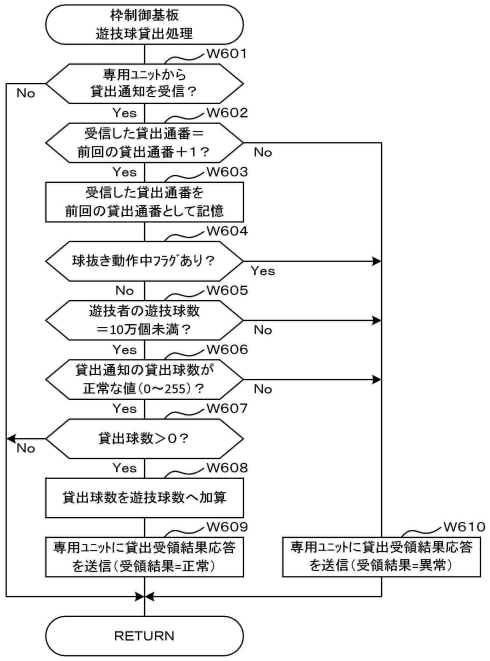
【図１０２】



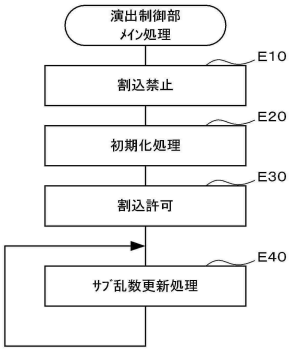
【図１０３】



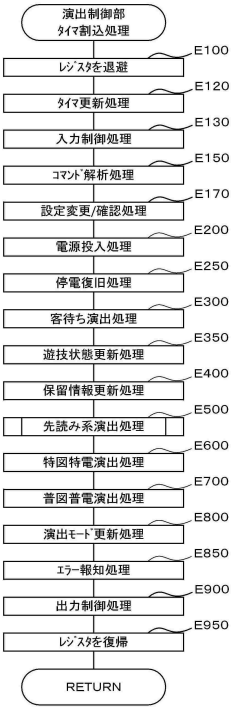
【図１０４】



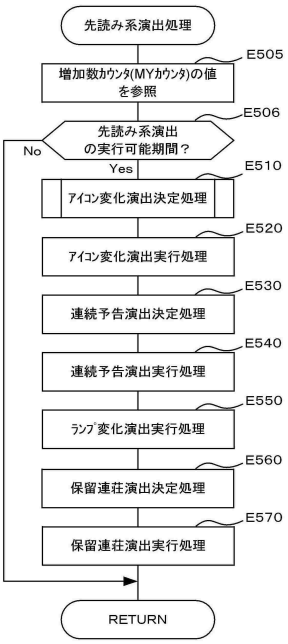
【図１０５】



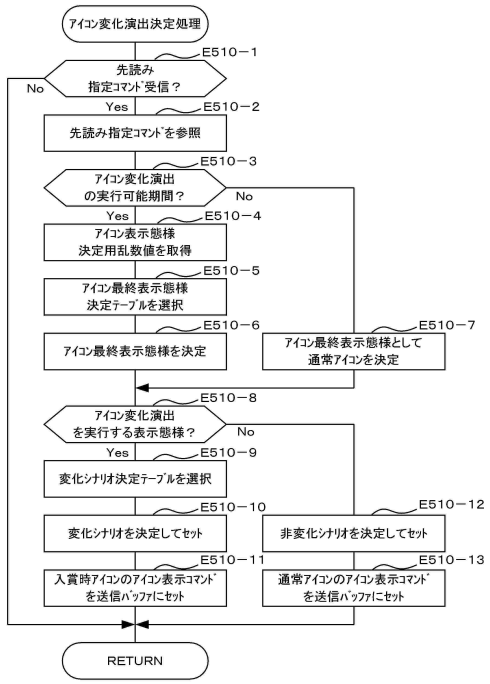
【図１０６】



【図１０７】



【図１０８】



【図１０９】

ｱｲｺﾝ最終表示態様決定ﾃｰﾌﾞﾙ

先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率	ｱｲｺﾝ最終表示態様	参考（ｱｲｺﾝ発生時の報知音）
通常変動or短縮変動	100	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	70	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
	30	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	30	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
	50	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
	20	赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	20	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
	60	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
	20	赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
SPﾘｰﾁ（大当たり）	50	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
	50	赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
SPSPﾘｰﾁ（大当たり）	20	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
	80	赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
全回転ﾘｰﾁ（大当たり）	100	虹ｱｲｺﾝ	第4発生報知音

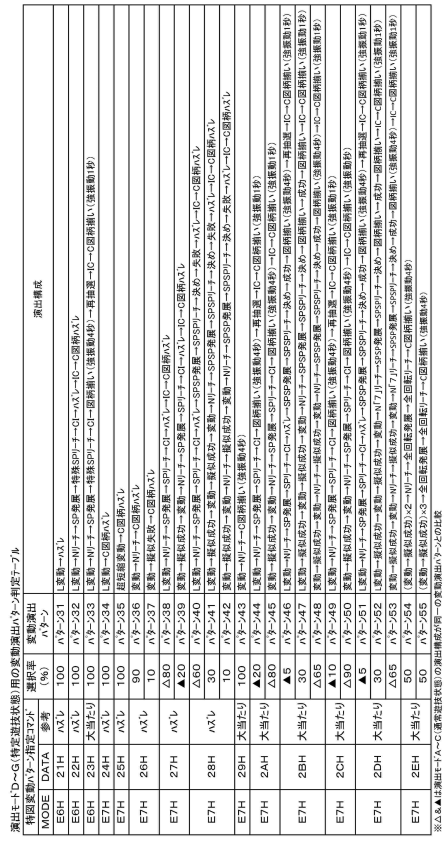
【図１１０】

滝出モードA～C（通常遊技状態）用の変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ

特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ		選択率	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	演出構成
MODE	DATA	(%)		
E6H	01H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ1	変動→ﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ
E6H	02H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ2	短縮変動→ﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ
E6H	03H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ3	変動→Nﾘｰﾁｰﾊｽﾞﾚ→ﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ
E6H	04H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ4	変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSPﾊｽﾞﾚ→ﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ
			ﾊﾟﾀｰﾝ5	【変動→NﾘｰﾁｰSPﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ
			ﾊﾟﾀｰﾝ6	変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPﾘｰﾁｰｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ
			ﾊﾟﾀｰﾝ7	【変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPﾘｰﾁｰｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→SPSP発展→SPSPﾘｰﾁｰ決め→失敗→ﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ】
			ﾊﾟﾀｰﾝ8	【変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPﾘｰﾁｰ決め→失敗→ﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ】
			ﾊﾟﾀｰﾝ9	変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPSPﾘｰﾁｰ決め→失敗→ﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ
			ﾊﾟﾀｰﾝ10	【変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSPSP発展→SPSPﾘｰﾁｰ決め→失敗→ﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ】
			ﾊﾟﾀｰﾝ11	変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSPSP発展→SPSPﾘｰﾁｰ決め→失敗→ﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ
			ﾊﾟﾀｰﾝ12	変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPﾘｰﾁｰｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ
			ﾊﾟﾀｰﾝ13	【変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPﾘｰﾁｰｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ】→再抽選→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ(強振動1秒)
			ﾊﾟﾀｰﾝ14	【変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPﾘｰﾁｰｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ】→再抽選→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ(強振動1秒)
			ﾊﾟﾀｰﾝ15	【変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPﾘｰﾁｰｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→SPSP発展→SPSPﾘｰﾁｰ決め→成功→図柄揃い(強振動4秒)→再抽選→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ(強振動1秒)
			ﾊﾟﾀｰﾝ16	【変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPSPﾘｰﾁｰ決め→成功→図柄揃い(強振動4秒)→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ(強振動1秒)】
			ﾊﾟﾀｰﾝ17	変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPSPﾘｰﾁｰ決め→成功→図柄揃い(強振動4秒)→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ(強振動1秒)
			ﾊﾟﾀｰﾝ18	【変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPSPﾘｰﾁｰ決め→成功→図柄揃い(強振動4秒)→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ(強振動1秒)】
			ﾊﾟﾀｰﾝ19	変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPﾘｰﾁｰｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄揃い(強振動4秒)
			ﾊﾟﾀｰﾝ20	【変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPﾘｰﾁｰｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→SPSP発展→SPSPﾘｰﾁｰ決め→成功→図柄揃い(強振動4秒)→再抽選→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄揃い(強振動1秒)
			ﾊﾟﾀｰﾝ21	【変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPSPﾘｰﾁｰ決め→成功→図柄揃い→再抽選→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄揃い(強振動1秒)
			ﾊﾟﾀｰﾝ22	変動→擬似成功→変動→NﾘｰﾁｰSP発展→SPSPﾘｰﾁｰ決め→成功→図柄揃い(強振動4秒)→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄揃い(強振動1秒)
			ﾊﾟﾀｰﾝ23	【変動→擬似成功】×2→NﾘｰﾁｰSP発展→全回転発展→全回転ﾘｰﾁｰ図柄揃い(強振動4秒)
			ﾊﾟﾀｰﾝ24	【変動→擬似成功】×3→全回転発展→全回転ﾘｰﾁｰ図柄揃い(強振動4秒)
			ﾊﾟﾀｰﾝ25	変動→NﾘｰﾁｰSP発展→特殊SPﾘｰﾁｰｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄ﾊｽﾞﾚ
			ﾊﾟﾀｰﾝ26	【変動→NﾘｰﾁｰSP発展→特殊SPﾘｰﾁｰｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄揃い(強振動4秒)→再抽選→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄揃い(強振動1秒)
			ﾊﾟﾀｰﾝ27	【変動→NﾘｰﾁｰSP発展→特殊SPﾘｰﾁｰｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ→ｲﾁﾛｰﾊｽﾞﾚ図柄揃い(強振動4秒)】

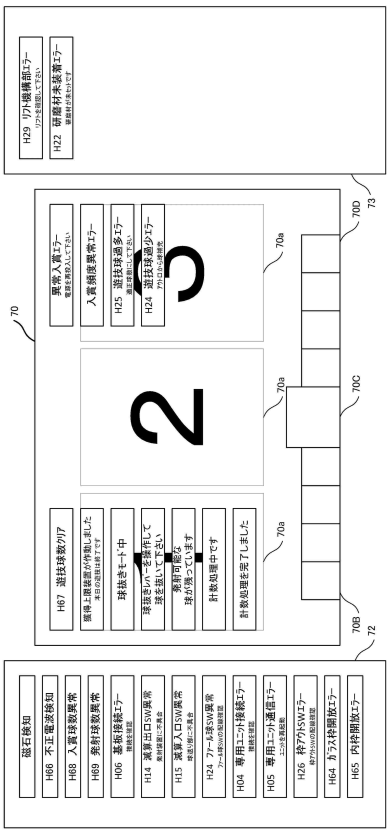
※特別図柄1000変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ03,05,06:偶数ﾘｰﾁ前合70%、{7}以外の奇数ﾘｰﾁ前合30%、{7}ﾘｰﾁ前合0%
※特別図柄1000変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ04:偶数ﾘｰﾁ前合60%、{7}以外の奇数ﾘｰﾁ前合30%、{7}ﾘｰﾁ前合5%
※特別図柄1000変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ07～11:偶数ﾘｰﾁ前合80%、{7}以外の奇数ﾘｰﾁ前合40%、{7}ﾘｰﾁ前合5%
※特別図柄1000変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ12～17:偶数ﾘｰﾁ前合100%、{7}以外の奇数ﾘｰﾁ前合60%、{7}ﾘｰﾁ前合5%
※特別図柄1000変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ18～19:偶数ﾘｰﾁ前合60%、{7}以外の奇数ﾘｰﾁ前合40%、{7}ﾘｰﾁ前合0%
※特別図柄1000変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ20～22:偶数ﾘｰﾁ前合85%、{7}以外の奇数ﾘｰﾁ前合45%、{7}ﾘｰﾁ前合5%
※特別図柄1000変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ23～24:偶数ﾘｰﾁ前合85%、{7}以外の奇数ﾘｰﾁ前合40%、{7}ﾘｰﾁ前合0%
※特別図柄1000変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ12～17:偶数ﾘｰﾁ前合60%、{7}以外の奇数ﾘｰﾁ前合40%、{7}ﾘｰﾁ前合0%
※特別図柄1000変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ25～27:偶数ﾘｰﾁ前合100%、{7}以外の奇数ﾘｰﾁ前合0%、{7}ﾘｰﾁ前合0%
※特別図柄04,05の変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ27:偶数ﾘｰﾁ前合100%、{7}以外の奇数ﾘｰﾁ前合0%、{7}ﾘｰﾁ前合0%

【図１１１】

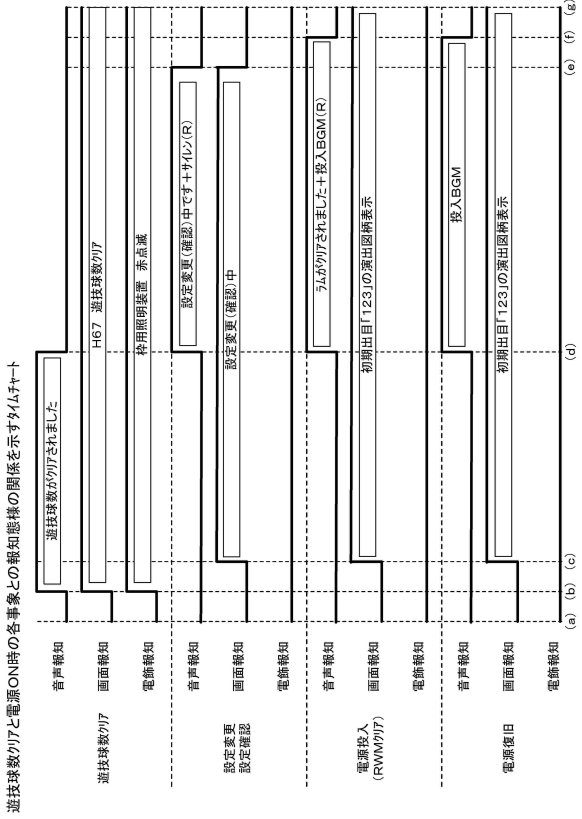


優先順位	報知事象(報知イベント種別)	報知態様		
		音声報知(音量MAX)	画面報知	電飾報知(輝度40%)
1	遊技球数ｵｰﾊｰ	「遊技球数がｵｰﾊｰ(R)」 「遊技球数がｵｰﾊｰ(R)」 「遊技球数がｵｰﾊｰ(R)」

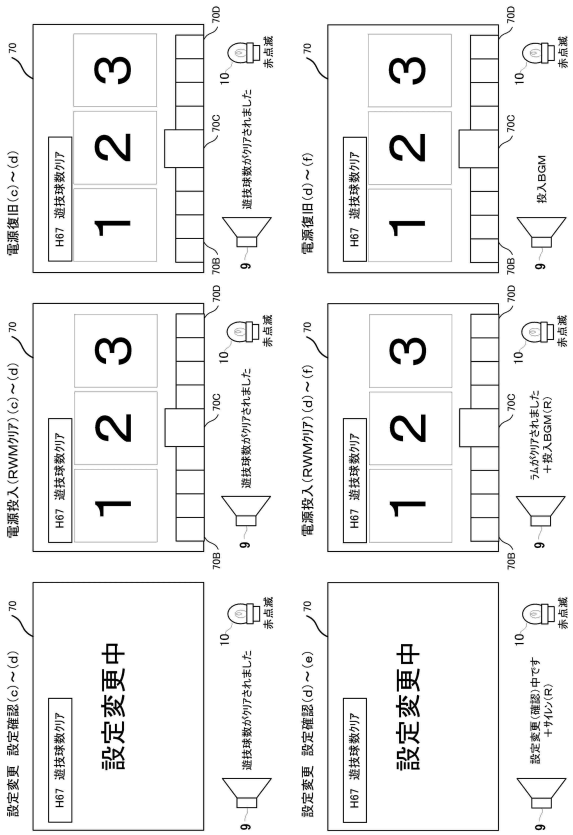
【図１１５】



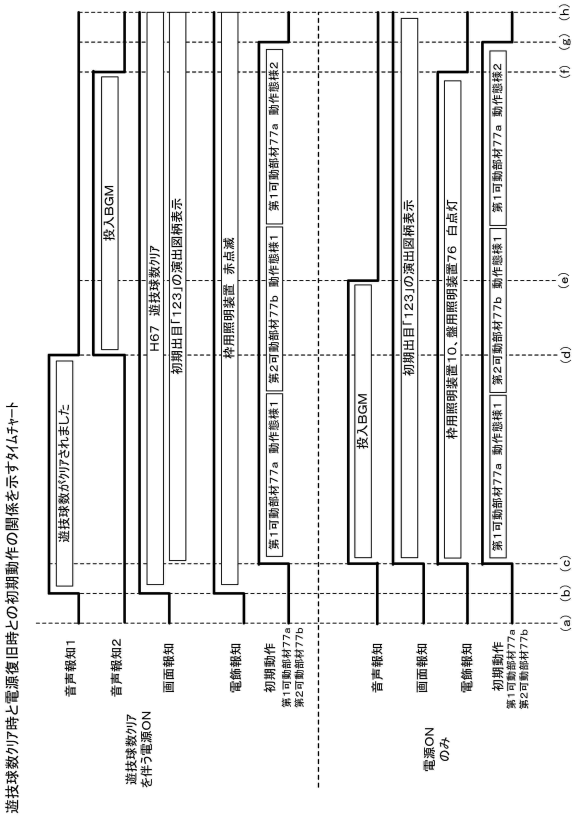
【図１１６】



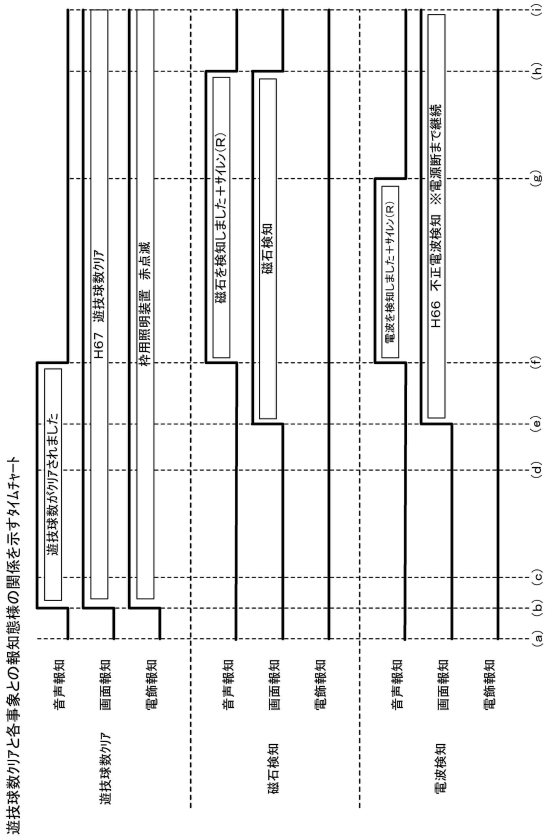
【図１１７】



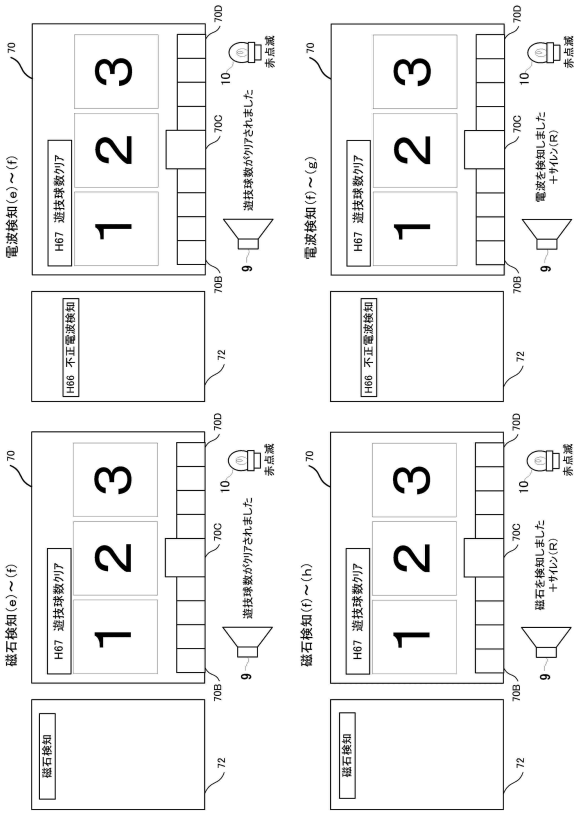
【図１１８】



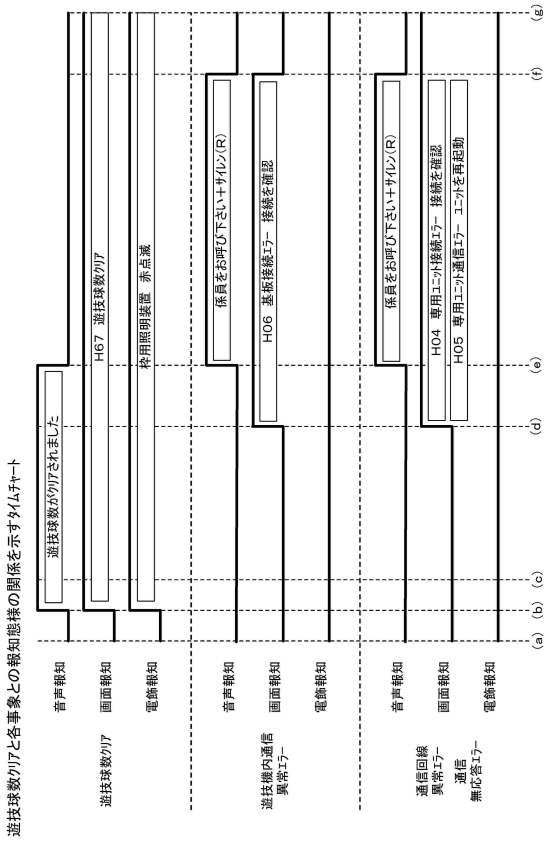
【図１１９】



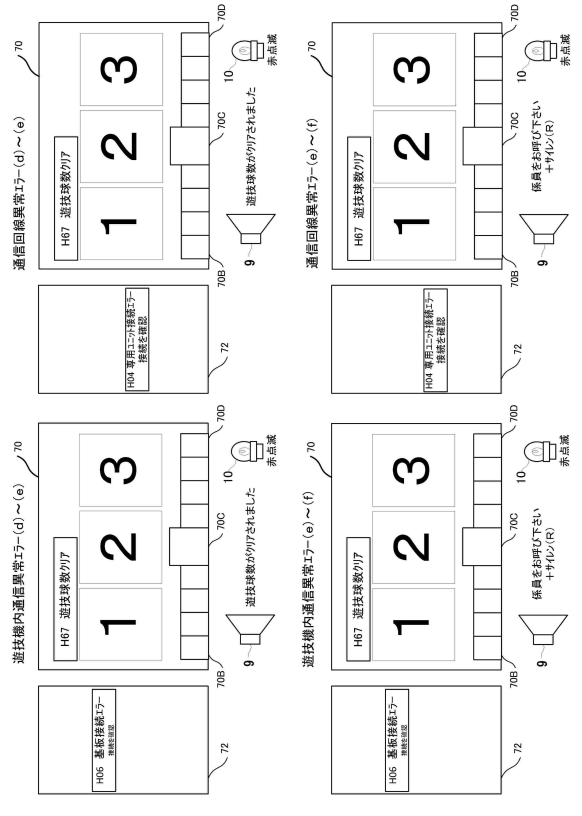
【図１２０】



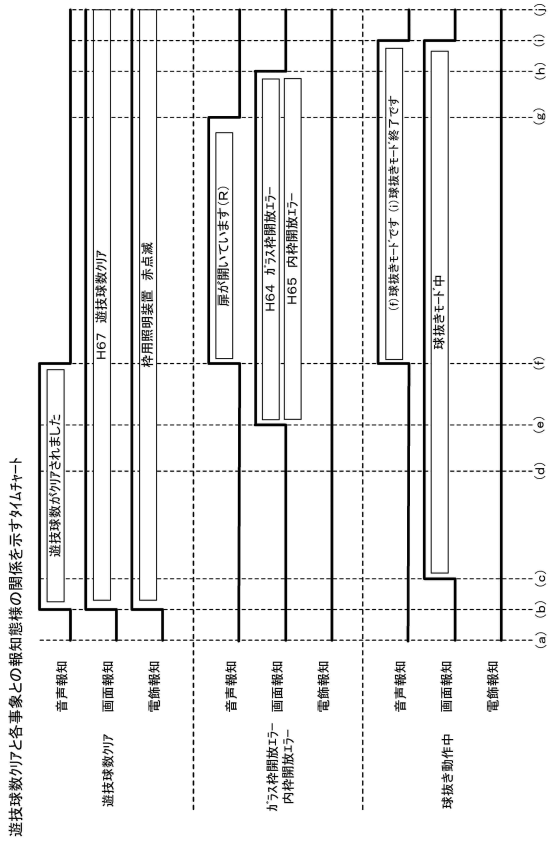
【図１２１】



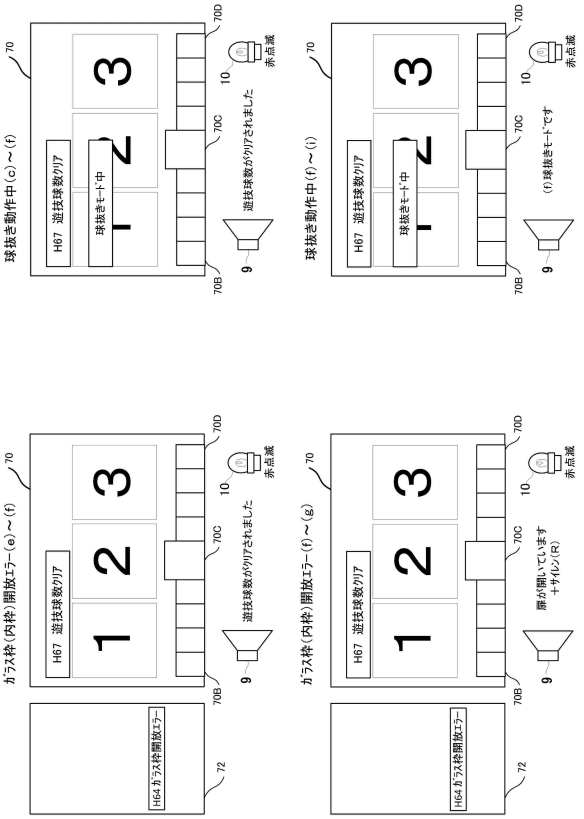
【図１２２】



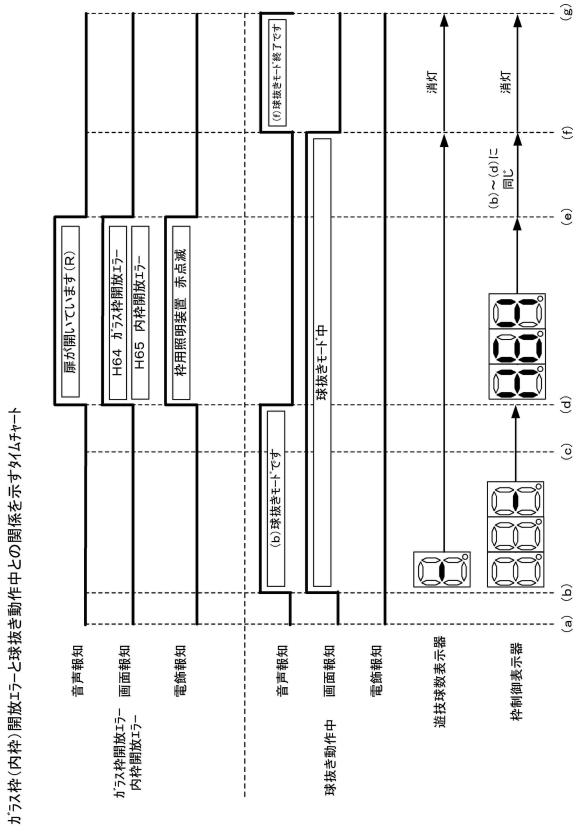
【図１２３】



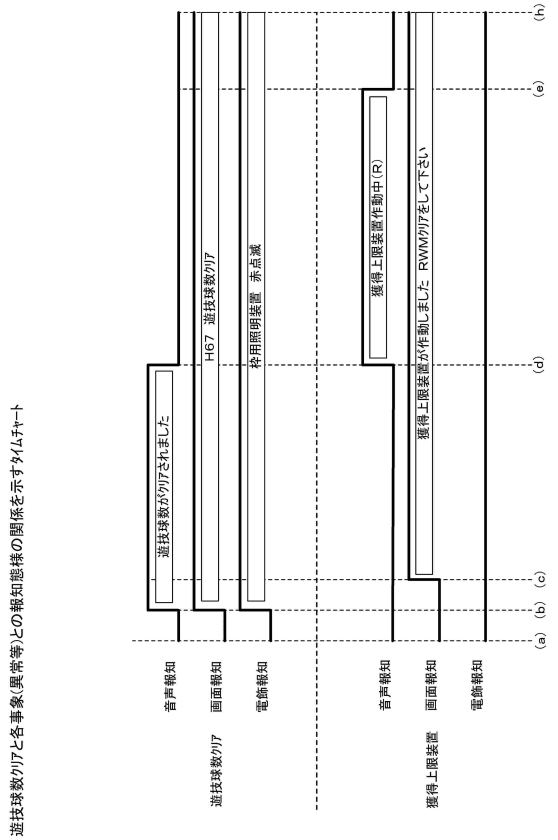
【図１２４】



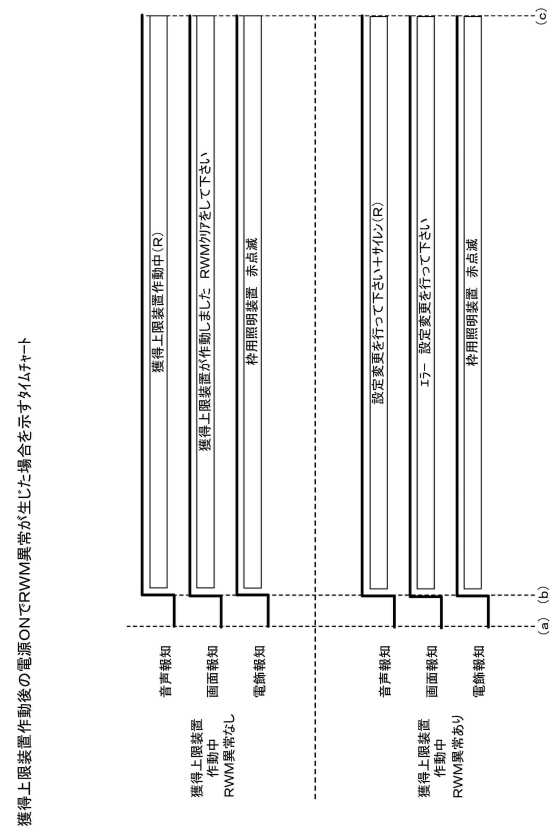
【図１２５】



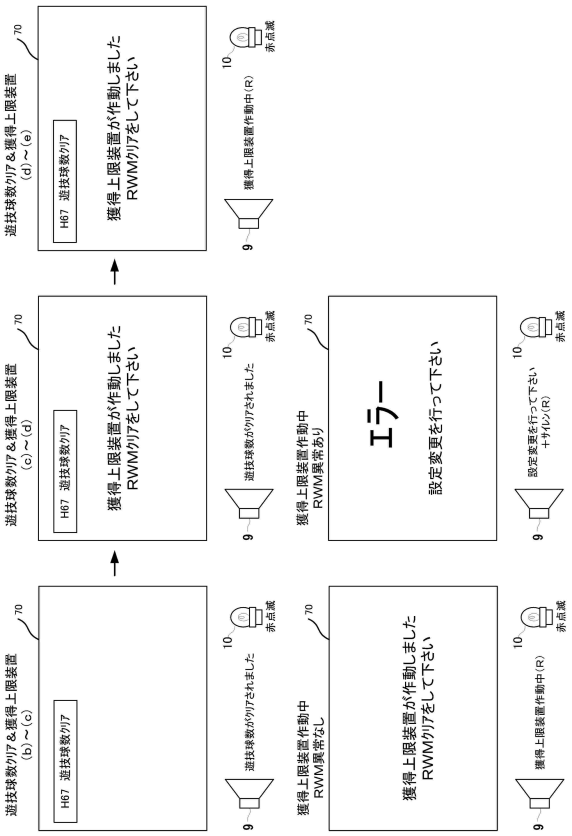
【図１２６】



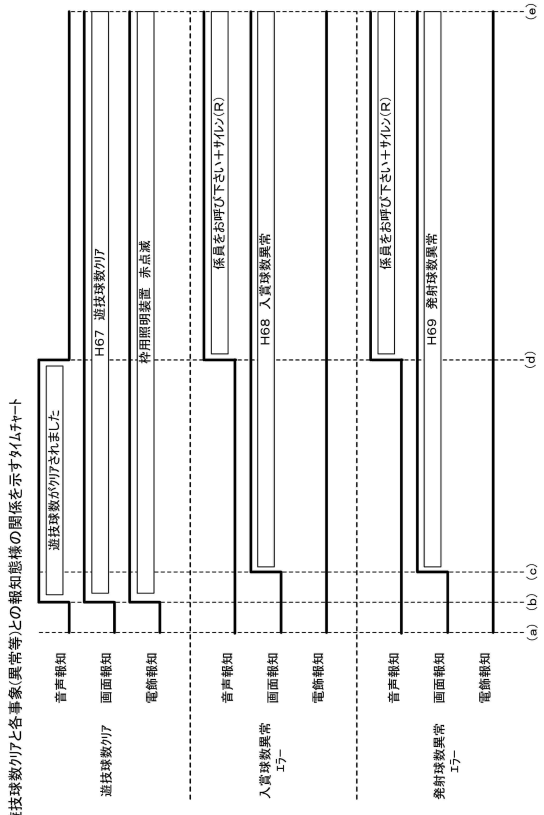
【図１２７】



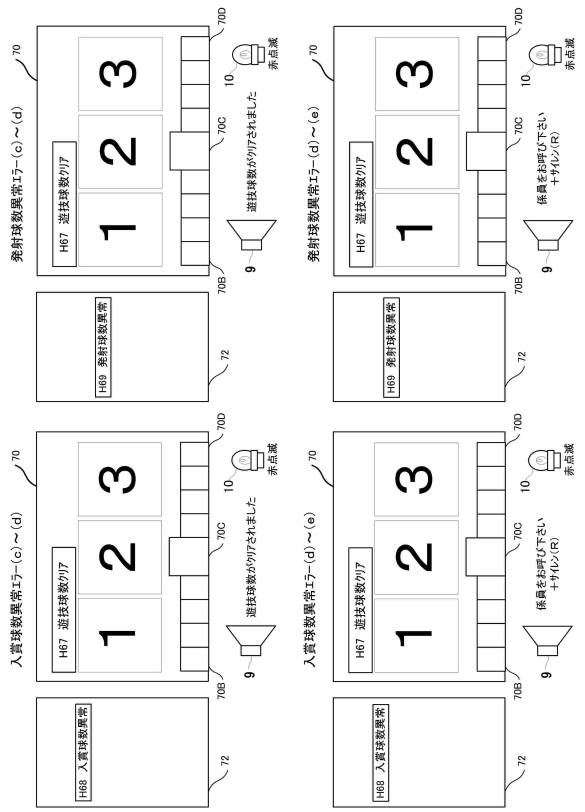
【図１２８】



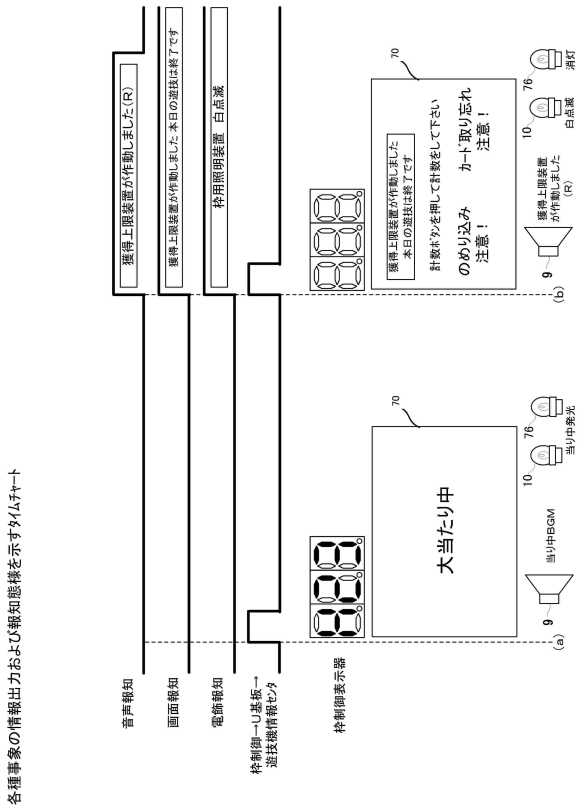
【図１２９】



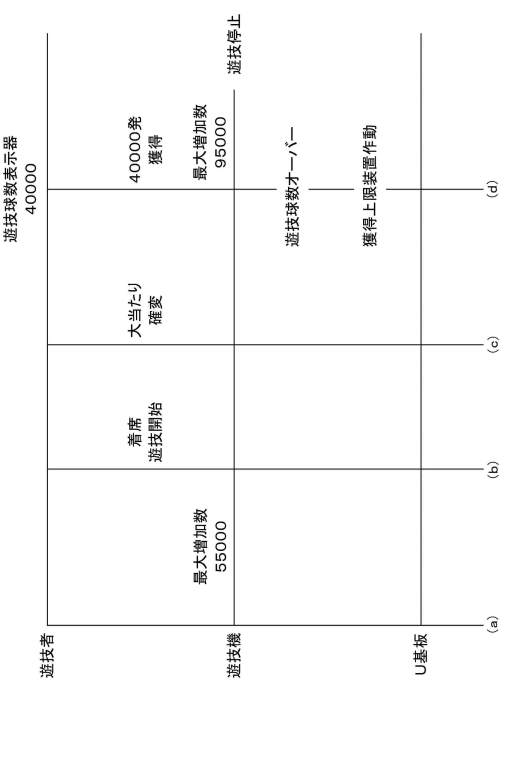
【図１３０】



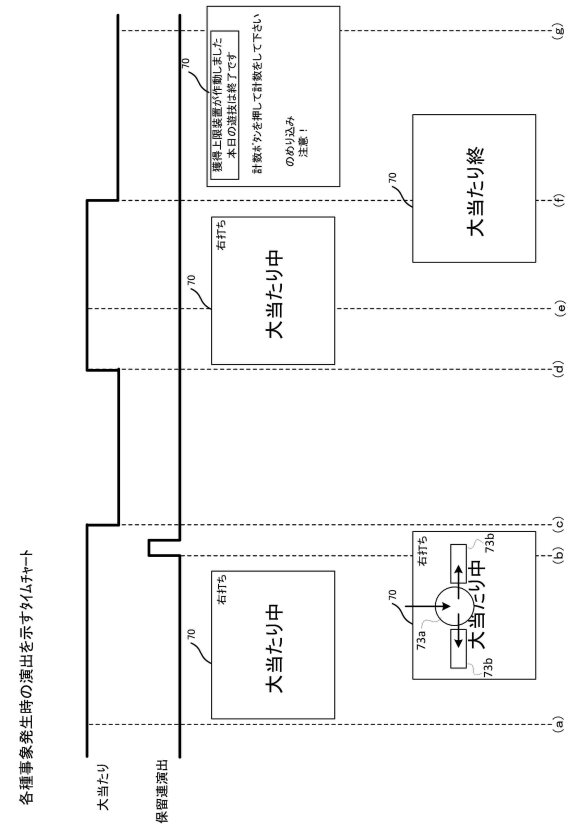
【図１３１】



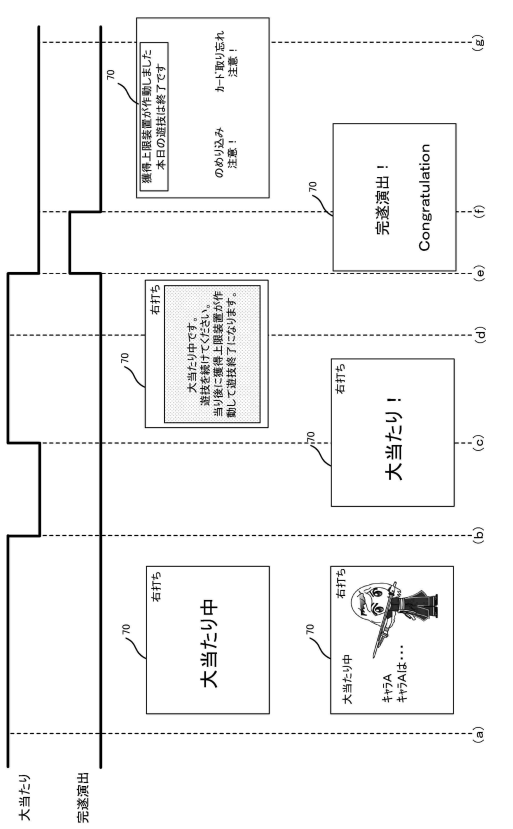
【図１３２】



【図１３３】



【図１３４】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０２２－０８５０９１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０６５９８１（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－１５９６５１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０５８２６４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２３－１３６６２０（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－０５５２１０（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－０８７７９８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２