

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2025-3818  
(P2025-3818A)

(43)公開日 令和7年1月10日(2025.1.10)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 3 3 A	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全519頁)

(21)出願番号	特願2023-103074(P2023-103074)	(71)出願人	000161806 京楽産業・株式会社 愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
(22)出願日	令和5年6月23日(2023.6.23)	(74)代理人	110000383 弁理士法人エビス国際特許事務所
		(72)発明者	渡辺 直幸 愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号 京楽産業・株式会社内
		F ターム(参考)	2C088 CA15 2C333 AA11 CA42 CA78

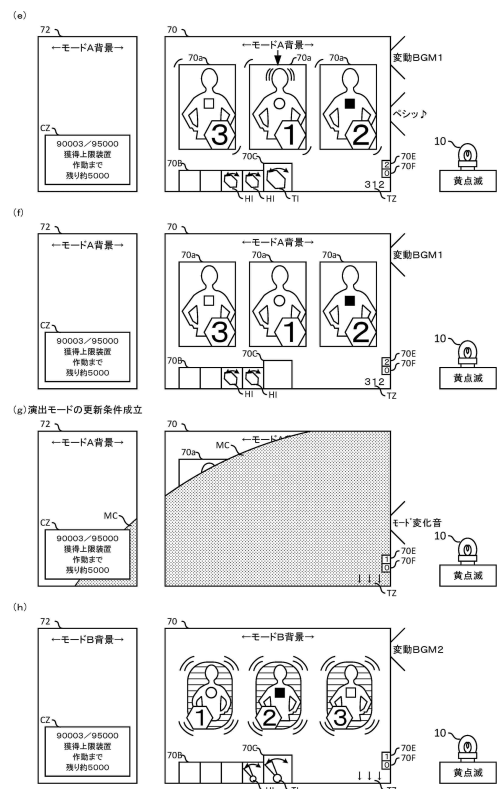
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】遊技者に付与された遊技価値の価値量に応じて遊技の進行制御を停止可能であり、遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知を実行可能である。第1演出モードの変動演出中と、第2演出モードの変動演出中とで、異なる種類の背景画像を表示することが可能であり、第1演出モードの変動演出中と、第2演出モードの変動演出中とで、同一の態様で事前報知を実行することが可能である。

【選択図】図1 9 1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定可能な判定手段と、所定条件の成立から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量に応じて、遊技の進行制御を停止可能な進行停止手段と、

前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

第 1 演出モードと第 2 演出モードとに制御可能であり、

前記変動演出の実行中に背景画像を表示可能であり、

前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知を実行可能であり、

前記第 1 演出モードの前記変動演出中と、前記第 2 演出モードの前記変動演出中とで、異なる種類の前記背景画像を表示することが可能であり、

前記第 1 演出モードの前記変動演出中と、前記第 2 演出モードの前記変動演出中とで、同一の態様で前記事前報知を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。

10

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技機に関する。

20

## 【背景技術】

## 【0002】

従来遊技機には、遊技の結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与することが可能な遊技機があった。

## 【0003】

このような遊技機の中には、遊技者に付与された遊技価値の価値量に応じて、遊技の進行制御を停止可能としたものがあった（例えば、特許文献 1 参照）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献 1】特開 2023 - 256671 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、遊技の進行制御が停止することに起因して、遊技の興趣が低下するという問題があった。

## 【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、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

40

## 【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、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 110）と、所定条件の成立（ $MY = 0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY = 95000$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 演出モード（例えば、演出モード A）と第 2 演出モード（例え

50

ば、演出モード B ) とに制御可能であり、前記変動演出の実行中に背景画像を表示可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知（獲得上限装置の作動前報知）を実行可能であり、前記第 1 演出モードの前記変動演出中と、前記第 2 演出モードの前記変動演出中とで、異なる種類の前記背景画像を表示することが可能であり、前記第 1 演出モードの前記変動演出中と、前記第 2 演出モードの前記変動演出中とで、同一の態様（事前報知画像 C Z のデザイン、文字配置、表示位置、音声等）で前記事前報知を実行することが可能であることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【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】遊技機および周辺装置のブロック図である。

【図 6】遊技機および周辺装置のブロック図である。

【図 7】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 8】遊技用領域と情報用領域の関係を示す図である。

20

【図 9】遊技機および周辺装置のシステム構成図である。

【図 10】情報送受信の流れを特化して説明する図である。

【図 11】特別図柄用の大当たり判定テーブルを示す図である。

【図 12】特別図柄判定テーブルを示す図である。

【図 13】特図変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 14】事前判定テーブルを示す図である。

【図 15】遊技機の仕様の変形例を示す図である。

【図 16】遊技機の仕様の変形例を示す図である。

【図 17】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 18】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。

30

【図 19】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 20】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 21】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 22】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 23】遊技機の機能一覧及び実装領域を示す図である。

【図 24】遊技機の機能一覧及び実装領域を示す図である。

40

【図 25】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 26】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 27】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 28】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 29】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 30】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 31】主制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 3 2】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 3 3】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 3 4】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 3 5】主制御基板の R W M クリア処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】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 3 7】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 3 8】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 3 9】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 4 0】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 4 1】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。 10
- 【図 4 2】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 4 3】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 4 4】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 4 5】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 4 6】主制御基板の H C ・不正監視情報管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】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 4 8】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 4 9】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 5 0】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 5 1】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 20  
である。
- 【図 5 2】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 5 3】ホールコン・不正監視情報の遊技情報を示す図である。
- 【図 5 4】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 5 5】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 5 6】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 5 7】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 5 8】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 5 9】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 6 0】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。 30
- 【図 6 1】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 6 2】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 6 3】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 6 4】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 6 5】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 6 6】枠制御基板と専用ユニットとを接続する専用 P I F 断線時の復旧シーケンスを示す図である。
- 【図 6 7】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 6 8】枠制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 6 9】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 7 0】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 7 1】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 7 2】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 7 3】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 7 4】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 7 5】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 7 6】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 7 7】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 7 8】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 50

ある。

- 【図 7 9】 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 8 0】 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 8 1】 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 8 2】 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 8 3】 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 8 4】 主制御基板で設定変更又は R W M クリアが行われた後に発射許可される場合の処理順序を示す図である。
- 【図 8 5】 主制御基板で電源復旧した後に発射許可又は発射不許可される場合の処理順序を示す図である。 10
- 【図 8 6】 主制御基板で設定確認が行われた後に発射許可又は発射不許可される場合の処理順序を示す図である。
- 【図 8 7】 主制御基板で復帰不可能エラーとなって遊技の進行制御が行われない場合の処理順序を示す図である。
- 【図 8 8】 主制御基板で遊技の進行制御が行われる場合又は遊技の進行制御が制限される場合の処理順序を示す図である。
- 【図 8 9】 主制御基板で獲得上限装置が作動する場合の処理順序を示す図である。
- 【図 9 0】 主制御基板でエラー制御処理が行われる場合の処理順序を示す図である。
- 【図 9 1】 枠制御基板で遊技機設置情報の受信後に遊技球数クリアされない場合又は遊技球数クリアされる場合の処理順序を示す図である。 20
- 【図 9 2】 枠制御基板で遊技機情報を受信する場合の処理順序を示す図である。
- 【図 9 3】 枠制御基板で遊技球数の更新・表示が行われる場合の処理順序を示す図である。
- 【図 9 4】 枠制御基板でエラー制御処理が行われて発射不許可又は発射許可となる場合の処理順序を示す図である。
- 【図 9 5】 枠制御基板で表示性能情報の算出・表示が行われる場合の処理順序を示す図である。
- 【図 9 6】 枠制御基板で遊技機性能情報の算出が行われる場合の処理順序を示す図である。
- 【図 9 7】 枠制御基板で遊技機情報通知処理が行われる場合の処理順序を示す図である。 30
- 【図 9 8】 枠制御基板で遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合又は計数が終了する場合の処理順序を示す図である。
- 【図 9 9】 枠制御基板で貸出通知を受信したことで貸出処理が行われる場合又は貸出処理が行われない場合の処理順序を示す図である。
- 【図 1 0 0】 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 1 0 1】 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 1 0 2】 演出制御部の入力制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 3】 演出カスタム設定の概要について説明する図である。
- 【図 1 0 4】 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 1 0 5】 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。 40
- 【図 1 0 6】 アイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 0 7】 演出制御部の連続予告演出決定処理を示す図である。
- 【図 1 0 8】 演出モード A ~ C (通常遊技状態)用の連続予告種別決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 0 9】 演出モード D ~ F (特定遊技状態)用の連続予告種別決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 0】 演出モード A ~ C (通常遊技状態)用の連続予告演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 1】 演出モード D ~ F (特定遊技状態)用の連続予告演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。 50

- 【図 1 1 2】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 1 1 3】演出モード D ~ F 用の変動演出パターン判定テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 4】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 1 1 5】演出モード A ~ C (通常遊技状態) 用のリーチ前予告決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 6】演出モード D ~ F (特定遊技状態) 用のリーチ前予告決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 7】セリフ予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 8】ステップアップ予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 9】擬似連演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 1 2 0】発展演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 2 1】演出モード A ~ C (通常遊技状態) 用のカットイン演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 2 2】演出モード D ~ F (特定遊技状態) 用のカットイン演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 2 3】決め演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 2 4】再抽選演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 2 5】確定演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 2 6】演出モード更新処理を示す図である。
- 【図 1 2 7】演出モード毎の表示演出例を示す図である。 20
- 【図 1 2 8】演出モード毎の変動態様例を示す図である。
- 【図 1 2 9】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 1 3 0】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 1 3 1】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 1 3 2】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 1 3 3】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 1 3 4】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 1 3 5】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 1 3 6】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。 30
- 【図 1 3 7】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 1 3 8】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 1 3 9】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 1 4 0】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 1 4 1】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 1 4 2】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 1 4 3】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 1 4 4】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 1 4 5】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 1 4 6】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。 40
- 【図 1 4 7】各種事象の情報出力および報知態様を示す図である。
- 【図 1 4 8】各種事象の情報出力および報知態様を示す図である。
- 【図 1 4 9】各種事象発生時の演出を示す図である。
- 【図 1 5 0】増加数カウンタの値と先読み系演出との関係を示す図である。
- 【図 1 5 1】増加数カウンタの値の報知態様を示す図である。
- 【図 1 5 2】各種事象発生時の演出を示す図である。
- 【図 1 5 3】客待ち演出について説明する図である。
- 【図 1 5 4】事前報知を示す図 ( 1 / 3 ) である。
- 【図 1 5 5】事前報知を示す図 ( 2 / 3 ) である。
- 【図 1 5 6】事前報知を示す図 ( 3 / 3 ) である。 50

- 【図 1 5 7】客待ち演出中に獲得上限装置が作動する場合の一例を示す図である。
- 【図 1 5 8】状況毎の獲得上限装置の作動報知態様の一例を示す図である。
- 【図 1 5 9】状況毎の獲得上限装置の作動報知態様の一例を示す図である。
- 【図 1 6 0】情報出力中に電源復旧した場合の一例を示す図である。
- 【図 1 6 1】状況毎の情報出力タイミングの一例を示す図である。
- 【図 1 6 2】獲得上限装置作動後に異常が発生した場合を示す図である。
- 【図 1 6 3】獲得上限装置作動後に異常が発生した場合を示す図である。
- 【図 1 6 4】客待ち状態中に遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 6 5】変動演出中に遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の演出例を示す図である。 10
- 【図 1 6 6】獲得上限装置の作動後に遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 6 7】変動演出パターン 5 の開始時を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 6 8】変動演出パターン 5 の終了時を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 6 9】変動演出パターン 5 の実行中に獲得上限装置が作動した場合を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 7 0】変動演出パターン 5 の実行中に獲得上限装置が作動した場合を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 7 1】変動演出パターン 8 の終了時を示すタイミングチャートである。 20
- 【図 1 7 2】変動演出中の演出例（擬似図柄導出音）を示す図である。
- 【図 1 7 3】変動演出中の演出例（仮停止音）を示す図である。
- 【図 1 7 4】獲得上限装置の作動報知態様の一例を示す図である。
- 【図 1 7 5】変動演出パターン 1 の終了時を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 7 6】変動演出中の演出例（演出モード毎の仮停止音）を示す図である。
- 【図 1 7 7】変動演出パターン 1 の実行中に獲得上限装置が作動した場合を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 7 8】変動演出パターン 6 の終了時を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 7 9】変動演出中の演出例（変動演出パターン 6）を示す図である。
- 【図 1 8 0】変動演出パターン 6 の実行中に獲得上限装置が作動した場合を示すタイミングチャートである。 30
- 【図 1 8 1】獲得上限装置の作動報知態様の一例を示す図である。
- 【図 1 8 2】変動演出中の演出例（リーチライン演出）を示す図である。
- 【図 1 8 3】変動演出中の演出例（リーチライン演出）を示す図である。
- 【図 1 8 4】客待ち演出からデモ演出までを示すタイミングチャートである。
- 【図 1 8 5】S P S P リーチ変動（大当たり）の停止表示から大当たり遊技の冒頭を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 8 6】大当たり遊技の冒頭および大当たり遊技の終盤を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 8 7】電源復旧から客待ち待機演出および客待ちデモ演出が実行されるまでを示すタイミングチャートである。 40
- 【図 1 8 8】虹発光中に獲得上限装置が作動した場合を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 8 9】異常報知中に獲得上限装置が作動した場合を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 9 0】獲得上限装置の作動前報知が行われた後に演出モードが変化する場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 9 1】獲得上限装置の作動前報知が行われた後に演出モードが変化する場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 9 2】獲得上限装置の作動前報知が行われた後に演出モードが変化する場合の演出例を示す図である。 50

【図 193】連続予告演出中に獲得上限装置の作動前報知が開始される場合の演出例を示す図である。

【図 194】連続予告演出中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

【図 195】セリフ予告演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動前報知が開始される場合の演出例を示す図である。

【図 196】セリフ予告演出中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

【図 197】S P リーチの変動演出の発展演出中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

10

【図 198】S P リーチの変動演出の発展演出中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

【図 199】S P リーチの変動演出の発展演出中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

【図 200】S P リーチの変動演出のカットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

【図 201】S P リーチの変動演出のカットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

【図 202】S P リーチの変動演出のカットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

20

【図 203】S P リーチの変動演出のカットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動前報知が終了する場合の演出例を示す図である。

【図 204】連続予告演出中に獲得上限装置が作動する場合の演出例を示す図である。

【図 205】セリフ予告演出中に獲得上限装置が作動する場合の演出例を示す図である。

【図 206】カットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置が作動する場合の演出例を示す図である。

【図 207】演出モード毎の変動演出の各種期間の長さを示す図である。

【図 208】虹発光の実行デバイスを示す図である。

【図 209】虹発光の比較を示すタイミングチャートである。

【図 210】虹発光の比較を示すタイミングチャートである。

30

【図 211】変動演出中の虹発光の詳細を示す図である。

【図 212】大当たり遊技中の虹発光の詳細を示す図である。

【図 213】大当たり遊技中の虹発光の詳細を示す図である。

【図 214】遊技媒体に係る情報について虹表示されるもの、虹表示されないものの一例である。

【図 215】大当たり遊技中に事前報知が表示される例を示す図である。

【図 216】各発光手段の発光領域を示す簡易図である。

【図 217】虹発光における領域毎の発光色について説明する図である。

【図 218】虹発光の例（移動発光 1）を示す図である。

【図 219】虹発光の例（移動発光 2）を示す図である。

40

【図 220】虹発光の例（放射発光）を示す図である。

【図 221】状況毎の虹発光態様を示す図である。

【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

50

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。

【 0 0 1 2 】

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 5 a が形成された遊技盤 5 が設けられている。なお、遊技盤 5 は透明樹脂で形成されている。

【 0 0 1 3 】

外枠 2 は、中央部分が前後方向に開口する矩形のベースフレーム 2 a の下部前面に飾り板 2 b 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。

【 0 0 1 4 】

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 2 5 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。

【 0 0 1 5 】

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 2 5 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 5 a、及び、内枠 3 の前面部分を開閉することができる。

【 0 0 1 6 】

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 8 a（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 8 a を介して内枠 3 の遊技盤取付部 2 5 に取り付けられた遊技盤 5 の遊技領域 5 a を視認可能としている。また、遊技領域 5 a の表面側、および、裏面側には盤用照明装置 7 6 としての盤面 LED 5 b が複数設けられており、変動演出中や大当たり遊技中や客待ち演出中（待機、デモ）において、遊技領域 5 a を装飾することが可能となっている。

【 0 0 1 7 】

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 1 0 と、各種操作装置（後述する演出ボタン装置 1 6 や選択ボタン装置 1 8 等）が設けられる操作ユニット部 1 1 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 1 3 と、液晶表示ディスプレイからなる第 3 画像表示装置 7 2（左側サブ表示装置）及び第 4 画像表示装置 7 3（右側サブ表示装置）が設けられている。

【 0 0 1 8 】

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 1 0 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 1 0 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 LED 1 0 a、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 1 0 b、変動演出中や大当たり遊技中や客待ち演出中（待機、デモ）に点灯制御される枠演出用ランプ 1 0 c を備えている。

【 0 0 1 9 】

操作ユニット部 1 1 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 1 6 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 1 8 が設けられ、演出ボタン装置 1 6 と選択ボタン装置 1 8 との間であって選択ボタン装置 1 8 よりも奥側には、遊技者が操作可能な計数ボタン 2 0 が設けられ

10

20

30

40

50

、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13a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5参照）と、演出ボタン17を駆動するためのボタン駆動装置17b（図5参照）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。

10

【0022】

演出ボタン17は、枠用照明装置10（図5参照）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。

20

【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5参照）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。

30

【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5参照）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5参照）が設けられており、枠用照明装置10（図5参照）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。

40

【0027】

50

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5参照）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5参照）と、異常な電波を検出するための電波検出センサ54a（図5参照）が設けられている。

10

**【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。

20

**【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5参照）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5参照）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5参照）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5参照）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5参照）が設けられている。

30

**【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5参照）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5参照）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5参照）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5参照）が設けられている。

40

**【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

50

部で揚上研磨装置 9 5 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 9 4 c ( 図 5 参照 ) と、揚上球通路の中流部 ( リフト上スイッチ 9 4 c 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 9 4 e ( 図 5 参照 ) と、揚上球通路の下流部 ( 過多センサ 9 4 e 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 9 4 f ( 図 5 参照 ) と、揚上球通路の下流端部 ( 過少センサ 9 4 f 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。

#### 【 0 0 3 5 】

揚上研磨装置 9 5 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 9 5 b ( 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 9 5 a ( 図示省略 ) が設けられている。

10

#### 【 0 0 3 6 】

ロック機構 2 7 は、遊技盤取付部 2 5 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。

20

#### 【 0 0 3 7 】

遊技盤 5 の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール 3 5 及び外側レール 3 6 が設けられており、この内側レール 3 5 と外側レール 3 6 によって囲まれた部分に遊技球が流下可能な遊技領域 5 a が形成される。また、内側レール 3 5 と外側レール 3 6 との間には、発射装置 9 2 により発射された遊技球を遊技領域 5 a の上流部に案内する発射球案内路 3 8 が形成されている。また、遊技領域 5 a 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 9 4 ) に導くためのアウト口 3 9 が形成されている。

#### 【 0 0 3 8 】

遊技領域 5 a 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 4 0 が設けられ、この飾り枠 4 0 によって遊技領域 5 a 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 4 0 の下方で連通するようになっている。

30

#### 【 0 0 3 9 】

飾り枠 4 0 の左側部には、左側遊技領域を流下する遊技球を飾り枠 4 0 の内部に導入するワープ装置 4 1 が設けられ、飾り枠 4 0 の下部には、ワープ装置 4 1 により飾り枠 4 0 の内部に導入された遊技球を転動させて飾り枠 4 0 の下方に流下させるステージ部 4 2 が設けられている。

#### 【 0 0 4 0 】

飾り枠 4 0 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 4 3 が間隔を空けた状態で設けられており、飾り枠 4 0 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 4 3 が設けられている。この一般入賞口 4 3 に入賞 ( 入球 ) した遊技球が一般入賞口検出スイッチ 4 3 a ( 図 6 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 1 3 5 及び後述する枠制御表示器 1 2 5 に表示される遊技球数が更新される。

40

#### 【 0 0 4 1 】

飾り枠 4 0 の左寄りの下方に設けられる 3 つの一般入賞口 4 3 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 4 3 に入賞した遊技球が一般入賞口検出スイッチ 4 3 a で検出されると、後述する補助遊技 ( 後述する第

50

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6参照)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。

10

【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6参照)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6参照)が設けられている。

20

【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6参照)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。

30

【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6参照)で検出されると、賞球(遊技特典)の付与が行われませんが、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。

40

【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6参照)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

50

動させることで大入賞口 5 0 を開状態に変換するための大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b ( 図 6 参照 ) が設けられている。

【 0 0 4 9 】

そして、後述する大当たり遊技中に大入賞口開閉部材 5 1 が後方に移動して大入賞口 5 0 が閉状態から開状態に変換されると、大入賞口開閉部材 5 1 の上面を流下していた遊技球や大入賞口 5 0 に到達した遊技球が大入賞口 5 0 に遊技球が入賞して大入賞口検出スイッチ 5 0 a で検出されると、所定個数の遊技球 ( 例えば 1 0 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 1 3 5 及び後述する枠制御表示器 1 2 5 に表示される遊技球数が更新される。

【 0 0 5 0 】

なお、左側遊技領域に発射された遊技球は、飾り枠 4 0 の外縁に沿ってそのまま流下するか、ワープ装置 4 1 に流入してからステージ部 4 2 を介して流下し、飾り枠 4 0 の下方に設けられる 3 つの一般入賞口 4 3、第 1 始動口 4 5 の何れかに入賞するか、アウト口 3 9 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 4 4、一般入賞口 4 3、及び、可変入賞部 4 9 ( 大入賞口 5 0 ) に入賞 ( 通過 ) することはない。

【 0 0 5 1 】

また、右側遊技領域に発射された遊技球は、飾り枠 4 0 の右側の流路を経由して流下し、ほぼ全てが普図ゲート 4 4 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 4 3、可変始動部 4 6 ( 第 2 始動口 4 7 )、及び、可変入賞部 4 9 ( 大入賞口 5 0 ) の何れかに入賞するか、アウト口 3 9 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 4 3、第 1 始動口 4 5 に入賞することはない。

【 0 0 5 2 】

遊技盤 5 の裏側には、一般入賞口 4 3、第 1 始動口 4 5、第 2 始動口 4 7、及び、大入賞口 5 0 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 9 4 の入賞球通路に流入させるセーフ球流路、及び、アウト口 3 9 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 9 4 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 3 9 a ( 図 6 参照 ) が設けられている。

【 0 0 5 3 】

遊技領域 5 a の外側には、第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1、普通図柄表示器 6 2、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 2 特別図柄保留表示器 6 4、普通図柄保留表示器 6 5、ラウンド数表示器 6 6、右打ち表示器 6 7、状態確認表示器 6 8、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 5 9 が設けられている。このメイン情報表示装置 5 9 は、複数の LED によって構成されている。

【 0 0 5 4 】

第 1 特別図柄表示器 6 0 は、第 1 始動口 4 5 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 6 1 は、第 2 始動口 4 7 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 6 2 は、普通図柄の始動領域を兼ねている一般入賞口 4 3 や普図ゲート 4 4 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。

【 0 0 5 5 】

大当たり判定とは、第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 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。

【 0 0 5 6 】

そして、第 1 始動口 4 5 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 6 0 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

10

20

30

40

50

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の点灯態様に変化(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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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て、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て、4個よりも少なくてもよいし多

10

【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、変動表示中であっては消灯と「-」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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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。また、演出図柄70aは、例えば、「3」、「7」の数字が赤色で装飾されており、「1」、「5」、「9」の数字が緑色で装飾されており、「2」、「4」、「6」、「8」の数字が青色で装飾されている。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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【 0 0 9 2 】

第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D 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（U 2）に対応する数の第 2 保留アイコンが表示される。

【 0 0 9 3 】

具体的には、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D 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。

10

【 0 0 9 4 】

当該アイコン表示領域 7 0 C は、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B や第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D 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。

【 0 0 9 5 】

具体的には、第 1 特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示の開始に伴って第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 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 7 0 C 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 7 0 B 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 7 0 C 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 7 0 a）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。

20

【 0 0 9 6 】

また、第 2 特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示の開始に伴って第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D 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 7 0 C 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 7 0 D 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 7 0 C 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 7 0 a）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 7 0 a）の変動表示の途中で当該アイコンを消滅させてもよい。

30

【 0 0 9 7 】

可動演出装置 7 7 は、動作可能な第 1 可動部材 7 7 a 及び第 2 可動部材 7 7 b を有し、第 1 画像表示装置 7 0 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 7 7 a や第 2 可動部材 7 7 b 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 7 7 a や第 2 可動部材 7 7 b には、複数の装飾 LED を有する盤用照明装置 7 6 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。

40

【 0 0 9 8 】

具体的には、第 1 可動部材 7 7 a は、第 1 画像表示装置 7 0 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 7 0 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 7 7 b は、第 1 可動部材 7 7 a の前方の一部を覆う待機位置と、第 1 可動部材 7 7 a 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。

【 0 0 9 9 】

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 1 1 0 を内蔵した主制御装置 1 1 0 A と、遊技の演出に関する制御を行う演出制御基板 1 3 0 を内蔵した演出制

50

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

10

20

30

40

50

ケース 300 から露出する各種の雌コネクタ 127 a ~ 127 f 等)のみを覆い、枠制御装置 120 A 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 121 b、球抜きスイッチ 122 に係る球抜きボタン 122 b、エラー解除スイッチ 123 に係るエラー解除ボタン 123 b) が覆われないようになっている。そのため、枠制御装置 120 A 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 121 b、球抜きスイッチ 122 に係る球抜きボタン 122 b、エラー解除スイッチ 123 に係るエラー解除ボタン 123 b) 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 120 B は、枠制御装置 120 A 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 120 B 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。

10

#### 【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。

20

#### 【0111】

(遊技機全体のブロック図)

次に、図 5、図 6 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。

#### 【0112】

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。

30

#### 【0113】

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。

#### 【0114】

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。

40

#### 【0115】

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 CPU 110 a、遊技制御プログラム等が格納されたメイン ROM 110 b、及び、演算処理時のワークエリアとなるメイン RAM 110 c を備えたワ

50

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 CPU 110a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてメイン ROM 110b に記憶されたプログラムを読み出し、メイン RAM 110c 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き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。

#### 【0116】

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。

10

#### 【0117】

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。

#### 【0118】

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。

#### 【0119】

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 RAM 110c 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。

20

30

#### 【0120】

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。

#### 【0121】

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。

40

#### 【0122】

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

50

る。

【0123】

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。

10

【0124】

枠制御基板120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ボタン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。

20

【0125】

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。

30

【0126】

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、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

40

50

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。

【0127】

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。

【0128】

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。

【0129】

「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。

【0130】

「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）。

【0131】

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。

【0132】

「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 CPU 120a 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。

【0133】

枠制御 CPU 120a 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。

【0134】

10

20

30

40

50

「遊技球数クリアボタン 1 2 1 b」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）記録されている状態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 1 2 1 b を押下しながら電源スイッチ 1 6 4 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。

#### 【 0 1 3 5 】

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 1 2 1 b 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 1 2 1 b 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くともよい。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 1 2 1 b 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くともよい。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。

#### 【 0 1 3 6 】

記録された遊技球がクリアされると音声制御部 1 4 8 の制御による音声出力、画像制御部 1 4 5 の制御による表示制御、ランプ制御部 1 5 0 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。

#### 【 0 1 3 7 】

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。

#### 【 0 1 3 8 】

なお、遊技球数のクリアは、遊技球数クリアボタン 1 2 1 b を押下しながら電源スイッチ 1 6 4 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 1 2 1 b」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 1 2 1 b」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 1 2 1 b」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。

#### 【 0 1 3 9 】

また、「遊技球数クリアボタン 1 2 1 b」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 RAM 1 1 0 c および枠制御 RAM 1 2 0 c を初期化することはできない。

#### 【 0 1 4 0 】

「球抜きボタン 1 2 2 b」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

10

20

30

40

50

れる。このような場合に、球抜きボタン 1 2 2 b を押下しながら電源スイッチ 1 6 4 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。

【 0 1 4 1 】

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 1 4 8 の制御による音声報知、画像制御部 1 4 5 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。

【 0 1 4 2 】

なお、遊技球の遊技機 1 外への排出は、球抜きボタン 1 2 2 b を押下しながら電源スイッチ 1 6 4 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 1 2 2 b」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ぬ。例えば、変動表示の実行中に「球抜きボタン 1 2 2 b」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 1 2 2 b」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。

10

【 0 1 4 3 】

また、「球抜きボタン 1 2 2 b」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 RAM 1 1 0 c および枠制御 RAM 1 2 0 c を初期化することはできない。

20

【 0 1 4 4 】

ガラス枠開放検出スイッチ 3 1 a がガラス枠 4 の開放を検出している場合、発射ハンドル 1 5 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 3 1 b が内枠 3 の開放を検出している場合、発射ハンドル 1 5 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 4 5 個の遊技球が搭載されている。

【 0 1 4 5 】

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。

30

【 0 1 4 6 】

専用ユニット 1 7 0 は、U（ユニット）基板 1 7 1、U（ユニット）制御部 1 7 2、ホールコン出力部 1 7 3、表示部（タッチパネル）1 7 4 を備えている。

【 0 1 4 7 】

U 基板 1 7 1 と枠制御基板 1 2 0 の貸出装置接続端子板 1 0 0 とは、専用の P I F 配線で電氣的に接続されており、U 基板 1 7 1 と枠制御基板 1 2 0 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 1 0 0 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 s w 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 s w を操作してメダルレスの回胴式遊技機を選択する。

40

【 0 1 4 8 】

U 基板 1 7 1 は、枠制御基板 1 2 0 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 1 2 0 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。

【 0 1 4 9 】

U 制御部 1 7 2 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

50

略)とを有している。

【0150】

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。

【0151】

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。

10

【0152】

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。

【0153】

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。

20

【0154】

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。

30

【0155】

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。

【0156】

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。

40

【0157】

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

50

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。

【0158】

サブCPU 130a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブROM 130b に記憶された遊技プログラムを読み出し、サブRAM 130c 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）。

【0159】

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。

10

【0160】

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。

20

【0161】

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。

【0162】

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。

30

【0163】

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。

40

【0164】

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。

【0165】

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

50

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。

【0166】

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。

10

【0167】

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。

20

【0168】

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）。

【0169】

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。

30

【0170】

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。

40

【0171】

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。

【0172】

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

50

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 CPU 110 a 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 CPU 110 a は動作停止状態になる。

【0173】

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 RAM 110 c 及び枠制御基板 120 の枠制御 RAM 120 c 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 RAM 110 c 及び枠制御 RAM 120 c 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。

10

【0174】

（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。

20

【0175】

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。

【0176】

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。

30

【0177】

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。

【0178】

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。

40

【0179】

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。

【0180】

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、

50

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。

【0181】

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。

【0182】

(主制御部および枠制御部のメモリマップ)

図7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。

【0183】

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。

【0184】

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。

【0185】

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。

【0186】

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。

【0187】

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(0000H~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。

【0188】

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(0000H~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

10

20

30

40

50

ている。

【0189】

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。

【0190】

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。

10

【0191】

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。

【0192】

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で読み替えばよい。

20

【0193】

（遊技用領域と情報用領域の関係）

図8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8は、主制御部110mと枠制御部120mとで共通である。

【0194】

図8（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。

30

【0195】

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。

【0196】

そして、図8（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。

40

【0197】

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。

50

## 【0198】

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。

## 【0199】

(システム構成図)

図9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。

## 【0200】

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。

10

## 【0201】

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。

## 【0202】

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。

## 【0203】

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ーが所属する組合(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。

20

## 【0204】

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。

30

## 【0205】

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。

40

## 【0206】

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

50

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。

【0207】

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））。

【0208】

「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ーコード」、「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ーコード」、「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。

10

【0209】

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））。

【0210】

「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。

20

【0211】

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））。

30

【0212】

「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。

【0213】

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））。

40

【0214】

「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。

【0215】

50

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。

**【0216】**

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。

10

**【0217】**

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))。

**【0218】**

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」が各遊技機メーカーに供給され(図中(12))、各遊技機メーカー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ーコード」、「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ーコード」、「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、各遊技機メーカーより遊技店に遊技機が出荷される。

20

**【0219】**

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))。

30

**【0220】**

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。

**【0221】**

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。

40

**【0222】**

「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。

**【0223】**

「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

50

「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。

【0224】

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。

【0225】

「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。

【0226】

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ーが所属する組合(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「管理遊技機」とも呼ばれる。

【0227】

「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。

【0228】

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。

【0229】

(情報送信の流れ)

図10は、図9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。

【0230】

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。

【0231】

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。

【0232】

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。

【0233】

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。

【0234】

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。

【0235】

「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。

【0236】

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。

【0237】

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。

【0238】

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。

【0239】

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わると、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わっていない状態（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。

【0240】

U制御部172は、計数球数を記憶し終わっ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。

【0241】

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。

【0242】

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。

【0243】

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

10

20

30

40

50

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。

【0244】

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。

10

【0245】

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。

【0246】

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。

20

【0247】

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。

30

【0248】

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。

【0249】

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

40

50

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。

**【0250】**

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あることを把握することができる。

10

**【0251】**

次に、図11～図14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。

**【0252】**

（大当たり判定テーブル）

図11(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11(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。

20

**【0253】**

図11(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。

**【0254】**

メインCPU110aは、図11(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11(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。

**【0255】**

例えば、図11(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。

30

**【0256】**

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。

**【0257】**

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。

40

**【0258】**

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

50

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。

【0259】

(特別図柄判定テーブル)

図12(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12(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。

【0260】

図12(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。

【0261】

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。

【0262】

「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。

【0263】

「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。

【0264】

「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。

【0265】

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。

【0266】

メインCPU110aは、図12(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。

【0267】

図12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同一である点が挙げられる。このよう

10

20

30

40

50

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。

【0268】

図12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。

【0269】

(特図変動パターン判定テーブル)

図13(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13(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。

10

【0270】

図13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。

【0271】

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。

20

【0272】

メインCPU110aは、図13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。

【0273】

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13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。

30

【0274】

図13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。

【0275】

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。

40

【0276】

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。

【0277】

50

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 70 a が仮停止し、中央領域で残り 1 つの演出図柄 70 a 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。

【0278】

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、その後実行される。例えば、2 つの演出図柄 70 a 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。

10

【0279】

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 3 つの演出図柄 70 a 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 70 a 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。

【0280】

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 3 つの演出図柄 70 a 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。

20

【0281】

図 13 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。

30

【0282】

図 13 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。

【0283】

図 13 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。

40

【0284】

図 13 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

50

可能となる。

【0285】

(事前判定テーブル)

図14(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14(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。

【0286】

図14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。

【0287】

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。

【0288】

メインCPU110aは、図14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。

【0289】

次に、図15、図16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11、図12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。

【0290】

図15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。

【0291】

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。

【0292】

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。

【0293】

10

20

30

40

50

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。

**【0294】**

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。

10

**【0295】**

「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。

**【0296】**

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。

20

**【0297】**

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。

**【0298】**

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。

30

**【0299】**

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。

**【0300】**

「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。

40

**【0301】**

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。

**【0302】**

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

50

「1種2種タイプ」であってもよい。

【0303】

図16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。

【0304】

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。

10

【0305】

「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。

20

【0306】

「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。

【0307】

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。

30

【0308】

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。

【0309】

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。

【0310】

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。

40

【0311】

次に、図17～図22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。

【0312】

50

図17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。

10

#### 【0313】

「遊技機設置情報」は、図18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ーコード」、内容「主制御チップの管理エリアに記載したメーカーコード」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。

20

#### 【0314】

No.4のデータ名「遊技機種類」は、図18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。

#### 【0315】

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。

30

#### 【0316】

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。

#### 【0317】

「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ー毎のIDが電文で送信されるようになっており、例えば、メーカー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で送信され、メーカー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。

40

#### 【0318】

「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

50

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「0×00」であれば「受領OK」、内容「0×01」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「0×00」（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。

【0319】

「HC・不正監視情報」は、図19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「0×0B～0×15」となっている。また、No. 2は、データ名「コマンド」、内容「0×02」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」となることが最終的に遊技機情報センタに送信される。

10

【0320】

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」となることが最終的に遊技機情報センタに送信される。

20

【0321】

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」となることが最終的に遊技機情報センタに送信される。

30

【0322】

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」となることが最終的に遊技機情報センタに送信される。

40

【0323】

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。

【0324】

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

50

っている。

【0325】

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。

10

【0326】

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。

【0327】

図20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。

【0328】

「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。

20

【0329】

「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。

30

【0330】

なお、小当たりRUSHとは、図16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。

40

【0331】

「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。

【0332】

「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

50

中」であり、Bit 2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、Bit 3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、Bit 4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、Bit 5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、Bit 6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、Bit 7の名称「未使用」、詳細「0 固定」である。

#### 【0333】

図21は、上述した「遊技情報」の詳細を説明する図である。

#### 【0334】

10

「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（Bit 4～Bit 7）」、「データ番号（Bit 0～Bit 3）」から構成されている。

#### 【0335】

「データ種別（Bit 4～Bit 7）」は、例えば、Bit 4～Bit 7「0000」が種別名称「未使用」、内容「-」であり、Bit 4～Bit 7「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、Bit 4～Bit 7「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、Bit 4～Bit 7「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、Bit 4～Bit 7「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、Bit 4～Bit 7「0101」、「0110」、「0111」、「1000」が種別名称「未使用」、内容「-」であり、Bit 4～Bit 7「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、Bit 4～Bit 7「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、Bit 4～Bit 7「1011」が種別名称「未使用」、内容「-」であり、Bit 4～Bit 7「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15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、Bit 4～Bit 7「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15の「特定領域」を参照）であり、Bit 4～Bit 7「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、Bit 4～Bit 7「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。

20

30

#### 【0336】

「データ番号（Bit 0～Bit 3）」は、「データ種別（Bit 4～Bit 7）」が「始動口入賞」であれば、内容（始動口番号）として、Bit 0～Bit 3「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（Bit 4～Bit 7）」が「0001」、「データ番号（Bit 0～Bit 3）」が「0001」からなる種別情報（1バイト）が送信される。

40

#### 【0337】

「データ種別（Bit 4～Bit 7）」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、Bit 0～Bit 3「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（Bit 4～Bit 7）」が「0010」、「データ番号（Bit 0～Bit 3）」が「0001」からなる種別情報（1バイト）が送信される。

50

## 【0338】

「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「入賞口入賞」であれば、内容 (入賞口番号) として、Bit 0 ~ Bit 3 「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 (「0000」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 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「0011」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」が「0001」からなる種別情報 (1バイト) が送信される。

## 【0339】

「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「全始動口入賞」であれば、内容として、Bit 0 ~ Bit 3 「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 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「0100」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」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 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「0100」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」が「0001」からなる種別情報 (1バイト) が送信される。

## 【0340】

「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「図柄確定回数」であれば、内容として、Bit 0 ~ Bit 3 「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 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「1001」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」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。

## 【0341】

「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「大当たり回数」であれば、内容として、Bit 0 ~ Bit 3 「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12参照) が実行された場合は、「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「1010」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」が「0001」からなる種別情報 (1バイト) が送信される。

## 【0342】

「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「役物回数 (大入賞口開放回数)」であれば、内容として、Bit 0 ~ Bit 3 「0001」 (役物1)、を送信する (その他は未使用)。例えば、図15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 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「1100」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」が「0001」からなる種別情報 (1バイト) が送信される。

## 【0343】

「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「特定領域通過」であれば、内容として、Bit 0 ~ Bit 3 「0001」 (特定領域1)、を送信する (その他は未使用)。例えば、図15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 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「1101」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」が「0001」からなる種別情報 (1バイト) が送信される。

## 【0344】

なお、「特定領域通過」の場合のカウンタ情報にも触れておくと、図22に示すように、Bit 4 ~ Bit 7 が「未使用」の「0固定」となっており、Bit 0 ~ Bit 3 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22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 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「1101」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」が「0001」からなる種別情報 (1バイト) と、「未使用 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「0000」、「通過数 (Bit

10

20

30

40

50

0 ~ Bit 3)」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。

【0345】

「データ種別(Bit 4 ~ Bit 7)」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(Bit 4 ~ Bit 7)」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)。

【0346】

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22に示すように、Bit 4 ~ Bit 7が「0固定」となっており、Bit 0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。Bit 1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。Bit 2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、Bit 3は未使用である。

10

【0347】

図22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(Bit 4 ~ Bit 7)」が「1111」、「データ番号(Bit 0 ~ Bit 3)」が「0001」からなる種別情報(1バイト)と、「未使用(Bit 4 ~ Bit 7)」が「0000」、「状態フラグ」のBit 0が「1」(Bit 1 ~ 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。

20

【0348】

図22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。

30

【0349】

次に、図23、図24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7、図8で述べた「遊技用領域」が相当し、「使用領域外」とは、図7、図8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、「x」は実装不可能を示している。

40

【0350】

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「x」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。

【0351】

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」

50

、「使用領域外」が「×」である。なお、本実施形態では、「主制御部 1 1 0 m」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。

【0352】

No. 3 「発射に係る制御」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「枠制御部 1 2 0 m」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 1 1 0 m」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 5 a に発射させるための制御が相当する。

【0353】

No. 4 「内部抽せん用乱数の生成」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「枠制御部 1 2 0 m」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 1 1 0 m」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。

【0354】

No. 5 「遊技球の入賞検知・賞球払い出し」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「枠制御部 1 2 0 m」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 1 1 0 m」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 S 2 0 0、および、ステップ S 5 0 0 が相当する。

【0355】

No. 6 「特別図柄表示装置に係る制御」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「枠制御部 1 2 0 m」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 1 1 0 m」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 S 7 0 0、および、ステップ S 7 5 0 が相当する。

【0356】

No. 7 「特別電動役物に係る制御」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「枠制御部 1 2 0 m」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 1 1 0 m」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 S 3 4 0 が相当する。

【0357】

No. 8 「普通図柄表示装置に係る制御」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「枠制御部 1 2 0 m」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 1 1 0 m」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 S 7 0 0、および、ステップ S 7 5 0 が相当する。

【0358】

No. 9 「普通電動役物に係る制御」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「枠制御部 1 2 0 m」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 1 1 0 m」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 S 2 5 0 が相当する。

【0359】

No. 10 「その他、遊技の実行に係る制御」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使

10

20

30

40

50

用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」で当該機能を実行している。

【0360】

No. 11 「遊技球数表示装置を制御する機能」について、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部 1 2 0 m」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「枰制御基板タイマ割込処理」のステップW 6 5 0、ステップW 7 0 0 が相当する。

10

【0361】

No. 12 「遊技球数を電磁的に記録」について、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部 1 2 0 m」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「枰制御基板遊技球数更新処理」が相当する。

【0362】

No. 13 「遊技球数を表示」について、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部 1 2 0 m」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「枰制御基板タイマ割込処理」のステップW 6 5 0、ステップW 7 0 0 が相当する。

20

【0363】

No. 14 「貸出された遊技球の数を加算」について、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部 1 2 0 m」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「枰制御基板遊技球貸出処理」が相当する。

【0364】

No. 15 「計数された遊技球の数を減算」について、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部 1 2 0 m」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「枰制御基板遊技球計数処理」が相当する。

30

【0365】

No. 16 「発射された遊技球の数を減算」について、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部 1 2 0 m」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「枰制御基板遊技球数更新処理」のステップW 3 0 1、ステップW 3 0 2 が相当する。

40

【0366】

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、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部 1 2 0 m」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「枰制御基板遊技球数更新処理」のステップW 3 0 3、ステップW 3 0 4 が相当する。

【0367】

No. 18 「払出された遊技球の数を加算」について、「枰制御部 1 2 0 m」の「使用

50

領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枡制御部 1 2 0 m」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「枡制御基板遊技球数更新処理」のステップ W 3 0 5 ~ ステップ W 3 1 1 が相当する。

【 0 3 6 8 】

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、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枡制御部 1 2 0 m」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 s w 1 2 1 より入力が行われている場合に枡制御部 1 2 0 m が遊技球数をクリアする処理が相当する。

10

【 0 3 6 9 】

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、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枡制御部 1 2 0 m」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 1 7 0 との通信に係る制御が相当する。

【 0 3 7 0 】

No. 21 「V L 電源監視」について、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「V L 電源監視」とは、専用ユニット 1 7 0 から入力される接続確認用電源が相当する。

20

【 0 3 7 1 】

No. 22 「通信制御、通信タイマー管理」について、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枡制御部 1 2 0 m」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 1 7 0 との通信に係る時間管理が相当する。

30

【 0 3 7 2 】

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、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枡制御部 1 2 0 m」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「枡制御基板遊技機情報通知処理」のステップ W 5 0 7 の処理が相当する。

【 0 3 7 3 】

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、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枡制御部 1 2 0 m」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「枡制御基板遊技機情報通知処理」のステップ W 5 0 5、ステップ W 5 0 9 の処理が相当する。

40

【 0 3 7 4 】

No. 25 「遊技機情報通知（H C ・不正監視情報）」電文生成・送信について、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「 」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枡制御部 1 2 0 m」の「使用領域」で当該機能を実行しており、「遊技機情報通知（H C ・不正監視情報）」電文生成・送信は、後述の「枡制御基板遊技機情報通

50

知処理」のステップW513の処理が相当する。

【0375】

No. 26「計数通知電文生成・送信」について、「枰制御部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」、「枰制御部120m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部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「枰制御基板遊技球計数処理」のステップW567が相当する。

【0376】

No. 27「貸出通知受信」について、「枰制御部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」、「枰制御部120m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部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「枰制御基板遊技球貸出処理」のステップW601が相当する。

10

【0377】

No. 28「貸出受領結果応答電文生成・送信」について、「枰制御部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」、「枰制御部120m」の「使用領域外」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部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「枰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。

20

【0378】

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

【0379】

No. 30「遊技機性能情報の集計」について、「枰制御部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」、「枰制御部120m」の「使用領域」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部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「枰制御基板遊技機性能情報算出処理」が相当する。

30

【0380】

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「枰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（例えば枰制御表示器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。

40

【0381】

No. 31「総発射遊技球数」について、「枰制御部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」、「枰制御部120m」の「使用領域」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部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「枰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。

【0382】

No. 32「総獲得遊技球数」について、「枰制御部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」、「枰制御部120m」の「使用領域」が「x」である。なお、本実施形態では、「枰制御部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「枰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。

50

m」の「使用領域」が「x」である。なお、本実施形態では、「杵制御部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「杵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。

【0383】

No.33「出玉率」について、「杵制御部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」、「杵制御部120m」の「使用領域」が「x」である。なお、本実施形態では、「杵制御部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「杵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。

【0384】

No.34「分間獲得遊技球数（低ベース）」について、「杵制御部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」、「杵制御部120m」の「使用領域」が「x」である。なお、本実施形態では、「杵制御部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「杵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。

【0385】

No.35「役物比率」について、「杵制御部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」、「杵制御部120m」の「使用領域」が「x」である。なお、本実施形態では、「杵制御部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「杵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。

【0386】

No.36「連続役物比率」について、「杵制御部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」、「杵制御部120m」の「使用領域」が「x」である。なお、本実施形態では、「杵制御部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「杵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。

【0387】

No.37「役物連続作動装置の作動回数」について、「杵制御部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」、「杵制御部120m」の「使用領域」が「x」である。なお、本実施形態では、「杵制御部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「杵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。

【0388】

No.38「最大出玉」について、「杵制御部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」、「杵制御部120m」の「使用領域」が「x」である。なお、本実施形態では、「杵制御部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「杵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。

【0389】

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」、「杵制御部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」、「杵制御部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「杵制御部120m」の「使用領域」で生成し、「杵制御部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

10

20

30

40

50

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。

【0390】

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18で後述する。

【0391】

No.41「主制御チップメーカーコード」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ーコード」については図18で後述する。

10

【0392】

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18で後述する。

【0393】

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50で後述する。

20

【0394】

No.44「枠制御チップメーカーコード」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ーコード」については図50で後述する。

30

【0395】

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50で後述する。

【0396】

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。

40

【0397】

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

50

てもよいが、「遊技球数」に係る情報を「桢制御部 1 2 0 m」から「主制御部 1 1 0 m」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、「桢制御部 1 2 0 m」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。

【 0 3 9 8 】

No. 48 「発射球数」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「桢制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「桢制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」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、「桢制御部 1 2 0 m」の「使用領域」で当該機能を実行している。例えば、後述の「桢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 1 1 0 m」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 1 1 0 m」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「桢制御部 1 2 0 m」から「主制御部 1 1 0 m」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、「桢制御部 1 2 0 m」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。

10

【 0 3 9 9 】

No. 49 「総賞球球数」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「桢制御部 1 2 0 m」の「使用領域」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「桢制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」が「x」である。「総賞球球数」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、「桢制御部 1 2 0 m」の「使用領域」で当該機能を実行している。例えば、後述の「桢制御基板遊技球数更新処理」が相当する。

20

一方で、本実施形態では、実装可能な「主制御部 1 1 0 m」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 1 1 0 m」の「使用領域」で当該機能を実行してもよいが、「総賞球球数」に係る情報を「桢制御部 1 2 0 m」から「主制御部 1 1 0 m」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、「桢制御部 1 2 0 m」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。

【 0 4 0 0 】

No. 50 「主制御状態 1」（図 19 参照）について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「桢制御部 1 2 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」が「x」である。本実施形態では、「主制御部 1 1 0 m」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。

30

【 0 4 0 1 】

No. 51 「主制御状態 2」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域外」、「桢制御部 1 2 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」が「x」である。本実施形態では、「主制御部 1 1 0 m」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。

【 0 4 0 2 】

No. 52 「遊技機エラー状態」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」、「桢制御部 1 2 0 m」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 1 1 0 と桢制御基板 1 2 0 との通信異常、桢制御基板 1 2 0 と専用ユニット 1 7 0 との通信異常が相当する。本実施形態では、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」と「桢制御部 1 2 0 m」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 1 1 0 m」の「使用領域外」と「桢制御部 1 2 0 m」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 1 1 0 m」の「使用領域外」と「桢制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」とで上述の通信異常を監視してもよい。

40

【 0 4 0 3 】

No. 53 「不正検知状態 1」について、「主制御部 1 1 0 m」の「使用領域」、「使

50

用領域外」が「」であり、「杵制御部 1 2 0 m」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 1 9）のうち、Bit 0 ~ Bit 2 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 1 1 0 m」の「使用領域」で当該機能を実行しており、Bit 3 ~ Bit 5 の「不正検知」、Bit 6 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 1 1 0 m」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 8 Bit の電文生成は、「主制御部 1 1 0 m」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 1 1 0 m」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。

【0 4 0 4】

10

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、「杵制御部 1 2 0 m」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、「杵制御部 1 2 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」で実行するようにしてもよい。

【0 4 0 5】

No. 5 4 「不正検知状態 2（杵制御）」について、「杵制御部 1 2 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」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 5 1 参照）のうち、Bit 0 ~ Bit 2 の「ガラス杵開放」、「内杵開放」、「不正電波検知」の処理、Bit 4 ~ Bit 5 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、「杵制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」で当該機能を実行しており、Bit 3 の「遊技球数クリア検知」の処理については、「杵制御部 1 2 0 m」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 8 Bit の電文生成は、「杵制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」で当該機能を実行している。なお、「杵制御部 1 2 0 m」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、「杵制御部 1 2 0 m」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。

20

30

【0 4 0 6】

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。

【0 4 0 7】

No. 5 5 「不正検知状態 3（杵制御）」について、「杵制御部 1 2 0 m」の「使用領域」、「使用領域外」が「」であり、「主制御部 1 1 0 m」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 5 1 参照）のうち、Bit 0 ~ Bit 1 の「小球検知」、「鉄球検知」の処理については、「杵制御部 1 2 0 m」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 8 Bit の電文生成は、「杵制御部 1 2 0 m」の「使用領域外」で当該機能を実行している。これにより、「杵制御部 1 2 0 m」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。

40

【0 4 0 8】

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

50

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。

【0409】

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「x」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。

【0410】

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「x」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。

【0411】

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110m」の「使用領域外」、「枠制御部120m」の「使用領域外」が「x」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。

【0412】

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「x」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。

【0413】

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。

【0414】

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

10

20

30

40

50

ため説明を省略する。

【0415】

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30のステップS9の処理を終えた後や、図30のステップS10の処理を終えた後や、図31のステップS17の復帰不可能エラー処理や、図31のステップS27の処理を終えた後や、図46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。

【0416】

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78）で詳述する。

【0417】

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79）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。

【0418】

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。

【0419】

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。

【0420】

（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25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120が球抜き状態でないケース）について説明する。なお、図25における「遊技機情報」とは、図19～図22で述べた「HC・不正監視情報」が相当する。

【0421】

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。

【0422】

10

20

30

40

50

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。

#### 【0423】

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かった場合、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。

10

#### 【0424】

(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26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120が球抜き状態であるケース)について説明する。

#### 【0425】

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無限ループ処理を行う。

20

#### 【0426】

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。

30

#### 【0427】

(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27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120が球抜き状態でないケース)について説明する。

#### 【0428】

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。

40

#### 【0429】

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。

#### 【0430】

50

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。

#### 【0431】

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が遊技機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。

#### 【0432】

(主制御基板が通信回線断と判断する通信手順)

図28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。

#### 【0433】

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。

#### 【0434】

ここを1回目として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。

#### 【0435】

(枠制御基板が通信回線断と判断する通信手順)

図29を用いて、枠制御基板120が通信回線断と判断する通信手順について説明する。

#### 【0436】

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。

#### 【0437】

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。

#### 【0438】

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。

10

20

30

40

50

## 【0439】

(主制御基板のメイン処理)

図30を用いて、主制御基板110のメイン処理を説明する。図30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。

## 【0440】

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。

10

## 【0441】

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18参照)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。

## 【0442】

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。

20

## 【0443】

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。

30

## 【0444】

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131参照)。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。

40

## 【0445】

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。

## 【0446】

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

50

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、「0×00」であれば「受領OK」と判定して、「0×01」であれば「球抜き状態」と判定する（図18参照）。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。

**【0447】**

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。

10

**【0448】**

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。

20

**【0449】**

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。

30

**【0450】**

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。

40

**【0451】**

50

同様に、球抜き状態である場合、ステップS 3 3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5 a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S 1 0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S 3 3で「全割込許可」を実行して、遊技が可能な状態となる。

#### 【0 4 5 2】

同様に、球抜き状態である場合、ステップS 3 3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S 1 0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S 3 3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。

#### 【0 4 5 3】

なお、球抜き状態である場合であってもステップS 1 1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1 1 0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1 2 0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1 3 0では、図1 2 9、図1 3 0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。

#### 【0 4 5 4】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 1において、メインRAM 1 1 0 c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S 1 2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S 1 3に処理を移す。

#### 【0 4 5 5】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 2において、メインRAM 1 1 0 c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。

#### 【0 4 5 6】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 3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1 1 2 a、及び、RWMクリアスイッチ1 1 1 a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S 1 4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S 1 5に処理を移す。

#### 【0 4 5 7】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 4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1 1 1 a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3 3を用いて後述する。本処理を終了すると、ステップS 1 9

10

20

30

40

50

に処理を移す。

【0458】

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。

【0459】

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。

【0460】

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19参照）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。

【0461】

「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る場合は、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。

【0462】

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。

【0463】

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35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。

【0464】

メインCPU110aは、ステップS20において、RWMクリア処理が実行された（遊技の制御状態が初期化される電源投入である）こと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

10

20

30

40

50

するための処理が行われることになる。

【0465】

「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「123」）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。

【0466】

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。

【0467】

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36を用いて後述する。

【0468】

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。

【0469】

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（RWMクリア処理が実行されていないこと）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。

【0470】

「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「123」）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。

【0471】

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。

【0472】

10

20

30

40

50

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。

【0473】

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。

10

【0474】

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（遊技停止）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、翌日の閉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。

20

【0475】

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。

30

【0476】

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。

【0477】

「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「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」などといった表示を行うことである。

40

【0478】

「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。

50

## 【0479】

「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。

## 【0480】

「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16参照）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

10

## 【0481】

「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。

20

## 【0482】

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。

30

## 【0483】

また、第1特図判定情報保留記憶領域や第2特図判定情報保留記憶領域に判定情報が保留記憶されている状況で獲得上限装置が作動した場合は、獲得上限装置の作動によって当該保留記憶された判定情報を消去しないようにすることが好ましい。同様に、普通図柄における判定情報が保留記憶されている状況で獲得上限装置が作動した場合は、獲得上限装置の作動によって当該保留記憶された判定情報を消去しないようにすることが好ましい。このような場合は、RWMクリアスイッチ111aの操作を伴う電源sw164のONにて消去するとよい。これにより、獲得上限装置の作動時に、特別図柄や普通図柄の保留記憶領域を消去する処理を実行することなく、制御処理の簡素化が図れる。

40

## 【0484】

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。なお、増加数カウンタは遊技機1への電力供給（復旧）時にクリアするとしたが、これに限られない。例えば、電力供給（復旧）ではクリアせずに、設定変更操作が行われた場合にクリアしてもよい

50

し、RWMクリア操作が行われた場合にクリアしてもよいし、増加数カウンタの値をクリアするための専用ボタンを設けて、当該専用ボタンが押下されながら電力供給が行われた場合にクリアしてもよい。一方、増加数カウンタの値をクリアしないための専用ボタンを設けて、当該専用ボタンが押下されながら電力供給が行われた場合にクリアしないようにしてもよい（この場合、電力供給（復旧）でクリアする）。

【0485】

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。

【0486】

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。

【0487】

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。

【0488】

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。

【0489】

（主制御基板の設定変更処理）

図33を用いて、主制御基板110の設定変更処理を説明する。図33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。

【0490】

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19参照）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。

【0491】

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。

【0492】

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。

10

20

30

40

50

## 【0493】

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。

## 【0494】

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。

## 【0495】

「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。

## 【0496】

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。

## 【0497】

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。

## 【0498】

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。

## 【0499】

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。

## 【0500】

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。

## 【0501】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0502】

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。

10

#### 【0503】

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。

#### 【0504】

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。

20

#### 【0505】

（主制御基板の設定変更処理の変形例）

図34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34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34においては、図33と相違する箇所のみ説明する。

#### 【0506】

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33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34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。

30

#### 【0507】

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33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34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。

40

#### 【0508】

つまり、図34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1Bit0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）、設定変更処理における主要な処理を終えた後の

50

ステップ S 1 4 - 2 0、ステップ S 1 4 - 2 1 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。

#### 【 0 5 0 9 】

なお、設定変更処理は、図 3 0 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 S 7 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 1 1 0 と枠制御基板 1 2 0 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 3 3 や図 3 4 で H C ・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 S 7 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 1 1 0 と枠制御基板 1 2 0 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 S 7 の終了後も定期的に主制御基板 1 1 0 と枠制御基板 1 2 0 とが正常に通信可能な状態であることを監視することで、主制御基板 1 1 0 と枠制御基板 1 2 0 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。

#### 【 0 5 1 0 】

（主制御基板の R W M クリア処理）

図 3 5 を用いて、主制御基板 1 1 0 の R W M クリア処理を説明する。図 3 5 は、主制御基板 1 1 0 の R W M クリア処理を示すフローチャートである。

#### 【 0 5 1 1 】

まず、メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 - 1 において、H C ・不正監視情報通知を行う。具体的には、「不正検知状態 1」（図 1 9 参照）の B i t 2 を「 1 」にして、当該「不正検知状態 1」の B i t 2 が「 1 」である「H C ・不正監視情報」を枠制御基板 1 2 0 に対して送信するための処理を行う。

#### 【 0 5 1 2 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 - 2 において、メイン R A M 1 1 0 c に設けられた「通知カウンタ」を「 + 1 」する。そして、ステップ S 1 9 - 3 において、H C ・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、H C ・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 S 1 9 - 6 に処理を移行し、H C ・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 S 1 9 - 4 に処理を移行する。すなわち、枠制御基板 1 2 0 に対して「H C ・不正監視情報」を送信した結果、枠制御基板 1 2 0 から受領結果を応答（受信）したかを判定する。

#### 【 0 5 1 3 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 - 4 において、「通知カウンタ」の値が「 1 0 」であるか否かを判定する。そして、「通知カウンタ」の値が「 1 0 」であると判定した場合は、ステップ S 1 9 - 5 に処理を移行し、「通知カウンタ」の値が「 1 0 」ではない（ 1 0 未満）と判定した場合は、ステップ S 1 9 - 1 に処理を移行する。

#### 【 0 5 1 4 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 - 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 S 9 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 1 2 0 に対して「 1 0 」回、「H C ・不正監視情報」を通知したが、H C ・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 1 1 0 と枠制御基板 1 2 0 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 1 1 0 と枠制御基板 1 2 0 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。

#### 【 0 5 1 5 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 - 6 において、遊技用 R W M 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

10

20

30

40

50

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 S 1 9 - 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 S 1 9 - 9 に処理を移す。

**【 0 5 1 6 】**

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 - 7 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 R W M 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、R W M クリア前の遊技用 R W M 領域のデータ（設定値以外）が引き継がれないことになる。

**【 0 5 1 7 】**

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 - 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 RAM 1 1 0 c 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 S 1 9 - 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 S 1 9 - 1 0 に処理を移行する。

10

**【 0 5 1 8 】**

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 - 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 RAM 1 1 0 c 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 R W M 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 R W M 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。

20

**【 0 5 1 9 】**

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 - 1 0 において、R W M クリア指定コマンドを枠制御基板 1 2 0、演出制御基板 1 3 0 に送信し、今回の R W M クリア処理を終了する。

**【 0 5 2 0 】**

本実施形態における遊技機 1 は、主制御基板 1 1 0 の R W M クリア処理（メイン RAM 1 1 0 c の初期化）が行われると、R W M クリア指定コマンドを枠制御基板 1 2 0 に送信して、枠制御基板 1 2 0 においても枠制御 RAM 1 2 0 c の初期化が行われる。これにより、R W M クリアスイッチ 1 1 1 a を押下しながら電源 sw 1 6 4 を押下すれば（R W M クリア操作を行えば）、メイン RAM 1 1 0 c の初期化、枠制御 RAM 1 2 0 c の初期化がともに行われるため、主制御基板 1 1 0 と枠制御基板 1 2 0 とのそれぞれで R W M クリア操作を行う必要がなく、作業効率を向上できる。

30

**【 0 5 2 1 】**

R W M クリア操作により、枠制御 RAM 1 2 0 c において初期化される領域（情報）は、主制御基板 1 1 0 から受信した H C ・不正監視情報における「データ種別」（図 2 1 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 2 1 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。

40

**【 0 5 2 2 】**

一方、R W M クリア操作により、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 1 2 0 から U 基板 1 7 1 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。

**【 0 5 2 3 】**

50

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。

10

#### 【0524】

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。

#### 【0525】

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。

20

#### 【0526】

（主制御基板の設定確認処理）

図36を用いて、主制御基板110の設定確認処理を説明する。図36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。

#### 【0527】

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19参照）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。

30

#### 【0528】

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。

#### 【0529】

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。

40

#### 【0530】

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

50

能な状態としない。これにより、主制御基板 1 1 0 と枠制御基板 1 2 0 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。

【0531】

メインCPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 2 - 6 において、遊技用 R W M 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 S 2 2 - 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 S 2 2 - 1 1 に処理を移す。

【0532】

メインCPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 2 - 7 において、設定確認指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信する。これにより、演出制御基板 1 3 0 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。

【0533】

「設定確認報知」とは、第 1 画像表示装置 7 0 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 1 0 や盤用照明装置 7 6 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 7 0、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 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。

【0534】

メインCPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 2 - 8 において、情報表示器 1 1 5 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 1 1 5 の 1 つの 7 セグメント L E D 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 1 1 3 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。

【0535】

メインCPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 2 - 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 1 1 2 a が O N 状態から O F F 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 S 2 7 - 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 S 2 2 - 9 の処理を繰り返し行う。

【0536】

メインCPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 2 - 1 0 において、情報表示器 1 1 5 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 6 8 の L E D 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 6 8 の L E D を消灯させる。これにより、遊技店員が状態確認表示器 6 8 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。

【0537】

メインCPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 2 - 1 1 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 1 1 5 に設定値エラー情報「E」を表示し、演出制御基板 1 3 0 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。

【0538】

このように、「設定変更操作」が行われた場合は、ステップ S 1 4 - 1 で「不正検知状態 1」の B i t 0 が「1」であることを示す「H C ・不正監視情報」を送信し、「R W M クリア操作」が行われた場合は、ステップ S 1 9 - 1 で「不正検知状態 1」の B i t 2 が「1」であることを示す「H C ・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 S 2 2 - 1 で「不正検知状態 1」の B i t 1 が「1」であることを示す「H C ・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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0539】

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。

#### 【0540】

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。

#### 【0541】

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34）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34）の説明箇所述べた効果と同様の効果を得ることができる。

#### 【0542】

（主制御基板のタイマ割込処理）

図37を用いて、主制御基板110のタイマ割込処理を説明する。図37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。

#### 【0543】

このタイマ割込処理は、図31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。

#### 【0544】

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。

#### 【0545】

10

20

30

40

50

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。

**【0546】**

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。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。

10

**【0547】**

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32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、普通図柄判定用初期乱数値を更新する処理を行う。

20

**【0548】**

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。

**【0549】**

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。

30

**【0550】**

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。

**【0551】**

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。

40

**【0552】**

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。

**【0553】**

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

50

、磁石を検知した場合は、不正検知状態1(図19)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。

**【0554】**

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19)のBit3が「1」にされた場合は、不正検知状態1(図19)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。

10

**【0555】**

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。

**【0556】**

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。

20

**【0557】**

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。

30

**【0558】**

(主制御基板の入力制御処理)

図38を用いて、主制御基板110の入力制御処理を説明する。図38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。

**【0559】**

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。

40

**【0560】**

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。

**【0561】**

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

50

検出スイッチ入力処理の詳細は後述する。

【0562】

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。

【0563】

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。

10

【0564】

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。

【0565】

(主制御基板の第1始動口検出スイッチ入力処理)

図39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39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。

20

【0566】

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。

【0567】

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。

30

【0568】

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。

【0569】

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。

40

【0570】

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。

【0571】

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

50

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。

【0572】

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14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。

【0573】

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。

10

【0574】

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。

【0575】

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。

20

【0576】

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。

30

【0577】

（主制御基板の特図特電制御処理）

図40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40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。

【0578】

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。

40

【0579】

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

50

実行する。なお、特別図柄記憶判定処理の詳細は後述する。

【0580】

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。

【0581】

(主制御基板の特別図柄記憶判定処理)

図41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41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。

【0582】

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。

【0583】

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。

【0584】

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。

【0585】

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。

【0586】

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。

【0587】

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。

【0588】

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。

10

20

30

40

50

## 【0589】

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。

## 【0590】

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。

10

## 【0591】

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。

## 【0592】

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。

20

## 【0593】

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。

## 【0594】

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。

30

## 【0595】

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。

40

## 【0596】

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。

## 【0597】

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

50

変動表示を開始する。これにより、上記ステップ S 7 0 0 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 L E D 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 S 7 5 0 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 6 0 又は第 2 特別図柄表示器 6 1 において特別図柄の変動表示が行われることになる。

【 0 5 9 8 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 7 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 S 3 1 8 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。

【 0 5 9 9 】

(主制御基板の獲得上限管理処理)

図 4 2 を用いて、主制御基板 1 1 0 の獲得上限管理処理を説明する。図 4 2 は、主制御基板 1 1 0 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。

【 0 6 0 0 】

まず、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 4 5 0 - 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 5 a 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 4 3 を用いて後述する。

【 0 6 0 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 4 5 0 - 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 RAM 1 1 0 c 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 RAM 1 1 0 c に記憶された最大増加数に関する情報)を更新する。

【 0 6 0 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 4 5 0 - 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 1 3 0 に送信するために、メイン RAM 1 1 0 c 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。

【 0 6 0 3 】

なお、最大増加数コマンドは演出制御基板 1 3 0 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、9 0 0 0 0)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。

【 0 6 0 4 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 4 5 0 - 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ための処理を行う。なお、獲得上限装置作動判定処理の詳細は図 4 4 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。

【 0 6 0 5 】

(主制御基板の増加数カウンタ更新処理)

図 4 3 を用いて、主制御基板 1 1 0 の増加数カウンタ更新処理を説明する。図 4 3 は、主制御基板 1 1 0 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。

【 0 6 0 6 】

まず、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 4 5 0 - 1 - 1 において、一般入賞口 4 3 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 S 2 1 0 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 よりも大きいかが否かを判定する。一般入賞口入賞情報がない場合には、ステップ S 4 5 0 - 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 S 4 5 0 - 1 - 2 において、増加数カウンタ(MYカウンタ)に一般入賞口 4 3 の賞球数である「 5 」を加算する。

10

20

30

40

50

## 【0607】

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。

## 【0608】

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。

10

## 【0609】

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。

20

## 【0610】

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。

30

## 【0611】

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」の状態を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となるため、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

40

50

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。なお、遊技機1の電源ON時に増加数カウンタの値が「0」になることや、増加数カウンタが減算された結果、増加数カウンタの値が「0」になることは、所定条件の成立(MY=0)に相当する。

#### 【0612】

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。

#### 【0613】

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、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よい。

#### 【0614】

増加数カウンタが所定の値(例えば、90000)に到達した場合、例えば、図151に示すように、第3画像表示装置72に増加数カウンタの値を表示(例えば、90000/95000と表示)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、一例として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。

#### 【0615】

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。また、表示を開始するときには、併せて音声(例えば、「のこり5000」など)を出力してもよい。

#### 【0616】

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

10

20

30

40

50

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。

【0617】

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。

【0618】

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。なお、変動表示中や大当たり遊技中やデモ演出中は、枠用照明装置10や盤用照明装置76が虹発光（後述）することがあるが、事前報知の表示中に虹発光を実行することも可能である。

【0619】

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。

【0620】

また、増加数カウンタの値の表示（事前報知）は、演出モードによって、事前報知が表示されたときの音声や、事前報知のデザインや、事前報知の表示位置等が変化することはないが、演出モードによって異ならせることも可能である。

【0621】

増加数カウンタの値の表示についてさらに詳述すると、増加数カウンタの値の表示は、「90000 / 95000」という表示としたが、これに限られない。例えば、増加数カウンタの値が「85000 / 95000」であるときに、「あと10000個」といった形式で増加数カウンタの表示を行ってもよい。また、「あと5001個～10000個」といったように幅を持たせてもよい。また、数値表示ではなく、メーター画像を表示してメーター画像の残量で増加数カウンタの値を表記してもよい。また、メーター画像と数値表示とを組み合わせる増加数カウンタの値を表記してもよい。また、キャラクタの種類やキャラクタの色等で増加数カウンタの値を表記してもよい。例えば、増加数カウンタの値が「95000」に近づくほど、キャラクタの種類がA B Cと変化していくように構成してもよいし、増加数カウンタの値が「95000」に近づくほど、キャラクタの色が青 黄 赤と変化していくように構成してもよい。

【0622】

また、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にリンク（1個単位で更新するように）してもよい。これにより、獲得上限装置が作動するまでのより正確な数値を遊技者に報知することができる。

【0623】

一方で、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にリンクしていなくてもよい。例えば、現在表示中の値から100個増加した、または100個減少した場合に更新表示されるようにしてもよい。また、100個単位でなく、500個単位でもよいし、1000個単位でもよい。これにより、増加数カウンタの値とリアルタイムにリンク（1個単位で更新するように）する場合に比べて、目まぐるしい表示変化を抑制

10

20

30

40

50

することができ、増加数カウンタの値の表示を見易くすることができる。

【0624】

また、増加数カウンタの値とリアルタイムにリンク（1個単位で更新）させずに、100個単位、500個単位、1000個単位で更新表示する場合は、例えば、「あと約10000個」といった表示や、「あと約5001個～10000個」といったように「約」を付して表示することが好ましい。これにより、表示内容と獲得上限装置作動タイミングとに乖離が生じて遊技者が不信感を抱いてしまうことを防止できる。

【0625】

また、増加数カウンタの値を表示するときに効果音を1ショットで出力してもよいし、増加数カウンタの値を表示してからBGM（変動表示中に出力されるBGM）を変更するようにしてもよい（専用のBGMとする）。また、増加数カウンタの値が「95000」に近づくほどBGM（変動表示中に出力されるBGM）のテンポを速くしてもよい。これにより、音変化においても獲得上限装置の作動が近づいていることを認識し易くなるので、いきなり獲得上限装置が作動することで遊技者を驚かせてしまうことを防止できる。

10

【0626】

一方で、増加数カウンタの値を表示するときには効果音を出力しないようにしてもよい。また、BGM変化やBGMテンポもそのまま維持させるようにしてもよい。つまり、増加数カウンタの値を表示するときに音系の報知は行わないようにしてもよい。これにより、増加数カウンタの値の表示開始を報知したものの、大当たり予告演出と勘違いして、結果大当たり遊技が得られずに遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

20

【0627】

また、増加数カウンタの値を表示するときに、枠用照明装置10や盤用照明装置76（一方または両方）を所定期間（例えば60秒）にわたり所定の発光態様で発光（所定色で点滅）させてもよい。これにより、発光変化においても獲得上限装置の作動が近づいていることを認識し易くなるので、いきなり獲得上限装置が作動することで遊技者を驚かせてしまうことを防止できる。

【0628】

一方で、増加数カウンタの値を表示するときに、枠用照明装置10や盤用照明装置76（一方または両方）の発光態様をそのまま維持させるようにしてもよい。つまり、増加数カウンタの値を表示するときにランプ発光系の報知は行わないようにしてもよい。これにより、増加数カウンタの値の表示開始を報知したものの、大当たり予告演出と勘違いして、結果大当たり遊技が得られずに遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

30

【0629】

なお、増加数カウンタの値を表示開始することに基づく遊技機情報（例えば、HC・不正監視情報）は出力されない。これにより、枠制御基板120の制御処理が増大してしまうことを防止できる。

【0630】

また、増加数カウンタの値の表示は、可動演出装置77の作動範囲（可動演出装置77の動作により一時的に視認困難になる位置）に表示されてもよい。これにより、増加数カウンタの値の表示位置を意識した可動演出装置77の作動範囲になり、可動演出装置77の作動範囲が狭くなってしまふ等の制約が生じてしまうことを防止できる。

40

【0631】

また、ノーマルリーチからSPリーチへの発展の場面や、SPリーチからSPSPリーチへの発展の場面や、SPリーチやSPSPリーチを終えて通常背景に復帰する場面（アイキャッチ）において一時的に視認困難にしてもよい。また、通常変動の場面やノーマルリーチ変動の場面では表示するが、SPリーチやSPSPリーチの場面では非表示とするようにしてもよい。これにより、気が散らずにSPリーチやSPSPリーチに注目させることができる。

【0632】

一方で、常に視認可能な状態とするようにしてもよい。これにより、獲得上限装置が作

50

動するまでの目安をいつ何時も把握することができるので、利便性を高めることができる。

【0633】

また、変動演出の状況によって表示位置、大きさを変更するようにしてもよい。例えば、通常変動の場面やノーマルリーチ変動の場面よりも、SPリーチやSPSPリーチの場面の方が小さく表示されるようにしてもよいし、通常変動の場面やノーマルリーチ変動の場面の表示位置と、SPリーチやSPSPリーチの場面の表示位置とを異ならせる（移動させる）ようにしてもよい。これにより、獲得上限装置が作動するまでの目安を認識させつつも、SPリーチやSPSPリーチに注目させることができる。

【0634】

（主制御基板の獲得上限装置作動判定処理）

図44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44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。

【0635】

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。

【0636】

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。

【0637】

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。

【0638】

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。

【0639】

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。

【0640】

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。

【0641】

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

10

20

30

40

50

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。

【0642】

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。

10

【0643】

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。

【0644】

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「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」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。

20

【0645】

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19参照）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」を桢制御基板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桢制御基板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。

30

【0646】

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、桢制御基板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、桢制御基板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。

40

【0647】

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、桢制御基板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

50

ることができる。

【0648】

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。

【0649】

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、「獲得上限装置作動中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ため、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。

【0650】

（主制御基板のエラー制御処理）

図45を用いて、主制御基板110のエラー制御処理を説明する。図45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。

【0651】

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。

【0652】

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。

【0653】

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19参照）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。

【0654】

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S5

10

20

30

40

50

50 - 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。

【0655】

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。

【0656】

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19参照）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」を桙制御基板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桙制御基板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。

10

【0657】

（主制御基板のHC・不正監視情報管理処理）

図46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46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。

20

【0658】

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よればよい。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。

30

【0659】

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）」を桙制御基板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よすが、主制御基板メイン処理で実行するようによしてもよい。

【0660】

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、桙制御基板120に対して「遊技機情報（HC・不正監視情報）」を送信した結果、桙制御基板120から受領結果を応答（受信）したかを判定する。

40

【0661】

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、桙制御基板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HC・不正監視情報管理処理を終了す

50

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。

#### 【0662】

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。

#### 【0663】

（枠制御基板と専用ユニットとの通信に係る電文）

図 47 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 47 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。 10

#### 【0664】

図 47 に示すように、No.1 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、No.4 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 20  
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。

#### 【0665】

（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 48 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 48 は、遊技機情報通知を示す図である。

#### 【0666】

「遊技機情報通知」は、図 48 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一である。No.5 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。No.6 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「-」 30  
となっている。 40

#### 【0667】

（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 49 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性能情報について説明する。図 49 は、遊技機性能情報を示す図である。

#### 【0668】

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「0x000000~0xFFFFFFFF（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「0x0000000~0xFFFFFFFF（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 50

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「 $0 \times 00 \sim 0 \times FFFF$ （0球～65535球）」となっている。5つ目は、データ名「役物比率」、内容「 $0 \times 00 \sim 0 \times 64$ （0%～100%）」となっている。6つ目は、データ名「連続役物比率」、内容「 $0 \times 00 \sim 0 \times 64$ （0%～100%）」となっている。7つ目は、「大当たり回数」、内容「 $0 \times 0000 \sim 0 \times FFFF$ （0～65535回）」となっている。8つ目は、データ名「最大出玉」、内容「 $0 \times 00000 \sim 0 \times FFFF$ （0球～16777215球）」となっている。9つ目は、データ名「予備」、内容「予備（ $0 \times 00$ 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（ $0 \times 00$ 固定）」となっている。

#### 【0669】

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

#### 【0670】

（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50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50は、遊技機設置情報を示す図である。

#### 【0671】

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「主制御チップメカコード」、内容「主制御チップの管理エリアに記載したメカコード」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、主制御チップのメカ毎のID番号となっており、例えば、メカ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。

#### 【0672】

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「枠制御チップメカコード」、内容「枠制御チップの管理エリアに記載したメカコード」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、枠制御チップのメカ毎のID番号となっており、例えば、メカ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。

#### 【0673】

（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5-1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5-1は、ホールコン・不正監視情報を示す図である。

【0674】

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:  $0 \times 000000 \sim 0 \times 301B0F$  (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:  $0 \times 80 \sim 0 \times 7F$  (-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:  $0 \times 00 \sim 0 \times FF$  (0個~255個)」となっている。

【0675】

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。

【0676】

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。

【0677】

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。

【0678】

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、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。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、Bit3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。

【0679】

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。

【0680】

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

10

20

30

40

50

なる。なお、不正検知状態 2 の詳細は後述する。

#### 【0681】

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) :  $n = 0 \times 00 \sim 0 \times 0F$  (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。

#### 【0682】

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」、  
10 「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。

#### 【0683】

(ホールコン・不正監視情報の不正検知状態)

図 5 2 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 5 2 (a) は、不正検知状態 2 を示す図であり、図 5 2 (b) は、不正検知状態 3 を示す図である。  
20

#### 【0684】

「不正検知状態 2」は、Bit 0 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、Bit 1 の名称「内枠開放」、詳細「0 = 正常、1 = 内枠開放検知」であり、Bit 2 の名称「不正電波検知」、詳細「0 = 正常、1 = 不正電波検知」であり、Bit 3 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、Bit 4 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、Bit 5 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、Bit 6 ~ Bit 7 の名称「未使用」、詳細「0 固定」である。

#### 【0685】

「不正検知状態 3」は、Bit 0 の名称「小球検知」、詳細「0 = 正常、1 = 小球検知」であり、Bit 1 の名称「鉄球検知」、詳細「0 = 正常、1 = 鉄球検知」であり、Bit 2 ~ Bit 7 の名称「未使用」、詳細「0 固定」である。  
30

#### 【0686】

(ホールコン・不正監視情報の遊技情報)

図 5 3 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 5 3 は、遊技情報を示す図である。

#### 【0687】

「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 (Bit 4 ~ Bit 7)」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」から構成されている。  
40

#### 【0688】

「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」は、例えば、Bit 4 ~ Bit 7 「0000 (= 0)」が種別名称「未使用」、内容「-」であり、Bit 4 ~ Bit 7 「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、Bit 4 ~ Bit 7 「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、Bit 4 ~ Bit 7 「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、Bit 4 ~ Bit 7 「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、Bit 4 ~ Bit 7 「0101 (= 5)」、「0110 (= 6)」、「0  
50

1 1 1 (= 7)」、`1 0 0 0 (= 8)`」が種別名称「未使用」、内容「-」であり、`Bit 4 ~ Bit 7`「`1 0 0 1 (= 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、`Bit 4 ~ Bit 7`「`1 0 1 0 (= 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、`Bit 4 ~ Bit 7`「`1 0 1 1 (= 11)`」が種別名称「未使用」、内容「-」であり、`Bit 4 ~ Bit 7`「`1 1 0 0 (= 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15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、`Bit 4 ~ Bit 7`「`1 1 0 1 (= 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15の「特定領域」を参照)であり、`Bit 4 ~ Bit 7`「`1 1 1 0 (= 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、`Bit 4 ~ Bit 7`「`1 1 1 1 (= 15)`」が種別名称「未使用」、内容「-」である。

10

## 【0689】

「データ番号(`Bit 0 ~ Bit 3`)」は、「データ種別(`Bit 4 ~ Bit 7`)」が「始動口入賞」であれば、内容(始動口番号)として、`Bit 0 ~ Bit 3`「`0 0 0 1 (= 1)`」(始動口1への入賞)、「`0 0 1 0 (= 2)`」(始動口2への入賞)、「`0 0 1 1 (= 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(`Bit 4 ~ Bit 7`)」が「`0 0 0 1`」、「データ番号(`Bit 0 ~ Bit 3`)」が「`0 0 0 1`」からなる種別情報(1バイト)が通知される。

20

## 【0690】

「データ種別(`Bit 4 ~ Bit 7`)」が「大入賞口入賞」であれば、内容(大入賞口番号)として、`Bit 0 ~ Bit 3`「`0 0 0 1 (= 1)`」(大入賞口1への入賞)、「`0 0 1 0 (= 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(`Bit 4 ~ Bit 7`)」が「`0 0 1 0 (= 2)`」、「データ番号(`Bit 0 ~ Bit 3`)」が「`0 0 0 1 (= 1)`」からなる種別情報(1バイト)が通知される。

30

## 【0691】

「データ種別(`Bit 4 ~ Bit 7`)」が「入賞口入賞」であれば、内容(入賞口番号)として、`Bit 0 ~ Bit 3`「`0 0 0 1 (= 1)`」(入賞口1への入賞)、「`0 0 1 0 (= 2)`」(入賞口2への入賞)・・・「`1 1 1 1 (= 15)`」(入賞口15への入賞)、の何れかを通知する(「`0 0 0 0 (= 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(`Bit 4 ~ Bit 7`)」が「`0 0 1 1 (= 3)`」、「データ番号(`Bit 0 ~ Bit 3`)」が「`0 0 0 1 (= 1)`」からなる種別情報(1バイト)が通知される。

## 【0692】

「データ種別(`Bit 4 ~ Bit 7`)」が「全始動口入賞」であれば、内容として、`Bit 0 ~ Bit 3`「`0 0 0 1 (= 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(`Bit 4 ~ Bit 7`)」が「`0 1 0 0 (= 4)`」、「データ番号(`Bit 0 ~ Bit 3`)」が「`0 0 0 1 (= 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(`Bit 4 ~ Bit 7`)」が「`0 1 0 0 (= 4)`」、「データ番号(`Bit 0 ~ Bit 3`)」が「`0 0 0 1 (= 1)`」からなる種別情報(1バイト)が通知される。

40

## 【0693】

「データ種別(`Bit 4 ~ Bit 7`)」が「図柄確定回数」であれば、内容として、`Bit 0 ~ Bit 3`「`0 0 0 1 (= 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

50

、「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「1001 (= 9)」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」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。

【0694】

「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「大当たり回数」であれば、内容として、Bit 0 ~ Bit 3「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12参照)が実行された場合は、「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「1010 (= 10)」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」が「0001 (= 1)」からなる種別情報 (1バイト) が通知される。

10

【0695】

「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「役物回数 (大入賞口開放回数)」であれば、内容として、Bit 0 ~ Bit 3「0001 (= 1)」(役物1)、を通知する(その他は未使用)。例えば、図15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 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「1100 (= 12)」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」が「0001 (= 1)」からなる種別情報 (1バイト) が通知される。

【0696】

「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「特定領域通過」であれば、内容として、Bit 0 ~ Bit 3「0001 (= 1)」(特定領域1)、を通知する(その他は未使用)。例えば、図15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 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「1101 (= 13)」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」が「0001 (= 1)」からなる種別情報 (1バイト) が通知される。

20

【0697】

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22に示すように、Bit 4 ~ Bit 7が「未使用」の「0固定」となっており、Bit 0 ~ Bit 3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22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 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「1101 (= 13)」、「データ番号 (Bit 0 ~ Bit 3)」が「0001 (= 1)」からなる種別情報 (1バイト) と、「未使用 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「0000 (= 0)」、「通過数 (Bit 0 ~ Bit 3)」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。

30

【0698】

「データ種別 (Bit 4 ~ Bit 7)」が「予備」であれば、内容として、Bit 0 ~ Bit 3「0001 (= 1)」、「0010 (= 2)」、「0011 (= 3)」、「0100 (= 4)」(予備番号)の何れかを通知する(その他は未使用)。

【0699】

(枠制御基板から専用ユニットに送信される計数通知)

図54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54は、計数通知を示す図である。

40

【0700】

「計数通知」は、図54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。

50

## 【0701】

(専用ユニットから枠制御基板に送信される貸出通知)

図55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55は、貸出通知を示す図である。

## 【0702】

「貸出通知」は、図55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。

10

## 【0703】

(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56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56は、貸出受領結果応答を示す図である。

## 【0704】

「貸出受領結果応答」は、図56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。

20

## 【0705】

(枠制御基板と専用ユニット間の基本通信シーケンス)

図57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。

## 【0706】

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。

30

## 【0707】

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。

40

## 【0708】

(枠制御基板と専用ユニットの起動シーケンス1)

図58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。

## 【0709】

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

50

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。

【0710】

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。

【0711】

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 P S I ( 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 57 に示した 300 m s 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。

10

【0712】

( 枠制御基板と専用ユニットの起動シーケンス 2 )

図 59 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。

【0713】

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 P S I ( 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。

20

【0714】

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 57 に示した 300 m s 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。

【0715】

( 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 60 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。

30

【0716】

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 57 に示した 300 m s 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。

40

【0717】

そして、遊技機 1 の起動完了から 60 s 後であって前回の遊技機情報通知の送信から 300 m s 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 57 に示した 300 m s 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。

【0718】

また、遊技機 1 の起動完了から 180 s 経過後であって前回の遊技機情報通知の送信から 300 m s 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

50

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 57 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。

#### 【0719】

（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 61 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。

10

#### 【0720】

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 57 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。

#### 【0721】

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 57 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。

20

#### 【0722】

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 57 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。

30

#### 【0723】

（枠制御基板と専用ユニットの計数通知シーケンス 1）

図 62 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。

40

#### 【0724】

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、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

50

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。

【0725】

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。

10

【0726】

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。

【0727】

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。

20

【0728】

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。

30

【0729】

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57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。

40

【0730】

（枠制御基板と専用ユニットの計数通知シーケンス2）

図63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。

【0731】

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、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、

50

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。

【0732】

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。

10

【0733】

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。

20

【0734】

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。

【0735】

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。

30

【0736】

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。

40

【0737】

(枠制御基板と専用ユニットの貸出通知シーケンス1)

図64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。

【0738】

まず、遊技者が所有の遊技球数が50個の状態、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

50

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。

【0739】

そして、計数通知の受信から 170 ms 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 10 ms 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。

10

【0740】

その後、前回の遊技機情報通知の送信から 300 ms 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 57 に示した 300 ms 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。

【0741】

（枠制御基板と専用ユニットの貸出通知シーケンス 2）

図 65 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。

20

【0742】

まず、遊技者が所有の遊技球数が 50 個の状態、専用ユニット 170 の貸出ボタンが押下される。その後、300 ms 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 100 ms 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。

【0743】

そして、計数通知の受信から 170 ms 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 10 ms 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 10 ms 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。

30

【0744】

また、前回の遊技機情報通知の送信から 300 ms 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 100 ms 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。

40

【0745】

そして、計数通知の受信から 170 ms 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、10 ms 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、

50

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。

【0746】

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 57 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。

【0747】

(枠制御基板と専用ユニットとを接続する専用 P I F 断線時の復旧シーケンス)

図 66 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 P I F 断線時の復旧シーケンスについて説明する。

【0748】

まず、遊技者が所有の遊技球数が 1000 個の状態、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。

【0749】

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 P I F の断線が検知されると、枠制御基板 120 の V L (接続確認用電源) が O F F、専用ユニット 170 の V L (接続確認用電源) 及び P S I (計数有効信号) が O F F 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。

【0750】

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、P I F 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、P I F 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 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 = 0) が送信されるが、P I F 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。

【0751】

そして、専用 P I F の断線が復旧する (接続が確認される) と、枠制御基板 120 の V L (接続確認用電源) が O N、専用ユニット 170 の V L (接続確認用電源) 及び P S I (計数有効信号) が O N 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。

【0752】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0753】

10

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。

20

#### 【0754】

（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 67 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。

#### 【0755】

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、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。

30

#### 【0756】

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。

#### 【0757】

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。

40

#### 【0758】

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。

50

## 【 0 7 5 9 】

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。

## 【 0 7 6 0 】

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。

10

## 【 0 7 6 1 】

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。

## 【 0 7 6 2 】

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。

20

## 【 0 7 6 3 】

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。

30

## 【 0 7 6 4 】

(枠制御基板のメイン処理)

図68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68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。

## 【 0 7 6 5 】

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W2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。

## 【 0 7 6 6 】

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。

40

## 【 0 7 6 7 】

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

50

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。

**【0768】**

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。

**【0769】**

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。

**【0770】**

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。

**【0771】**

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。

**【0772】**

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。

**【0773】**

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。

**【0774】**

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 7 5 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 1 8 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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。

## 【 0 7 7 6 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 1 9 において、遊技球数表示器 1 3 5 及び枠制御表示器 1 2 5 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 1 2 5 に遊技球数クリアが行われたことを示すエラーコード「 H 6 7 」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 1 2 5 には特定情報「 - 」が表示されないようになっている。

10

## 【 0 7 7 7 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 2 0 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。

## 【 0 7 7 8 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 2 1 において、主制御基板 1 1 0 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 W 2 5 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 W 2 2 において、割込を禁止し、ステップ W 2 3 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 W 2 4 において、割込を許可する。

20

## 【 0 7 7 9 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 2 5 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 W 2 1 に処理を移し、電源断が発生した場合には、ステップ W 2 6 において、割込を禁止し、ステップ W 2 7 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 1 2 5、遊技球数表示器 1 3 5 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。

## 【 0 7 8 0 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 2 8 において、枠制御 RAM 1 2 0 c のチェックサムを算出して枠制御 RAM 1 2 0 c にセーブし、ステップ W 2 9 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 RAM 1 2 0 c にセーブし、ステップ W 3 0 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。

30

## 【 0 7 8 1 】

このように、電源 ON 時に球抜きスイッチ 1 2 2 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。

40

## 【 0 7 8 2 】

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 1 2 5 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「 H 6 4 」）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。

## 【 0 7 8 3 】

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

50

認可能な枠制御表示器 1 2 5 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「H 6 4」）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。

**【 0 7 8 4 】**

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 1 2 1 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「H 6 4」）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 1 2 1 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。

10

**【 0 7 8 5 】**

また、電源 ON 時に球抜きスイッチ 1 2 2 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。

**【 0 7 8 6 】**

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 1 2 5 及び遊技者が視認可能な遊技球数表示器 1 3 5 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。

20

**【 0 7 8 7 】**

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 1 2 2 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 1 2 2 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。

**【 0 7 8 8 】**

また、主制御基板 1 1 0 からの R W M 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 1 1 0 の R W M クリアに伴って枠制御基板 1 2 0 に記憶される遊技機情報（専用ユニット 1 7 0 に送信される情報）が初期化されることで、主制御基板 1 1 0 の遊技機情報と枠制御基板 1 2 0 の遊技機情報とに齟齬が生じなくなり、主制御基板 1 1 0 の R W M クリアに対応した遊技機情報を専用ユニット 1 7 0 に送信することが可能となる。

30

**【 0 7 8 9 】**

また、チェックサムが正常でない（R W M 領域のデータに異常がある）場合と、主制御基板 1 1 0 から R W M クリア指定コマンドを受信した場合とで、初期化する R W M 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 R W M 領域の初期化を行うことが可能となる。

40

**【 0 7 9 0 】**

なお、チェックサムが正常でない（R W M 領域のデータに異常がある）場合において、枠制御 R A M 1 2 0 c 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。

**【 0 7 9 1 】**

また、主制御基板 1 1 0 から R W M 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 R W M 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

50

いて、主制御基板 1 1 0 から R W M 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 R W M 領域の初期化を行うようにしてもよい。

【 0 7 9 2 】

( 枠制御基板のタイマ割込処理 )

図 6 9 を用いて、枠制御基板 1 2 0 のタイマ割込処理について説明する。図 6 9 は、枠制御基板 1 2 0 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 1 2 0 m 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 m s ) 毎にクロックパルスが入力されることで実行される。

【 0 7 9 3 】

まず、枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 1 0 0 において、レジスタに格納されている情報を枠制御 R A M 1 2 0 c のスタック領域に退避させ、ステップ W 1 5 0 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 9 5 ( 球リフト ) を駆動して遊技領域 5 a 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。

10

【 0 7 9 4 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 2 0 0 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 1 1 0 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 1 1 0 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。

20

【 0 7 9 5 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 2 5 0 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 1 1 0 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 R A M 1 2 0 c に記憶されている遊技機情報を更新し、主制御基板 1 1 0 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。

【 0 7 9 6 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 3 0 0 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。

30

【 0 7 9 7 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 0 において、エラー制御処理を行う。具体的には、枠制御基板 1 2 0 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 1 2 5 に表示するエラーコードの設定、演出制御基板 1 3 0 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。

【 0 7 9 8 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 4 0 0 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 5 a 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 1 2 5 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。

40

【 0 7 9 9 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 4 5 0 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 1 1 0 から受信した遊技機情報や、枠制御基板 1 2 0 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 1 2 5 に表示されずに専用ユニット 1 7 0 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。

【 0 8 0 0 】

50

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。

【0801】

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。

10

【0802】

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。

【0803】

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。

20

【0804】

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。

30

【0805】

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、今回のタイム割込処理を終了する。

【0806】

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。

40

【0807】

（枠制御基板の球抜き動作処理）

図70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70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。

【0808】

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

50

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。

**【0809】**

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。

10

**【0810】**

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のとして、ステップW154に処理を移す。

**【0811】**

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。

20

**【0812】**

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）になったか否かを判定する。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。

30

**【0813】**

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。

40

**【0814】**

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

50

ることが可能となる。

【0815】

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。

【0816】

( 枠制御基板の遊技機設置情報受信処理 )

図71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71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。

10

【0817】

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」ではない場合には、異常な遊技機設置情報を受信したものである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。

【0818】

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。

20

【0819】

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ーコード、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ーコード、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。

30

【0820】

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。

40

【0821】

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W21

50

2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。

#### 【0822】

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。

10

#### 【0823】

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く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。

#### 【0824】

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。

20

#### 【0825】

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。

30

#### 【0826】

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かった不都合を回避することが可能となる。

#### 【0827】

（枠制御基板の遊技機情報受信処理）

図72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72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。

40

#### 【0828】

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

50

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。

**【0829】**

枠制御CPU120aは、ステップW255において、主制御部110m（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110m（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110m（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110m（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110m（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。

10

**【0830】**

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。

**【0831】**

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。

20

**【0832】**

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。

30

**【0833】**

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く。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。

40

**【0834】**

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く。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。

**【0835】**

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く。そのた

50

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。

【0836】

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。

10

【0837】

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。

【0838】

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。

20

【0839】

（枠制御基板の遊技球数更新処理）

図73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73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。

30

【0840】

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。

【0841】

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。

40

【0842】

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

50

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。

【 0 8 4 3 】

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。

【 0 8 4 4 】

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。

10

【 0 8 4 5 】

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。

20

【 0 8 4 6 】

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。

【 0 8 4 7 】

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。

30

【 0 8 4 8 】

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。

【 0 8 4 9 】

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。

40

【 0 8 5 0 】

（枠制御基板のエラー制御処理）

図74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74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。

【 0 8 5 1 】

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

50

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。

**【 0 8 5 2 】**

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。

**【 0 8 5 3 】**

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。

**【 0 8 5 4 】**

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。

**【 0 8 5 5 】**

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。

**【 0 8 5 6 】**

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。

**【 0 8 5 7 】**

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。

**【 0 8 5 8 】**

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

10

20

30

40

50

止される場合、球送りユニット 9 1 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 9 2 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 9 2 の単位動作が終了した後に、球送りユニット 9 1 及び発射装置 9 2 の駆動が停止される。また、球送りユニット 9 1 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 9 1 の単位動作とその後の発射装置 9 2 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 9 1 及び発射装置 9 2 の駆動が停止される。

#### 【 0 8 5 9 】

このように、枠制御基板 1 2 0 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 1 2 5 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。

10

#### 【 0 8 6 0 】

また、枠制御基板 1 2 0 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 1 2 5 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。

#### 【 0 8 6 1 】

また、枠制御基板 1 2 0 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 1 2 5 に表示する一方、主制御基板 1 1 0 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 1 2 5 に表示しないようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 で検知する各種エラー（報知イベント）と、枠制御基板 1 2 0 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。

20

#### 【 0 8 6 2 】

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 1 2 0 m 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。

30

#### 【 0 8 6 3 】

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 1 2 0 m 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。

#### 【 0 8 6 4 】

また、枠制御基板 1 2 0 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。

40

#### 【 0 8 6 5 】

（枠制御基板の重度エラー報知制御処理）

図 7 5 を用いて、枠制御基板 1 2 0 の重度エラー報知制御処理について説明する。図 7 5 は、枠制御基板 1 2 0 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。

#### 【 0 8 6 6 】

まず、枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 1 - 1 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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

50

検出センサ 5 4 a 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 W 3 5 1 - 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 W 3 5 1 - 2 において、枠制御 R A M 1 2 0 c 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 R A M 1 2 0 c 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 1 3 0 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。

【 0 8 6 7 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 1 - 3 において、入賞通路カウンタスイッチ 9 4 a が O F F から O N になったか（遊技球が通過したか）否かを判定する。入賞通路カウンタスイッチ 9 4 a が O F F から O N になっていない場合には、ステップ W 3 5 1 - 5 に処理を移し、入賞通路カウンタスイッチ 9 4 a が O F F から O N になった場合には、ステップ W 3 5 1 - 4 において、枠制御 R A M 1 2 0 c に記憶されている入賞通路通過数を + 1 更新する。

10

【 0 8 6 8 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 1 - 5 において、主制御基板 1 1 0 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 1 0 0 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 W 3 5 1 - 8 に処理を移し、規定数以上である場合には、ステップ W 3 5 1 - 6 において、枠制御 R A M 1 2 0 c 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 W 3 5 1 - 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のものとして、ステップ W 3 5 1 - 7 において、枠制御 R A M 1 2 0 c 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 R A M 1 2 0 c 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 1 3 0 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。

20

【 0 8 6 9 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 1 - 8 において、減算出口スイッチ 9 1 c が O F F から O N 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 9 1 c が O F F から O N になっていない場合には、ステップ W 3 5 1 - 1 0 に処理を移し、減算出口スイッチ 9 1 c が O F F から O N になった場合には、ステップ W 3 5 1 - 9 において、枠制御 R A M 1 2 0 c に記憶されている発射球数を + 1 更新する。

30

【 0 8 7 0 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 1 - 1 0 において、ファール球スイッチ 9 3 a が O F F から O N 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 9 3 a が O F F から O N になっていない場合には、ステップ W 3 5 1 - 1 2 に処理を移し、ファール球スイッチ 9 3 a が O F F から O N になった場合には、ステップ W 3 5 1 - 1 1 において、枠制御 R A M 1 2 0 c に記憶されている発射球数を - 1 更新する。

【 0 8 7 1 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 1 - 1 2 において、遊技領域 5 a 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 9 4 の一部）に設けられる入賞通路カウンタスイッチ 9 4 a 又は非入賞通路カウンタスイッチ 9 4 b が O N したか（遊技球が通過したか）否かを判定する。入賞通路カウンタスイッチ 9 4 a 又は非入賞通路カウンタスイッチ 9 4 b が O N していない場合には、ステップ W 3 5 1 - 1 4 に処理を移し、入賞通路カウンタスイッチ 9 4 a 又は非入賞通路カウンタスイッチ 9 4 b が O N した場合には、ステップ W 3 5 1 - 1 3 において、枠制御 R A M 1 2 0 c に記憶されている総戻り球数を + 1 更新する。

40

【 0 8 7 2 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 1 - 1 4 において、発射球数と総戻り球数の

50

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のものとして、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。

10

#### 【0873】

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。

#### 【0874】

（枠制御基板のハードウェアエラー報知制御処理）

図76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76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。

20

#### 【0875】

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。

30

#### 【0876】

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。

40

#### 【0877】

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

50

になる。

【0878】

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。

10

【0879】

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。

20

【0880】

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。

30

【0881】

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54a）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。

40

【0882】

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W35

50

2 - 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。

**【0883】**

枠制御CPU120aは、ステップW352 - 18において、処理通路スイッチ（入賞通路カウンスイッチ94a、非入賞通路カウンスイッチ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。

10

**【0884】**

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。

20

**【0885】**

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。

30

**【0886】**

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。

40

**【0887】**

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

50

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。

【0888】

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。

10

【0889】

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。

20

【0890】

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。

【0891】

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。

30

【0892】

（枠制御基板の軽度エラー報知制御処理）

図77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77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。

【0893】

まず、枠制御CPU120aは、ステップW353-1において、枠制御RAM120c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。

40

50

## 【 0 8 9 4 】

なお、本処理のように、枠制御基板 1 2 0 と専用ユニット 1 7 0 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 1 2 0 と専用ユニット 1 7 0 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。

## 【 0 8 9 5 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 3 において、専用ユニット 1 7 0 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 1 7 0 から電文応答がない（専用ユニット 1 7 0 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 W 3 5 3 - 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 W 3 5 3 - 4 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 RAM 1 2 0 c 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 1 3 0 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。

10

## 【 0 8 9 6 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 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 9 4 e が ON になったか否かを判定する。過多センサ 9 4 e 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 W 3 5 3 - 7 に処理を移し、過多センサ 9 4 e が ON になった場合には、ステップ W 3 5 3 - 6 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 RAM 1 2 0 c 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 1 3 0 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。

20

## 【 0 8 9 7 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 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 9 4 f が OFF になったか否かを判定する。過少センサ 9 4 f 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 W 3 5 3 - 9 に処理を移し、過少センサ 9 4 f が OFF になった場合には、ステップ W 3 5 3 - 8 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 RAM 1 2 0 c 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 1 3 0 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。

30

## 【 0 8 9 8 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 9 において、揚上研磨装置 9 5 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 9 5 の入口周辺に設けられるリフト下スイッチ 9 4 d 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 9 5 の出口周辺に設けられるリフト上スイッチ 9 4 c 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 9 5 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 W 3 5 3 - 1 1 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 W 3 5 3 - 1 0 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 RAM 1 2 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットす

40

50

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 1 3 0 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。

【 0 8 9 9 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 1 1 において、ガラス枠開放検出スイッチ 3 1 a 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 3 1 a 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 W 3 5 3 - 1 3 に処理を移し、ガラス枠開放検出スイッチ 3 1 a 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 W 3 5 3 - 1 2 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 RAM 1 2 0 c 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 1 3 0 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。

10

【 0 9 0 0 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 1 3 において、内枠開放検出スイッチ 3 1 b 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 3 1 b 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 W 3 5 3 - 1 5 に処理を移し、内枠開放検出スイッチ 3 1 b 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 W 3 5 3 - 1 4 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 RAM 1 2 0 c 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 1 3 0 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。

20

【 0 9 0 1 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 1 5 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 9 2 a 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 9 2 a 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 W 3 5 3 - 1 7 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 9 2 a が ON である場合には、ステップ W 3 5 3 - 1 6 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 RAM 1 2 0 c 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 1 3 0 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。

30

【 0 9 0 2 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 1 7 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 W 3 5 3 - 1 9 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 W 3 5 3 - 1 8 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 RAM 1 2 0 c 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 1 3 0 に送信されることになる。

40

【 0 9 0 3 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 1 9 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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、専用コ

50

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。

**【0904】**

10

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。

20

**【0905】**

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。

30

**【0906】**

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。

40

**【0907】**

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

50

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 W 3 5 3 - 2 8 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 R A M 1 2 0 c 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 1 3 0 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。

【 0 9 0 8 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 2 9 において、内枠開放検出スイッチ 3 1 b が O F F から O N 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 3 1 b が O F F から O N になっていない場合には、ステップ W 3 5 3 - 3 1 に処理を移し、内枠開放検出スイッチ 3 1 b が O F F から O N 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 W 3 5 3 - 3 0 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 R A M 1 2 0 c 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 1 3 0 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。

10

【 0 9 0 9 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 3 1 において、枠制御 R A M 1 2 0 c 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 9 2 a が O F F 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 9 2 a が O F F でない場合には、ステップ W 3 5 3 - 3 3 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 9 2 a が O F F である場合には、ステップ W 3 5 3 - 3 2 において、枠制御 R A M 1 2 0 c 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 R A M 1 2 0 c 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 1 3 0 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。

20

【 0 9 1 0 】

枠制御 C P U 1 2 0 a は、ステップ W 3 5 3 - 3 3 において、枠制御 R A M 1 2 0 c に遊技球数オーバーフラグがあり、且つ、枠制御 R A M 1 2 0 c 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過している場合には、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 R A M 1 2 0 c 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 R A M 1 2 0 c 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 1 3 0 に送信されることになる。

30

【 0 9 1 1 】

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。

40

【 0 9 1 2 】

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。

【 0 9 1 3 】

（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 7 8 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 1 2 5 の表示内容及び表示優先順位について説明する。

50

## 【0914】

図78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。

10

## 【0915】

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。

20

## 【0916】

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。

30

## 【0917】

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。

## 【0918】

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。

40

## 【0919】

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。

50

## 【0920】

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。

## 【0921】

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。

10

## 【0922】

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。

20

## 【0923】

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。

## 【0924】

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。

30

## 【0925】

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。

40

## 【0926】

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。

## 【0927】

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

50

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。

#### 【0928】

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。

10

#### 【0929】

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。

20

#### 【0930】

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。そのため、カー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。

30

#### 【0931】

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、入金が行わ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。

40

#### 【0932】

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

50

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。

【0933】

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。

【0934】

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。

【0935】

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。

【0936】

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。

【0937】

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個より少なくしてもよい。ただし、1000個より少なくする場合、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もよい。

【0938】

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。

【0939】

（枠制御基板の表示性能情報算出処理）

図79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79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。

【0940】

10

20

30

40

50

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。

【0941】

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。

10

【0942】

枠制御CPU120aは、入賞通路カウンスイッチ94a又は非入賞通路カウンスイッチ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。

20

【0943】

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。通常遊技状態中でない場合には、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。

【0944】

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。

30

【0945】

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。

【0946】

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。

40

【0947】

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

50

。「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2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。

【0948】

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。

10

【0949】

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日稼働すると遊技区間が更新されるようになっている。

【0950】

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。

20

【0951】

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。

【0952】

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。

30

【0953】

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。

40

【0954】

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。

【0955】

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。

50

## 【 0 9 5 6 】

( 枠制御基板の遊技機性能情報算出処理 )

図 8 0 を用いて、枠制御基板 1 2 0 の遊技機性能情報算出処理について説明する。図 8 0 は、枠制御基板 1 2 0 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。

## 【 0 9 5 7 】

まず、枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 4 5 1 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 1 1 0 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 1 2 0 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 5 a 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。

10

## 【 0 9 5 8 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 4 5 2 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 1 1 0 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 1 2 0 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。

## 【 0 9 5 9 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 4 5 3 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 W 4 5 1 で算出された総発射球数に対する、上述したステップ W 4 5 2 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、 $( \text{総獲得遊技球数} \div \text{総発射球数} ) \times 100$  の計算式によって算出するための処理を行う。

20

## 【 0 9 6 0 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 4 5 4 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 1 1 0 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 1 2 0 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。

## 【 0 9 6 1 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 4 5 5 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 1 1 0 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 1 2 0 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 4 7 への入賞、大当たり遊技において開放した大入賞口 5 0 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。

30

## 【 0 9 6 2 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 4 5 6 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 1 1 0 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 1 2 0 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 5 0 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。

40

## 【 0 9 6 3 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 4 5 7 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 1 1 0 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。

## 【 0 9 6 4 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 4 5 8 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 1 1 0 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 1 2 0 が計数・管

50

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。

【0965】

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ようになってきている。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。

【0966】

（枠制御基板の遊技機情報通知処理）

図81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81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。 10

【0967】

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。

【0968】

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。 20

【0969】

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。 30

【0970】

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。

【0971】

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。 40

【0972】

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 50

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。

【0973】

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。

10

【0974】

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。

【0975】

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ーコード、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ーコード、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。

20

【0976】

（枠制御基板の遊技球計数処理）

図82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82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。

30

【0977】

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。

【0978】

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。

40

【0979】

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

50

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 1 3 0 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。

**【 0 9 8 0 】**

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 5 5 6 において、遊技者が所有する遊技球数が 1 0 0 0 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 1 0 0 0 個よりも少なくない（多い）場合には、ステップ W 5 5 9 に処理を移し、遊技者が所有する遊技球数が 1 0 0 0 個よりも少ない場合には、ステップ W 5 5 7 において、枠制御基板 1 2 0 が発射装置 9 2 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 W 5 5 9 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 W 5 5 8 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 9 1 や発射装置 9 2 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。

10

**【 0 9 8 1 】**

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 5 5 9 において、遊技者が所有する遊技球数が 2 5 0 個以上ならば 2 5 0 個を計数球数として減算し、2 5 0 個未満なら全てを計数球数として減算し、ステップ W 5 6 0 において、減算した計数球数を枠制御 RAM 1 2 0 c に記憶されている計数累積球数に加算し、ステップ W 5 6 7 に処理を移す。

20

**【 0 9 8 2 】**

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 5 6 1 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 W 5 6 7 に処理を移し、計数中フラグがある場合には、ステップ W 5 6 2 において、計数中フラグをクリアし、ステップ W 6 5 3 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 RAM 1 2 0 c 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。

**【 0 9 8 3 】**

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 5 6 4 において、枠制御 RAM 1 2 0 c に記憶されている計数累積球数をクリアし、ステップ W 5 6 5 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 W 5 6 7 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 W 5 6 6 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。

30

**【 0 9 8 4 】**

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 5 6 7 において、専用ユニット 1 7 0 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 RAM 1 2 0 c 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 1 7 0 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。

40

**【 0 9 8 5 】**

なお、発射許可信号の出力が停止されて球送りユニット 9 1 や発射装置 9 2 の駆動が停止される場合、球送りユニット 9 1 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 9 2 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 9 2 の単位動作が終了した後に、球送りユニット 9 1 及び発射装置 9 2 の駆動が停止される。また、球送りユニット 9 1 の単位動作（1 個の遊技球の送り動作）中である場合には、

50

球送りユニット 9 1 の単位動作とその後の発射装置 9 2 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 9 1 及び発射装置 9 2 の駆動が停止される。

【 0 9 8 6 】

このように、計数処理が行われる場合に球送りユニット 9 1 や発射装置 9 2 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 2 0 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（ 1 0 0 0 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 9 1 や発射装置 9 2 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。

10

【 0 9 8 7 】

一方、計数ボタン 2 0 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 1 0 0 0 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 9 1 や発射装置 9 2 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。

【 0 9 8 8 】

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。

20

【 0 9 8 9 】

なお、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）が許容される条件となる遊技球数を 1 0 0 0 個以上としたが、 1 0 0 0 個未満であってもよい。この場合、 2 5 0 個の遊技球数の計数が行われる計数ボタン 2 0 の長押し操作が行われても計数処理と遊技球の発射とが担保できる 2 5 1 個以上としてもよいし、 1 個の遊技球数の計数が行われる計数ボタン 2 0 の短押し操作が行われても計数処理と遊技球の発射とが担保できる 1 個以上としてもよい。

【 0 9 9 0 】

30

（ 枠制御基板の遊技球貸出処理 ）

図 8 3 を用いて、枠制御基板 1 2 0 の遊技球貸出処理について説明する。図 8 3 は、枠制御基板 1 2 0 の遊技球貸出処理を示すフローチャートである。

【 0 9 9 1 】

まず、枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 6 0 1 において、前回の計数通知から 1 7 0 m s 以内又は専用ユニット 1 7 0 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 W 6 0 2 において、受信した貸出通知の貸出通番が枠制御 RAM 1 2 0 c 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 W 6 1 0 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 W 6 0 3 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 RAM 1 2 0 c に記憶する。

40

【 0 9 9 2 】

枠制御 CPU 1 2 0 a は、ステップ W 6 0 4 において、枠制御 RAM 1 2 0 c 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 W 6 1 0 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 W 6 0 5 において、遊技者が所有する遊技球数（遊技球数表示器 1 3 5 に表示されている遊技球数）が 1 0 万個未満であるか否かを判定する。 1 0 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 W 6 1 0 に処理を移し、 1 0 万個未満である場合には、ステップ W 6 0 6 に処

50

理を移す。

【0993】

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。

【0994】

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。

10

【0995】

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。

20

【0996】

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。

【0997】

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。

30

【0998】

(各種制御内容の処理順序と実装領域との関係)

次に、図84~図99に示した表を参照して、各種制御内容の処理順序と実装領域(処理を行う制御領域)との関係について説明する。

図84~図99に示した表には、処理順序と、処理順序に対応する制御内容と、制御内容が実装される実装領域(使用領域内、使用領域外)と、制御内容に関連して用いられる関連領域(送信バッファ、受信バッファ、入力ポート、出力ポート)と、上述したフローチャートのステップ番号とが対応付けられている。

40

【0999】

実装領域の欄の「使用領域内(ROM、RWM)」は、上述した遊技用ROM領域(領域内ROM領域)、遊技用RWM領域(領域内RWM領域)を示しており、遊技用ROM領域に記憶されたプログラム(領域内プログラム)が遊技用RWM領域をワークとして用いることで各種制御内容を実行することになる。

また、「使用領域外(ROM、RWM)」は、上述した情報用ROM領域(領域外ROM領域)、情報用RWM領域(領域外RWM領域)を示しており、情報用ROM領域に記

50

憶されたプログラム（領域外プログラム）が情報用 R W M 領域をワークとして用いて各種制御内容を実行することになる。

【 1 0 0 0 】

なお、主制御基板 1 1 0 における制御内容と処理順序とを説明する箇所で登場する「使用領域内」、「使用領域外」は、主制御部 1 1 0 m のメモリ領域に設定される「使用領域内」、「使用領域外」に該当し、枠制御基板 1 2 0 における制御内容を処理順序とを説明する箇所で登場する「使用領域内」、「使用領域外」は、枠制御部 1 2 0 m のメモリ領域に設定される「使用領域内」、「使用領域外」に該当するものとする。

【 1 0 0 1 】

（主制御基板で設定変更が行われた後に発射許可となる場合の処理順序）

10

図 8 4 ( a ) は、遊技機 1 への電源供給の開始直後に主制御基板 1 1 0 で設定変更が行われた後に発射許可となる場合の処理順序を示す図である。

【 1 0 0 2 】

第 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、上述したメイン処理を実行するためのメイン処理プログラム起動処理が実行される。

第 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、枠制御基板 1 2 0 に送信する遊技機設置情報（主制御チップ情報：主制御チップメーカーコード、主制御チップ製品コード、主制御チップ I D 番号）を生成する処理が実行される。

20

第 3 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、枠制御基板 1 2 0 に対して遊技機設置情報の電文生成と電文送信とを行う処理が実行される。

【 1 0 0 3 】

第 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技機設置情報の通知カウンタを + 1 更新する処理が実行される。

第 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、枠制御基板 1 2 0 から送信された遊技機設置情報応答を受信したか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは、「肯定（受信あり）」とする）。

第 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、受信した遊技機設置情報応答の内容の判定を行う処理が実行される（ここでは、「受領 = O K 」とする）。

30

【 1 0 0 4 】

第 7 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M 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あるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「バックアップフラグあり」とする）。

第 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、設定変更操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作あり」とする）。

第 9 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、設定値を変更可能とする設定変更処理が実行される。

40

【 1 0 0 5 】

第 1 0 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M 領域のうちのクリア対象領域に記憶されているデータ（獲得上限装置作動フラグ等）のクリア等が行われる R W M クリア処理が実行される。

第 1 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、R W M クリア処理が実行された（遊技の制御状態が初期化される電源投入である）ことを示す電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信するための処理が実行される。

第 1 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用い

50

た制御によって、現在の設定値を示す設定値指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信するための処理が実行される。

【 1 0 0 6 】

第 1 3 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に獲得上限装置作動フラグがあるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグなし（= O F F）」とする）。

第 1 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、発射装置 9 2 による遊技球の発射（球送りも含む）を許可する（発射許可信号の出力を開始する）処理が実行される。

第 1 5 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、獲得上限装置の作動に係る増加数カウンタ（最大増加数を含む）をクリアする処理が実行される。その後は遊技の進行を制御するための処理が獲得上限装置による制限を受けずに実行されることになる。 10

【 1 0 0 7 】

なお、第 6 番目の処理において、遊技機設置情報応答の内容が球抜き状態と判定された場合には、第 7 番目以降の処理が実行されずに遊技の進行制御が実行されずに電源断を待機した状態となる。

【 1 0 0 8 】

また、発射装置 9 2 に遊技球の発射（球送りも含む）を許可する発射許可信号については、主制御基板 1 1 0 及び枠制御基板 1 2 0 のそれぞれから出力可能となっており、発射装置 9 2 は、主制御基板 1 1 0 及び枠制御基板 1 2 0 の両方から発射許可信号が入力されることで遊技球の発射（球送りも含む）が可能になるものとする。 20

【 1 0 0 9 】

（主制御基板で R W M クリアが行われた後に発射許可となる場合の処理順序）

図 8 4 （ b ）は、遊技機 1 への電源供給の開始直後に主制御基板 1 1 0 で R W M クリアが行われた後に発射許可となる場合の処理順序を示す図である。

なお、図 8 4 （ b ）の第 1 番目～第 7 番目までの処理、及び、第 1 3 番目～第 1 7 番目の処理は、図 8 4 （ a ）の第 1 番目～第 7 番目までの処理、及び、第 1 1 番目～第 1 5 番目の処理とそれぞれ同じであるため、ここでの説明は省略する。

【 1 0 1 0 】

第 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、設定変更操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作なし」とする）。 30

第 9 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、停電（電源断）時に領域内 R W M 領域から算出されて記憶されていたチェックサムと現在の領域内 R W M 領域から算出したチェックサムとが一致するか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「正常」とする）。

第 1 0 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に記憶されている設定値が正常値（ 1 ～ 4 ）であるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「正常」とする）。 40

【 1 0 1 1 】

第 1 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、R W M クリア操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作あり」とする）。

第 1 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M のうちのクリア対象領域に記憶されているデータ（獲得上限装置作動フラグ等）のクリア等が行われる R W M クリア処理が実行される。

【 1 0 1 2 】

このように、図 8 4 （ a ）及び図 8 4 （ b ）によれば、遊技の進行制御と関係の深い処理（設定変更処理、R W M クリア処理、発射許可等）を、遊技の進行制御に係る処理（後 50

述する特図特電制御処理等)を実行する主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、主制御部110mの使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【1013】

また、図84(a)及び図84(b)によれば、遊技機1への電源供給の開始直後に主制御基板110で設定変更又はRWMクリアが行われる場合において、メイン処理プログラムの起動時処理から発射許可されるまでの複数の処理を、主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、主制御部110mの使用領域内を用いた制御と使用領域外を用いた制御とが入り混じる場合と比べて、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

10

【1014】

また、図84(a)及び図84(b)によれば、主制御基板110が他の制御基板(枠制御基板120、演出制御基板130)と情報(電文、コマンド)の送受信を行う場合の処理を、遊技の進行制御に係る処理(後述する特図特電制御処理等)を実行する主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、複数の制御基板間での連携を図り易くなり、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【1015】

なお、主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、遊技機設置情報を生成するようになっていたが、主制御部110mの使用領域外(領域外プログラム、領域外RWM領域)を用いた制御によって、遊技機設置情報を生成するようにしてもよい。

20

【1016】

また、増加数カウンタ(最大増加数を含む)のクリアを発射許可(発射許可信号の出力)よりも後に行っていたが、発射許可(発射許可信号の出力)よりも前に実行するようにしてもよい。

【1017】

(主制御基板で電源復旧が行われた後に発射許可となる場合の処理順序)

図85(a)は、遊技機1への電源供給の開始直後に主制御基板110で電源復旧が行われた後に発射許可となる場合の処理順序(獲得上限装置作動フラグなしの場合)を示す図である。

30

【1018】

第1番目の処理として、使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、上述したメイン処理を実行するためのメイン処理プログラム起動処理が実行される。

第2番目の処理として、使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、枠制御基板120に送信する遊技機設置情報(主制御チップ情報:主制御チップメーカーコード、主制御チップ製品コード、主制御チップID番号)を生成する処理が実行される。

40

第3番目の処理として、使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、枠制御基板120に対して遊技機設置情報の電文生成と電文送信とを行う処理が実行される。

【1019】

第4番目の処理として、使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、遊技機設置情報の通知カウンタを+1更新する処理が実行される。

第5番目の処理として、使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、枠制御基板120から送信された遊技機設置情報応答を受信したか否かの判定を行う処理が実行される(ここでは、「肯定(受信あり)」とする)。

第6番目の処理として、使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた

50

制御によって、受信した遊技機設置情報応答の内容の判定を行う処理が実行される（ここでは、「受領 = OK」とする）。

【1020】

第7番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、領域内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あるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「バックアップフラグあり」とする）。

第8番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、設定変更操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作なし」とする）。

第9番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、停電（電源断）時に領域内RWM領域から算出されて記憶されていたチェックサムと現在の領域内RWM領域から算出したチェックサムとが一致するか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「正常」とする）。 10

【1021】

第10番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、領域内RWM領域に記憶されている設定値が正常値（1～4）であるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「正常」とする）。

第11番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、RWMクリア操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作なし」とする）。 20

第12番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、設定確認操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作なし」とする）。

【1022】

第13番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、停電前の遊技の制御状態（遊技の進行状態）に復旧させるための初期設定処理が実行される。

第14番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、電源復旧であることを示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板130に送信するための処理が実行される。 30

第15番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、遊技の進行状態の復旧に伴うその他のコマンド（特図保留数指定コマンド、遊技状態指定コマンド等）を演出制御基板130に送信するための処理が実行される。

【1023】

第16番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、現在の設定値を示す設定値指定コマンドを演出制御基板130に送信するための処理が実行される。

第17番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、RWM領域に獲得上限装置作動フラグがあるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグなし（=OFF）」とする）。 40

第18番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、発射装置92による遊技球の発射（球送りも含む）を許可する（発射許可信号の出力を開始する）処理が実行される。

第19番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外RWM領域）を用いた制御によって、獲得上限装置の作動に係る増加数カウンタ（最大増加数を含む）をクリアする処理が実行される。その後は遊技の進行を制御するための処理が獲得上限装置による制限を受けずに実行されることになる。

【1024】

（主制御基板で電源復旧が行われた後に発射許可されない場合の処理順序） 50

図 8 5 ( b ) は、遊技機 1 への電源供給の開始直後に主制御基板 1 1 0 で電源復旧が行われた後に発射許可されない場合の処理順序（獲得上限装置作動フラグありの場合）を示す図である。

なお、図 8 5 ( b ) の第 1 番目～第 1 6 番目までの処理は、図 8 5 ( a ) の第 1 番目～第 1 6 番目の処理とそれぞれ同じであるため、ここでの説明は省略する。

【 1 0 2 5 】

第 1 7 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、R W M 領域に獲得上限装置作動フラグがあるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグあり（＝ O N）」とする）。

第 1 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、獲得上限装置の作動中であることを示す獲得上限装置作動コマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信するための処理が実行される。

第 1 9 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、獲得上限装置の作動に係る増加数カウンタ（最大増加数を含む）をクリアする処理が実行される。その後は遊技の進行を制御するための処理が獲得上限装置による制限を受けた状態となる。

【 1 0 2 6 】

このように、図 8 5 ( a ) 及び図 8 5 ( b ) によれば、遊技の進行制御と関係の深い処理（初期設定処理、発射許可等）を、遊技の進行制御に係る処理（後述する特図特電制御処理等）を実行する主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、主制御部 1 1 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 0 2 7 】

また、図 8 5 ( a ) 及び図 8 5 ( b ) によれば、遊技機 1 への電源供給の開始直後に主制御基板 1 1 0 で電源復旧が行われる場合において、メイン処理プログラムの起動時処理から発射許可されるまでの複数の処理を、主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、主制御部 1 1 0 m の使用領域内を用いた制御と使用領域外を用いた制御とが入り混じる場合と比べて、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 0 2 8 】

また、図 8 5 ( a ) 及び図 8 5 ( b ) によれば、主制御基板 1 1 0 が他の制御基板（枠制御基板 1 2 0、演出制御基板 1 3 0）と情報（電文、コマンド）の送受信を行う場合の処理を、遊技の進行制御に係る処理（後述する特図特電制御処理等）を実行する主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、複数の制御基板間での連携を図り易くなり、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 0 2 9 】

なお、主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技機設置情報を生成するようになっていたが、主制御部 1 1 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技機設置情報を生成するようによい。

【 1 0 3 0 】

また、増加数カウンタ（最大増加数を含む）のクリアを発射許可（発射許可信号の出力）よりも後に行っていたが、発射許可（発射許可信号の出力）よりも前に実行するようによいし、獲得上限装置の作動中であることで発射許可されない場合には、増加数カウンタ（最大増加数を含む）をクリアしないようによい。

【 1 0 3 1 】

（主制御基板で設定確認が行われた後に発射許可となる場合の処理順序）

図 8 6 ( a ) は、遊技機 1 への電源供給の開始直後に主制御基板 1 1 0 で設定確認が行

10

20

30

40

50

われた後に発射許可となる場合の処理順序（獲得上限装置作動フラグなしの場合）を示す図である。

【 1 0 3 2 】

第 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、上述したメイン処理を実行するためのメイン処理プログラム起動処理が実行される。

第 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、枠制御基板 1 2 0 に送信する遊技機設置情報（主制御チップ情報：主制御チップメーカーコード、主制御チップ製品コード、主制御チップ I D 番号）を生成する処理が実行される。

第 3 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、枠制御基板 1 2 0 に対して遊技機設置情報の電文生成と電文送信とを行う処理が実行される。

【 1 0 3 3 】

第 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技機設置情報の通知カウンタを + 1 更新する処理が実行される。

第 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、枠制御基板 1 2 0 から送信された遊技機設置情報応答を受信したか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは、「肯定（受信あり）」とする）。

第 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、受信した遊技機設置情報応答の内容の判定を行う処理が実行される（ここでは、「受領 = O K 」とする）。

【 1 0 3 4 】

第 7 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M 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あるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「バックアップフラグあり」とする）。

第 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、設定変更操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作なし」とする）。

第 9 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、停電（電源断）時に領域内 R W M 領域から算出されて記憶されていたチェックサムと現在の領域内 R W M 領域から算出したチェックサムとが一致するか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「正常」とする）。

【 1 0 3 5 】

第 1 0 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に記憶されている設定値が正常値（1 ~ 4）であるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「正常」とする）。

第 1 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、R W M クリア操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作なし」とする）。

第 1 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、設定確認操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作あり」とする）。

【 1 0 3 6 】

第 1 3 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、現在の設定値を確認可能とする設定確認処理が実行される。

第 1 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、停電前の遊技の制御状態（遊技の進行状態）に復旧させるための初期設定処理が実行される。

第 1 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用い

10

20

30

40

50

た制御によって、電源復旧であることを示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板 130 に送信するための処理が実行される。

【1037】

第16番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、遊技の進行状態の復旧に伴うその他のコマンド（特図保留数指定コマンド、遊技状態指定コマンド等）を演出制御基板130に送信するための処理が実行される。

第17番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、現在の設定値を示す設定値指定コマンドを演出制御基板130に送信するための処理が実行される。

第18番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、領域内RWM領域に獲得上限装置作動フラグがあるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグなし（=OFF）」とする）。

【1038】

第19番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、発射装置92による遊技球の発射（球送りも含む）を許可する（発射許可信号の出力を開始する）処理が実行される。

第20番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外RWM領域）を用いた制御によって、獲得上限装置の作動に係る増加数カウンタ（最大増加数も含む）をクリアする処理が実行される。その後は遊技の進行を制御するための処理が獲得上限装置による制限を受けずに実行されることになる。

【1039】

（主制御基板で設定確認が行われた後に発射許可されない場合の処理順序）

図86（b）は、遊技機1への電源供給の開始直後に主制御基板110で設定確認が行われた後に発射許可されない場合の処理順序（獲得上限装置作動フラグありの場合）を示す図である。

なお、図86（b）の第1番目～第17番目までの処理は、図86（a）の第1番目～第17番目の処理とそれぞれ同じであるため、ここでの説明は省略する。

【1040】

第18番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、領域内RWM領域に獲得上限装置作動フラグがあるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグあり（=ON）」とする）。

第19番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、獲得上限装置の作動中であることを示す獲得上限装置作動コマンドを演出制御基板130に送信するための処理が実行される。

第20番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外RWM領域）を用いた制御によって、獲得上限装置の作動に係る増加数カウンタ（最大増加数も含む）をクリアする処理が実行される。その後は遊技の進行を制御するための処理が獲得上限装置による制限を受けた状態となる。

【1041】

このように、図86（a）及び図86（b）によれば、遊技の進行制御と関係の深い処理（設定確認処理、初期設定処理、発射許可等）を、遊技の進行制御に係る処理（後述する特図特電制御処理等）を実行する主制御部110mの使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、主制御部110mの使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【1042】

また、図86（a）及び図86（b）によれば、遊技機1への電源供給の開始直後に主制御基板110で設定確認が行われる場合において、メイン処理プログラムの起動時処理から発射許可されるまでの複数の処理を、主制御部110mの使用領域内（領域内プログ

10

20

30

40

50

ラム、領域内 R W M 領域)を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m の使用領域内を用いた制御と使用領域外を用いた制御とが入り混じる場合と比べて、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 0 4 3 】

また、図 8 6 ( a ) 及び図 8 6 ( b ) によれば、主制御基板 1 1 0 が他の制御基板 ( 枠制御基板 1 2 0、演出制御基板 1 3 0 ) と情報 ( 電文、コマンド ) の送受信を行う場合の処理を、遊技の進行制御に係る処理 ( 後述する特図特電制御処理等 ) を実行する主制御部 1 1 0 m の使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、複数の制御基板間での連携を図り易くなり、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

10

【 1 0 4 4 】

なお、主制御部 1 1 0 m の使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、遊技機設置情報を生成するようになっていたが、主制御部 1 1 0 m の使用領域外 ( 領域外プログラム、領域外 R W M 領域 ) を用いた制御によって、遊技機設置情報を生成するようにしてもよい。

【 1 0 4 5 】

また、増加数カウンタ ( 最大増加数も含む ) のクリアを発射許可 ( 発射許可信号の出力 ) よりも後に行っていたが、発射許可 ( 発射許可信号の出力 ) よりも前に実行するようにしてもよい。

【 1 0 4 6 】

( 主制御基板で復帰不可能エラーとなって遊技の進行制御が行われない場合の処理順序 )  
図 8 7 は、遊技機 1 への電源供給の開始直後に主制御基板 1 1 0 で復帰不可能エラーとなって遊技の進行制御が行われない場合の処理順序を示す図である。

20

【 1 0 4 7 】

第 1 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、上述したメイン処理を実行するためのメイン処理プログラム起動処理が実行される。

第 2 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、枠制御基板 1 2 0 に送信する遊技機設置情報 ( 主制御チップ情報 : 主制御チップメーカーコード、主制御チップ製品コード、主制御チップ I D 番号 ) を生成する処理が実行される。

30

第 3 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、枠制御基板 1 2 0 に対して遊技機設置情報の電文生成と電文送信とを行う処理が実行される。

【 1 0 4 8 】

第 4 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、遊技機設置情報の通知カウンタを + 1 更新する処理が実行される。

第 5 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、枠制御基板 1 2 0 から送信された遊技機設置情報応答を受信したか否かの判定を行う処理が実行される ( ここでは、「肯定 ( 受信あり ) 」とする ) 。

40

第 6 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、受信した遊技機設置情報応答の内容の判定を行う処理が実行される ( ここでは、「受領 = O K 」とする ) 。

【 1 0 4 9 】

第 7 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、領域内 R W M 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あるか否かの判定を行う処理が実行される ( ここでは「バックアップフラグあり」とする ) 。

第 8 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、設定変更操作があったか否かの判定を行う処理が実行される ( ここでは「操作なし」とする ) 。

50

第 9 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、停電（電源断）時に領域内 R W M 領域から算出されて記憶されていたチェックサムと現在の領域内 R W M 領域から算出したチェックサムとが一致するか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「正常」とする）。

【 1 0 5 0 】

第 1 0 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に記憶されている設定値が正常値（1 ~ 4）であるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「異常」とする）。

第 1 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技の進行制御が行われなくなる復帰不可能エラー処理が実行される。

【 1 0 5 1 】

なお、第 9 番目の処理において、チェックサムが異常であると判定された場合については、第 1 0 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、電源断まで継続する復帰不可能エラー処理が実行されて遊技の進行制御が行われなくなる。

【 1 0 5 2 】

このように、図 8 7 によれば、遊技の進行制御と関係の深い処理（復帰不可能エラー処理等）を、遊技の進行制御に係る処理（後述する特図特電制御処理等）を実行する主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、主制御部 1 1 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 0 5 3 】

また、図 8 7 によれば、遊技機 1 への電源供給の開始直後に主制御基板 1 1 0 で復帰不可能エラーとなって遊技の進行制御が行われない場合において、メイン処理プログラムの起動時処理から復帰不可能エラー処理までの複数の処理を、主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、使用領域内を用いた制御と使用領域外を用いた制御とが入り混じる場合と比べて、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 0 5 4 】

また、図 8 7 によれば、主制御基板 1 1 0 が他の制御基板（枠制御基板 1 2 0、演出制御基板 1 3 0）と情報（電文、コマンド）の送受信を行う場合の処理を、遊技の進行制御に係る処理（後述する特図特電制御処理等）を実行する主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、複数の制御基板間での連携を図り易くなり、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 0 5 5 】

なお、主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技機設置情報を生成するようになっていたが、主制御部 1 1 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技機設置情報を生成するようにしてもよい。

【 1 0 5 6 】

（主制御基板で遊技の進行制御が行われる場合の処理順序）

図 8 8（a）は、遊技機 1 への電源供給中に主制御基板 1 1 0 で遊技の進行制御が行われる場合の処理順序（獲得上限装置作動フラグなしの場合）を示す図である。

【 1 0 5 7 】

第 1 番目の処理（メインループ処理）として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、各種乱数値（リーチ判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、初期値乱数等）を更新する処理が実行される。

第 2 番目の処理（以下はタイマ割込処理）として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、レジスタをスタック領域に退避する処理が実行

10

20

30

40

50

される。

第3番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、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時間制御処理が実行される。

【1058】

第4番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、領域内RWM領域に獲得上限装置作動フラグがあるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグなし（＝OFF）」と判定されることで獲得上限装置を作動させないものとする）。

第5番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、各種乱数値（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等）を更新する処理が実行される。

第6番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、各種スイッチ（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）に入力があった場合に所定のデータをセットする入力制御処理が実行される。

【1059】

第7番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、特別図柄の変動表示や大当たり遊技等の制御を行う特図特電制御処理が実行される。

第8番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、普通図柄の変動表示や補助遊技等の制御を行う普図普電制御処理が実行される。

第9番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）及び使用領域外（領域外プログラム、領域外RWM領域）を用いた制御によって、獲得上限装置の作動に係る制御を行う獲得上限管理処理が実行される。

【1060】

第10番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、賞球（遊技価値）の付与に係る制御を行う払出制御処理が実行される。

第11番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）及び使用領域外（領域外プログラム、領域外RWM領域）を用いた制御によって、各種エラーの発生に基づきエラー報知を行うための制御を行うエラー制御処理が実行される。

第12番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、枠制御基板120にホールコン・不正監視情報を送信する等の処理を行うホールコン・不正監視情報管理処理が実行される。

【1061】

第13番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）及び使用領域外（領域外プログラム、領域外RWM領域）を用いた制御によって、各種表示器に出力する表示データや、各種電氣的駆動源に出力する駆動データを生成するデータ作成処理が実行される。

第14番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、各種表示器への表示データの出力や送信バッファ（各種伝送データ格納領域）のにセットされているコマンドの送信等を行う出力制御処理が実行される。

第15番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、スタック領域に退避してあったレジスタを復帰させる処理が実行される。

【1062】

（主制御基板で遊技の進行制御が制限される場合の処理順序）

10

20

30

40

50

図 8 8 ( b ) は、遊技機 1 への電源供給中に主制御基板 1 1 0 で遊技の進行制御が制限される場合の処理順序（獲得上限装置作動フラグありの場合）を示す図である。

なお、図 8 8 ( b ) の第 1 番目～第 3 番目までの処理は、図 8 8 ( a ) の第 1 番目～第 3 番目の処理とそれぞれ同じであるため、ここでの説明は省略する。

【 1 0 6 3 】

第 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に獲得上限装置作動フラグがあるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグあり（＝ O N）」と判定されることで獲得上限装置を作動させるものとする）。

第 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、獲得上限装置を作動させる処理が実行される。具体的には、図 8 8 ( a ) に示した第 5 番目～第 9 番目の遊技の進行制御に係る処理が実行されないように、図 8 8 ( a ) に示した第 5 番目～第 9 番目の処理を飛ばす制御が実行される）。

第 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、賞球（遊技価値）の付与に係る制御を行う払出制御処理が実行される。

【 1 0 6 4 】

第 7 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）及び使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、各種エラーの発生に基づきエラー報知を行うための制御を行うエラー制御処理が実行される。

第 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、枠制御基板 1 2 0 にホールコン・不正監視情報を送信する等の処理を行うホールコン・不正監視情報管理処理が実行される。

第 9 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）及び使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、各種表示器に出力する表示データや、各種電氣的駆動源に出力する駆動データ等を生成するデータ作成処理が実行される。

【 1 0 6 5 】

第 1 0 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、各種表示器への表示データの出力や送信バッファ（各種伝送データ格納領域）にセットされているコマンドの送信等を行う出力制御処理が実行される。

第 1 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、スタック領域に退避してあったレジスタを復帰させる処理が実行される。

【 1 0 6 6 】

このように、図 8 8 ( a ) 及び図 8 8 ( b ) によれば、遊技の進行制御に係る複数の処理（入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、払出制御処理等）を、主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっていく。そのため、主制御部 1 1 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 0 6 7 】

また、図 8 8 ( a ) 及び図 8 8 ( b ) によれば、遊技の進行制御と関係の深い各種乱数の更新処理を、遊技の進行制御に係る処理（後述する特図特電制御処理等）を実行する主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっていく。そのため、主制御部 1 1 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 0 6 8 】

また、図 8 8 ( a ) 及び図 8 8 ( b ) によれば、主制御基板 1 1 0 が他の制御基板（枠制御基板 1 2 0、演出制御基板 1 3 0）と情報（電文、コマンド）の送受信を行う場合の処理を、遊技の進行制御に係る処理（後述する特図特電制御処理等）を実行する主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実

10

20

30

40

50

行するようになっている。そのため、複数の制御基板間での連携を図り易くなり、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【1069】

また、図88(a)及び図88(b)によれば、遊技の進行制御とは異なる複数の補完制御(獲得上限管理処理、エラー制御処理、データ作成処理等)を、主制御部110mの使用領域外(領域外プログラム、領域外RWM領域)を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、使用領域内と使用領域外とを効率的に用いることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【1070】

また、図88(a)及び図88(b)によれば、遊技の進行制御に係る複数の処理(入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、払出制御処理等)が実行されないように制限する獲得上限装置を作動させる処理を、遊技の進行制御に係る処理(後述する特図特電制御処理等)を実行する主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、主制御部110mの使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【1071】

なお、図88(a)及び図88(b)では、主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、領域内RWM領域に獲得上限装置作動フラグがあるか否かの判定を行う処理(処理順序「4」)を行うようになっているが、主制御部110mの使用領域外(領域外プログラム、領域外RWM領域)を用いた制御によって、獲得上限装置作動フラグがあるか否かの判定を行う処理を行うようにしてもよい。

【1072】

また、図88(b)では、領域内RWM領域に獲得上限装置作動フラグがあった場合に獲得上限装置が作動することで、図88(a)に示した処理順序「5」~処理順序「9」の処理(各種乱数更新処理、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、獲得上限管理処理)が行われなくなっていたが、図88(a)に示した処理順序「5」~処理順序「9」の処理を行うようにしてもよい。この場合、例えば、処理順序「6」の入力制御処理でアウト口39や普図ゲート44や各種入賞口(一般入賞口43、第1始動口45、第2始動口47、大入賞口50、)への入球を検知した場合であっても、処理順序「7」~処理順序「9」において入力制御処理での検知情報(入球を検知した情報、入球を検知したことで生成されるデータ等)を参照しない(検知情報を参照した制御を行わない)ようにすることで、獲得上限装置の作動による遊技停止(遊技の進行制御の停止)としてもよい。

【1073】

また、図88(b)において、図88(a)に示した処理順序「5」~処理順序「9」の処理(各種乱数更新処理、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、獲得上限管理処理)を行うようにした場合、例えば、処理順序「6」の入力制御処理でアウト口39や普図ゲート44や各種入賞口(一般入賞口43、第1始動口45、第2始動口47、大入賞口50、)への入球を検知するが、処理順序「7」~処理順序「9」で参照される検知情報(入球を検知した情報、入球を検知したことで生成されるデータ等)を生成しないようにすることで、獲得上限装置の作動による遊技停止(遊技の進行制御の停止)としてもよい。

【1074】

(主制御基板で獲得上限装置が作動する場合の処理順序1)

図89(a)は、主制御基板110で獲得上限装置が作動する場合の処理順序1(大当たり中でない場合)を示す図である。

【1075】

第1番目の処理として、使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた

制御によって、一般入賞口 4 3 への入賞を検出する等の処理が行われる一般入賞口検出スイッチ入力処理が実行される。

第 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、大入賞口 5 0 への入賞を検出する等の処理が行われる大入賞口検出スイッチ入力処理が実行される。

第 3 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、第 1 始動口 4 5 への入賞を検出する等の処理が行われる第 1 始動口検出スイッチ入力処理が実行される。

【 1 0 7 6 】

第 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、第 2 始動口 4 7 への入賞を検出する等の処理が行われる第 2 始動口検出スイッチ入力処理が実行される。 10

第 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、普図ゲート 4 4 への入賞を検出する等の処理が行われるゲート検出スイッチ入力処理が実行される。

第 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、アウト口 3 9 への入球を検出する等の処理が行われるアウト検出スイッチ入力処理が実行される。

【 1 0 7 7 】

第 7 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、各種入賞口への入賞に基づき付与される賞球（遊技価値）に応じて獲得上限装置の作動に係る増加数カウンタを更新する増加数カウンタ更新処理が実行される。 20

第 8 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、増加数カウンタの値に応じて最大増加数を更新する最大増加数更新処理が実行される。

第 9 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、最大増加数を示す最大増加数コマンドを送信バッファにセットする処理が実行される。

【 1 0 7 8 】

第 1 0 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、現在の最大増加数を参照する処理が実行される。 30

第 1 1 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、最大増加数が所定値（9 5 0 0 0）以上であるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは、「所定数以上」とする）。

第 1 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、現在が大当たり遊技中であるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「否定（大当たり遊技中でない）」とする）。

【 1 0 7 9 】

第 1 3 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、獲得上限装置を作動させるための獲得上限装置作動フラグをセット（O N）する処理が実行される。 40

第 1 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、発射装置 9 2 による遊技球の発射（球送りも含む）を不許可とする（発射許可信号の出力を停止する）処理が実行される。

第 1 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、獲得上限装置の作動中であることを示す獲得上限装置作動コマンドを送信バッファにセットする処理が実行される。

【 1 0 8 0 】

第 1 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、獲得上限装置が作動したことを示すホールコン・不正監視情報（不正検 50

知状態 1 Bit 6 = 「 1 」 ) を生成する処理が実行される。

第 17 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、専用ユニット 170 に対して獲得上限装置が作動したことを示すホールコン・不正監視情報の電文生成及び電文送信を行う処理が実行される。

第 18 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、送信バッファにセットされているコマンド ( 最大増加数コマンド、獲得上限装置作動コマンド ) を演出制御基板 130 に送信する出力制御処理が実行される。

【 1081 】

なお、第 11 番目の処理において、最大増加数が所定値以上でないと判定された場合には、獲得上限装置を作動させないものとして第 12 番目 ~ 第 17 番目の処理が実行されずに第 18 番目の処理が実行されることになる。 10

【 1082 】

( 主制御基板で獲得上限装置が作動する場合の処理順序 2 )

図 89 ( b ) は、主制御基板 110 で獲得上限装置が作動する場合の処理順序 2 ( 大当たり中であつた場合 ) を示す図である。

なお、図 89 ( b ) の第 1 番目 ~ 第 11 番目までの処理は、図 89 ( a ) の第 1 番目 ~ 第 11 番目までの処理とそれぞれ同じであるため、ここでの説明は省略する。

【 1083 】

第 12 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、現在が大当たり遊技中であるか否かの判定を行う処理が実行される ( ここでは「肯定 ( 大当たり遊技中である ) 」とする ) 。 20

第 13 番目の処理として、使用領域外 ( 領域外プログラム、領域外 R W M 領域 ) を用いた制御によって、即時に獲得上限装置を作動させることができない場合の予約情報である作動認識フラグをセット ( ON ) する処理が実行される。

第 14 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、送信バッファにセットされているコマンド ( 最大増加数コマンド ) を演出制御基板 130 に送信する出力制御処理が実行される。

以降は、第 15 番目 ~ 第 32 番目の処理として、図 89 ( a ) の第 1 番目 ~ 第 18 番目の処理をそれぞれ実行するため、ここでは説明は省略する。

【 1084 】

このように、図 89 ( a ) 及び図 89 ( b ) によれば、獲得上限装置の作動に係る増加数カウンタ更新処理、最大増加数更新処理、最大増加数コマンドを送信バッファにセットする処理、現在の最大増加数を参照する処理、及び、最大増加数が所定値 ( 95000 ) 以上であるか否かの判定を行う処理を、遊技の進行制御とは異なる補完制御を実行する主制御部 110 m の使用領域外 ( 領域外プログラム、領域外 R W M 領域 ) を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、主制御部 110 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。 30

【 1085 】

また、図 89 ( a ) 及び図 89 ( b ) によれば、遊技の進行制御を制限する獲得上限装置を作動させる獲得上限装置作動フラグをセットする処理を、遊技の進行制御とは異なる補完制御を実行する主制御部 110 m の使用領域外 ( 領域外プログラム、領域外 R W M 領域 ) を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、主制御部 110 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。 40

【 1086 】

また、図 89 ( a ) 及び図 89 ( b ) によれば、獲得上限装置の作動に伴って遊技の実行を制限することになる発射不許可の処理を、遊技の進行制御に係る処理 ( 後述する特図特電制御処理等 ) を実行する主制御部 110 m の使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、主制御部 110 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ること 50

とが可能となる。

【1087】

また、図89(a)及び図89(b)によれば、主制御基板110が他の制御基板(枠制御基板120、演出制御基板130)と情報(電文、コマンド)の送受信を行う場合の処理を、遊技の進行制御に係る処理(後述する特図特電制御処理等)を実行する主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、複数の制御基板間での連携を図り易くなり、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【1088】

なお、主制御部110mの使用領域外(領域外プログラム、領域外RWM領域)を用いた制御によって、図89(a)の処理順序「7」~処理順序「11」の処理(増加数カウンタ更新処理、最大増加数更新処理、最大増加数コマンドを送信バッファにセットする処理、現在の最大増加数を参照する処理、最大増加数が所定値(95000)以上であるか否かの判定を行う処理)を実行するようになっていたが、主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、図89(a)の処理順序「7」~処理順序「11」の処理の一部又は全てを実行するようにしてもよい。

10

【1089】

また、主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、図89(a)の処理順序「12」の処理(現在が大当たり遊技中であるか否かの判定を行う処理)を実行するようになっていたが、主制御部110mの使用領域外(領域外プログラム、領域外RWM領域)を用いた制御によって、図89(a)の処理順序「12」の処理を実行するようにしてもよい。

20

【1090】

また、主制御部110mの使用領域外(領域外プログラム、領域外RWM領域)を用いた制御によって、図89(a)の処理順序「13」の処理(獲得上限装置作動フラグをセット(ON)して獲得上限装置を作動させる処理)を実行するようになっていたが、主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、図89(a)の処理順序「13」の処理を実行するようにしてもよい。

【1091】

また、主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、図89(a)の処理順序「15」~処理順序「16」の処理(獲得上限装置作動コマンドを送信バッファにセットする処理、獲得上限装置が作動したことを示すホールコン・不正監視情報(不正検知状態1 Bit 6 = 「1」)を生成する処理)を実行するようになっていたが、主制御部110mの使用領域外(領域外プログラム、領域外RWM領域)を用いた制御によって、図89(a)の処理順序「15」~処理順序「16」の処理を実行するようにしてもよい。

30

【1092】

また、主制御部110mの使用領域外(領域外プログラム、領域外RWM領域)を用いた制御によって、図89(b)の処理順序「13」の処理(作動認識フラグをセット(ON)する処理)を実行するようになっていたが、主制御部110mの使用領域内(領域内プログラム、領域内RWM領域)を用いた制御によって、図89(b)の処理順序「13」の処理を実行するようにしてもよい。

40

【1093】

(主制御基板でエラー制御処理が行われる場合の処理順序)

図90は、主制御基板110でエラー制御処理が行われる場合の処理順序を示す図である。

【1094】

第1番目の処理として、使用領域外(領域外プログラム、領域外RWM領域)を用いた制御によって、磁石検知エラーが発生したか否かの判定を行う処理が実行される(ここでは、「磁石検知あり」とする)。

50

第 2 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、領域外 R W M 領域に磁石を検知したことを示す磁石検知フラグをセット（O N）する処理が実行される。

第 3 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、磁石検知エラーが発生したことを示す磁石検知指定コマンドを送信バッファにセットする処理が実行される。

【 1 0 9 5 】

第 4 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、磁石検知エラーが発生したことを示すホールコン・不正監視情報（不正検知状態 1 B i t 3 = 「 1 」）を生成する処理が実行される。

第 5 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、異常入賞エラーが発生したか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは、「異常入賞検知あり」とする）。

第 6 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、領域外 R W M 領域に異常入賞を検知したことを示す異常入賞検知フラグをセット（O N）する処理が実行される。

【 1 0 9 6 】

第 7 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、異常入賞エラーが発生したことを示す異常入賞指定コマンドを送信バッファにセットする処理が実行される。

第 8 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、異常入賞エラーが発生したことを示すホールコン・不正監視情報（不正検知状態 1 B i t 4 = 「 1 」）を生成する処理が実行される。

第 9 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、専用ユニット 1 7 0 に対して磁石検知エラーや異常入賞エラーが発生したことを示すホールコン・不正監視情報の電文生成及び電文送信を行う処理が実行される。

第 1 0 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、送信バッファにセットされているコマンド（磁石検知指定コマンド、異常入賞指定コマンド）を演出制御基板 1 3 0 に送信する出力制御処理が実行される。

【 1 0 9 7 】

なお、第 1 番目の処理において、磁石検知なしと判定された場合には、第 2 番目～第 4 番目の処理が実行されずに第 5 番目以降の処理が実行され、第 5 番目の処理において、異常入賞なしと判定された場合には、第 6 番目～第 9 番目の処理が実行されずに第 1 0 番目の処理が実行されることになる。

【 1 0 9 8 】

このように、図 9 0 によれば、所定のエラー（磁石検知エラー、異常入賞エラー）検知に係る処理を、遊技の進行制御とは異なる補完制御を実行する主制御部 1 1 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、主制御部 1 1 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 0 9 9 】

また、図 9 0 によれば、主制御基板 1 1 0 が他の制御基板（枠制御基板 1 2 0、演出制御基板 1 3 0）と情報（電文、コマンド）の送受信を行う場合の処理を、遊技の進行制御に係る処理（後述する特図特電制御処理等）を実行する主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、複数の制御基板間での連携を図り易くなり、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 1 0 0 】

なお、主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、第 1 番目～第 8 番目の処理を実行するようになっていたが、主制御部 1

10

20

30

40

50

10 mの使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、第1番目～第8番目のうちの一つ又は複数の処理を実行するようにしてもよい。

【1101】

（枠制御基板で遊技機設置情報の受信後に遊技球数クリアされない場合の処理順序）

図91（a）は、遊技機1への電源供給の開始直後に枠制御基板120で遊技機設置情報の受信後に遊技球数クリアされない場合の処理順序（遊技球数クリア操作及び球抜き操作なしの場合）を示す図である。

【1102】

第1番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、上述したメイン処理を実行するためのメイン処理プログラム起動処理が実行される。 10

第2番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、領域内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あるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「バックアップフラグあり」とする）。

第3番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、停電（電源断）時に領域内RWM領域から算出されて記憶されていたチェックサムと現在の領域内RWM領域から算出したチェックサムとが一致するか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「正常」とする）。

【1103】

第4番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、遊技球数クリア操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作なし」とする）。 20

第5番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、領域内RWM領域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があるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグなし」とする）。

第6番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、球抜き操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作なし」とする）。

【1104】

第7番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、タイマ割込処理を起動する処理が実行される。 30

第8番目の処理（以下はタイマ割込処理）として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、レジスタをスタック領域に退避する処理が実行される。

第9番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、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球抜き動作処理が実行される（ここでは、球抜き動作中フラグがあるか否かの判定で「フラグなし」との判定のみ）。

【1105】

第10番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、主制御基板110から送信された遊技機設置情報を受信したか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（受信）」とする）。 40

第11番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、受信した遊技機設置情報の通信通番が規定値「0」であるか否かの判定が実行される（ここでは、通番＝「0」とする）。

第12番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、領域内RWM領域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があるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグなし」とする）。

【1106】

第 13 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 110 から受信した遊技機設置情報の主制御チップ情報（主制御チップ ID 番号、主制御チップメーカーコード、主制御チップ製品コード）と枠制御部 120m が記憶す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ーコード、枠制御チップ製品コード）を合わせた遊技機設置情報を生成する処理が実行される。

第 14 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、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の判定が実行される（ここでは「フラグなし」とする）。

第 15 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 110 に対して遊技機設置情報（受領 OK）の電文生成と電文送信とを行う処理が実行される。

10

第 16 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、発射装置 92 による遊技球の発射（球送りも含む）を許可する（発射許可信号の出力を開始する）処理が実行される。

#### 【1107】

（枠制御基板で遊技機設置情報の受信後に遊技球数クリアされる場合の処理順序）

図 91（b）は、遊技機 1 への電源供給の開始直後に枠制御基板 120 で遊技機設置情報の受信後に遊技球数クリアされる場合の処理順序（遊技球数クリア操作及び球抜き操作ありの場合）を示す図である。

なお、図 91（b）の第 1 番目～第 3 番目の処理は、図 91（a）の第 1 番目～第 3 番目までの処理とそれぞれ同じであるため、ここでの説明は省略する。

20

#### 【1108】

第 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技球数クリア操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作あり」とする）。

第 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に記憶されている遊技者が所有の遊技球数をクリアする処理が実行される。

第 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技球数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送信バッファにセットする処理が実行される。

30

#### 【1109】

第 7 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、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（ON）する処理が実行される。

第 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、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 Bit3 = 「1」）を生成する処理が実行される。

第 9 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技球数クリアフラグがあるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグあり」とする）。

40

#### 【1110】

第 10 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技球数クリアに対応するエラーコード（「H67」）を枠制御表示器 125 に表示するための処理が実行される。

第 11 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、球抜き操作があったか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「操作あり」とする）。

第 12 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、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送信バッ

50

ァにセットする処理が実行される。

【 1 1 1 1 】

第 1 3 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、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（O N）する処理が実行される。

第 1 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、球抜き動作中に対応する特定情報（「 - 」）を枠制御表示器 1 2 5 及び遊技球数表示器 1 3 5 に表示するための処理が実行される。

第 1 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、タイマ割込処理を起動する処理が実行される。

10

【 1 1 1 2 】

第 1 6 番目の処理（以下はタイマ割込処理）として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、レジスタをスタック領域に退避する処理が実行される。

第 1 7 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、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球抜き動作処理が実行される。

第 1 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から送信された遊技機設置情報を受信したか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（受信）」とする）。

20

【 1 1 1 3 】

第 1 9 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、受信した遊技機設置情報の通信通番が規定値「 0 」であるか否かの判定が実行される（ここでは、通番 = 「 0 」とする）。

第 2 0 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M 領域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があるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグなし」とする）。

第 2 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から受信した遊技機設置情報の主制御チップ情報（主制御チップ I D 番号、主制御チップメーカーコード、主制御チップ製品コード）と枠制御部 1 2 0 m が記憶する枠制御チップ情報（枠制御チップ I D 番号、枠制御チップメーカーコード、枠制御チップ製品コード）を合わせた遊技機設置情報を生成する処理が実行される。

30

【 1 1 1 4 】

第 2 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、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の判定が実行される（ここでは「フラグあり」とする）。

第 2 3 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 に対して遊技機設置情報（球抜き状態）の電文生成と電文送信とを行う処理が実行される。

40

第 2 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、送信バッファにセットされているコマンド（遊技球数クリア開始指定コマンド）を演出制御基板 1 3 0 に送信する出力制御処理が実行される。

【 1 1 1 5 】

このように、図 9 1 ( a ) 及び図 9 1 ( b ) によれば、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）をクリアする処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新に係る処理（後述する遊技球数更新処理等）を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

50

## 【 1 1 1 6 】

また、図 9 1 ( a ) 及び図 9 1 ( b ) によれば、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）をクリアに係るエラーコードを表示するための処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新に係る処理（後述する遊技球数更新処理等）を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

## 【 1 1 1 7 】

また、図 9 1 ( a ) 及び図 9 1 ( b ) によれば、遊技に用いられる遊技球（遊技媒体）の球抜き動作に係る処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新に係る処理（後述する遊技球数更新処理等）を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

10

## 【 1 1 1 8 】

また、図 9 1 ( a ) 及び図 9 1 ( b ) によれば、遊技に用いられる遊技球（遊技媒体）の球抜き動作に係る特定情報を表示する処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新に係る処理（後述する遊技球数更新処理等）を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

20

## 【 1 1 1 9 】

また、図 9 1 ( a ) 及び図 9 1 ( b ) によれば、メイン処理プログラムの起動時処理から発射許可されるまでの複数の処理を、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内を用いた制御と使用領域外を用いた制御とが入り混じる場合と比べて、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

## 【 1 1 2 0 】

また、図 9 1 ( a ) 及び図 9 1 ( b ) によれば、枠制御基板 1 2 0 が他の制御基板（主制御基板 1 1 0、演出制御基板 1 3 0）と情報（電文、コマンド）の送受信を行う場合の処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新に係る処理（後述する遊技球数更新処理等）を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、複数の制御基板間での連携を図り易くなり、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

30

## 【 1 1 2 1 】

なお、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、球抜き動作処理、遊技機設置情報（主制御チップ情報 + 枠制御チップ情報）の生成、遊技球数クリア開始指定コマンドや球抜き動作中指定コマンドの送信バッファへのセット、遊技球数クリアフラグのセット、ホールコン・不正監視情報の生成等を実行していたが、それらの処理のうちの一つ又は複数を経制御部 1 2 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって実行してもよい。

40

## 【 1 1 2 2 】

（枠制御基板で遊技機情報の受信後に遊技機情報応答を送信する場合の処理順序）

図 9 2 は、枠制御基板 1 2 0 で遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）の受信後に遊技機情報応答を送信する場合の処理順序を示す図である。

## 【 1 1 2 3 】

第 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から送信された遊技機情報電文を受信したか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（受信）」とする）。

第 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた

50

制御によって、領域内 R W M 領域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があるか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「フラグなし」とする）。

第 3 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御部 1 1 0 m の使用領域内を用いて生成されたホールコン・不正監視情報のうちの主制御状態 1 及び主制御状態 2 を記憶する処理が実行される。

【 1 1 2 4 】

第 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御部 1 1 0 m の使用領域内を用いて生成されたホールコン・不正監視情報のうちの遊技機エラー状態を記憶する処理が実行される。

10

第 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御部 1 1 0 m の使用領域内を用いて生成されたホールコン・不正監視情報のうちの不正検知状態 1 を記憶する処理が実行される。

第 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御部 1 1 0 m の使用領域内を用いて生成されたホールコン・不正監視情報のうちの役物作動賞球数及び連続役物賞球数を記憶する処理が実行される。

【 1 1 2 5 】

第 7 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御部 1 1 0 m の使用領域内を用いて生成されたホールコン・不正監視情報のうちの各種遊技情報を記憶する処理が実行される。

20

第 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 に対して遊技機情報応答（受領 O K ）の電文生成と電文送信とを行う処理が実行される。

【 1 1 2 6 】

なお、第 1 番目の処理において、遊技機情報の電文を受信していないと判定された場合には、第 2 番目～第 8 番目の処理が実行されないことになる。

【 1 1 2 7 】

このように、図 9 2 によれば、枠制御基板 1 2 0 が主制御基板 1 1 0 と情報（電文）の送受信を行う処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新に係る処理（後述する遊技球数更新処理等）を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、複数の制御基板間での連携を図り易くなり、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

30

【 1 1 2 8 】

また、図 9 2 によれば、主制御基板から受信した遊技の進行制御に係る情報を含む遊技機情報を記憶する処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新に係る処理（後述する遊技球数更新処理等）を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 1 2 9 】

また、図 9 2 によれば、枠制御基板 1 2 0 が他の制御基板（主制御基板 1 1 0 ）と情報（電文、コマンド）の送受信を行う場合の処理を、遊技者が所有の遊技球数を更新する制御を行う枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになってきている。そのため、複数の制御基板間での連携を図り易くなり、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

40

【 1 1 3 0 】

なお、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御状態 1 及び主制御状態 2 の記憶、遊技機エラー状態の記憶、不正検知状態 1 の記憶、役物作動賞球数や連続役物賞球数の記憶、各種遊技情報の記憶等を実行していたが、それらの処理のうちの 1 つ又は複数を枠制御部 1 2 0 m の使用領域外（領

50

域外プログラム、領域外 R W M 領域 ) を用いた制御によって実行してもよい。

【 1 1 3 1 】

( 枠制御基板で遊技球数の更新・表示が行われる場合の処理順序 )

図 9 3 は、枠制御基板 1 2 0 で遊技球数の更新・表示が行われる場合の処理順序を示す図である。

【 1 1 3 2 】

第 1 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から送信された遊技機情報 ( ホールコン・不正監視情報 ) を受信する遊技機情報受信処理が実行される。

第 2 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、発射台に遊技球が送られる球送りがあったか否かの判定が実行される ( ここでは「肯定 ( 球送りあり ) 」とする ) 。

第 3 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に記憶されている遊技者が所有の遊技球数から「 1 」を減算する処理が実行される。

【 1 1 3 3 】

第 4 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、発射装置 9 2 によって発射されたが遊技領域 5 a に飛入せずに戻ってきたファール球が発生したか否かの判定が実行される ( ここでは「肯定 ( ファール球あり ) 」とする ) 。

第 5 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に記憶されている遊技者が所有の遊技球数に「 1 」を加算する処理が実行される。

第 6 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から受信した遊技機情報に一般入賞口 4 3 に遊技球が入賞したことを示す情報 ( 遊技者に付与される予定の賞球数を特定可能な賞球予定情報 ) が含まれるか否かの判定が実行される ( ここでは「肯定 ( 入賞あり ) 」とする ) 。

【 1 1 3 4 】

第 7 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に記憶されている遊技者が所有の遊技球数に一般入賞口 4 3 の賞球数である「 5 」を加算する処理が実行される。

第 8 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から受信した遊技機情報に大入賞口 5 0 に遊技球が入賞したことを示す情報 ( 遊技者に付与される予定の賞球数を特定可能な賞球予定情報 ) が含まれるか否かの判定が実行される ( ここでは「肯定 ( 入賞あり ) 」とする ) 。

第 9 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に記憶されている遊技者が所有の遊技球数に大入賞口 5 0 の賞球数である「 1 5 」を加算する処理が実行される。

【 1 1 3 5 】

第 1 0 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から受信した遊技機情報に各種始動口に遊技球が入賞したことを示す情報 ( 遊技者に付与される予定の賞球数を特定可能な賞球予定情報 ) が含まれるか否かの判定が実行される ( ここでは「肯定 ( 入賞あり ) 」とする ) 。

第 1 1 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、遊技球が入賞したのが第 1 始動口 4 5 であるか第 2 始動口 4 7 であるかの判定が実行される。

第 1 2 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に記憶されている遊技者が所有の遊技球数に第 1 始動口 4 5 の賞球数である「 3 」及び / 又は第 2 始動口 4 7 の賞球数である「 2 」を加算する処理が実行される。

10

20

30

40

50

第 13 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、領域内 R W M 領域に記憶されている遊技者が所有の遊技球数を枠制御表示器 125 及び遊技球数表示器 135 に表示するための表示器制御処理が実行される。

【 1136 】

なお、第 2 番目の処理において、球送りなしと判定された場合には、第 3 番目の処理が実行されずに第 4 番目以降の処理が実行され、第 4 番目の処理において、ファール球なしと判定された場合には、第 5 番目の処理が実行されずに第 6 番目以降の処理が実行され、第 6 番目の処理において、一般入賞口 43 への入賞なしと判定された場合には、第 7 番目の処理が実行されずに第 8 番目以降の処理が実行され、第 8 番目の処理において、大入賞口 50 への入賞なしと判定された場合には、第 9 番目の処理が実行されずに第 10 番目以降の処理が実行され、第 10 番目の処理において、始動口への入賞なしと判定された場合には、第 11 番目及び第 12 番目の処理が実行されずに第 13 番目の処理が実行されることになる。

10

【 1137 】

このように、図 93 によれば、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）の更新に係る複数の処理（遊技球数の加算・減算）を、枠制御部 120m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 120m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1138 】

また、図 93 によれば、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）の表示に係る処理（遊技球数の加算・減算）を、遊技者が所有の遊技球数の更新に係る処理を実行する枠制御部 120m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 120m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

20

【 1139 】

なお、主制御基板 110 から受信した遊技機情報のうちの何れかの入賞口に遊技球が入賞したことを示す情報（遊技者に付与される予定の賞球数を特定可能な賞球予定情報）に応じて枠制御表示器 125 及び遊技球数表示器 135 に表示される遊技球数を更新し、その後、枠制御部 120m の領域内 R W M 領域に記憶される遊技者が所有の遊技球数を更新するようにしてもよい。

30

【 1140 】

（枠制御基板でエラー制御処理が行われて発射不許可となる場合の処理順序）

図 94（a）は、枠制御基板 120 でエラー制御処理が行われて発射不許可となる場合の処理順序を示す図である。

【 1141 】

第 1 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、セキュリティの警戒度が高い重度エラーの発生に応じてエラー報知を実行するための重度エラー報知制御処理が実行される。

第 2 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、ハードウェアに起因するハードウェアエラーの発生に応じてエラー報知を実行するためのハードウェアエラー報知制御処理が実行される。

40

第 3 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、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の発生に応じてエラー報知を実行するための軽度エラー報知制御処理が実行される。

【 1142 】

第 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、各種エラーの優先順位に応じて枠制御表示器 125 に発生中のエラーに対応するエラーコードの表示設定を行うためのエラーコード表示設定処理（ここではエラーコードを表示するための設定）が実行される。

50

第 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、発射許可信号の停止対象となるエラーが発生しているか否かによって発射許可信号の出力を停止するか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「肯定（発生）」とする）。

第 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、発射装置 9 2 による遊技球の発射（球送りも含む）を不許可とする（発射許可信号の出力を停止する）処理が実行される。

【 1 1 4 3 】

第 7 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、発射許可信号の停止対象となるエラーが終了しているか否かによって発射許可信号の出力を再開するか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「否定（未終了）」とする）。

10

第 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、エラーコード表示設定処理で設定されたエラーコードを枠制御表示器 1 2 5 に表示させる表示器制御処理が実行される。

【 1 1 4 4 】

（枠制御基板でエラー制御処理が行われて発射不許可となる場合の処理順序）

図 9 4（b）は、枠制御基板 1 2 0 でエラー制御処理が行われて発射許可となる場合の処理順序を示す図である。

【 1 1 4 5 】

第 1 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、セキュリティの警戒度が高い重度エラーの発生に応じてエラー報知を実行するための重度エラー報知制御処理が実行される。

20

第 2 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、ハードウェアに起因するハードウェアエラーの発生に応じてエラー報知を実行するためのハードウェアエラー報知制御処理が実行される。

第 3 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、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の発生に応じてエラー報知を実行するための軽度エラー報知制御処理が実行される。

【 1 1 4 6 】

第 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、各種エラーの優先順位に応じて枠制御表示器 1 2 5 に発生中のエラーに対応するエラーコードの表示設定を行うためのエラーコード表示設定処理（ここではエラーコードを非表示とするための表示設定）が実行される。

30

第 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、発射許可信号の停止対象となるエラーが発生しているか否かによって発射許可信号の出力を停止するか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「否定（未発生）」とする）。

第 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、発射許可信号の停止対象となるエラーが終了しているか否かによって発射許可信号の出力を再開するか否かの判定を行う処理が実行される（ここでは「肯定（終了）」とする）。

40

【 1 1 4 7 】

第 7 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、発射装置 9 2 による遊技球の発射（球送りも含む）を許可する（発射許可信号の出力を再開する）処理が実行される。

第 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、エラーコード表示設定処理で表示設定が解除されたエラーコードを枠制御表示器 1 2 5 から非表示にさせる表示器制御処理が実行される。

【 1 1 4 8 】

50

このように、図 9 4 ( a ) 及び図 9 4 ( b ) によれば、所定のエラー（磁石検知エラー、異常入賞エラー）検知及び報知に係る処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新とは異なる補完制御を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 1 4 9 】

また、図 9 4 ( a ) 及び図 9 4 ( b ) によれば、所定のエラー（磁石検知エラー、異常入賞エラー）の発生に伴って遊技の実行を制限することになる発射不許可の処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新に係る処理を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

10

【 1 1 5 0 】

また、図 9 4 ( a ) 及び図 9 4 ( b ) によれば、所定のエラー（磁石検知エラー、異常入賞エラー）の発生に伴ってエラーコードを表示するための処理（エラーコード表示設定処理、表示器制御処理）を、遊技者が所有の遊技球数の更新に係る処理（後述する遊技球数更新処理等）を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

20

【 1 1 5 1 】

なお、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、エラーコードの表示設定処理、発射許可信号の出力停止判定、発射許可信号の出力再開判定、エラーコードの表示等を実行していたが、それらの処理のうちの 1 つ又は複数を枠制御部 1 2 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって実行してもよい。

【 1 1 5 2 】

（枠制御基板で表示性能情報の算出・表示が行われる場合の処理順序）

図 9 5 は、枠制御基板 1 2 0 で表示性能情報（通常ベース値）の算出・表示が行われる場合の処理順序を示す図である。

30

【 1 1 5 3 】

第 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から送信された遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）を受信する遊技機情報受信処理が実行される。

第 2 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から受信した遊技機情報を参照して現在が通常遊技状態であるか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（通常遊技状態）」とする）。

第 3 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、前回の遊技情報からの更新があるか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（更新あり）」とする）。

40

【 1 1 5 4 】

第 4 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から受信した遊技機情報を参照して今回の賞球数を算出する処理が実行される。

第 5 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、今回の賞球数に応じて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を更新する処理が実行される。

第 6 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から受信した遊技機情報を参照してアウト球があったか

50

否かの判定が実行される（ここでは「肯定（アウト球あり）」とする）。

【 1 1 5 5 】

第 7 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、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に「 1 」を加算する処理が実行される。

第 8 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から受信した遊技機情報を参照して現在が通常遊技状態であるか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（通常遊技状態）」とする）。

第 9 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、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に「 1 」を加算する処理が実行される。

10

【 1 1 5 6 】

第 1 0 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、現在が第 1 遊技区間であるか否かの判定が実行される（ここでは否定「第 2 遊技区間以降」とする）。

第 1 1 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、枠制御表示器 1 2 5 に表示する表示性能情報である通常ベース値を算出する処理が実行される。

第 1 2 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、算出した通常ベース値を現在の遊技区間における通常ベース値として領域外 R W M 領域に記憶する処理が実行される。

20

【 1 1 5 7 】

第 1 3 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、総アウト数カウンタの値に応じて遊技区間を更新するか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（更新あり）」とする）。

第 1 4 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、通常中賞球数カウンタ、総アウト数カウンタ、通常中アウト数カウンタを 0 クリアして遊技区間を更新する処理が実行される。

第 1 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、算出された現在の通常ベース値を枠制御表示器 1 2 5 に表示させる表示器制御処理が実行される。

30

【 1 1 5 8 】

なお、第 2 番目の処理において、通常遊技状態でないと判定された場合には、第 3 番目～第 5 番目の処理が実行されずに第 6 番目以降の処理が実行され、第 3 番目の処理において、遊技情報の更新がないと判定された場合には、第 4 番目及び第 5 番目の処理が実行されずに第 6 番目以降の処理が実行され、第 6 番目の処理において、アウト球がないと判定された場合には、第 7 番目～第 9 番目の処理が実行されずに第 1 0 番目以降の処理が実行され、第 1 3 番目の処理において、遊技区間を更新しないと判定された場合には、第 1 4 番目の処理が実行されずに第 1 5 番目の処理が実行されることになる。

【 1 1 5 9 】

このように、図 9 5 によれば、遊技の進行制御に影響しない表示性能情報（通常ベース値）の算出を行う処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新とは異なる補完制御を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

40

【 1 1 6 0 】

また、図 9 5 によれば、遊技者が所有の遊技球数が表示される枠制御表示器 1 2 5 に表示性能情報（通常ベース値）に表示する処理を、遊技者が所有の遊技球数を更新する制御を行う枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使

50

用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 1 6 1 】

なお、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、表示性能情報（通常ベース値）の表示を行うための処理を実行していたが、その処理を枠制御部 1 2 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって実行してもよい。

【 1 1 6 2 】

また、表示性能情報（通常ベース値）の算出（表示性能情報算出処理）や、表示性能情報（通常ベース値）の表示を行う処理（表示器制御処理）を枠制御部 1 2 0 m に実行させるのではなく、主制御部 1 1 0 m に実行させて情報表示器 1 1 5 に表示させるようにしてもよい。この場合、主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）に実行させてもよいし、主制御部 1 1 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）に実行させてもよいし、表示性能情報の算出と表示の一方を主制御部 1 1 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）に実行させ、他方を主制御部 1 1 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）に実行させてもよい。

【 1 1 6 3 】

（枠制御基板 1 2 0 で遊技機性能情報の算出が行われる場合の処理順序）

図 9 6 は、枠制御基板 1 2 0 で遊技機 1 の外部（専用ユニット 1 7 0）に送信される遊技機性能情報の算出が行われる場合の処理順序を示す図である。

【 1 1 6 4 】

第 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から送信された遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）を受信する遊技機情報受信処理が実行される。

第 2 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から受信した遊技機情報を参照して計数開始条件の成立から現在までに遊技領域 5 a に発射された総発射球数を算出するための総発射球数算出処理が実行される。

第 3 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、主制御基板 1 1 0 から受信した遊技機情報を参照して計数開始条件の成立から現在までの賞球数である総獲得遊技球数を算出するための総獲得遊技球数算出処理が実行される。

【 1 1 6 5 】

第 4 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、総発射球数に対する総獲得遊技球数の割合（比率）である出球率を算出するための出球率算出処理が実行される。

第 5 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、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分間獲得遊技球数算出処理が実行される。

第 6 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、総獲得遊技球数に対する各種役物の作動（補助遊技や大当たり遊技の実行）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役物比率算出処理が実行される。

【 1 1 6 6 】

第 7 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、総獲得遊技球数に対する連続役物の作動（大当たり遊技の実行）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連続役物比率算出処理が実行される。

第 8 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、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を算出するための大当たり回数算出処理が実行される。

10

20

30

40

50

第 9 番目の処理として、使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって、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最大出玉算出処理が実行される。

【 1 1 6 7 】

このように、図 9 6 によれば、遊技の進行制御に影響しない遊技機性能情報の算出（集計）を行う処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新とは異なる補完制御を実行する枠制御部 1 2 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

10

【 1 1 6 8 】

（枠制御基板で遊技機情報通知処理が行われる場合の処理順序 1）

図 9 7（a）は、枠制御基板 1 2 0 で遊技機情報通知処理が行われる場合の処理順序 1（ホールコン・不正監視情報の送信が優先される場合）を示す図である。

【 1 1 6 9 】

第 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、前回の遊技機情報通知から主制御状態又は遊技情報に更新があったか否かの判定が実行される（ここでは「更新あり」とする）。

第 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技機 1 の外部（専用ユニット 1 7 0）へのホールコン・不正監視情報の送信タイミングであるか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（送信タイミング）」）。

20

第 3 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、R W M 領域を参照してホールコン・不正監視情報の電文生成を行う処理が実行される。

【 1 1 7 0 】

第 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、生成されたホールコン・不正監視情報の電文送信を行う処理が実行される。

第 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技機 1 の外部（専用ユニット 1 7 0）への遊技機設置情報の送信タイミングであるか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（送信タイミング）」）。

30

第 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、R W M 領域を参照して遊技機設置情報の電文生成を行う処理が実行される。

【 1 1 7 1 】

第 7 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、生成された遊技機設置情報の電文送信を行う処理が実行される。

第 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技機 1 の外部（専用ユニット 1 7 0）への遊技機性能情報の送信タイミングであるか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（送信タイミング）」）。

40

第 9 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、R W M 領域を参照して遊技機性能情報の電文生成を行う処理が実行される。

第 1 0 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、生成された遊技機性能情報の電文送信を行う処理が実行される。

【 1 1 7 2 】

なお、第 2 番目の処理において、ホールコン・不正監視情報の送信タイミングでないと判定された場合には、第 3 番目及び第 4 番目の処理が実行されず、第 5 番目の処理において遊技機設置情報の送信タイミングでないと判定された場合には、第 6 番目及び第 7 番目

50

の処理が実行されず、第 8 番目の処理において、遊技機性能情報の送信タイミングでないと判定された場合には、第 9 番目及び第 10 番目の処理が実行されないことになる。

【 1 1 7 3 】

( 枠制御基板で遊技機情報通知処理が行われる場合の処理順序 2 )

図 9 7 ( b ) は、枠制御基板 1 2 0 で遊技機情報通知処理が行われる場合の処理順序 2 ( ホールコン・不正監視情報の送信が優先されない場合 ) を示す図である。

【 1 1 7 4 】

第 1 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、前回の遊技機情報通知から主制御状態又は遊技情報に更新があったか否かの判定が実行される ( ここでは「更新なし」とする ) 。

第 2 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、遊技機 1 の外部 ( 専用ユニット 1 7 0 ) への遊技機設置情報の送信タイミングであるか否かの判定が実行される ( ここでは「肯定 ( 送信タイミング ) 」 ) 。

第 3 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、R W M 領域を参照して遊技機設置情報の電文生成を行う処理が実行される。

【 1 1 7 5 】

第 4 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、生成された遊技機設置情報の電文送信を行う処理が実行される。

第 5 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、遊技機 1 の外部 ( 専用ユニット 1 7 0 ) への遊技機性能情報の送信タイミングであるか否かの判定が実行される ( ここでは「肯定 ( 送信タイミング ) 」 ) 。

第 6 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、R W M 領域を参照して遊技機性能情報の電文生成を行う処理が実行される。

【 1 1 7 6 】

第 7 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、生成された遊技機性能情報の電文送信を行う処理が実行される。

第 8 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、遊技機 1 の外部 ( 専用ユニット 1 7 0 ) へのホールコン・不正監視情報の送信タイミングであるか否かの判定が実行される ( ここでは「肯定 ( 送信タイミング ) 」 ) 。

第 9 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、R W M 領域を参照してホールコン・不正監視情報の電文生成を行う処理が実行される。

第 10 番目の処理として、使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって、生成されたホールコン・不正監視情報の電文送信を行う処理が実行される。

【 1 1 7 7 】

なお、第 2 番目の処理において、遊技機設置情報の送信タイミングでないと判定された場合には、第 3 番目及び第 4 番目の処理が実行されず、第 5 番目の処理において遊技機性能情報の送信タイミングでないと判定された場合には、第 6 番目及び第 7 番目の処理が実行されず、第 8 番目の処理において、ホールコン・不正監視情報の送信タイミングでないと判定された場合には、第 9 番目及び第 10 番目の処理が実行されないことになる。

【 1 1 7 8 】

このように、図 9 7 ( a ) 及び図 9 7 ( b ) によれば、遊技が所有の遊技球数 ( 遊技価値 ) に係る情報を含む遊技機情報を専用ユニット 1 7 0 に通知する処理 ( 電文生成、電文送信等 ) を、遊技者が所有の遊技球数の更新する制御を行う枠制御部 1 2 0 m の使用領域内 ( 領域内プログラム、領域内 R W M 領域 ) を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることがで

10

20

30

40

50

き、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【 1 1 7 9 】

なお、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技状態や遊技情報の更新があったか否かの判定、各種情報の送信タイミングであるか否かの判定等を実行していたが、それらの処理のうちの 1 つ又は複数を枠制御部 1 2 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって実行してもよい。

【 1 1 8 0 】

（枠制御基板で遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の処理順序）

図 9 8 ( a ) は、枠制御基板 1 2 0 で遊技者が所有の遊技球数の計数（外部へのデータ移動）が行われる場合の処理順序を示す図である。 10

【 1 1 8 1 】

第 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、前回の遊技機情報の通知（電文送信）から 1 0 0 m s 後となる計数タイミング（3 0 0 m s 毎に到来）であるか否かの判定が実行される（ここでは「肯定「計数タイミング」とする」。

第 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、計数ボタン 2 0 が操作されているか否かの判定が実行される（ここでは「操作あり」とする）。

第 3 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、計数可能な遊技球数が存在するか否かの遊技球数の判定が実行される（ここでは「計数可能（遊技球数 > 0）」とする）。 20

【 1 1 8 2 】

第 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、計数処理中であることを示す計数処理中フラグをセット（O N）する処理が実行される。

第 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、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送信バッファにセットする処理が実行される。

第 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、計数可能な遊技球数が遊技球の発射を規制する遊技球数であるか否かの遊技球数の判定が実行される（ここでは「発射規制球数」とする）。 30

【 1 1 8 3 】

第 7 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、発射許可信号の出力を停止する条件が成立しているか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（条件成立）」とする）。

第 8 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、発射装置 9 2 による遊技球の発射（球送りも含む）を不許可とする（発射許可信号の出力を停止する）処理が実行される。

第 9 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技球数が 2 5 0 個以上ならば 2 5 0 個を、遊技球数が 2 5 0 個未満ならば全ての遊技球数を遊技者が所有の遊技球数から減算する処理が実行される。 40

【 1 1 8 4 】

第 1 0 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、計数処理の開始から計数された計数累積球数を、第 9 番目の処理で減算した遊技球数分だけ加算する処理が実行される。

第 1 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、専用ユニット 1 7 0 に対して今回の計数処理で減算された遊技球数の情報を含む計数通知の電文生成及び電文送信を行う処理が実行される。

第 1 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用い 50

た制御によって、送信バッファにセットされているコマンド（計数処理通知指定コマンド）を演出制御基板 130 に送信する出力制御処理が実行される。

【1185】

なお、第6番目の処理において、発射規制球数でない（遊技球数 > 1000個）と判定された場合には、第7番目及び第8番目の処理が実行されずに第9番目以降の処理が実行されることになる。また、第7番目の処理において、発射許可信号の出力を停止する条件が成立していないと判定された場合には、第8番目の処理が実行されずに第9番目以降の処理が実行されることになる。

【1186】

（枠制御基板で遊技者が所有の遊技球数の計数が終了する場合の処理順序）

図98（b）は、枠制御基板120で遊技者が所有の遊技球数の計数（外部へのデータ移動）が終了する場合の処理順序を示す図である。

【1187】

第1番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、前回の遊技機情報の通知（電文送信）から100ms後となる計数タイミング（300ms毎に到来）であるか否かの判定が実行される（ここでは「肯定「計数タイミング」とする」。

第2番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、計数ボタン20が操作されているか否かの判定が実行される（ここでは「操作なし」とする）。

第3番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、計数処理中フラグがセットされているか否かによって計数処理中であるか否かの判定が実行される（ここでは「計数処理中フラグあり」とする）。

【1188】

第4番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、RWM領域にセットされている計数処理中フラグをクリアする処理が実行される。

第5番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、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送信バッファにセットする処理が実行される。

第6番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、計数処理の開始（計数処理中フラグのセット後）から計数された計数累積球数をクリアする処理が実行される。

【1189】

第7番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、発射許可信号の出力を再開する条件が成立しているか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（条件成立）」とする）。

第8番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、発射装置92による遊技球の発射（球送りも含む）を許可とする（発射許可信号の出力を再開する）処理が実行される。

第9番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、専用ユニット170に対して計数された遊技球数が「0」の情報を含む計数通知の電文生成及び電文送信を行う処理が実行される。

第10番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、送信バッファにセットされているコマンド（計数処理完了指定コマンド）を演出制御基板130に送信する出力制御処理が実行される。

【1190】

なお、第7番目の処理において、発射許可信号の出力を再開する条件が成立していないと判定された場合には、第8番目の処理が実行されずに第9番目以降の処理が実行されることになる。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 9 1 】

このように、図 9 8 ( a ) 及び図 9 8 ( b ) によれば、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）の計数に係る処理を、遊技者が所有の遊技球数を更新する制御を行う枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

## 【 1 1 9 2 】

また、図 9 8 ( a ) 及び図 9 8 ( b ) によれば、遊技者が所有の遊技球数（遊技価値）の計数に伴って遊技の実行を制限することになる発射不許可の処理を、遊技者が所有の遊技球数を更新する制御を行う枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

10

## 【 1 1 9 3 】

また、図 9 8 ( a ) 及び図 9 8 ( b ) によれば、遊技が所有の遊技球数（遊技価値）に係る情報を含む計数通知を専用ユニット 1 7 0 に送信する処理（電文生成、電文送信等）を、遊技者が所有の遊技球数の更新する制御を行う枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

20

## 【 1 1 9 4 】

なお、枠制御部 1 2 0 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、計数タイミングであるか否かの判定、計数ボタン 2 0 の操作があったか否かの判定、計数中フラグのセット、各種コマンドの送信バッファへのセット、遊技球数の判定、発射許可信号の出力停止または出力再開の判定、計数累積球数の加算等を実行していたが、それらの処理のうちの一つ又は複数を枠制御部 1 2 0 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 R W M 領域）を用いた制御によって実行してもよい。

## 【 1 1 9 5 】

（枠制御基板で貸出通知を受信したことで貸出処理が行われる場合の処理順序）

図 9 9 ( a ) は、枠制御基板 1 2 0 で貸出通知を受信したことで貸出処理が行われる場合の処理順序を示す図である。

30

## 【 1 1 9 6 】

第 1 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、専用ユニット 1 7 0 から送信される貸出通知の電文を受信したか否かの判定が実行される（ここでは「肯定（受信）」とする）。

第 2 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、受信した貸出通知に含まれる貸出通番に異常がないか否かの判定（前回の貸出通番 + 1 であるか否かの判定）が実行される（ここでは「正常」とする）。

第 3 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、受信した貸出通知に含まれる貸出通番を前回の貸出通番として記憶する処理が実行される。

40

## 【 1 1 9 7 】

第 4 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、現在が球抜き動作中であるか否かの判定が実行される（ここでは「否定（球抜き動作中でない）」とする）。

第 5 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた制御によって、遊技者が所有の遊技球数が規定値（1 0 万個）以下であるか否かによって遊技球（遊技価値）の貸し出しが可能な状態であるかの判定が実行される（ここでは「貸出可能」とする）。

第 6 番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内 R W M 領域）を用いた

50

制御によって、受信した貸出通知の電文に含まれる貸出球数が正常値（0～250）であるか否かの判定が実行される（ここでは「正常」であって遊技球（遊技価値）の貸し出しが行われるものとする）。

**【1198】**

第7番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、受信した貸出通知の電文に含まれる貸出球数が「0」よりも大きい値（貸出有り）であるか否かの判定が実行される（ここでは「有り」とする）。

第8番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、受信した貸出通知の電文に含まれる貸出球数を遊技者が所有の遊技球数に加算する処理が実行される。

10

第9番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、専用ユニット170に対して貸出受領結果応答（正常）の電文生成及び電文送信を行う処理が実行される。

**【1199】**

（枠制御基板で貸出通知を受信したが貸出処理が行われない場合の処理順序）

図99（b）は、枠制御基板120で貸出通知を受信したが貸出処理が行われない場合の処理順序を示す図である。

なお、図99（b）の第1番目～第5番目までの処理は、図99（a）の第1番目～第5番目の処理とそれぞれ同じであるため、ここでの説明は省略する。

**【1200】**

20

第6番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、受信した貸出通知の電文に含まれる貸出球数が正常値（0～250）であるか否かの判定が実行される（ここでは「異常」であって遊技球（遊技価値）の貸し出しが行われないものとする）。

第7番目の処理として、使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、専用ユニット170に対して貸出受領結果応答（異常）の電文生成及び電文送信を行う処理が実行される。

**【1201】**

なお、第4番目の処理において、球抜き動作中であると判定された場合についても、遊技球（遊技価値）の貸し出しを行わないものとして、第5番目及び第6番目の処理を行うことなく第7番目の処理が実行されることになる。

30

**【1202】**

このように、図99（a）及び図99（b）によれば、遊技球数（遊技価値）の貸出に係る処理を、遊技者が所有の遊技球数の更新する制御を行う枠制御部120mの使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって実行するようになっていく。そのため、枠制御部120mの使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

**【1203】**

また、図99（a）及び図99（b）によれば、遊技球数（遊技価値）の貸出に係る情報を含む貸出受領結果応答を専用ユニット170に通知する処理（電文生成、電文送信等）を、遊技者が所有の遊技球数の更新する制御を行う枠制御部120mの使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって実行するようになっている。そのため、枠制御部120mの使用領域内と使用領域外とを機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

40

**【1204】**

なお、枠制御部120mの使用領域内（領域内プログラム、領域内RWM領域）を用いた制御によって、貸出通番の異常判定、貸出通番の記憶、球抜き動作中判定、貸出可否の判定、貸出球数の判定等を実行していたが、それらの処理のうちの1つ又は複数を枠制御部120mの使用領域外（領域外プログラム、領域外RWM領域）を用いた制御によって実行してもよい。

50

## 【 1 2 0 5 】

( 各種制御内容の処理順序と実装領域との関係に係るまとめ )

このように、図 8 4 ~ 図 9 9 によれば、遊技の進行に係る制御基板 ( 主制御基板 1 1 0、枠制御基板 1 2 0 ) は、遊技の進行制御 ( 第 1 制御 ) を行うための領域内プログラムを記憶する領域内 R O M 領域と、遊技の補完制御 ( 第 2 制御 ) を行うための領域外プログラムを記憶する領域外 R O M 領域と、第 1 制御で更新及び参照され、第 2 制御で更新されない領域内 R W M 領域と、第 2 制御で更新及び参照され、第 1 制御で更新されない領域外 R W M 領域とを備えている。そのため、遊技機 1 を動作させるための制御を機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

## 【 1 2 0 6 】

また、図 8 4 ~ 図 9 9 によれば、遊技の進行に係る制御基板 ( 主制御基板 1 1 0、枠制御基板 1 2 0 ) は、各種入賞口への遊技球の入賞 ( 付与条件の成立 ) に基づき賞球 ( 遊技価値 ) を付与する付与処理 ( 払出制御処理、遊技球数更新処理 ) と、付与された賞球 ( 遊技価値 ) の情報を用いて第 1 遊技情報 ( 増加数カウンタ、最大増加数 ) を更新する第 1 更新処理 ( 増加数カウンタ更新処理、最大増加数更新処理 ) と、第 1 遊技情報に基づいて遊技の進行制御 ( 第 1 制御 ) を停止する停止処理 ( 獲得上限装置作動判定処理 ) と、付与された賞球 ( 遊技価値 ) の情報を用いて第 2 遊技情報 ( 表示性能情報、遊技機性能情報 ) を更新する第 2 更新処理 ( 表示性能情報算出処理、遊技機性能情報算出処理 ) と、第 2 遊技情報を出力対象 ( 枠制御表示器 1 2 5、専用ユニット 1 7 0 ) に出力する出力処理 ( 表示器制御処理、遊技機情報通知処理 ) とを実行可能であり、第 1 更新処理及び第 2 更新処理は、領域外プログラム ( 使用領域外 ) を用いて実行されるようになっている。そのため、複数の情報の更新機能を領域外プログラムに集約することができ、遊技機 1 を動作させるための制御の効率化を図ることが可能となる。

## 【 1 2 0 7 】

また、図 8 4 ~ 図 9 9 によれば、主制御基板 1 1 0 は、遊技の進行に係る制御 ( 第 1 制御 ) を行うための領域内プログラムを記憶する領域内 R O M 領域と、遊技の補完制御 ( 第 2 制御 ) を行うための領域外プログラムを記憶する領域外 R O M 領域と、第 1 制御で更新及び参照され、第 2 制御で更新されない領域内 R W M 領域と、第 2 制御で更新及び参照され、第 1 制御で更新されない領域外 R W M 領域とを備えている。そのため、遊技機 1 を動作させるための制御を機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

## 【 1 2 0 8 】

また、図 8 4 ~ 図 9 9 によれば、主制御基板 1 1 0 は、遊技球 ( 遊技媒体 ) の発射に係る制御 ( 第 1 制御 ) を行うための領域内プログラムを記憶する領域内 R O M 領域と、遊技の補完制御 ( 第 2 制御 ) を行うための領域外プログラムを記憶する領域外 R O M 領域と、第 1 制御で更新及び参照され、第 2 制御で更新されない領域内 R W M 領域と、第 2 制御で更新及び参照され、第 1 制御で更新されない領域外 R W M 領域とを備えている。そのため、遊技機 1 を動作させるための制御を機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

## 【 1 2 0 9 】

また、図 8 4 ~ 図 9 9 によれば、枠制御基板 1 2 0 は、遊技者が所有の遊技球数 ( 遊技価値 ) の更新に係る制御 ( 第 3 制御 ) を行うための領域内プログラムを記憶する領域内 R O M 領域と、遊技の補完制御 ( 第 4 制御 ) を行うための領域外プログラムを記憶する領域外 R O M 領域と、第 3 制御で更新及び参照され、第 4 制御で更新されない領域内 R W M 領域と、第 4 制御で更新及び参照され、第 3 制御で更新されない領域外 R W M 領域とを備えている。そのため、遊技機 1 を動作させるための制御を機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

## 【 1 2 1 0 】

また、図 8 4 ~ 図 9 9 によれば、枠制御基板 1 2 0 は、所定情報 ( 遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報等 ) を遊技機の外部に出力するための制御 ( 第

10

20

30

40

50

3 制御)を行うための領域内プログラムを記憶する領域内ROM領域と、遊技の補完制御(第4制御)を行うための領域外プログラムを記憶する領域外ROM領域と、第3制御で更新及び参照され、第4制御で更新されない領域内RWM領域と、第4制御で更新及び参照され、第3制御で更新されない領域外RWM領域とを備えている。そのため、遊技機1を動作させるための制御を機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【1211】

また、図84～図99によれば、枠制御基板120は、遊技者が所有の遊技球数(遊技価値)を遊技者に対して報知(枠制御表示器125及び遊技球数表示器135に表示)するための制御(第3制御)を行うための領域内プログラムを記憶する領域内ROM領域と、遊技の補完制御(第4制御)を行うための領域外プログラムを記憶する領域外ROM領域と、第3制御で更新及び参照され、第4制御で更新されない領域内RWM領域と、第4制御で更新及び参照され、第3制御で更新されない領域外RWM領域とを備えている。そのため、遊技機1を動作させるための制御を機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

10

【1212】

また、図84～図99によれば、主制御基板110と枠制御基板120との通信(情報電文送信、応答電文送信等)は、主制御基板110の領域内ROM領域に記憶される領域内プログラム又は枠制御基板120の領域内ROM領域に記憶される領域内プログラムを用いて実行され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との間での連携を図り易くなり、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

20

【1213】

また、図84～図99によれば、枠制御基板120は、特定情報(遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報等)を遊技機1の外部に出力するための制御(第3制御)を行うための領域内プログラムを記憶する領域内ROM領域と、特定情報(遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報等)を生成するための制御(第4制御)を行うための領域外プログラムを記憶する領域外ROM領域と、第3制御で更新及び参照され、第4制御で更新されない領域内RWM領域と、第4制御で更新及び参照され、第3制御で更新されない領域外RWM領域とを備えており、特定情報(遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報等)は、遊技球(遊技価値)に係る所定の演算結果となっている。そのため、遊技機1を動作させるための制御を機能分けすることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。また、遊技機1の外部で特定情報を活用することが可能となる。

30

【1214】

また、図84～図99によれば、遊技の進行に係る制御を行う主制御基板110は、第1情報(遊技機設置情報、ホールコン・不正監視情報等)を生成するための第1制御と、第1情報を枠制御基板120に送信するための第2制御とを実行し、遊技球(遊技価値)の付与に係る制御を行う枠制御基板120は、第2情報(遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報、計数通知、貸出受領結果応答等)を生成するための第3制御と、第1情報(遊技機設置情報、ホールコン・不正監視情報等)を受信するための第4制御と、第1情報と第2情報(遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報等)とを遊技機1の外部に送信するための第5制御と、第3情報(計数通知、貸出受領結果応答等)を遊技機1の外部に送信するための第6制御とを実行するようになっている。そのため、遊技機1の外部に対する情報出力機能を枠制御基板120に集約することができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

40

【1215】

また、図84～図99によれば、遊技の進行に係る制御を行う主制御基板110及び遊技球(遊技価値)の付与に係る制御を行う枠制御基板120は、遊技球(遊技媒体)の発射を許可(発射許可信号を出力)することが可能であり、発射装置92は、主制御基板110及び枠制御基板120によって発射が許可(2つの発射許可信号が入力)されると、遊技球(遊技媒体)の発射が可能となるようになっている。そのため、主制御基板110

50

及び枠制御基板 120 の何れからでも遊技球の発射を停止させることができ、制御処理の効率化を図ることが可能となる。

【1216】

なお、制御内容に関連して用いられる関連領域（送信バッファ、受信バッファ、入力ポート、出力ポート）については、使用領域内（領域内プログラム、領域内 RWM 領域）及び使用領域外（領域外プログラム、領域外 RWM 領域）に共通して用いられるようになっていたが、関連領域（送信バッファ、受信バッファ、入力ポート、出力ポート）を使用領域内と使用領域外とで別々のものを設けるようにしてもよいし、一部は使用領域内と使用領域外とに共通のものを設け、その他は使用領域内のものと使用領域外のものとを別々に設けるようにしてもよい。

10

【1217】

また、主制御基板 110 における電源断が発生したか否かの判定から電源断を待機するまでの複数の処理について、主制御部 110 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 RWM 領域）を用いた制御によって実行してもよいが、主制御部 110 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 RWM 領域）を用いた制御によって実行するようにすることが好ましい。

【1218】

また、枠制御基板 120 における電源断が発生したか否かの判定から電源断を待機するまでの複数の処理について、枠制御部 120 m の使用領域外（領域外プログラム、領域外 RWM 領域）を用いた制御によって実行してもよいが、枠制御部 120 m の使用領域内（領域内プログラム、領域内 RWM 領域）を用いた制御によって実行するようにすることが好ましい。

20

【1219】

（演出制御部のメイン処理）

次に、図 100 を用いて、演出制御部 130 m のメイン処理を説明する。図 100 は、演出制御部 130 m のメイン処理を示すフローチャートである。

【1220】

電源基板 160 から電源電圧が供給されると、サブ CPU 130 a にシステムリセットが発生し、サブ CPU 130 a は以下のメイン処理を行う。

【1221】

まず、サブ CPU 130 a 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 ROM 130 b からメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブ RAM 130 c 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。

30

【1222】

サブ CPU 130 a 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 RAM 130 c 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。

【1223】

（演出制御部のタイマ割込処理）

図 101 を用いて、演出制御部 130 m のタイマ割込処理を説明する。図 101 は、演出制御部 130 m 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。

40

【1224】

まず、サブ CPU 130 a は、ステップ E100 において、サブ CPU 130 a 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 CPU 130 a は、各種のタイマを更新する処理を行う。

【1225】

50

サブCPU 130 aは、ステップE 130において、図102で示す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17 aやジョイスティック検出スイッチ19 a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。

【1226】

サブCPU 130 aは、ステップE 150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RAM 130 cの受信バッファに格納する処理を行う。

【1227】

サブCPU 130 aは、ステップE 170において、設定変更/確認処理を行う。具体的には、サブRAM 130 c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。

【1228】

サブCPU 130 aは、ステップE 200において、電源投入処理を行う。具体的には、サブRAM 130 c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。

【1229】

サブCPU 130 aは、ステップE 250において、停電復旧処理を行う。具体的には、サブRAM 130 c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。

【1230】

サブCPU 130 a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77 a及び第2可動部材77 b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77 a及び第2可動部材77 b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77 a及び第2可動部材77 b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。

【1231】

サブCPU 130 aは、ステップE 300において、客待ち演出処理を行う。具体的には、サブRAM 130 c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。なお、客待ちデモ演出の詳細は後述する。

【1232】

サブCPU 130 aは、ステップE 350において、遊技状態更新処理を行う。具体的

10

20

30

40

50

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。

【1233】

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。

【1234】

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。

【1235】

「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。

【1236】

「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。

【1237】

「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。

【1238】

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。

【1239】

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70a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類が合わない、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

10

20

30

40

50

(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。

【1240】

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

10

【1241】

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(後述する演出図柄種別、背景画像種別、アイコン種別、アイコン動作種別、演出図柄70aの変動経路種別、演出図柄70aの変動前動作種別、演出図柄70aの停止前動作種別、変動BGM種別等)が規定される演出モードの更新条件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。なお、演出モード更新処理の詳細は後述する。

20

【1242】

「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。

30

【1243】

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~F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~F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。

【1244】

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。

40

【1245】

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。

【1246】

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。

50

## 【1247】

(入力制御処理)

図102を用いて、演出制御部130mの入力制御処理を説明する。図102は、演出制御部130mにおける入力制御処理を示すフローチャートである。

## 【1248】

サブCPU130aは、ステップE130-1において、演出カスタム入力がありか(行われたか否か)を判定する。具体的には、ジョイスティック検出sw19aより入力(演出カスタム入力)が行われたか否かを判定する。そして、演出カスタム入力がある場合は、ステップE130-2に処理を移行し、演出カスタム入力が行われなかった場合は、ステップE130-5に処理を移行する。

10

## 【1249】

サブCPU130aは、ステップE130-2において、カスタムON指定であるか否かを判定する。具体的には、演出カスタム入力が行われた場合に、当該演出カスタム入力ONを指定するものであるか、OFFを指定するものであるかを判定する。そして、カスタムON指定である場合は、ステップE130-3に処理を移行し、カスタムON指定でない(カスタムOFF指定の場合)場合は、ステップE130-4に処理を移行する。

## 【1250】

サブCPU130aは、ステップE130-3において、対応する演出のカスタムをONにして、今回の入力制御処理を終了し、ステップE130-4において、対応する演出のカスタムをOFFにして、今回の入力制御処理を終了する。

20

## 【1251】

ここで、図103を用いて、演出カスタム設定について説明する。演出カスタム設定は、客待ち演出中(客待ち待機演出A、Bおよび客待ちデモ演出A、B)に第3画像表示装置72(左側サブ表示装置)において設定画面が表示され、ジョイスティック19(上下左右、決定ボタン)を操作することで設定できるようになっている。なお、変動演出中においても演出カスタム設定を可能としてもよいが、当該設定の反映については、現在行われている変動演出を終えた時点から(次の変動演出が行われる場合は次の変動演出から反映される)、となる。

## 【1252】

演出カスタム設定の一例としては、「金熱モード」、「ハンドル送風」、「アイコン変化激熱」が挙げられる。図103の例では、これらがいずれも「OFF」設定にされていることを示しており、例えば、「金熱モード」を「ON」にする場合は、図103の状態、ジョイスティック19を左に操作して、ジョイスティック19に備わった決定ボタンを押下すればよい。

30

## 【1253】

「金熱モード」とは、ON設定にしていると、OFF設定にしている場合に比べて、大当たりである場合に大当たり予告演出決定処理において、セリフ予告であればセリフ予告(金)、SU予告であればSU予告(金)、カットイン予告であればカットイン(金)が選択され易く(表示され易く)なる。つまり、金系の予告が出現し易くなる設定といえる。一方で、OFF設定にしていると、ON設定にしている場合に比べて選択され難い(表示され難い)、または、全く選択されない(表示されない)、ようになっている。なお、各予告については、大当たり予告演出決定処理で詳述するが、例えば、セリフ予告であれば、大当たり期待度の高い順に、セリフ予告(金)、セリフ予告(赤)、セリフ予告(通常)となっており、セリフ予告(金)が最も大当たり期待度が高くなっている。また、これらの予告は、大当たり予告演出決定処理において決定される予告であり、実行が開始された変動演出において実行可能となっており先読み系演出ではない。

40

## 【1254】

「ハンドル送風」とは、ON設定にしていると、OFF設定にしている場合に比べて、大当たりである場合に所定確率で発射ハンドル15から送風演出が発生する設定である。一方で、OFF設定にしていると、ON設定にしている場合に比べて選択され難い、また

50

は、全く選択されない、ようになっている。送風演出とは、発射ハンドル15を把持している遊技者（の手）に対して送風を行う演出であって、当該発射ハンドル15を把持している遊技者のみが当該演出の発生を認識することができるようになっている。また、送風演出は大当たり時のみ選択可能（実行可能）となっており、送風演出の発生 = 大当たり確定といった位置づけになっている。また、送風演出は、実行中の変動演出のみを対象に発生可能となっており（先読み系演出ではない）、変動演出の開始時、変動演出の実行中、変動演出の終了時（ハズレ報知後の仮停止時）等に発生するようになっている。

#### 【1255】

「アイコン変化激熱」とは、ON設定にしていると、OFF設定にしている場合に比べて、大当たりである場合にアイコン変化演出が選択され易く（実行され易く）なる設定である。つまり、アイコン変化演出が発生すると、大当たりとなり易い設定であるといえる。一方で、OFF設定にしていると、ON設定にしている場合に比べて選択され難い、または、全く選択されない、ようになっている。演出カスタムをON設定にしている場合のアイコン変化演出の選択割合や、演出カスタムをOFF設定にしている場合のアイコン変化演出の選択割合については、アイコン変化演出決定処理にて後述する。

10

#### 【1256】

なお、演出カスタム設定はこれら3つの例に限らず他の設定ができるようにしてもよい。また、ON設定、OFF設定については、例えば、サブRAM130cの演出カスタム設定を管理する領域において、「金熱モード」がONであれば「1」を設定し、「金熱モード」がOFFであれば「0」を設定し、「ハンドル送風」がONであれば「1」を設定し、「ハンドル送風」がOFFであれば「0」を設定し、「アイコン変化激熱」がONであれば「1」を設定し、「アイコン変化激熱」がOFFであれば「0」を設定する、といったようにそれぞれの演出設定に対応した管理領域において管理すればよい。つまり、サブCPU130aは、サブRAM130cの演出カスタム設定を管理する領域を参照して、各演出設定において「1」が設定されているか「0」が設定されているかを確認した後、各演出を決定することになる。

20

#### 【1257】

また、OFF設定については、個別にOFF設定できることはもちろんであるが、全ての演出設定を対象に「一斉OFF」ができるようにしてもよい。これにより、新たに遊技を開始する遊技者が個別にOFF設定する手間を省くことができ、迅速に遊技を開始させることが可能となる。

30

また、演出設定については、電源供給が断たれると初期化されてもよいし、RWMクリアで初期化されてもよい。

#### 【1258】

再び、図102のフローチャートに戻ると、サブCPU130aは、ステップE130-5において、他の入力がありか（行われたか）を判定する。例えば、演出ボタン検出sw17aから入力が行われたか否か等を判定する。そして、他の入力が行われた場合は、ステップE130-6に処理を移行し、他の入力が行われなかった場合は、今回の入力制御処理を終了する。

#### 【1259】

ステップE130-6において、演出ボタン検出sw17aの操作に応じた演出を実行する。例えば、変動演出中であれば、セリフ予告演出や決め演出を実行したり、客待ち待機演出中や客待ちデモ演出中であれば、メニュー画面を表示したりする。なお、メニュー画面は、例えば、第1画像表示装置70に表示され、当該メニュー内においては、過去の大当たりの履歴や、大当たりが期待できる主たる予告演出の紹介などが閲覧できるようになっている。

40

#### 【1260】

（演出制御部の先読み系演出処理）

図104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104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。

50

## 【 1 2 6 1 】

サブCPU 130 aは、ステップE 5 0 5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E 5 0 6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E 5 0 5において参照した増加数カウンタ（MYカウンタ）の値が「93000」を満たしている場合は、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」を満たしていない場合は、ステップE 5 1 0に処理を移行する。すなわち、増加数カウンタ（MYカウンタ）の値が所定数を満たしている場合は、先読み系演出の実行が制限されることになる。

10

## 【 1 2 6 2 】

サブCPU 130 aは、ステップE 5 1 0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。

## 【 1 2 6 3 】

サブCPU 130 aは、ステップE 5 2 0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。

## 【 1 2 6 4 】

サブCPU 130 aは、ステップE 5 3 0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E 5 4 0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。なお、連続予告演出決定処理の詳細は後述する。

20

## 【 1 2 6 5 】

サブCPU 130 aは、ステップE 5 5 0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。

## 【 1 2 6 6 】

サブCPU 130 aは、ステップE 5 6 0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E 5 7 0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。

30

## 【 1 2 6 7 】

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」を満たし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」を満たし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。

40

## 【 1 2 6 8 】

（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）

図105を用いて、演出制御部130 mのアイコン変化演出決定処理を説明する。図105は、演出制御部130 m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。

## 【 1 2 6 9 】

サブCPU 130 aは、ステップE 5 1 0 - 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

50

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。

【1270】

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。

【1271】

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、

10

【1272】

「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。

【1273】

サブCPU130aは、ステップE510-4において、アイコン変化激熱がONであるか否かを判定する。すなわち、サブCPU130aは、サブRAM130cの演出カスタム設定を管理する領域を参照して、アイコン変化激熱が「1」（ON）であるか、「0」（OFF）であるかを判定する。そして、アイコン変化激熱が「1」（ON）である場合は、ステップE510-5に処理を移行し、アイコン変化激熱が「0」（OFF）である場合は、ステップE510-6に処理を移行する。

20

【1274】

サブCPU130aは、ステップE510-5において、激熱選択時実行可否決定用乱数値を取得し、実行可否を決定する。なお、実行可否を決定するためのテーブルについては図示を省略するが、例えば、大当たりである場合、実行が「95/100」、非実行が「5/100」、ハズレである場合、実行が「1/100」、非実行が「99/100」といった割合のテーブルとなっており、取得した乱数値と当該テーブルとを用いて実行可否が決定される。なお、割合は一例にすぎず、適宜変更してよい。例えば、大当たりである場合、実行が「100/100」、非実行が「0/100」、ハズレである場合、実行が「0/100」、非実行が「100/100」といった割合としてもよい。そして、ステップE510-5の処理を終えると、ステップE510-7に処理を移行する。

30

【1275】

サブCPU130aは、ステップE510-6において、激熱非選択時実行可否決定用乱数値を取得し、実行可否を決定する。なお、実行可否を決定するためのテーブルについては図示を省略するが、例えば、大当たりである場合、実行が「70/100」、非実行が「30/100」、ハズレである場合、実行が「40/100」、非実行が「60/100」といった割合のテーブルとなっており、取得した乱数値と当該テーブルとを用いて実行可否が決定される。なお、割合は一例にすぎず、ステップE510-5で述べたような割合（0:100）であってもよい。そして、ステップE510-6の処理を終えると、ステップE510-7に処理を移行する。

40

【1276】

サブCPU130aは、ステップE510-7において、アイコン変化演出を実行するか否かを判定する。すなわち、ステップE510-5、または、ステップE510-6の処理に基づいて、アイコン変化演出を実行するか否かを判定する。そして、アイコン変化演出を実行する場合は、ステップE510-8に処理を移行し、アイコン変化演出を実行

50

しない場合は、ステップ E 5 1 0 - 1 1 に処理を移行する。

【 1 2 7 7 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 8 において、第 1 画像表示装置 7 0 (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 E 5 1 0 - 9 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 1 0 6 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。

【 1 2 7 8 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 0 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 CPU 1 3 0 a は、図 1 0 6 に示すアイコン最終表示態様決定 10  
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。

【 1 2 7 9 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 1 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。

【 1 2 8 0 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 2 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 E 5 1 0 - 1 3 に処理 20  
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 E 5 1 0 - 1 6 に処理を移す。

【 1 2 8 1 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 3 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。

【 1 2 8 2 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 4 において、変化シナリオを決定してサブ RAM 1 3 0 c 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 30  
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。

【 1 2 8 3 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 5 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 7 0 (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 1 4 5 やランプ制御部 1 5 0 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 7 0 (メイン液晶) に表示 40  
されたり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【 1 2 8 4 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 6 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 RAM 1 3 0 c 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。

【 1 2 8 5 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 7 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 1 4 0 やランプ制御部 1 5 0 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 50

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。

【 1 2 8 6 】

(アイコン最終表示態様決定テーブル)

図 106 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。

【 1 2 8 7 】

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。

10

【 1 2 8 8 】

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。

【 1 2 8 9 】

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。

【 1 2 9 0 】

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。

20

【 1 2 9 1 】

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 S P リーチや S P S P 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になっている。

30

【 1 2 9 2 】

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。

【 1 2 9 3 】

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。

40

【 1 2 9 4 】

(演出制御部の連続予告演出決定処理)

図 107 を用いて、演出制御部 130 m における連続予告演出決定処理を説明する。図 107 は、演出制御部 130 m における連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【 1 2 9 5 】

サブ CPU 130 a は、ステップ E530 - 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 E530 - 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

50

の連続予告演出決定処理を終了する。

【1296】

サブCPU130aは、ステップE530-2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。

【1297】

ステップE530-3において、現在が連続予告演出の実行可能期間であるか否かを判定する。連続予告演出（先読み動作演出、先読みエフェクト演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出、先読みチャンス目演出）の実行可能期間である場合には、ステップE530-4に処理を移し、連続予告演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく連続予告演出を実行しないものとしてステップE530-18に処理を移す。

10

【1298】

「先読み動作演出」は、1又は複数の変動演出における変動演出の開始直後のタイミングにおいて、第1可動部材77aを所定態様で作動させる作動演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する演出となっている。

【1299】

「先読みエフェクト演出」は、1又は複数の変動演出における変動演出の開始直後のタイミング（準備動作中、スクロール前）において、演出図柄70aの周囲に所定色のエフェクト画像を表示させるエフェクト演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する演出となっている。

20

【1300】

「先読み振動演出」は、1又は複数の変動演出における変動演出の開始直後のタイミングにおいて演出ボタン17を所定態様で振動させる振動演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する演出となっている。

【1301】

「先読みゾーン演出」とは、1又は複数の変動演出における所定のタイミングから、ゾーン画像（ゾーン背景画像）を表示するゾーン中演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を継続的に示唆する演出となっている。

【1302】

「先読みチャンス目演出」とは、1又は複数の変動演出において所定の規則性を持った配列で演出図柄70aを停止表示させることで特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する演出となっている。所定の規則性とは、例えば、赤色のみの数字の組み合わせによる停止表示（773、337など）、緑色のみの数字の組み合わせによる停止表示（159、591など）、青色のみの数字の組み合わせによる停止表示（246、862など）が挙げられ、赤色のみ>緑色のみ>青色のみの関係で、大当たりへの期待度が異なっている。また、赤色のみの数字の組み合わせによる停止表示（773、337など）が行われた場合は、演出図柄70aの全体、もしくは第1画像表示装置70の表示領域の外縁が赤色エフェクトで装飾され、緑色、青色の場合も同様に装飾されるようになっており、「先読みチャンス目演出」（同色チャンス目演出）の実行を強調するようにしている。

30

40

【1303】

「連続予告演出の実行可能期間」とは、先行保留に連続予告演出を実行するものがないこと、大当たり遊技の実行中でないこと、第1始動口45への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には通常遊技状態であること、第2始動口47への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した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）であること等が挙げられる。

【1304】

サブCPU130aは、ステップE530-4において、現在の演出モードに応じた連続予告種別決定テーブルを選択し、ステップE530-5において、連続予告種別決定テーブルを参照して連続予告種別（連続予告演出の実行の有無、実行する連続予告演出の種

50

類)を決定する。なお、連続予告種別決定テーブルの詳細は後述する。

【1305】

サブCPU130aは、ステップE530-6において、連続予告演出を実行する連続予告種別であるか否かを判定する。連続予告演出を実行しない場合には、ステップE530-18に処理を移し、連続予告演出を実行する場合には、ステップE530-7において、現在の演出モードに応じた連続予告シナリオ決定テーブルを選択する。なお、連続予告シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

【1306】

サブCPU130aは、ステップE530-8において、先読み動作演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読み動作演出を実行しない場合には、ステップE530-10に処理を移し、先読み動作演出を実行する場合には、ステップE530-9において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読み動作演出の予告シナリオを決定してサブRAM130cの先読み情報記憶領域にセットする。

10

【1307】

サブCPU130aは、ステップE530-10において、先読みエフェクト演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読みエフェクト演出を実行しない場合には、ステップE530-12に処理を移し、先読みエフェクト演出を実行する場合には、ステップE530-11において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読みエフェクト演出の予告シナリオを決定してサブRAM130cの先読み情報記憶領域にセットする。

20

【1308】

サブCPU130aは、ステップE530-12において、先読み振動演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読み振動演出を実行しない場合には、ステップE530-14に処理を移し、先読み振動演出を実行する場合には、ステップE530-13において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読み振動演出の予告シナリオを決定してサブRAM130cの先読み情報記憶領域にセットする。

【1309】

サブCPU130aは、ステップE530-14において、先読みゾーン演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読みゾーン演出を実行しない場合には、ステップE530-16に処理を移し、先読みゾーン演出を実行する場合には、ステップE530-15において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読みゾーン演出の予告シナリオを決定してサブRAM130cの先読み情報記憶領域にセットする。

30

【1310】

サブCPU130aは、ステップE530-16において、先読みチャンス目演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読みチャンス目演出を実行しない場合には、今回の連続予告演出決定処理を終了し、先読みチャンス目演出を実行する場合には、ステップE530-17において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読みチャンス目演出の予告シナリオを決定してサブRAM130cの先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【1311】

サブCPU130aは、ステップE530-18において、連続予告演出の非予告シナリオ(連続予告演出が実行されないことを示す予告シナリオ)を決定してサブRAM130cの先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

40

【1312】

なお、サブRAM130cの先読み情報記憶領域にセットされた予告シナリオ又は非予告シナリオは、上述したステップE540の連続予告演出実行処理で参照され、連続予告演出を実行するための処理又は連続予告演出を実行しないための処理が行われることになる。

【1313】

このように、図107に示した連続予告演出決定処理によれば、通常遊技状態であれば

50

第2特別図柄の変動表示(変動演出)において先読み動作演出が実行されないため、通常遊技状態においては、第2特別図柄の変動表示(変動演出)が実行される場合よりも、第1特別図柄の変動表示(変動演出)が実行される場合の方が、第1可動部材77bが作動(動作)し易くなっている。そのため、通常遊技状態において第1特別図柄の変動表示(変動演出)に係る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。

【1314】

また、図107に示した連続予告演出決定処理によれば、通常遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)において先読みエフェクト演出(演出図柄70aの周囲にエフェクト画像が表示される演出)が実行可能である一方、特定遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)において先読みエフェクト演出が実行されないため、通常遊技状態中に第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)が実行される場合と、特定遊技状態中に第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)が実行される場合とで、先読みエフェクト演出が実行される割合が異なるようになっている。そのため、通常遊技状態と特定遊技状態における第1変動演出の開始時の演出効果に差を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1315】

また、図107に示した連続予告演出決定処理によれば、特定遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)において先読みエフェクト演出(演出図柄70aの周囲にエフェクト画像が表示される演出)が実行されない一方、第2特別図柄の変動表示(第2変動演出)において先読みエフェクト演出が実行可能となっているため、特定遊技状態中に第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)が実行される場合と、特定遊技状態中に第2特別図柄の変動表示(第2変動演出)が実行される場合とで、先読みエフェクト演出が実行される割合が異なるようになっている。そのため、第2特別図柄の変動表示が実行され易い特定遊技状態中において、第2特別図柄の変動表示(第2変動演出)に係る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。

20

【1316】

なお、特定遊技状態において第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)が実行される場合に先読みエフェクト演出が実行されるようにしてもよく、この場合には、第2特別図柄の変動表示(第2変動演出)が実行される場合よりも低い割合にするとよい。

30

【1317】

また、図107に示した連続予告演出決定処理によれば、通常遊技状態であれば第2特別図柄の変動表示(変動演出)において先読み振動演出が実行されないため、通常遊技状態においては、第2特別図柄の変動表示(変動演出)が実行される場合よりも、第1特別図柄の変動表示(変動演出)が実行される場合の方が、振動演出が実行され易くなっている。そのため、通常遊技状態において第1特別図柄の変動表示(変動演出)に係る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。

【1318】

また、図107に示した連続予告演出決定処理によれば、特定遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示(変動演出)において先読み動作演出が実行されないため、特定遊技状態においては、第1特別図柄の変動表示(変動演出)が実行される場合よりも、第2特別図柄の変動表示(変動演出)が実行される場合の方が、第1可動部材77bが作動(動作)し易くなっている。そのため、特定遊技状態において第2特別図柄の変動表示(変動演出)に係る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。

40

【1319】

また、図107に示した連続予告演出決定処理によれば、特定遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示(変動演出)において先読み振動演出が実行されないため、特定遊技状態においては、第1特別図柄の変動表示(変動演出)が実行される場合よりも、第2特別図柄の変動表示(変動演出)が実行される場合の方が、振動演出が実行され易くなっている。そのため、特定遊技状態において第2特別図柄の変動表示(変動演出)に係る演出効

50

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。

【1320】

また、図107に示した連続予告演出決定処理によれば、通常遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）において先読みゾーン演出（背景変化）が実行可能である一方、特定遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）において先読みゾーン演出（背景変化）が実行されないため、通常遊技状態中に第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）が実行される場合よりも、特定遊技状態中に第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）が実行される場合の方が、先読みゾーン演出（背景変化）が実行され難くなっている。そのため、第1特別図柄の変動表示が実行され易い通常遊技状態中において、第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）に係る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。

10

【1321】

また、図107に示した連続予告演出決定処理によれば、特定遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）において先読みゾーン演出（背景変化）が実行されない一方、第2特別図柄の変動表示（第2変動演出）において先読みゾーン演出が実行可能となっているため、特定遊技状態中に第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）が実行される場合よりも、特定遊技状態中に第2特別図柄の変動表示（第2変動演出）が実行される場合の方が、先読みゾーン演出（背景変化）が実行され易くなっている。そのため、第2特別図柄の変動表示が実行され易い特定遊技状態中において、第2特別図柄の変動表示（第2変動演出）に係る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。

20

【1322】

なお、特定遊技状態において第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）が実行される場合に先読みゾーン演出が実行されるようにしてもよく、この場合には、第2特別図柄の変動表示（第2変動演出）が実行される場合よりも低い割合にするとよい。

【1323】

また、図107に示した連続予告演出決定処理によれば、通常遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）において先読みチャンス目演出が実行可能である一方、特定遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）において先読みチャンス目演出が実行されないため、特定遊技状態中に第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）が実行される場合よりも、通常遊技状態中に第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）が実行される場合の方が、先読みチャンス目演出が実行され易くなっている。そのため、第1特別図柄の変動表示が実行され易い通常遊技状態中において、第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）に係る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。

30

【1324】

また、図107に示した連続予告演出決定処理によれば、特定遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）において先読みチャンス目演出が実行されない一方、第2特別図柄の変動表示（第2変動演出）において先読みチャンス目演出が実行可能となっているため、特定遊技状態中に第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）が実行される場合よりも、特定遊技状態中に第2特別図柄の変動表示（第2変動演出）が実行される場合の方が、先読みチャンス目演出が実行され易くなっている。そのため、第2特別図柄の変動表示が実行され易い特定遊技状態中において、第2特別図柄の変動表示（第2変動演出）に係る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。

40

【1325】

なお、特定遊技状態において第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）が実行される場合に先読みチャンス目演出が実行されるようにしてもよく、この場合には、第2特別図柄の変動表示（第2変動演出）が実行される場合よりも低い割合にするとよい。

【1326】

（連続予告種別決定テーブル）

50

図108は、演出モードA～C（通常遊技状態）において連続予告種別を決定するために参照される連続予告種別決定テーブルを示す図であり、図109は、演出モードD～F（特定遊技状態）において連続予告種別を決定するために参照される連続予告演出決定テーブルを示す図である。

【1327】

図108及び図109に示すように、連続予告種別決定テーブルには、先読み指定コマンド（予定変動パターン）、各連続予告種別の選択率（%）、選択される連続予告種別が対応付けられており、連続予告種別には、連続予告演出を実行しない「非実行」、複数種類の連続予告演出のうちの1種類が実行される「先読み動作演出」、「先読みエフェクト演出」、「先読み振動演出」、「先読みゾーン演出」、「先読みチャンス目演出」、複数種類の連続予告演出のうちの2種類が実行される「先読みエフェクト演出&先読み振動演出」、「先読み動作演出&先読みゾーン演出」が設けられている。

10

【1328】

例えば、演出モードA～C（通常遊技状態）における先読み指定コマンド（予定変動パターン）がハズレ且つSPリーチ演出が実行されるものである場合には、79%で「非実行」が決定され、6%で「先読みエフェクト演出」が決定され、5%で「先読みチャンス目演出」が決定され、4%で「先読み動作演出」が決定され、3%で「先読み振動演出」が決定され、2%で「先読みゾーン演出」が決定され、1%で「先読みエフェクト演出&先読み振動演出」が決定される。

【1329】

（連続予告演出シナリオ決定テーブル）

図110は、演出モードA～C（通常遊技状態）用の連続予告シナリオ決定テーブルを示す図であり、図111は、演出モードD～F（特定遊技状態）用の連続予告シナリオ決定テーブルを示す図である。

【1330】

連続予告シナリオ決定テーブルには、特別図柄の保留数、先読み指定コマンド（予定変動パターン）、各予告シナリオの選択率（%）、選択される予告シナリオが対応付けられており、参考として各シナリオにおける事前変動（4変動前、3変動前、2変動前、1変動前）、及び、当該変動における連続予告演出の演出態様が記載されている。

【1331】

「事前変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことであり、「当該変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことである。

【1332】

「弱予告」とは、連続予告種別によって演出態様が異なり、先読み動作演出の場合には、第1可動部材77bが青色で発光して動作する弱動作を行うと共に、弱動作効果音が出力されることであり、先読みエフェクト演出の場合には、演出図柄70aの周囲に青エフェクト画像が表示されると共に、青エフェクト効果音が出力されることであり、先読み振動演出の場合には、演出ボタン17を振動させるためのバイブレーターが1秒間だけ弱振動すると共に、演出ボタン17が白点滅することであり、先読みゾーン演出の場合には、青色のゾーン画像（ゾーン背景画像）が表示されると共に、ゾーン効果音が出力されることであり、先読みチャンス目演出の場合には、青色エフェクト画像による演出図柄70aの強調動作を伴って偶数図柄による所定の配列（例えば、「224」や「668」等）で演出図柄70aが停止表示することである。

40

【1333】

「強予告」とは、連続予告種別によって演出態様が異なり、先読み動作演出の場合には、第1可動部材77bが赤色で発光して動作する強動作を行うと共に、強動作効果音が出力されることであり、先読みエフェクト演出の場合には、演出図柄70aの周囲に赤エフェクト画像が表示されると共に、赤エフェクト効果音が出力されることであり、先読み振

50

動演出の場合には、演出ボタン17を振動させるためのバイブレーターが3秒間だけ強振動すると共に、演出ボタン17が赤点滅することであり、先読みゾーン演出の場合には、赤色の熱ゾーン画像（ゾーン背景画像）が表示されると共に、熱ゾーン効果音が出力されることであり、先読みチャンス目演出の場合には、赤色エフェクト画像による演出図柄70aの強調動作を伴って奇数図柄による所定の配列（例えば、「335」や「779」等）で演出図柄70aが停止表示することである。

**【1334】**

連続予告演出シナリオには、事前変動中には弱予告及び強予告が実行されずに当該変動中に弱予告又は強予告が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ11）や、事前変動中及び当該変動中に弱予告又は強予告が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ22）等が設定されている。

10

**【1335】**

図108～図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第1の特徴としては、1種類の連続予告演出が実行される場合よりも、複数種類の連続予告演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

**【1336】**

図108～図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第2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～F（特定遊技状態）の方が、連続予告演出が実行され易い（実行割合が高い）、つまり、連続予告演出が実行された場合の大当たり期待度が低くなる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

**【1337】**

なお、演出モードA～Cと演出モードD～Fとの間で連続予告演出の実行割合を異ならせるのではなく、例えば、演出モードAよりも、演出モードBの方が、連続予告演出が実行され易くするなど、演出モードA～Cの間で連続予告演出の実行割合を異ならせてもよいし、例えば、演出モードDよりも、演出モードEの方が、連続予告演出が実行され易くするなど、演出モードD～Fの間で連続予告演出の実行割合を異ならせてもよい。このようにすると、演出モード間で連続予告演出の大当たり期待度が変化するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

**【1338】**

図108～図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第3の特徴としては、演出モードA～C（通常遊技状態）において、ノーマルリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードD～F（特定遊技状態）において、ノーマルリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードA～C（通常遊技状態）よりも（超）短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

**【1339】**

図108～図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第4の特徴としては、演出モードA～C（通常遊技状態）において、SPリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードD～F（特定遊技状態）において、SPリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読みゾーン演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードA～C（通常遊技状態）よりも（超）短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

**【1340】**

図108～図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第5の特徴としては、

50

演出モード A ~ C (通常遊技状態)において、SPSPリーチ演出が実行される予定(先読み結果)である場合よりも、演出モード D ~ F (特定遊技状態)において、SPSPリーチ演出が実行される予定(先読み結果)である場合の方が、連続予告演出(ここでは先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読みゾーン演出)が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モード A ~ C (通常遊技状態)よりも超短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1341】

図108~図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第6の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態)において、全回転リーチ演出が実行される予定(先読み結果)である場合よりも、演出モード D ~ F (特定遊技状態)において、全回転リーチ演出が実行される予定(先読み結果)である場合の方が、連続予告演出(ここでは先読み動作演出、先読みゾーン演出)が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モード A ~ C (通常遊技状態)よりも超短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1342】

図108~図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第7の特徴としては、演出モード D ~ F (特定遊技状態)よりも、演出モード A ~ C (通常遊技状態)の方が、先読み振動演出(演出ボタン17の有効期間や操作促進画像の表示を伴わない振動演出)が実行され易い(実行割合が高い=大当たり期待度が異なる)点が挙げられる。そのため、演出モード D ~ F (特定遊技状態)よりも滞在期間が長くなり易い演出モード A ~ C (通常遊技状態)において、先読み振動演出を遊技者に体感させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、演出モード A ~ C (通常遊技状態)よりも変動時間が短くなり易い演出モード D ~ F (特定遊技状態)において、先読み振動演出に希少性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1343】

なお、演出モード A ~ C よりも、演出モード D ~ F の方が、先読み振動演出が実行され易く(実行割合を高く)してもよい。また、通常遊技状態であれば、演出モード B 又は C よりも、演出モード A の方が、先読み振動演出が実行され易くすることで、演出モード A ~ C の間で先読み振動演出の実行割合を異ならせてもよいし、特定遊技状態であれば、演出モード E ~ G よりも、演出モード D の方が、先読み振動演出が実行され易くすることで、演出モード D ~ F の間で先読み振動演出の実行割合を異ならせてもよい。このようにすると、演出モード間で先読み振動演出が実行された場合の大当たり期待度を異ならせることが可能であるため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1344】

図108~図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第8の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態)において、特定のリーチ演出(ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出)が実行される予定(先読み結果)である場合よりも、演出モード D ~ F (特定遊技状態)において、特定のリーチ演出(ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出)が実行される予定(先読み結果)である場合の方が、先読み振動演出が実行され難い(実行割合が低い)点が挙げられる。そのため、演出モード A ~ C (通常遊技状態)よりも変動時間が短くなり易い演出モード D ~ F (特定遊技状態)において、先読み振動演出に希少性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1345】

図108~図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第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 ~ F (特定遊技状態)の方が、先読み動作演出が実行され易い(実行割合が高い)点が挙げられる。そのため、演出モード A ~ C (通常遊技状態)よりも変動時間が短くなり易い演出モード D ~ F (特定遊技状態)において、先読み振動演出に希少性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させる

50

ことが可能となる。

【1346】

図108～図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第10の特徴としては、演出モードA～C（通常遊技状態）において1回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードD～F（特定遊技状態）において1回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出）が実行され難い（実行される割合が低い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1347】

図108～図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第11の特徴としては、演出モードD～F（特定遊技状態）において2回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードA～C（通常遊技状態）において2回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1348】

図108～図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第12の特徴としては、複数回の変動演出にわたって連続予告演出を実行可能な状態（保留数が2～4）である場合、演出モードA～C（通常遊技状態）において1回の変動演出のみの連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードD～F（特定遊技状態）において1回の変動演出のみの連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出）が実行され難い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1349】

図108～図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第13の特徴としては、演出モードD～F（特定遊技状態）において3回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードA～C（通常遊技状態）において3回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1350】

図108～図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第14の特徴としては、演出モードA～C（通常遊技状態）において3回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードD～F（特定遊技状態）において3回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出において大当たり期待度が高いリーチ演出（例えば、SP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、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1351】

図108～図111に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第15の特徴としては、演出モードA～C（通常遊技状態）と演出モードD～F（特定遊技状態）とで同一の可動部材（第1可動部材77b）を用いて先読み動作演出を実行することが可能であるが、演出モードA～C（通常遊技状態）と演出モードD～F（特定遊技状態）とで先読み動作演出が実行された場合の大当たり期待度が異なる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 5 2 】

図 1 0 8 ~ 図 1 1 1 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 6 の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態) 及び演出モード D ~ F (特定遊技状態) で先読み動作演出を実行する場合、後述する決め演出で用いられる第 1 可動部材 7 7 a を動作させる割合 (0 %) よりも、決め演出で用いられない第 1 可動部材 7 7 b を動作させる割合 (1 0 0 %) の方が高い点が挙げられる。そのため、先読み動作演出が実行されたからといって大当たりとなると勘違いするような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。

## 【 1 3 5 3 】

なお、先読み動作演出の強予告において第 1 可動部材 7 7 b を動作させるのではなく、第 1 可動部材 7 7 a を動作させるようにしてもよい。この場合であっても、演出モード A ~ C (通常遊技状態) 及び演出モード D ~ F (特定遊技状態) で先読み動作演出を実行する場合には、第 1 可動部材 7 7 a を動作させる割合よりも、第 1 可動部材 7 7 b を動作させる割合の方が高くなるようにするとよい。

## 【 1 3 5 4 】

図 1 0 8 ~ 図 1 1 1 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 7 の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態) 及び演出モード D ~ F (特定遊技状態) で先読み振動演出を実行する場合、演出ボタン 1 7 を突出状態とする割合 (0 %) よりも、演出ボタン 1 7 を通常状態とする割合 (0 %) の方が高い点が挙げられる。そのため、演出ボタン 1 7 が突出状態となる希少性 (後述する決め演出でのみ突出状態となる) を確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 3 5 5 】

なお、先読み振動演出の強予告において演出ボタン 1 7 を通常状態としたまま振動させるのではなく、突出状態として振動させるようにしてもよい。この場合であっても、演出モード A ~ C (通常遊技状態) 及び演出モード D ~ F (特定遊技状態) で先読み振動演出を実行する場合には、演出ボタン 1 7 を突出状態とする割合よりも、通常状態とする割合の方が高くなるようにするとよい。

## 【 1 3 5 6 】

図 1 0 8 ~ 図 1 1 1 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 8 の特徴としては、連続予告演出の予告対象となる変動演出の開始後の所定期間 (変動開始時 ~ 演出図柄 7 0 a の最初の高速変動期間) において、先読み動作演出の弱予告 (第 1 可動部材 7 7 a の弱動作 + 青発光) や先読みエフェクト演出の弱予告 (演出図柄 7 0 a の周囲への青色のエフェクト画像の表示) が実行された場合よりも、操作促進画像の表示を伴わずに実行される先読み振動演出の弱予告 (演出ボタン 1 7 の 1 秒間の弱振動) が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、遊技者が操作可能な操作手段を用いて遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 3 5 7 】

図 1 0 8 ~ 図 1 1 1 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 9 の特徴としては、連続予告演出の予告対象となる変動演出の開始後の所定期間 (変動開始時 ~ 演出図柄 7 0 a の最初の高速変動期間) において、先読み動作演出の強予告 (第 1 可動部材 7 7 a の強動作 + 赤発光) や先読みエフェクト演出の強予告 (演出図柄 7 0 a の周囲への赤色のエフェクト画像の表示) が実行された場合よりも、先読み振動演出の強予告 (演出ボタン 1 7 の 3 秒間の強振動) が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、遊技者が操作可能な操作手段を用いて遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 3 5 8 】

(変動演出パターン判定テーブル)

図 1 1 2 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 1 1 3 は、演出モード D ~ F 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 ~ F (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。

【 1 3 5 9 】

図 1 1 2 及び図 1 1 3 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。

【 1 3 6 0 】

演出構成の欄の「変動」とは、演出図柄 7 0 a 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。

【 1 3 6 1 】

「擬似失敗」とは、1 回の特別図柄の変動表示中に演出図柄 7 0 a 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(一例として、中図柄として擬似図柄を視認可能に低速で表示して、それが仮停止す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(一例として、擬似図柄が仮停止しない)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(一例として、中図柄として擬似図柄を視認可能に低速で表示して、それが仮停止す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(一例として、擬似図柄が仮停止する)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。

【 1 3 6 2 】

「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 7 0 a 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。

【 1 3 6 3 】

「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。

【 1 3 6 4 】

「CI」とは、有効期間中の演出ボタン 1 7 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。

10

20

30

40

50

「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。

#### 【１３６５】

「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。

10

「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。

20

#### 【１３６６】

「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７０aから確変大当たりとなる奇数の演出図柄７０a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７０a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。

#### 【１３６７】

「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。

30

「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。

#### 【１３６８】

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４～５（ノーマルリーチ演出）、６～７（SPリーチ演出）の場合、一例として、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８～１０（SPリーチ演出又はSPSPリーチ演出）の場合、一例として、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。

40

特別図柄００（ハズレ）であって変動演出パターン１１～１２（SPSPリーチ演出）の場合、「７」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。

#### 【１３６９】

特別図柄０１（通常大当たり）であって変動演出パターン１３～１８（ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出）の場合、一例として、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。

#### 【１３７０】

50

特別図柄 0 2 ( 確変大当たり ) であって変動演出パターン 2 2 ~ 2 3 ( S P S P リーチ演出 ) の場合、「 7 」の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 1 0 0 % となっている。

特別図柄 0 2 ( 確変大当たり ) であって変動演出パターン 2 4 ( 全回転リーチ演出 ) の場合、一例として、「 7 」以外の奇数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 4 0 % で、「 7 」の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 6 0 % となっている。なお、全回転リーチを実行した後は、「 7 」の演出図柄 7 0 a が揃って仮停止し ( 例えば「 7 7 7 」 ) 、その後、「 7 7 7 」で確定停止する。

特別図柄 0 2 ( 確変大当たり ) であって変動演出パターン 2 5 ( 全回転リーチ演出 ) の場合、ノーマルリーチ演出等は実行されることなく、全回転リーチを実行した後、「 7 」の演出図柄 7 0 a が揃って仮停止し ( 例えば「 7 7 7 」 ) 、その後、「 7 7 7 」で確定停止する。

10

#### 【 1 3 7 1 】

特別図柄 0 3 ( 確変大当たり ) であって変動演出パターン 1 9 ~ 2 0 ( S P リーチ演出 ) の場合、一例として、偶数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 6 0 % で、「 7 」以外の奇数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 4 0 % となっている。

特別図柄 0 2 ( 確変大当たり ) であって変動演出パターン 2 1 ( S P S P リーチ演出 ) の場合、一例として、偶数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 6 0 % で、「 7 」以外の奇数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 4 0 % となっている。

#### 【 1 3 7 2 】

特別図柄 1 0 ( ハズレ ) であって変動演出パターン 2 7 ( 特殊 S P リーチ演出 ) の場合、一例として、偶数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 1 0 0 % となっている。

20

特別図柄 0 4 ( 通常大当たり ) & 0 5 ( 確変大当たり ) であって変動演出パターン 2 8 ( 特殊 S P リーチ演出 ) の場合、一例として、偶数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 1 0 0 % となっている。

#### 【 1 3 7 3 】

演出モード D ~ F ( 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 0 0 ( ハズレ ) であって変動演出パターン 3 2 ( 特殊 S P リーチ演出 ) の場合、一例として、偶数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 1 0 0 % となっている。

30

特別図柄 0 1 ( 通常大当たり ) 、 0 2 ( 確変大当たり ) 、 0 3 ( 確変大当たり ) であって変動演出パターン 3 3 ( 特殊 S P リーチ演出 ) の場合、一例として、偶数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 1 0 0 % となっている。

#### 【 1 3 7 4 】

特別図柄 1 0 ( ハズレ ) であって変動演出パターン 3 7 ~ 3 8 ( ノーマルリーチ演出 ) 、 3 9 ~ 4 3 ( S P リーチ演出、 S P S P リーチ演出 ) の場合、一例として、偶数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 6 0 % で、「 7 」以外の奇数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 4 0 % となっている。

特別図柄 0 4 ( 通常大当たり ) であって変動演出パターン 4 4 ~ 4 9 ( ノーマルリーチ演出、 S P リーチ演出、 S P S P リーチ演出 ) の場合、一例として、偶数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 1 0 0 % となっている。

40

#### 【 1 3 7 5 】

特別図柄 0 5、特別図柄 0 6 ( 確変大当たり ) であって変動演出パターン 5 0 ~ 5 1 ( S P リーチ演出 ) の場合、一例として、偶数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 6 0 % で、「 7 」以外の奇数の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 4 0 % となっている。

特別図柄 0 5、特別図柄 0 6 ( 確変大当たり ) であって変動演出パターン 5 1 ~ 5 2 ( S P S P リーチ演出 ) の場合、一例として、偶数の演出図柄 7 0 a 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 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 2 % で、「 7 」の演出図柄 7 0 a でリーチ演出が行われる割合が 9 5 % となっている。

50

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 53～54（SPSPリーチ演出）の場合、「7」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 05、特別図柄 06（確変大当たり）であって変動演出パターン 55（全回転リーチ演出）の場合、一例として、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。なお、全回転リーチを実行した後は、「7」の演出図柄 70a が揃って仮停止し（例えば「777」）、その後、「777」で確定停止する。

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 56（全回転リーチ演出）の場合、ノーマルリーチ演出等は実行されることなく、全回転リーチを実行した後に、「7」の演出図柄 70a が揃って仮停止し（例えば「777」）、その後、「777」で確定停止する。

#### 【1376】

なお、上述したリーチ演出が行われる際の演出図柄 70a の選択割合については一例に過ぎず、適宜変更するようにしてもよい。

#### 【1377】

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（例えば、変動演出パターン 10、変動演出パターン 17等）。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。

#### 【1378】

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（例えば、変動演出パターン 16）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（例えば、変動演出パターン 17）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。

#### 【1379】

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 で図柄揃いとなる時に演出ボタン 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（例えば、変動演出パターン 16）。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。

#### 【1380】

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）となる時に演出ボタン 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（例えば、変動演出パターン 16）。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。

#### 【1381】

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（例えば、上述した演出図柄 70a の選択割合）。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。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 8 2 】

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（例えば、上述した演出図柄70aの選択割合）。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。

## 【 1 3 8 3 】

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（例えば、上述した演出図柄70aの選択割合）。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。

10

## 【 1 3 8 4 】

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（例えば、上述した演出図柄70aの選択割合）。そのため、何れの種類の演出図柄70a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。

20

## 【 1 3 8 5 】

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～F（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（例えば、演出モードA～Cでは変動演出パターン11で示すように「7」の演出図柄70aでリーチ演出が実行された後、ハズレとなることがあるが、演出モードD～Fではこのような変動演出パターンを備えていない）。そのため、演出モードD～F（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。

30

## 【 1 3 8 6 】

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（例えば、変動演出パターン11）、演出モードD～F（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（演出モードD～Fでは、「7」の演出図柄70aでリーチ演出を行った後、ハズレとなる変動演出パターンを備えていない）。そのため、演出モードD～F（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。

40

## 【 1 3 8 7 】

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。

## 【 1 3 8 8 】

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。

## 【 1 3 8 9 】

50

例えば、復活演出の変動演出パターンは、演出構成として、変動 擬似成功 変動 Nリーチ 擬似成功 変動 N「7」リーチ SPSP発展 SPSPリーチ 決め 失敗 ハズレ アイキャッチ ハズレ（「767」仮停止） 復活演出（画面暗転） C図柄揃い（「777」仮停止） C図柄揃い（「777」確定停止）、といった流れになる。このうち、ハズレ（「767」仮停止）では、音声出力装置9より仮停止音は出力されず、一方で、C図柄揃い（「777」仮停止）では、音声出力装置9より「ジャキン×3回」の効果音（仮停止音）が出力されるようになっている。これにより、大当たりとなる図柄組み合わせが仮停止したことを認識し易くすることができる。

#### 【1390】

また、変動演出の実行中にリーチを形成する演出図柄70aを変更する（図柄差し替え演出を実行する）変動演出パターンがあってもよい。例えば、変動演出パターン7において、Nリーチ（4図柄でリーチ） SP発展 SPリーチ（5図柄リーチに差し替わる） ハズレ（「565」の図柄組み合わせ）といったように構成してもよい。また、変動演出の実行中にリーチを形成する演出図柄70aは変わらないが、当該リーチを形成する演出図柄70aの色が変わってもよい。例えば、変動演出パターン7において、Nリーチ（4図柄（青）でリーチ） SP発展 SPリーチ（4図柄（金）リーチに差し替わる） ハズレ（「565」の図柄組み合わせ）といったように構成してもよい。もちろん、大当たりに対応する変動演出パターンで実行してもよく、大当たりに対応する変動演出パターンであるほど、このような図柄差し替え演出が実行される頻度が高くてもよい。

#### 【1391】

また、リーチ（Nリーチ、SPリーチ、SPSPリーチ等）を実行可能な変動演出パターンにおいて、リーチが形成されるか否かを煽るリーチ煽り演出を実行するようにしてもよい。リーチ煽り演出とは、左の演出図柄70aが仮停止して（例えば、5図柄）、右の演出図柄70aとして、左の演出図柄70aと同じ演出図柄が仮停止するか否かを煽る演出（この場合、右の演出図柄70aとして5図柄が仮停止するか否かを煽る演出）であり、左の演出図柄70aと同じ演出図柄が仮停止すれば、リーチ煽り成功でリーチとなり（例えば、「5 5」）、左の演出図柄70aと同じ演出図柄が仮停止しなければ、リーチ煽り失敗でハズレ（例えば、「566」の図柄組み合わせ）となる。つまり、リーチが実行可能な変動演出パターンが決定されている場合には、リーチ煽り演出成功が選択可能で、リーチを実行しない変動演出パターン（変動演出パターン1や変動演出パターン3）が決定されている場合には、リーチ煽り演出失敗が選択可能となる。

#### 【1392】

なお、リーチ煽り演出は、演出モードA～C、D～Fのいずれにおいても実行可能としてもよいし、演出モードA～Cで実行可能とするが演出モードD～Eでは実行しないようにしてもよいし、演出モードD～Fで実行可能とするが演出モードA～Cでは実行しないようにしてもよいし、任意に定めることが可能である。演出モードA～C、D～Fのいずれにおいても実行可能とする場合、演出モードD～Fは、演出モードA～Cに比べて、リーチ煽り成功となったときに大当たりとなる割合を高くすることが好ましい。例えば、演出モードD～Fである場合、大当たりに対応する変動演出パターンが決定されているときは、リーチ煽り成功を実行し易くして、リーチハズレに対応する変動演出パターンが決定されているときは、リーチ煽り失敗を実行し難くして、演出モードD～F実行中におけるリーチ煽り演出の成功率合いを高めるようにすればよい。これにより、演出モードD～F実行中は、リーチ煽り演出が実行されれば、大当たりに対する期待度を向上させることができるので、遊技興趣の向上に繋がる。

#### 【1393】

また、リーチ煽り演出は、演出モードA～C、D～Fで同態様のリーチ煽り演出が実行されてもよいし、演出モードA～Cに対応するリーチ煽り演出、演出モードD～Fに対応するリーチ煽り演出（演出モードA～Cとは異なるリーチ煽り演出）が実行されてもよい。

#### 【1394】

10

20

30

40

50

(演出制御部の大当たり予告演出決定処理)

図114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114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。

【1395】

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を選択し、予告パターンを決定する。なお、リーチ前予告決定テーブルの詳細は後述する。

10

【1396】

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。

【1397】

「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。

20

【1398】

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。なお、セリフ予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

30

【1399】

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(SU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。

【1400】

「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。

40

【1401】

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。なお、セリフ予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

50

## 【 1 4 0 2 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 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E 6 5 0 - 1 0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E 6 5 0 - 1 2に処理を移す。

## 【 1 4 0 3 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 1 0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を選択して擬似連演出パターンを決定し、ステップE 6 5 0 - 1 1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 1 4 5 やランプ制御部 1 5 0 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。なお、擬似連演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

10

## 【 1 4 0 4 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 1 2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E 6 5 0 - 1 3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E 6 5 0 - 1 5に処理を移す。

## 【 1 4 0 5 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 1 3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を選択して発展演出パターンを決定し、ステップE 6 5 0 - 1 4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 1 4 5 やランプ制御部 1 5 0 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。なお、発展演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

20

## 【 1 4 0 6 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 1 5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E 6 5 0 - 1 6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。

30

## 【 1 4 0 7 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 1 6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E 6 5 0 - 1 7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E 6 5 0 - 1 9に処理を移す。

## 【 1 4 0 8 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 1 7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を選択してカットイン演出パターンを決定し、ステップE 6 5 0 - 1 8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 1 4 5 やランプ制御部 1 5 0 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。なお、カットイン演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

40

## 【 1 4 0 9 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 1 9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E 6 5 0 - 2 0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E 6 5 0 - 2 2に処理を移す。

50

## 【 1 4 1 0 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 2 0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を選択して決め演出パターンを決定し、ステップE 6 5 0 - 2 1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 1 4 5 やランプ制御部 1 5 0 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。なお、決め演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

## 【 1 4 1 1 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 2 2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E 6 5 0 - 2 3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E 6 5 0 - 2 5に処理を移す。

10

## 【 1 4 1 2 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 2 3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を選択して再抽選演出パターンを決定し、ステップE 6 5 0 - 2 4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 1 4 5 やランプ制御部 1 5 0 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。なお、再抽選演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

## 【 1 4 1 3 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 2 5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E 6 5 0 - 2 6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。

20

## 【 1 4 1 4 】

サブCPU 130 aは、ステップE 6 5 0 - 2 6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を選択して確定演出パターンを決定し、ステップE 6 5 0 - 2 7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 1 4 5 やランプ制御部 1 5 0 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。なお、確定演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

30

## 【 1 4 1 5 】

（リーチ前予告決定テーブル）

図 1 1 5 は、演出モード A ~ C（通常遊技状態）用のリーチ前予告演出の予告パターンを決定する際に参照されるリーチ前予告決定テーブルを示す図であり、図 1 1 6 は、演出モード D ~ F（特定遊技状態）用のリーチ前予告演出の予告パターンを決定する際に参照されるリーチ前予告決定テーブルを示す図である。

## 【 1 4 1 6 】

図 1 1 5 及び図 1 1 6 に示すように、リーチ前予告決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各予告パターンの選択率（%）、選択される予告パターンが対応付けられている。

40

## 【 1 4 1 7 】

リーチ前予告の予告パターンには、リーチ前予告演出が実行されない「予告なし」、セリフ予告演出が実行される「セリフ予告演出」、ステップアップ予告演出が実行される「ステップアップ予告演出」の3種類が設定されており、大当たり遊技が実行される期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合）は、予告なし < セリフ予告演出 < ステップアップ予告演出となっている。

## 【 1 4 1 8 】

50

図115及び図116に示すリーチ前予告決定テーブルの第1の特徴としては、大当たり判定結果がハズレの場合よりも、大当たりの場合の方が、リーチ前予告演出が実行され易く、且つ、大当たり期待度が低い変動演出パターンが決定されている場合よりも、大当たり期待度が高い変動演出パターンが決定されている場合の方が、リーチ前予告演出が実行され易い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1419】

図115及び図116に示すリーチ前予告決定テーブルの第2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～F（特定遊技状態）の方が、ハズレである場合にリーチ前予告演出（演出ボタン17の有効期間を伴って振動演出を実行可能なセリフ予告演出、演出ボタン17の有効期間を伴わずに振動演出を実行可能なステップアップ予告演出の両方とも）が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、変動時間が短くなり易い演出モードD～F（特定遊技状態）において無駄なリーチ前予告演出が実行されにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1420】

図115及び図116に示すリーチ前予告決定テーブルの第3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～F（特定遊技状態）の方が、大当たりである場合であっても変動演出パターンがノーマルリーチ演出を実行するパターン及びSPリーチ演出を実行するパターンである場合にリーチ前予告演出が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、変動時間が短くなり易い演出モードD～F（特定遊技状態）において無駄なリーチ前予告演出が実行されにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1421】

図115及び図116に示すリーチ前予告決定テーブルの第4の特徴としては、大当たり判定結果が大当たりの場合において、セリフ予告演出が決定される割合よりも、ステップアップ予告演出が決定される割合が高くなっているため、演出ボタン17の有効期間を伴うセリフ予告演出が実行される場合よりも、演出ボタン17の有効期間を伴わないステップアップ予告演出が実行される場合の方が、大当たり期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合、後述する決め演出で振動演出が実行される割合等）が高い点が挙げられる。そのため、リーチ前予告演出の種類に対する遊技者の期待感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。

30

【1422】

図115及び図116に示すリーチ前予告決定テーブルの第5の特徴としては、通常遊技状態中において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン及び特殊SPリーチ演出パターン以外）よりも、ハズレとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン、特殊SPリーチ演出パターン）の方が、演出ボタン17の有効期間（操作）を伴うセリフ予告演出（操作演出）が実行され難い（実行される割合が低い）点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

40

【1423】

図115及び図116に示すリーチ前予告決定テーブルの第6の特徴としては、通常遊技状態中において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン及び特殊SPリーチ演出パターン以外のリーチ演出パターン）よりも、大当たりとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン）の方が、演出ボタン17の有効期間（操作）を伴うセリフ予告演出（操作演出）が実行され難い（実行される割合が低い）点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

50

## 【 1 4 2 4 】

図 1 1 5 及び図 1 1 6 に示すリーチ前予告決定テーブルの第 7 の特徴としては、通常遊技状態中において、ハズレとなる第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン及び特殊 S P リーチ演出パターン以外）よりも、特定遊技状態中において、ハズレとなる第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン、特殊 S P リーチ演出パターン）の方が、演出ボタン 1 7 の有効期間（操作）を伴うセリフ予告演出（操作演出）が実行され難い（実行される割合が低い）点が挙げられる。そのため、第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

10

## 【 1 4 2 5 】

図 1 1 5 及び図 1 1 6 に示すリーチ前予告決定テーブルの第 8 の特徴としては、通常遊技状態中において、大当たりとなる第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊 S P リーチ演出パターン以外のリーチ演出パターン）よりも、特定遊技状態中において、大当たりとなる第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊 S P リーチ演出パターン）の方が、演出ボタン 1 7 の有効期間（操作）を伴うセリフ予告演出（操作演出）が実行され難い（実行される割合が低い）点が挙げられる。そのため、第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

20

## 【 1 4 2 6 】

図 1 1 5 及び図 1 1 6 に示すリーチ前予告決定テーブルの第 9 の特徴としては、特定遊技状態中において、ハズレとなる第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン、特殊 S P リーチ演出パターン）よりも、ハズレとなる第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン及び特殊 S P リーチ演出パターン以外）の方が、演出ボタン 1 7 の有効期間（操作）を伴うセリフ予告演出（操作演出）が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行され易い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。

30

## 【 1 4 2 7 】

図 1 1 5 及び図 1 1 6 に示すリーチ前予告決定テーブルの第 1 0 の特徴としては、特定遊技状態中において、大当たりとなる第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊 S P リーチ演出パターン）よりも、大当たりとなる第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン及び特殊 S P リーチ演出パターン以外のリーチ演出パターン）の方が、演出ボタン 1 7 の有効期間（操作）を伴うセリフ予告演出（操作演出）が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行され易い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。

40

## 【 1 4 2 8 】

図 1 1 5 及び図 1 1 6 に示すリーチ前予告決定テーブルの第 1 1 の特徴としては、通常遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン、特殊 S P リーチ演出パターン）には、セリフ予告演出が実行可能である一方、ステップアップ予告演出が実行されない点が挙げられる。そのため、通常遊技状態において第 1 変動演出が実行される場合と第 2 変動演出が実行される場合とで、リーチ前演出が実行される割合や実行可能なリーチ前演出の種類数を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

## 【 1 4 2 9 】

図 1 1 5 及び図 1 1 6 に示すリーチ前予告決定テーブルの第 1 2 の特徴としては、特定遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン、特殊 S P リーチ演出パターン）には、セリフ予告演出が実行可能である一方、ステップアップ予告演出が実行されない点が挙げられる。そのため、特定遊技状態

50

において第1変動演出が実行される場合と第2変動演出が実行される場合とで、リーチ前演出が実行される割合や実行可能なリーチ前演出の種類数を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1430】

なお、ステップアップ予告演出が実行される場合よりも、セリフ予告演出が実行される場合の方が、大当たり期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合、後述する決め成功演出に伴う振動演出が実行される割合等）が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、リーチ前予告演出の種類に対する遊技者の期待感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。

【1431】

また、通常遊技状態中にハズレとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合や、特定遊技状態中にハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合に、セリフ予告演出（操作演出）やステップアップ予告演出（非操作演出）が実行されないようにしてもよいし、通常遊技状態中に大当たりとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合や、特定遊技状態中に大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合にも、セリフ予告演出（操作演出）やステップアップ予告演出（非操作演出）が実行されないようにしてもよい。

【1432】

（セリフ予告パターン決定テーブル）

図117は、セリフ予告演出の予告パターンを決定する際に参照されるセリフ予告パターン決定テーブルを示す図である。

【1433】

図117に示すように、セリフ予告パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各セリフ予告パターンの選択率（%）、選択されるセリフ予告パターンが対応付けられており、参考として各セリフ予告パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【1434】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン17を模した複数の半透明演出ボタン画像を第1画像表示装置70に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打3秒）」とは、セリフ予告演出における有効期間が演出ボタン17の1回の操作又は3秒が経過することで終了することを示している。

【1435】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン17の操作を促す演出であり、具体的には、演出ボタン17を模した不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

【1436】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン17が白発光することを示している。

「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン17の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常」とは、演出ボタン17が突出していない通常状態であることを示している。

【1437】

セリフ演出態様の欄の「通常セリフ（黒）」とは、大当たり遊技が実行される可能性を示唆しない通常のセリフが黒色の文字で表示されると共に、その通常セリフが音声出力されることを示している。

「チャンスセリフ（黒）」とは、大当たり遊技の実行可能性があるチャンスセリフが黒色の文字で表示されると共に、そのチャンスセリフが音声出力されることを示している。

10

20

30

40

50

「リーチセリフ（黒）」とは、リーチ演出の実行が確定するリーチセリフが黒色の文字で表示されると共に、そのリーチセリフが音声出力されることを示している。

「リーチセリフ（赤）」とは、リーチ演出の実行が確定するリーチセリフが赤色の文字で表示されると共に、そのリーチセリフが音声出力されることを示している。

【1438】

「熱セリフ（赤）」とは、大当たり遊技の実行可能性が高い熱セリフが赤色の文字で表示されると共に、その熱セリフが音声出力されることを示している。

「激熱セリフ（金）」とは、大当たり遊技の実行可能性が非常に高い激熱セリフが金色の文字で表示されると共に、その激熱セリフが音声出力されることを示している。

「確定セリフ（虹）」とは、大当たり遊技の実行が確定する確定セリフが虹色の文字で表示されると共に、その確定セリフが音声出力されることを示している。 10

【1439】

ボタン振動の欄の「弱振動（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セリフの表示開始時（＝演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時）から1秒間に亘って弱振動する弱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セリフの表示開始時（＝演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時）から1秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【1440】

各セリフ演出態様の当たり期待度は、「通常セリフ」＜「チャンスセリフ（黒）」＜「リーチセリフ（黒）」＜「リーチセリフ（赤）」＜「熱セリフ（赤）」＜「激熱セリフ（金）」＜「確定セリフ（虹）」となっている。また、各振動演出の当たり期待度は、「弱振動演出」＜「強振動演出」となっている。 20

【1441】

図117に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第1の特徴としては、当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに、演出ボタン17を振動させる振動演出が実行可能となっている点が挙げられる。そのため、当たり期待度が高いことを効果的に知らせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1442】

図117に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第2の特徴としては、熱セリフのセリフ予告演出が実行される場合よりも、熱セリフよりも当たり期待度が高い激熱セリフのセリフ予告演出が実行される場合の方が、演出ボタン17の振動演出（ボタン振動モータの作動）が実行され易く（実行割合が高く）、熱セリフのセリフ予告演出が実行されるときに演出ボタン17の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン17の振動演出が実行される場合の方が、当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、セリフ予告演出が実行されるときに演出ボタン17の振動演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感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。 30

【1443】

図117に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第3の特徴としては、当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。 40

【1444】

図117に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第4の特徴としては、当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに実行される振動演出の振動強度が当たり期待度に応じて2種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって当たり期待度を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。

【1445】

図117に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第5の特徴としては、通常遊技状態 50

において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン以外）には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行可能である一方、ハズレとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン）には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行されない点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

【1446】

図117に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第6の特徴としては、通常遊技状態において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン以外のリーチ演出パターン）には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行可能である一方、大当たりとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン）には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行されない点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

10

【1447】

図117に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第7の特徴としては、通常遊技状態において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン以外）には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行可能である一方、特定遊技状態において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン、特殊SPリーチ演出パターン）には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行されない点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

20

【1448】

図117に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第8の特徴としては、通常遊技状態において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン以外のリーチ演出パターン）には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行可能である一方、特定遊技状態において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン）には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行されない点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

30

【1449】

図117に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第9の特徴としては、特定遊技状態において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン、特殊SPリーチ演出パターン）には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行されない一方、ハズレとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン及び特殊SPリーチ演出パターン以外）には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行可能である点が挙げられる。そのため、第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行され易い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。

40

【1450】

図117に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第10の特徴としては、特定遊技状態において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン）には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（

50

振動演出)が実行されない一方、大当たりとなる第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合(ロング変動演出パターン及び特殊SPリーチ演出パターン以外のリーチ演出パターン)には、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動(振動演出)が実行可能である点が挙げられる。そのため、第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行され易い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。

【1451】

なお、セリフ予告演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよいし、弱振動演出の振動時間よりも強振動演出の振動時間を長くするようにしてもよい。

10

【1452】

また、演出モードA~C(通常遊技状態)と演出モードD~F(特定遊技状態)とでセリフ予告演出時に演出ボタン17の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が同じとなっているが、演出モードA~C(通常遊技状態)の方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードD~F(特定遊技状態)の方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。このようにすると、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードD~Fにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1453】

また、演出ボタン17の操作又は有効時間の経過によって有効期間が終了してセリフ予告演出が実行されるようになってきているが、有効時間の経過によって有効期間が終了する場合にはセリフ予告演出を実行しないようにしてもよい。

20

【1454】

また、有効期間を発生させてセリフ予告演出を実行するようになってきているが、有効期間を発生せずにセリフ予告演出を実行するようにしてもよく、その場合に実行する振動演出については、1秒間の弱振動演出のみ又は1秒間の強振動演出のみにしてもよい。

【1455】

また、通常遊技状態中にハズレとなる第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合、セリフ予告演出において演出ボタンの振動(振動演出)が実行されるようにしてもよいが、この場合であっても、通常遊技状態中にハズレとなる第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合よりも低い割合にするとよい。

30

【1456】

また、通常遊技状態中に大当たりとなる第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合、セリフ予告演出において演出ボタンの振動(振動演出)が実行されるようにしてもよいが、この場合であっても、通常遊技状態中にハズレとなる第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合よりも低い割合にするとよく、通常遊技状態中にハズレとなる第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合よりは高い割合にするとよい。

【1457】

また、特定遊技状態中にハズレとなる第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合、セリフ予告演出において演出ボタンの振動(振動演出)が実行されるようにしてもよいが、この場合であっても、特定遊技状態中にハズレとなる第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合よりも低い割合にするとよい。

40

【1458】

また、特定遊技状態中に大当たりとなる第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合、セリフ予告演出において演出ボタンの振動(振動演出)が実行されるようにしてもよいが、この場合であっても、特定遊技状態中に大当たりとなる第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合よりも低い割合にするとよく、特定遊技状態中にハズレとなる第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合よりは高い割合にするとよい。

50

## 【 1 4 5 9 】

(ステップアップ予告パターン決定テーブル)

図 1 1 8 は、ステップアップ予告演出の予告パターンを決定する際に参照されるステップアップ予告パターン決定テーブルを示す図である。

## 【 1 4 6 0 】

図 1 1 8 に示すように、ステップアップ予告パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各ステップアップ予告パターンの選択率(%)、選択されるステップアップ予告パターンが対応付けられており、参考として各ステップアップ予告パターンの演出構成(ステップアップ(SU)演出態様、ボタン振動)が記載されている。

10

## 【 1 4 6 1 】

ステップアップ演出態様の欄の「 1 2 」とは、第 1 ~ 第 2 ステップ演出が順に実行されることを示している。

「 1 2 3 」とは、第 1 ~ 3 ステップ演出が順に実行されることを示している。

「 1 2 3 4 」とは、第 1 ~ 4 ステップ演出が順に実行されることを示している。

「 1 2 3 4 5 」とは、第 1 ~ 5 ステップ演出が順に実行されることを示している。

「 1 2 3 5 」とは、第 1 ~ 第 3 ステップ演出が順に実行された後に、第 4 ステップ演出を飛ばして第 5 ステップ演出が実行されることを示している。

なお、各ステップアップ演出態様において、最後のステップ演出よりも前のステップ演出の演出時間は 1 秒となっており、最後のステップ演出の演出時間は 3 秒となっている。

20

## 【 1 4 6 2 】

ボタン振動の欄の「 「 5 」時に弱振動(1秒) 」とは、演出ボタン 1 7 を振動させるためのボタン振動モータが第 5 ステップ演出の開始時から 1 秒間にわたって弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。

## 【 1 4 6 3 】

各ステップアップ演出態様の大当たり期待度は、「 1 2 」 < 「 1 2 3 」 < 「 1 2 3 4 」 < 「 1 2 3 4 5 」 < 「 1 2 3 5 」 となっている。

## 【 1 4 6 4 】

図 1 1 8 に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、大当たり期待度が高いステップ演出(第 5 ステップ演出)が行われるときに、演出ボタン 1 7 の有効期間を発生させずに演出ボタン 1 7 を振動させる振動演出を実行可能となっている点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

## 【 1 4 6 5 】

図 1 1 8 に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、大当たり期待度が高いステップ演出(第 5 ステップ演出)が表示されるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

## 【 1 4 6 6 】

図 1 1 8 に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、大当たり期待度が高いステップ演出(第 5 ステップ演出)が表示されるときに実行される振動演出の振動態様(振動強度、振動時間)が予め定められた 1 種類(弱振動(1秒))しかない点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン 1 7 を操作することがなくて振動演出の種類を把握し難いステップアップ予告演出において、演出態様が複雑化することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 4 6 7 】

図 1 1 8 に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第 4 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 ~ F (特定遊技状態)の方が、大当

50

たりとなる場合に、期待度が低いステップアップ予告演出が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1468】

図118に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第5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～F（特定遊技状態）の方が、大当たりとなる場合に、弱振動演出が実行され易い（実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1469】

図118に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第6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～F（特定遊技状態）の方が、ステップアップ予告演出において有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない演出ボタン17の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1470】

図118に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第7の特徴としては、通常遊技状態中において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン及び特殊SPリーチ演出パターン以外）よりも、ハズレとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（ロング変動演出パターン、特殊SPリーチ演出パターン）の方が、セリフ予告演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行され難い（実行される割合が低い）点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

【1471】

なお、演出モードD～F（特定遊技状態）よりも、演出モードA～C（通常遊技状態）の方が、ステップアップ予告演出において有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない演出ボタン17の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードD～Fにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1472】

（擬似連演出パターン決定テーブル）

図119は、擬似連演出の演出パターンを決定する際に参照される擬似連演出パターン決定テーブルを示す図である。

【1473】

図119に示すように、擬似連演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各擬似連演出パターンの選択率（%）、選択される擬似連演出パターンが対応付けられており、参考として各擬似連演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【1474】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン17を模した複数の半透明演出ボタン画像を第1画像表示装置70に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打3秒）」とは、擬似連演出における有効期間が演出ボタン17の1回の操作又は3秒が経過することで終了することを示している。

【1475】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン17の操作を促す演出であ

10

20

30

40

50

り、具体的には、演出ボタン17を模した不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

【1476】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン17が白発光することを示している。

「突出ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって白発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン17が白発光することを示している。

【1477】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン17の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常」とは、演出ボタン17が突出していない通常状態であることを示しており、「突出」とは、演出ボタン17が突出している突出状態であることを示している。

【1478】

擬似連演出態様の欄の「擬似失敗」とは、中央の演出図柄70aとして擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止することなく通常の演出図柄70aが仮停止すると共に、失敗効果音が出力され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、中央の演出図柄70aとして擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止し、成功効果音が出力されると共に、第1可動部材77bが弱動作し、擬似連演出が行われる擬似連成功演出が実行されることを示している。

【1479】

ボタン振動の欄の「弱振動(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擬似図柄の仮停止時(=演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時)から1秒間にわたって弱振動する弱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擬似図柄の仮停止時(=演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時)から1秒間にわたって強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【1480】

各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」<「突出ボタン白」となっている。また、各ボタン状態の大当たり期待度は、「通常」<「突出」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動演出」<「強振動演出」となっている。

【1481】

図119に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第1の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに、演出ボタン17の有効期間を発生させて演出ボタン17を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1482】

図119に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第2の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1483】

図119に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第3の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて2種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが

10

20

30

40

50

可能となる。

【1484】

図119に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第4の特徴としては、演出モードA～C（通常遊技状態）と演出モードD～F（特定遊技状態）とで、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第1可動部材77b等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）を実行可能であるが、演出モードA～C（通常遊技状態）よりも、演出モードD～F（特定遊技状態）の方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第1可動部材77b等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードD～Fにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1485】

図119に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第5の特徴としては、第1可動部材77bを用いて擬似連演出（擬似連成功演出）を実行する場合と、第1可動部材77b及び演出ボタン17を振動させるボタン振動モータを用いて擬似連演出（擬似連成功演出）を実行する場合とがある点が挙げられる。そのため、擬似連演出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。

【1486】

なお、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときの有効期間中の演出ボタン17が突出状態となる場合があるが、突出状態とはならないようにしてもよい。

20

【1487】

また、擬似連成功演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。

【1488】

また、有効期間を発生させて擬似連成功演出や擬似連失敗演出を実行するようになっていいるが、有効期間を発生せずに擬似連成功演出や擬似連失敗演出を実行するようによい、擬似連成功演出において実行する振動演出については、3秒間の弱振動演出のみ又は3秒間の強振動演出のみにしてもよいし、1秒間の弱振動演出のみ又は1秒間の強振動演出のみにしてもよい。

30

【1489】

また、演出モードD～F（特定遊技状態）よりも、演出モードA～C（通常遊技状態）の方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第1可動部材77b等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードAよりも、演出モードB又はCの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第1可動部材77b等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードDよりも、演出モードE又はFの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第1可動部材77b等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

40

【1490】

また、擬似連演出（擬似連成功演出）において第1可動部材77bを用いた動作演出を実行するようになっているが、第1可動部材77aを用いた動作演出を実行するようによい、この場合には、第1可動部材77aを用いた動作演出よりも、第1可動部材77bを用いた動作演出の実行割合が高くなるようにするとよい。

【1491】

（発展演出パターン決定テーブル）

図120は、発展演出の演出パターンを決定する際に参照される発展演出パターン決定テーブルを示す図である。

【1492】

50

図 1 2 0 に示すように、発展演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、発展演出パターンの決定対象となる発展演出種別、各発展演出パターンの選択率（％）、選択される発展演出パターンが対応付けられており、参考として各発展演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【 1 4 9 3 】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン 1 7 を模した複数の半透明演出ボタン画像を第 1 画像表示装置 7 0 に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

10

有効示唆演出の欄の「なし」とは、有効示唆演出が実行されないことを示しており、「あり（ガセ）」とは、有効示唆演出が実行されるが、その後有効期間が発生しないガセの有効示唆演出であることを示しており、「あり」とは、有効示唆演出が実行されてその後有効期間発生することを示している。

【 1 4 9 4 】

「有効期間（長押し 4 秒）」とは、発展演出が演出ボタン 1 7 の長押しによって段階的に進展すること及び発展演出の有効期間が 4 秒経過することで終了することを示している。

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン 1 7 の操作を促す演出であり、具体的には、複数の半透明演出ボタン画像が特定位置に集合した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

20

【 1 4 9 5 】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン 1 7 が白発光することを示している。

「通常ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって赤発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン 1 7 が赤発光することを示している。

【 1 4 9 6 】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン 1 7 の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常」とは、演出ボタン 1 7 が突出していない通常状態であることを示しており、「突出」とは、演出ボタン 1 7 が突出している突出状態であることを示している。

30

【 1 4 9 7 】

発展演出態様の欄の「S P 報知」とは、発展演出の結果として S P リーチ演出への発展を示唆する S P 発展図柄を導出表示すると共に、第 1 発展効果音を出力する S P 発展演出が実行されることを示している。

「S P S P 報知」とは、発展演出の結果として S P S P リーチ演出への発展を示唆する S P S P 発展図柄を導出表示すると共に、第 2 発展効果音を出力する S P S P 発展演出が

40

実行されることを示している。「全回転報知」とは、発展演出の結果として全回転リーチ演出への発展を示唆する全回転発展図柄を導出表示すると共に、第 3 発展効果音を出力する全回転発展演出が実行されることを示している。

【 1 4 9 8 】

役物動作の欄の「弱動作」とは、各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）に第 1 可動部材 7 7 b が青色で発光して動作幅の小さい弱動作を行う弱動作演出が実行されることを示している。

「強動作」とは、各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）に第 1 可動部材 7 7 b が赤色で発光して揺動幅の大きい強動作を行う強動作演出が実行されることを示している

50

。

## 【 1 4 9 9 】

ボタン振動の欄の「弱振動（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各種発展図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から１秒間に亘って弱振動する弱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各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から１秒間に亘って強振動する弱振動演出が実行されることを示している。

## 【 1 5 0 0 】

各動作演出の大当たり期待度は、「弱動作」＜「強動作」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動」＜「強振動」となっている。

10

## 【 1 5 0 1 】

図１２０に示す発展演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって大当たり期待度の高い発展演出（ＳＰＳＰ報知、全回転報知）が行われるときに、演出ボタン１７の有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 5 0 2 】

図１２０に示す発展演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、ＳＰＳＰ発展演出が実行される場合よりも、ＳＰＳＰ発展演出よりも大当たり期待度が高い全回転発展演出が実行される場合の方が、演出ボタン１７の振動演出（ボタン振動モータの作動）が実行され易く（実行割合が高く）、ＳＰＳＰ発展演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン１７の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、ＳＰＳＰ発展演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感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。

20

## 【 1 5 0 3 】

図１２０に示す発展演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって大当たり期待度が高い発展演出（ＳＰＳＰ報知、全回転報知）が行われるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

。

## 【 1 5 0 4 】

図１２０に示す発展演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって発展演出（ＳＰＳＰ報知、全回転報知）が行われるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて２種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を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。

## 【 1 5 0 5 】

図１２０に示す発展演出パターン決定テーブルの第５の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｆ（特定遊技状態）とで、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第１可動部材７７ｂ等）を用いた発展演出（ＳＰＳＰ発展演出等）を実行可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｆ（特定遊技状態）の方が、演出装置（演出ボタン振動モータ、第１可動部材７７ｂ等）を用いた発展演出が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードＤ～Ｆにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

## 【 1 5 0 6 】

50

図120に示す発展演出パターン決定テーブルの第6の特徴としては、通常遊技状態中において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出以外）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行可能である一方、ハズレとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行されない点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

【1507】

図120に示す発展演出パターン決定テーブルの第7の特徴としては、通常遊技状態中において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン以外）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行可能である一方、大当たりとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行されない点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

10

【1508】

図120に示す発展演出パターン決定テーブルの第8の特徴としては、通常遊技状態中において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出以外）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行可能である一方、特定遊技状態において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行されない点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

20

【1509】

図120に示す発展演出パターン決定テーブルの第9の特徴としては、通常遊技状態中において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン以外のリーチ演出パターン）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行可能である一方、特定遊技状態において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行されない点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

30

【1510】

図120に示す発展演出パターン決定テーブルの第9の特徴としては、特定遊技状態中において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行されない一方、ハズレとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン以外）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行可能である点が挙げられる。そのため、第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行され易い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。

40

【1511】

図120に示す発展演出パターン決定テーブルの第10の特徴としては、特定遊技状態中において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ演出パターン）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行されない一方、大当たりとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行

50

される場合（特殊SPリーチ演出パターン以外のリーチ演出パターン）には、発展演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行可能である点が挙げられる。そのため、第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行され易い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。

【1512】

なお、発展演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。

【1513】

また、演出モードD～F（特定遊技状態）よりも、演出モードA～C（通常遊技状態）の方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第1可動部材77b等）を用いた発展演出（SPSP発展演出等）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードAよりも、演出モードB又はCの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第1可動部材77b等）を用いた発展演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードDよりも、演出モードE又はFの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第1可動部材77b等）を用いた発展演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

10

【1514】

また、通常遊技状態中にハズレとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合、発展演出において演出ボタンの振動（振動演出）が実行されるようにしてもよいが、この場合であっても、通常遊技状態中にハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも低い割合にするとよい。

20

【1515】

また、通常遊技状態中に大当たりとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合、発展演出において演出ボタンの振動（振動演出）が実行されるようにしてもよいが、この場合であっても、通常遊技状態中にハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも低い割合にするとよく、通常遊技状態中にハズレとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合よりは高い割合にするとよい。

【1516】

また、特定遊技状態中にハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合、発展演出において演出ボタンの振動（振動演出）が実行されるようにしてもよいが、この場合であっても、特定遊技状態中にハズレとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも低い割合にするとよい。

30

【1517】

また、特定遊技状態中に大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合、発展演出において演出ボタンの振動（振動演出）が実行されるようにしてもよいが、この場合であっても、特定遊技状態中に大当たりとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも低い割合にするとよく、特定遊技状態中にハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合よりは高い割合にするとよい。

40

【1518】

（カットイン演出パターン決定テーブル）

図121は、演出モードA～C（通常遊技状態）用のカットイン演出の演出パターンを決定する際に参照されるカットイン演出パターン決定テーブルを示す図であり、図122は、演出モードD～F（特定遊技状態）用のカットイン演出の演出パターンを決定する際に参照されるカットイン演出パターン決定テーブルを示す図である。

【1519】

図121及び図122に示すように、カットイン演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各カットイン演出パターンの選択率（%）、選択されるカットイン演出パターンが対応付けられており、参考として各カット

50

イン演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【1520】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン17を模した複数の半透明演出ボタン画像を第1画像表示装置70に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打4秒）」とは、カットイン演出における有効期間が演出ボタン17の1回の操作又は4秒が経過することで終了することを示している。

【1521】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン17の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せず又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

10

【1522】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン17が白発光することを示している。

「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン17が赤発光することを示している。

20

「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン17が虹発光することを示している。

【1523】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン17の状態を示しており、「通常」とは、演出ボタン17が突出していない通常状態であることを示している。「突出」とは、演出ボタン17が突出している突出状態であることを示している。

【1524】

カットイン演出態様の欄の「青カットイン」とは、第1画像表示装置70に青フレームのカットイン画像が表示されると共に、第1カットイン効果音が出力される青カットイン演出が実行されることを示している。

30

「緑カットイン」とは、第1画像表示装置70に緑フレームのカットイン画像が表示されると共に、第2カットイン効果音が出力される緑カットイン演出が実行されることを示している。

「赤カットイン」とは、第1画像表示装置70に赤フレームのカットイン画像が表示されると共に、第3カットイン効果音が出力される赤カットイン演出が実行されることを示している。

【1525】

ボタン振動の欄の「弱振動（3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カットイン画像の表示開始時（＝演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時）から3秒間に亘って弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。

40

「強振動（3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カットイン画像の表示開始時（＝演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時）から3秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【1526】

各カットインの大当たり期待度は、「青カットイン」<「緑カットイン」<「赤カットイン」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動演出」<「強振動演出」となっている。

【1527】

図121及び図122に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第1の特徴として

50

は、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに、演出ボタン17の有効期間を発生させて演出ボタン17を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1528】

図121及び図122に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第2の特徴としては、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに実行される振動演出が比較的長い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1529】

図121及び図122に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第3の特徴としては、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて2種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を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。

【1530】

図121及び図122に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第4の特徴としては、通常遊技状態において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ以外）の方が、ハズレとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ）よりも、カットイン演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

20

【1531】

図121及び図122に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第5の特徴としては、通常遊技状態において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ以外）の方が、大当たりとなる第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ）よりも、カットイン演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

30

【1532】

図121及び図122に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第6の特徴としては、通常遊技状態において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ以外）の方が、特定遊技状態において、ハズレとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ）よりも、カットイン演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

40

【1533】

図121及び図122に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第7の特徴としては、通常遊技状態において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ以外）の方が、特定遊技状態において、大当たりとなる第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ）よりも、カットイン演出において演出ボタン17の振動（振動演出）が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

50

## 【 1 5 3 4 】

図 1 2 1 及び図 1 2 2 に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第 8 の特徴としては、特定遊技状態において、ハズレとなる第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊 S P リーチ）よりも、ハズレとなる第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊 S P リーチ以外）の方が、カットイン演出において演出ボタン 1 7 の振動（振動演出）が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行され易い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。

## 【 1 5 3 5 】

図 1 2 1 及び図 1 2 2 に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第 9 の特徴としては、特定遊技状態において、大当たりとなる第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊 S P リーチ）よりも、大当たりとなる第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊 S P リーチ以外）の方が、カットイン演出において演出ボタン 1 7 の振動（振動演出）が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行され易い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。

10

## 【 1 5 3 6 】

なお、カットイン演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。

## 【 1 5 3 7 】

また、有効期間を発生させてカットイン演出を実行するようになっているが、有効期間を発生せずにカットイン演出を実行するようにしてもよく、その場合に実行する振動演出については、3 秒間の弱振動演出のみ又は 3 秒間の強振動演出のみにしてもよいし、1 秒間の弱振動演出のみ又は 1 秒間の強振動演出のみにしてもよい。

20

## 【 1 5 3 8 】

また、通常遊技状態中にハズレとなる第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合や、特定遊技状態中にハズレとなる第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合に、カットイン演出において演出ボタン 1 7 の振動（振動演出）が実行されないようにしてもよいし、通常遊技状態中に大当たりとなる第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合や、特定遊技状態中に大当たりとなる第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合にも、カットイン演出において演出ボタン 1 7 の振動（振動演出）されないようにしてもよい。

30

## 【 1 5 3 9 】

また、通常遊技状態中に第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合には、有効示唆演出を含むカットイン演出が実行されないようにしてもよいし、有効示唆演出が実行されないカットイン演出が実行されるようにしてもよいし、特定遊技状態中に第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合には、有効示唆演出を含むカットイン演出が実行されないようにしてもよいし、有効示唆演出が実行されないカットイン演出が実行されるようにしてもよい。

## 【 1 5 4 0 】

（決め演出パターン決定テーブル）

図 1 2 3 は、決め演出の演出パターンを決定する際に参照される決め演出パターン決定テーブルを示す図である。

40

## 【 1 5 4 1 】

図 1 2 3 に示すように、決め演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各決め演出パターンの選択率（%）、選択される決め演出パターンが対応付けられており、参考として各決め演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

## 【 1 5 4 2 】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であ

50

り、具体的には、演出ボタン17を模した複数の半透明演出ボタン画像を第1画像表示装置70に移動表示させると共に、特定位置に向けてボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打5秒）」とは、決め演出における有効期間が演出ボタン17の1回の操作又は5秒が経過することで終了することを示している。

【1543】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン17の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せず又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

10

【1544】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン17が白発光することを示している。

「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン17が赤発光することを示している。

「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン17が虹発光することを示している。

20

【1545】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン17の状態を示しており、「通常」とは、演出ボタン17が突出していない通常状態であることを示している。「突出」とは、演出ボタン17が突出している突出状態であることを示している。

【1546】

決め演出態様の欄の「失敗」とは、第1可動部材77aが動作せずに第1画像表示装置70の画面が暗色に変化することで、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、第1可動部材77aが最大動作位置まで動作して虹発光すると共に、第1画像表示装置70に成功エフェクト画像が表示されることで、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。

30

【1547】

ボタン振動の欄の「強振動（4秒 5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決め成功演出の開始時（＝演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時）から4秒に亘って強振動した後に1秒のインターバルを挟んで5秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が実行されることを示している。

【1548】

ボタン発光の欄の「虹発光（11秒）」とは、演出ボタン17を発光させるための演出ボタンLEDが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時）から11秒間（演出ボタン17が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。

40

【1549】

各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」<「突出ボタン赤」<「突出ボタン虹」となっている。また、各ボタン状態の大当たり期待度は、「通常」<「突出」となっている。

【1550】

図123に示す決め演出パターン決定テーブルの第1の特徴としては、決め成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン17を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

## 【 1 5 5 1 】

図 1 2 3 に示す決め演出パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、変動演出中に発生する演出ボタン 1 7 の有効期間としては最も長い期間に亘って有効期間が発生する点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン 1 7 の操作を逸してしまうような不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 5 5 2 】

図 1 2 3 に示す決め演出パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、変動演出中に発生する強振動演出としては最も長い期間に亘って演出ボタン 1 7 が振動する点が挙げられる。そのため、決め成功演出時の遊技者の高揚感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。

10

## 【 1 5 5 3 】

図 1 2 3 に示す決め演出パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、演出ボタン 1 7 の振動期間よりも演出ボタン 1 7 の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、演出ボタン 1 7 の振動が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 5 5 4 】

なお、決め演出（決め成功演出）において第 1 可動部材 7 7 a を用いた動作演出を実行するようになっているが、第 1 可動部材 7 7 b を用いた動作演出を実行するようにしてもよく、この場合には、第 1 可動部材 7 7 b を用いた動作演出よりも、第 1 可動部材 7 7 a を用いた動作演出の実行割合が高くなるようにするとよい。

20

## 【 1 5 5 5 】

（再抽選演出パターン決定テーブル）

図 1 2 4 は、再抽選演出の演出パターンを決定する際に参照される再抽選演出パターン決定テーブルを示す図である。

## 【 1 5 5 6 】

図 1 2 4 に示すように、再抽選演出パターン決定テーブルには、演出モード、昇格の有無（昇格予定であるか）、各再抽選演出パターンの選択率（%）、選択される再抽選演出パターンが対応付けられており、参考として各再抽選演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

## 【 1 5 5 7 】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン 1 7 を模した複数の半透明演出ボタン画像を第 1 画像表示装置 7 0 に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

30

「有効期間（単打 3 秒）」とは、再抽選演出における有効期間が演出ボタン 1 7 の 1 回の操作又は 3 秒が経過することで終了することを示している。

## 【 1 5 5 8 】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン 1 7 の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

40

## 【 1 5 5 9 】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン 1 7 が白発光することを示している。

「通常ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって赤発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン 1 7 が赤発光することを示している。

「通常ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって虹発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示されると共に、演出

50

ボタン 17 が虹発光することを示している。

【 1 5 6 0 】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン 17 の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常」とは、演出ボタン 17 が突出していない通常状態であることを示している。

【 1 5 6 1 】

再抽選演出態様の欄の「昇格失敗演出」とは、再抽選演出の結果として遊技者に有利な演出図柄とならない非昇格図柄（例えば、偶数図柄 偶数図柄、「7」以外の奇数図柄 「7」以外の奇数図柄）が導出表示（仮停止）されると共に、非昇格効果音が出力されることを示している。

10

「昇格成功演出」とは、再抽選演出の結果として遊技者に有利な演出図柄となる昇格図柄（例えば、偶数図柄 奇数図柄、「7」以外の奇数図柄 「7」図柄）が導出表示（仮停止）されると共に、昇格効果音が出力されることを示している。

【 1 5 6 2 】

ボタン振動の欄の「強振動（3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昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から 3 秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【 1 5 6 3 】

ボタン発光の欄の「虹発光（4秒）」とは、演出ボタン 17 を発光させるための演出ボタン LED が昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から 4 秒間（演出ボタン 17 が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。

20

【 1 5 6 4 】

各促進演出の昇格期待度は、「通常ボタン白」<「通常ボタン赤」<「通常ボタン虹」となっている。

【 1 5 6 5 】

図 1 2 4 に示す再抽選演出パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、昇格成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン 17 を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、遊技者に有利な演出図柄に昇格したことを効果的に報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 5 6 6 】

30

図 1 2 4 に示す再抽選演出パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、強振動演出よりも演出ボタン 17 の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、強振動演出が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 5 6 7 】

なお、有効期間を発生させて再抽選演出（昇格失敗演出、昇格成功演出）を実行するようになっているが、有効期間を発生させずに再抽選演出を実行するようにしてもよい。

【 1 5 6 8 】

（確定演出パターン決定テーブル）

図 1 2 5 は、確定演出の演出パターンを決定する際に参照される確定演出パターン決定テーブルを示す図である。

40

【 1 5 6 9 】

図 1 2 5 に示すように、確定演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各確定演出パターンの選択率（％）、選択される確定演出パターンが対応付けられており、参考として各確定演出パターンの演出構成（実行タイミング、演出内容）が記載されている。

【 1 5 7 0 】

実行タイミングの欄の「-」とは、確定演出が実行されないタイミングであることを示しており、「 」とは、確定演出が実行されるタイミングであることを示している。

音声の欄の「確定音」とは、大当たり遊技が実行されることを示す確定音が出力される

50

ことを示している。

発光の欄の「ハンドル虹発光」とは、発射ハンドル15を発光させるためのハンドルLEDが確定音の出力時から変動停止まで（演出図柄が停止表示するまでの4秒以上にわたって）虹色で発光することを示している。

【1571】

ボタン振動の欄の「強振動（3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確定音の出力時から3秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【1572】

図125に示す確定演出パターン決定テーブルの第1の特徴としては、確定演出が実行される場合には、有効期間を発生させずに演出ボタン17を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1573】

図125に示す確定演出パターン決定テーブルの第2の特徴としては、強振動演出よりも発射ハンドル15の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、強振動演出が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1574】

図125に示す確定演出パターン決定テーブルの第3の特徴としては、通常遊技状態において、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ以外）の方が、第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ）よりも、確定演出（演出ボタン17の振動演出）が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行され易い通常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。

【1575】

図125に示す確定演出パターン決定テーブルの第4の特徴としては、特定遊技状態において、第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ）よりも、第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合（特殊SPリーチ以外）の方が、確定演出（演出ボタン17の振動演出）が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行され易い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。

【1576】

なお、通常遊技状態中に第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合や、特定遊技状態中に第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合に、確定演出（演出ボタン17の振動演出）が実行されないようにしてもよい。

【1577】

（演出制御部の演出モード更新処理）

図126を用いて、演出制御部130mの演出モード更新処理を説明する。図126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る。

【1578】

サブCPU130aは、ステップE800-1において、遊技状態に変化があったか否かを判定する。遊技状態に変化がない場合には、ステップE800-3に処理を移し、遊技状態に変化があった場合には、ステップE800-2において、遊技状態に応じた初期の演出モードをセットし、今回の演出モード更新処理を終了する。具体的には、通常遊技状態であれば演出モードAをセットし、確変遊技状態であれば演出モードDをセットし、時短遊技状態であれば演出モードFをセットする。

【1579】

10

20

30

40

50

サブCPU130aは、ステップE800-3において、現在が先読み予告である連続予告演出中であるか否かを判定する。現在が先読み予告である連続予告演出中である場合には、演出モードを更新しないものとして今回の演出モード更新処理を終了し、現在が連続予告演出中でない場合には、ステップE800-4において、現在が通常遊技状態又は確変遊技状態であるか否かを判定する。現在が通常遊技状態又は確変遊技状態でない場合には、演出モードを更新しないものとして今回の演出モード更新処理を終了し、現在が通常遊技状態又は確変遊技状態である場合には、ステップE800-5に処理を移す。

【1580】

サブCPU130aは、ステップE800-5において、演出モードの更新条件が成立したか否かを判定する。具体的には、所定回数の変動演出が実行されたこと、ノーマルリーチ演出よりも期待度の高いリーチ演出が実行されるハズレ変動演出が実行されたことの何れかによって演出モードの更新条件が成立する。演出モードの更新条件が成立していない場合には、今回の演出モード更新処理を終了し、演出モードの更新条件が成立している場合には、ステップE800-6において、更新後の演出モードを決定し、ステップE800-7において、決定した演出モードをセットし、今回の演出モード更新処理を終了する。

10

【1581】

このように、先読み予告の実行中である場合には、演出モードの更新が制限されるようになっていく。そのため、先読み予告の実行中に演出モードが変化してしまっ先読み予告の演出効果が低下するような不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1582】

また、複数の変動演出にわたって断続的に演出が行われる連続予告演出の実行中である場合には、演出モードが更新されない(変化しない)一方、複数の変動演出にわたって断続的に演出が行われると共に、全演出モードに共通態様の特別アイコンが表示されるアイコン変化演出の実行中である場合には、演出モードが更新可能となっている。そのため、演出モードの更新を極端に制約することなく、先読み予告の演出効果が低下することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1583】

なお、アイコン変化演出の実行中である場合に、演出モードが更新可能となっているが、アイコン変化演出の実行中においても、演出モードが更新されない(変化しない)ようにしてもよい。このようにすると、先読み予告の演出効果が低下することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1584】

(演出モード毎の表示態様例)

図127を用いて、演出モード毎の表示態様例について説明する。

【1585】

演出モードA(通常遊技状態)では、図127(a)に示すように、モードA背景画像がメイン表示装置70への表示中は常に横スクロール(動的表示)した状態で表示され、演出図柄70aが第1態様(矩形状のベース画像BG、キャラクタ画像CG、六角画像に囲まれた数字画像SG)で表示され、特殊図柄TZが全演出モードで共通の共通態様(数字画像)で表示される。

40

【1586】

そして、アイコン表示領域(第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C)では、通常アイコンが第1態様(六角形)で表示される。そして、第1態様の通常アイコンは、左側に傾く第1姿勢(初期姿勢)から右側に傾く第2姿勢を経由して再び第1姿勢となる揺れ動作(演出動作)をメイン表示装置70への表示中は常に1周期2秒で繰り返し行うようになっている。

【1587】

演出モードB(通常遊技状態)では、図127(b)に示すように、モードB背景画像

50

がメイン表示装置 70 への表示中は常に横スクロール（動的表示）した状態で表示され、演出図柄 70 a が第 2 態様（提灯状のベース画像 BG、キャラクタ画像 CG、六角画像に囲まれた数字画像 SG）で表示され、特殊図柄 TZ が全演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示される。

【1588】

そして、アイコン表示領域（第 1 保留アイコン表示領域 70 B、当該アイコン表示領域 70 C）では、通常アイコンが第 2 態様（シャトル形）で表示される。そして、第 2 態様の通常アイコンは、左側に傾く第 1 姿勢（初期姿勢）から右側に傾く第 2 姿勢を経由して再び第 1 姿勢となる揺れ動作（演出動作）をメイン表示装置 70 への表示中は常に 1 周期 2 秒で繰り返し行うようになっている。

10

【1589】

演出モード C（通常遊技状態）では、図 127（c）に示すように、モード C 背景画像がメイン表示装置 70 への表示中は常に横スクロール（動的表示）した状態で表示され、演出図柄 70 a が第 3 態様（R 面取りされた矩形のベース画像 BG、キャラクタ画像 CG、R 面取りされた六角画像に囲まれた数字画像 SG）で表示され、特殊図柄 TZ が全演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示される。

【1590】

また、アイコン表示領域（第 1 保留アイコン表示領域 70 B、当該アイコン表示領域 70 C）では、通常アイコンであれば第 3 態様（星形）で表示される。そして、第 3 態様の通常アイコンは、特定頂部が上部に位置する第 1 姿勢（初期姿勢）から回転して特定頂部が移動した第 2 姿勢を経由して再び第 1 姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置 70 への表示中は常に 1 周期 3 秒で繰り返し行うようになっている。

20

【1591】

演出モード D（確変遊技状態）では、図 127（d）に示すように、モード D 背景画像がメイン表示装置 70 への表示中は常に横スクロール（動的表示）した状態で表示され、演出図柄 70 a が第 4 態様（矩形のベース画像、数字画像）で表示され、特殊図柄 TZ が全演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示される。

【1592】

そして、アイコン表示領域（第 2 保留アイコン表示領域 70 D、当該アイコン表示領域 70 C）では、通常アイコンが第 4 態様（丸形）で表示される。そして、第 4 態様の通常アイコンは、内部の黒点が上部に位置する第 1 姿勢（初期姿勢）から回転して黒点が移動した第 2 姿勢を経由して再び第 1 姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置 70 への表示中は常に 1 周期 3 秒で繰り返し行うようになっている。

30

【1593】

演出モード E（確変遊技状態）では、図 127（e）に示すように、モード E 背景画像がメイン表示装置 70 への表示中は常に横スクロール（動的表示）した状態で表示され、演出図柄 70 a が第 4 態様（矩形のベース画像、数字画像）で表示され、特殊図柄 TZ が全演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示される。

【1594】

そして、アイコン表示領域（第 2 保留アイコン表示領域 70 D、当該アイコン表示領域 70 C）では、通常アイコンが第 4 態様（丸形）で表示される。そして、第 4 態様の通常アイコンは、内部の黒点が上部に位置する第 1 姿勢（初期姿勢）から回転して黒点が移動した第 2 姿勢を経由して再び第 1 姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置 70 への表示中は常に 1 周期 3 秒で繰り返し行うようになっている。

40

【1595】

演出モード F（時短遊技状態）では、図 127（f）に示すように、モード F 背景画像がメイン表示装置 70 への表示中は常に横スクロール（動的表示）した状態で表示され、演出図柄 70 a が第 4 態様（矩形のベース画像、数字画像）で表示され、特殊図柄 TZ が全演出モードに共通の共通態様（数値画像）で表示される。

【1596】

50

そして、アイコン表示領域（第2保留アイコン表示領域70D、当該アイコン表示領域70C）では、通常アイコンが第5態様（五角形）で表示される。そして、第5態様の通常アイコンは、特定頂部が上部に位置する第1姿勢（初期姿勢）から回転して特定頂部が移動した第2姿勢を経由して再び第1姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置70への表示中は常に1周期3秒で繰り返し行うようになっている。

【1597】

なお、演出モードA～Fにおいて、アイコン表示領域（第2保留アイコン表示領域70D、当該アイコン表示領域70C）に特別アイコンが表示される場合には、特別アイコンが全演出モードに共通の共通態様（丸形）で表示される。そして、共通態様の特別アイコンは、特定部位が上部に位置する第1姿勢（初期姿勢）から回転して特定部位が移動した第2姿勢を経由して再び第1姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置70への表示中は常に1周期2.5秒で繰り返し行うようになっている。

10

【1598】

このように、複数の演出モードA～Fの種類に応じて、演出図柄70aの表示態様（演出図柄種別）、背景画像の種類、アイコン（保留アイコン、当該アイコン）の表示態様を異ならせている。そのため、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。

【1599】

また、複数の演出モードA～Fのそれぞれ対応付けられた表示態様の保留アイコンが周期的な演出動作（揺れ動作、回転動作等）を行うようになっている。そのため、保留アイコンの存在から特図判定情報の保留記憶があることをアピールし易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

（演出モード毎の変動態様例）

図128を用いて、演出モード毎の変動態様例について説明する。

【1600】

演出モードA（通常遊技状態）では、図128（a）に示すように、変動演出が実行される時の変動BGMとして変動BGM1が可聴出力され、変動演出では、演出図柄70aが第1変動経路（下方向にスクロールする軌跡）で変動表示（更新変動）を行い、特殊図柄TZが全演出モードに共通の第1変動経路（下方向にスクロールする軌跡）で変動表示（更新表示）を行うようになっている。

30

【1601】

そして、第1変動経路での変動表示を開始する前の変動前動作（演出動作）として、演出図柄70aが図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を0.75秒に亘って行い、演出図柄70aが左中右の順で変動表示を開始するようになっている。また、第1変動経路での変動表示を停止（仮停止）するときの停止前動作（演出動作）として、演出図柄70aのキャラクタ画像CGが図柄停止位置で頭を揺らす揺動表示を0.9秒に亘って行うようになっている。

【1602】

演出モードB（通常遊技状態）では、図128（b）に示すように、変動演出が実行される時の変動BGMとして変動BGM2が可聴出力され、変動演出では、演出図柄70aが第2変動経路（中図柄が下方向にスクロールし、左右図柄が中図柄と離れる下方向に斜めスクロールする軌跡）で変動表示（更新変動）を行い、特殊図柄TZが全演出モードに共通の第1変動経路（下方向にスクロールする軌跡）で変動表示（更新表示）を行うようになっている。

40

【1603】

そして、第2変動経路での変動表示（更新動作）を開始する前の変動前動作（演出動作）として、演出図柄70aが図柄停止位置で通常サイズよりも小さくなってから通常サイズに復帰する縮小表示を0.5秒に亘って行い、3つの演出図柄70aが同時に変動表示を開始するようになっている。また、第2変動経路での変動表示を停止（仮停止）するときの停止前動作（演出動作）として、演出図柄70aが図柄停止位置で通常サイズよりも

50

小さくなってから通常サイズに復帰する縮小表示を0.5秒に亘って行うようになっている。

【1604】

演出モードC（通常遊技状態）では、図128（c）に示すように、変動演出が実行されるときの変動BGMとして変動BGM3が可聴出力され、変動演出では、演出図柄70aが第3変動経路（3つの演出図柄が右下方向に斜めスクロールする軌跡）で変動表示（更新変動）を行い、特殊図柄TZが全演出モードに共通の第1変動経路（下方向にスクロールする軌跡）で変動表示（更新表示）を行うようになっている。

【1605】

そして、第3変動経路での変動表示を開始する前の変動前動作（演出動作）として、演出図柄70aが図柄停止位置で通常サイズよりも大きくなってから通常サイズに復帰する拡大表示を0.5秒に亘って行い、演出図柄70aが右中左の順で変動表示を開始するようになっている。また、第3変動経路での変動表示を停止（仮停止）するときの停止前動作（演出動作）として、演出図柄70aのキャラクタ画像CGが図柄停止位置で手を挙げる拳手表示を0.7秒に亘って行うようになっている。

10

【1606】

演出モードD（確変遊技状態）では、図128（d）に示すように、変動演出が実行されるときの変動BGMとして変動BGM4が可聴出力され、変動演出では、演出図柄70aが第1変動経路（下方向にスクロールする軌跡）で変動表示（更新変動）を行い、特殊図柄TZが全演出モードに共通の第1変動経路（下方向にスクロールする軌跡）で変動表示（更新表示）を行うようになっている。

20

【1607】

そして、第1変動経路での変動表示を開始する前の変動前動作（演出動作）として、演出図柄70aが図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を0.4秒に亘って行い、3つの演出図柄70aが同時に変動表示を開始するようになっている。また、第1変動経路での変動表示を停止（仮停止）するときの停止前動作（演出動作）として、演出図柄70aが弾むように動作するバウンド表示を0.4秒に亘って行うようになっている。

【1608】

演出モードE（確変遊技状態）では、図128（e）に示すように、変動演出が実行されるときの変動BGMとして変動BGM4が可聴出力され、変動演出では、演出図柄70aが第1変動経路（下方向にスクロールする軌跡）で変動表示（更新変動）を行い、特殊図柄TZが全演出モードに共通の第1変動経路（下方向にスクロールする軌跡）で変動表示（更新表示）を行うようになっている。

30

【1609】

そして、第1変動経路での変動表示を開始する前の変動前動作（演出動作）として、演出図柄70aが図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を0.4秒に亘って行い、3つの演出図柄70aが同時に変動表示を開始するようになっている。また、第1変動経路での変動表示を停止（仮停止）するときの停止前動作（演出動作）として、演出図柄70aが弾むように動作するバウンド表示を0.4秒に亘って行うようになっている。

【1610】

演出モードF（時短遊技状態）では、図128（f）に示すように、変動演出が実行されるときの変動BGMとして変動BGM5が可聴出力され、変動演出では、演出図柄70aが第1変動経路（下方向にスクロールする軌跡）で変動表示（更新変動）を行い、特殊図柄TZが全演出モードに共通の第1変動経路（下方向にスクロールする軌跡）で変動表示（更新表示）を行うようになっている。

40

【1611】

そして、第1変動経路での変動表示を開始する前の変動前動作（演出動作）として、演出図柄70aが図柄停止位置で通常サイズよりも小さくなってから通常サイズに復帰する縮小表示を0.4秒に亘って行い、3つの演出図柄70aが同時に変動表示を開始するようになっている。また、第1変動経路での変動表示を停止（仮停止）するときの停止前動

50

作（演出動作）として、演出図柄 7 0 a が弾むように動作するバウンド表示を 0 . 4 秒に亘って行うようになっている。

【 1 6 1 2 】

なお、演出モード A ~ F において、特殊図柄 T Z については、変動前動作を行わずに、3 つの特殊図柄 T Z が同時に変動表示を開始し、停止前動作を行わずに演出図柄 7 0 a と同時に停止表示するようになっている。

【 1 6 1 3 】

このように、複数の演出モード A ~ F の種類に応じて、変動演出における演出図柄 7 0 a が異なる変動経路（軌跡）で変動表示（更新表示）されるようになっている。そのため、演出モードの種類に応じて変動演出の見た目が変化して変動演出の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。

10

【 1 6 1 4 】

また、変動演出において演出図柄 7 0 a が変動表示（更新表示）を開始する前に変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）を行うと共に、複数の演出モード A ~ F の種類に応じて、異なる態様の変動前動作を行うようになっている。そのため、演出モードの種類に応じて変動演出の見た目が変化して変動演出の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。

【 1 6 1 5 】

また、変動演出において演出図柄 7 0 a が複数の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の何れを実行したかによって、演出図柄 7 0 a が変動表示（更新変動）を行うまでの時間が異なる場合があるようになっている。そのため、変動演出の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。

20

【 1 6 1 6 】

また、演出モード A ~ C（通常遊技状態）中の変動演出における演出図柄 7 0 a の変動前動作の演出時間よりも、演出モード D ~ F（特定遊技状態）中の変動演出における演出図柄 7 0 a の変動前動作の演出時間の方が短くなるようになっている。そのため、演出モード A ~ C（通常遊技状態）よりも変動演出時間が短くなり易い演出モード D ~ F（特定遊技状態）において、演出図柄 7 0 a の変動時間を確保し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 6 1 7 】

また、変動演出において演出図柄 7 0 a が仮停止するときに停止前動作（揺動表示、縮小表示、拳手表示、バウンド表示等）を行うと共に、複数の演出モード A ~ F の種類に応じて、異なる態様の停止前動作を行うようになっている。そのため、演出モードの種類に応じて変動演出の見た目が変化して変動演出の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。

30

【 1 6 1 8 】

また、演出モード A ~ C（通常遊技状態）中の変動演出における演出図柄 7 0 a の停止前動作の演出時間よりも、演出モード D ~ F（特定遊技状態）中の変動演出における演出図柄 7 0 a の停止前動作の演出時間の方が短くなるようになっている。そのため、演出モード A ~ C（通常遊技状態）よりも変動演出時間が短くなり易い演出モード D ~ F（特定遊技状態）において、演出図柄 7 0 a の変動時間を確保し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 1 6 1 9 】

また、変動演出において変動 B G M（発展演出以前に出力される B G M）を可聴出力すると共に、複数の演出モード A ~ F の種類に応じて、異なる種類の変動 B G M が可聴出力されるようになっている。そのため、演出モードの種類に応じて遊技者の気分を変えることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 6 2 0 】

なお、複数の演出モード A ~ F の種類に応じて、演出図柄 7 0 a の変動経路、演出図柄 7 0 a の変動前動作、演出図柄 7 0 a の変動開始順序、演出図柄 7 0 a の停止前動作、変

50

動 B G M が異なるようになっていたが、演出モードの種類に拘わらず、演出図柄 7 0 a の変動経路、演出図柄 7 0 a の変動前動作、演出図柄 7 0 a の変動開始順序、演出図柄 7 0 a の停止前動作、変動 B G M のうちの少なくとも一つを同じとしてもよい。

【 1 6 2 1 】

また、演出モード D ~ F における演出図柄 7 0 a の変動経路が同じとなっていたが、演出モード D ~ E ( 確変遊技状態 ) と演出モード F ( 時短遊技状態 ) とで演出図柄 7 0 a の変動経路を異ならせてもよいし、演出モード D ~ F のそれぞれで演出図柄 7 0 a の変動経路を異ならせてもよい。

【 1 6 2 2 】

また、各演出モード ( 演出モード A ~ F ) において、変動演出パターン ( 変動パターン ) の種類に拘わらず、変動前動作の時間が同一となっていたが、変動演出パターン ( 変動パターン ) が短縮変動や超短縮変動の場合には、通常の変動前動作の時間よりも短い時間で変動前動作を行うようにしてもよい。このようにすると、通常遊技状態において第 1 保留数 ( U 1 ) が少ない場合に実行される第 1 変動演出よりも、通常遊技状態において第 1 保留数 ( U 1 ) が多い場合に実行される第 1 変動演出の方が、変動前動作の時間が短くなり易くなり、特定遊技状態において第 2 保留数 ( U 2 ) が少ない場合に実行される第 2 変動演出よりも、特定遊技状態において第 2 保留数 ( U 2 ) が多い場合に実行される第 2 変動演出の方が、変動前動作の時間が短くなり易くなる。

【 1 6 2 3 】

また、各演出モード ( 演出モード A ~ F ) において、変動演出パターン ( 変動パターン ) の種類に拘わらず、停止前動作の時間が同一となっていたが、変動演出パターン ( 変動パターン ) が短縮変動や超短縮変動の場合には、通常の変動前動作の時間よりも短い時間で停止前動作を行うようにしてもよい。このようにすると、通常遊技状態において第 1 保留数 ( U 1 ) が少ない場合に実行される第 1 変動演出よりも、通常遊技状態において第 1 保留数 ( U 1 ) が多い場合に実行される第 1 変動演出の方が、停止前動作の時間が短くなり易くなり、特定遊技状態において第 2 保留数 ( U 2 ) が少ない場合に実行される第 2 変動演出よりも、特定遊技状態において第 2 保留数 ( U 2 ) が多い場合に実行される第 2 変動演出の方が、停止前動作の時間が短くなり易くなる。

【 1 6 2 4 】

また、各演出モード ( 演出モード A ~ F ) における変動演出において、演出図柄 7 0 a の変動前動作が行われる場合、変動前動作に関連するエフェクト画像を表示しないようになっていたが、変動前動作に関連するエフェクト画像を表示するようにしてもよい。この場合、先読みエフェクト画像 ( エフェクト画像が表示されることに対する期待度あり ) とは異なる態様のエフェクト画像 ( エフェクト画像が表示されることに対する期待度なし ) を表示するとよい。

【 1 6 2 5 】

また、各演出モード ( 演出モード A ~ F ) における変動演出において、演出図柄 7 0 a の停止前動作が行われる場合、停止前動作に関連するエフェクト画像を表示しないようになっていたが、停止前動作に関連するエフェクト画像を表示するようにしてもよい。この場合、先読みエフェクト画像 ( エフェクト画像が表示されることに対する期待度あり ) とは異なる態様のエフェクト画像 ( エフェクト画像が表示されることに対する期待度なし ) を表示するとよい。

【 1 6 2 6 】

( 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 1 2 9 ~ 図 1 3 0 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。

【 1 6 2 7 】

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 1 1 0 で検出する事象と、枠制御基板 1 2 0 で検出する

10

20

30

40

50

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。

【1628】

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るとしてもよいし、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。

10

【1629】

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るとしてもよい。

【1630】

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。

20

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るとしてもよいし、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。

【1631】

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。

30

【1632】

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、

40

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。

【1633】

「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。

【1634】

50

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。

【1635】

遊技球数クリアの画面報知は、図131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。

10

【1636】

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。

【1637】

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。

20

【1638】

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。

30

【1639】

優先順位2の報知事象種別は「設定変更」（図33参照）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。

40

【1640】

「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31参照）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。

【1641】

優先順位3の報知事象種別は「設定確認」（図36参照）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、

50

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 7 0（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 1 0、盤用照明装置 7 6 を赤色で点灯（輝度 4 0 %）させる、となっている。

#### 【 1 6 4 2 】

「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 3 1 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。

#### 【 1 6 4 3 】

優先順位 4 の報知事象種別は「電源投入（RWMクリア）」（図 3 5 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 7 0（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 7 0 a の初期出目（図柄組み合わせ）として「1 2 3」を表示し、

枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 を白色で点灯（輝度 4 0 %）させる、となっている。

#### 【 1 6 4 4 】

「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 3 0 秒経過すると終了し、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 の白色点灯は、点灯の開始から 6 0 秒経過すると終了する。

#### 【 1 6 4 5 】

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。

#### 【 1 6 4 6 】

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 3 0 秒経過で終了する。これにより、例えば RWM クリアスイッチ 1 1 1 a と遊技球数クリアスイッチ 1 2 1 とがともに押下されながら電源 sw 1 6 4 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 3 0 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。

#### 【 1 6 4 7 】

また、RWM クリアスイッチ 1 1 1 a と遊技球数クリアスイッチ 1 2 1 とがともに押下されながら電源 sw 1 6 4 が ON にされた場合、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）では、演出図柄 7 0 a の初期出目表示を行い（RWM クリアの画面報知）、演出図柄 7 0 a

10

20

30

40

50

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 1 3 1 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。

#### 【 1 6 4 8 】

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 7 0 a の初期出目表示や 3 0 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。

#### 【 1 6 4 9 】

また、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a と遊技球数クリアスイッチ 1 2 1 とがともに押下されながら電源 s w 1 6 4 が ON にされた場合、枠用照明装置 1 0 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 1 1 1 a と遊技球数クリアスイッチ 1 2 1 とがともに押下されながら電源 s w 1 6 4 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。

#### 【 1 6 5 0 】

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。

#### 【 1 6 5 1 】

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 7 0（メイン液晶）では、演出図柄 7 0 a の初期出目（図柄組み合わせ）として「1 2 3」を表示し、

枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 を白色で点灯（輝度 4 0 %）させる、となっている。

#### 【 1 6 5 2 】

「電源復旧」における「投入 BGM」の BGM 出力は、出力の開始から 3 0 秒経過すると終了し、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 の白色点灯は、点灯の開始から 6 0 秒経過すると終了する。これにより、一度、電源 s w 1 6 4 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。

#### 【 1 6 5 3 】

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

10

20

30

40

50

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。

【1654】

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。

10

【1655】

「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。

【1656】

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、

20

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。

【1657】

「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）。

30

【1658】

異常入賞エラーの画面報知は、図131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らないことを防止でき、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。

【1659】

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、

40

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。

【1660】

「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。

【1661】

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、1

50

80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。

【1662】

磁石検知エラーの画面報知は、図131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ふことを防止でき、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。

【1663】

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。

【1664】

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、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」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。

【1665】

「獲得上限装置作動中」という音声の出力は、出力開始から10秒経過で終了し、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」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）。

【1666】

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、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」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。

【1667】

獲得上限装置作動の画面報知は、図131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（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）に長形状のアイコン画像「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」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。

【1668】

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。

【1669】

10

20

30

40

50

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「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」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。

【1670】

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、「獲得上限装置作動中 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「獲得上限装置作動中 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。

10

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。

【1671】

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、

20

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。

【1672】

「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）。

30

【1673】

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。

【1674】

不正電波検知エラーの画面報知は、図131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らないことを防止でき、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。

40

【1675】

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、

50

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。

【1676】

「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）。

【1677】

入賞球数異常エラーの画面報知は、図 131 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。

10

【1678】

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。

【1679】

「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）。

20

【1680】

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 sw 164 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。

【1681】

発射球数異常エラーの画面報知は、図 131 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。

30

【1682】

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、

40

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。

【1683】

「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）。

【1684】

遊技機内通信異常エラーの画面報知は、図 131 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

50

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。

【1685】

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。

【1686】

「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）。

【1687】

出口スイッチ断線エラーの画面報知は、図131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。

【1688】

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。

【1689】

「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）。

【1690】

出口スイッチ異常エラーの画面報知は、図131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。

【1691】

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

10

20

30

40

50

である。具体的には、減算ソレノイド 9 1 a を動作させても減算入口スイッチ 9 1 b 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 7 2（左側画像表示装置）に、「H 1 5 減算入口 s w 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 1 0 を赤色で点滅（輝度 4 0 %）させる、となっている。

【 1 6 9 2 】

「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 s w 1 2 3 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 s w 1 2 3 が操作されると報知を終了する）。

【 1 6 9 3 】

入口スイッチ断線エラーの画面報知は、図 1 3 1 で示すように、第 3 画像表示装置 7 2（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「H 1 4 減算出口 s w 異常 発射装置に不具合」アイコン画像の表示位置の下方）に長形状のアイコン画像「H 1 5 減算入口 s w 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。

【 1 6 9 4 】

優先順位 1 7 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 9 1 b の OFF 時間（遊技球が検出されない時間）が規定時間（例えば 1 0 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 7 2（左側画像表示装置）に、「H 1 5 減算入口 s w 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 1 0 を赤色で点滅（輝度 4 0 %）させる、となっている。

【 1 6 9 5 】

「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 s w 1 2 3 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 s w 1 2 3 が操作されると報知を終了する）。

【 1 6 9 6 】

入口スイッチ異常エラーの画面報知は、図 1 3 1 で示すように、第 3 画像表示装置 7 2（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「H 1 4 減算出口 s w 異常 発射装置に不具合」アイコン画像の表示位置の下方）に長形状のアイコン画像「H 1 5 減算入口 s w 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。

【 1 6 9 7 】

優先順位 1 8 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 7 2（左側画像表示装置）に、「H 2 4 ファール球 s w 異常 ファ

10

20

30

40

50

ール球 s w 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。

【1698】

「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 s w 1 2 3 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 s w 1 2 3 が操作されると報知を終了する）。

【1699】

ファール球スイッチ断線エラーの画面報知は、図 1 3 1 で示すように、第 3 画像表示装置 7 2（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「H 1 5 減算入口 s w 異常 球送り部に不具合」アイコン画像の表示位置の下方）に長形状のアイコン画像「H 2 4 10  
 ファール球 s w 異常 ファール球 s w 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。

【1700】

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 M A X）」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 7 2（左側画像表示装置）に、「H 0 4 専用ユニット接続エラー 20  
 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。

【1701】

「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 s w 1 2 3 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 s w 1 2 3 が操作されると報知を終了する）。

【1702】

通信回線異常エラーの画面報知は、図 1 3 1 で示すように、第 3 画像表示装置 7 2（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「H 2 4 ファール球 s w 異常 ファール球 s w の配線確認」アイコン画像の表示位置の下方）に長形状のアイコン画像「H 0 4 30  
 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。

【1703】

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 M A X）」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 7 2（左側画像表示装置）に、「H 0 5 専用ユニット通信エラー 40  
 ユニットの再起動」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。

【1704】

「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）。

【1705】

通信無応答エラーの画面報知は、図 1 3 1 で示すように、第 3 画像表示装置 7 2（左側画像表示装置）の上方の表示領域（上述の「H 0 4 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）に長形状のアイコン画像「H 0 5 専用ユニット 50  
 通信エラー ユニットの再起動」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。

【1706】

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。

10

【1707】

「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）。

【1708】

球過多エラーの画面報知は、図131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。

【1709】

20

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。

【1710】

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、

30

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。

【1711】

「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）。

【1712】

球過少エラーの画面報知は、図131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。

40

【1713】

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。

【1714】

「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

50

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。

【1715】

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、

10

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。

【1716】

「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）。

【1717】

揚上機構エラーの画面報知は、図131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。

20

【1718】

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、

30

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。

【1719】

「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）。

【1720】

研磨材未装着エラーの画面報知は、図131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。

40

【1721】

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

50

ウト s w 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。

【 1722 】

「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）。

【 1723 】

通路スイッチ未接続エラーの画面報知は、図 131 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）に長形状のアイコン画像「H26 枠アウト s w エラー 枠アウト s w 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。

10

【 1724 】

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、

20

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。

【 1725 】

「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。

【 1726 】

ガラス枠開放エラーの画面報知は、図 131 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 s w エラー 枠アウト s w の配線確認」アイコン画像よりも下方）に長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。

30

【 1727 】

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、

40

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。

【 1728 】

「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。

【 1729 】

内枠開放エラーの画面報知は、図 131 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

50

りも下方)に長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。

【1730】

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。

【1731】

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)。

10

【1732】

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(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(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、

20

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。

【1733】

「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(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(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。

【1734】

球抜き動作中の画面報知は、図131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「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」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。

30

【1735】

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(40)が繰り返し出力され、

40

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。

【1736】

「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)。

【1737】

球抜きレバー操作エラーの画面報知は、図131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

50

れ)、左の演出図柄 70 a の一部に重なるように長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。

【1738】

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。

【1739】

「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)。

【1740】

発射台残存球エラーの画面報知は、図 131 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 70 a の一部に重なるように長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。

【1741】

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 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。

【1742】

「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 20 a 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。

【1743】

計数処理通知の画面報知は、図 131 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 70 a の一部に重なるように長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。

【1744】

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 5 秒にわたり 1 回出力され、

10

20

30

40

50

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。

【1745】

「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。

【1746】

計数処理完了の画面報知は、図131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。

【1747】

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)を満たし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)を満たし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)を満たし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る。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)を満たし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。

【1748】

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。

【1749】

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。

【1750】

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。

【1751】

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、「遊技球クリア」よりも「不正電

10

20

30

40

50

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。

#### 【1752】

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78を参照しながら説明する。図78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。

#### 【1753】

「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110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。

#### 【1754】

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。

#### 【1755】

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。

#### 【1756】

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。

#### 【1757】

10

20

30

40

50

また、図129、図130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。

10

## 【1758】

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。

20

## 【1759】

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。

30

## 【1760】

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。

40

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。

## 【1761】

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、

50

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があってもよい）としてもよい。

#### 【1762】

また、図78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。

#### 【1763】

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。

#### 【1764】

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。

#### 【1765】

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。

#### 【1766】

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は、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。

#### 【1767】

ここで、エラーコードの表示順について説明する。図78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、演出制御基板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。

#### 【1768】

10

20

30

40

50

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。

#### 【1769】

図 132、図 133 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 129、図 130 に記載のものと対応している。なお、図 132 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。

10

#### 【1770】

（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 sw 164 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。

20

#### 【1771】

（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。

#### 【1772】

（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 sw 164 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。

30

#### 【1773】

（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 129 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。

40

#### 【1774】

（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。

#### 【1775】

（c）～（d）の報知態様は、図 133 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

50

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。

【1776】

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となっているため、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。

10

【1777】

(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(設定確認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。

【1778】

(d)~(e)の報知態様は、図133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。

20

【1779】

(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。

30

【1780】

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。

【1781】

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。

40

【1782】

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。

【1783】

(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。

50

## 【 1 7 8 4 】

( 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 1 1 0 より送信される R W M クリア指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信したタイミングである。R W M 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 1 2 9 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、R W M 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 7 0 において、「初期出目 1 2 3 の演出図柄 7 0 a の組み合わせ」( 背景画像も含む ) 表示を開始する。

## 【 1 7 8 5 】

( 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 R W M クリアの音声報知「ラムがクリアされました + 投入 B G M 」が開始され、これが繰り返し出力されることになる。

10

## 【 1 7 8 6 】

( c ) ~ ( d ) の報知態様は、図 1 3 3 の電源投入 ( R W M クリア ) ( c ) ~ ( d ) に示すように、音声出力装置 9、枠用照明装置 1 0 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 7 0 では遊技球数クリア報知と「初期出目 1 2 3 の演出図柄 7 0 a 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、R W M 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 1 2 3 の演出図柄 7 0 a の組み合わせ」( 背景画像も含む ) 表示により、R W M がクリアされたことを間接的に報知している。

20

## 【 1 7 8 7 】

( f ) は、( d ) から 3 0 秒経過したタイミングであり、当該タイミングで R W M クリアの音声報知が終了する。一方、「初期出目 1 2 3 の演出図柄 7 0 a 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 ) 。

## 【 1 7 8 8 】

( d ) ~ ( f ) の報知態様は、図 1 3 3 の電源投入 ( R W M クリア ) ( d ) ~ ( f ) に示すように、枠用照明装置 1 0 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 7 0 では遊技球数クリア報知と「初期出目 1 2 3 の演出図柄 7 0 a 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 R W M 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 R W M クリアの報知期間中である場合には、速やかに R W M クリアの音声報知を開始することで、R W M 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。

30

## 【 1 7 8 9 】

以上のように、遊技球数クリアと R W M 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。

## 【 1 7 9 0 】

なお、( d ) において、新たに R W M クリアの音声報知を開始したが、R W M クリアの音声報知は開始しなくてもよい。また、R W M 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、R W M クリアの電飾報知を開始してもよい。

40

## 【 1 7 9 1 】

( 遊技球数クリアと電源復旧との比較 )

( a ) は、電源 s w 1 6 4 が O N 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 s w 1 6 4 の O N のみが行われている。

## 【 1 7 9 2 】

( b ) は、上述のとおりであるため説明を省略する。

50

(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。

【1793】

(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。

【1794】

(c)～(d)の報知態様は、図133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。

【1795】

(d)～(f)の報知態様は、図133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。

【1796】

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。

【1797】

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。

【1798】

図134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134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。

【1799】

(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。

【1800】

(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

10

20

30

40

50

面報知により「H 6 7 遊技球数クリア」を表示し、電飾報知により「枠用照明装置 1 0 を赤点滅」させる。

【1801】

(c) は、主制御基板 1 1 0 より送信される電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 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 7 0 において、「初期出目 1 2 3 の演出図柄 7 0 a 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 7 0 において、「初期出目 1 2 3 の演出図柄 7 0 a 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 1 3 0 が受信するタイミングは 10

【1802】

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 7 7 (第 1 可動部材 7 7 a、第 2 可動部材 7 7 b) の初期動作を開始し、

電源 ON のみの場合も、可動演出装置 7 7 (第 1 可動部材 7 7 a、第 2 可動部材 7 7 b) 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 1 3 0 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 20

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。

【1803】

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 7 7 a が動作態様 1 で動作、次いで第 2 可動部材 7 7 b が動作態様 1 で動作、次いで第 1 可動部材 7 7 a 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。

【1804】

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 1 2 9 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。 30

【1805】

また、(c) では、電源 ON のみの場合、電源復旧の音声報知「投入 B G M」の出力と、電源復旧の電飾報知「枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 が白点灯」が開始する。

【1806】

(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 B G M」の出力が開始される。 40

【1807】

(e) は、(c) から 3 0 秒経過したタイミングである。電源 ON のみの場合、投入 B G M 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 3 0 秒経過したタイミングであり、当該タイミングで投入 B G M 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 6 0 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。

【1808】

(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 50

(c) で開始した可動演出装置 77 (第 1 可動部材 77 a、第 2 可動部材 77 b) 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。

【1809】

(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。

【1810】

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 77 a、第 2 可動部材 77 b) 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 77 a、第 2 可動部材 77 b) 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。

【1811】

また、可動演出装置 77 (第 1 可動部材 77 a、第 2 可動部材 77 b) 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。

【1812】

図 135、図 136 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 135 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。

【1813】

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 sw 164 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。

【1814】

(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。

【1815】

(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。

【1816】

(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

10

20

30

40

50

り、図129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。

【1817】

(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。

【1818】

(e)~(f)の報知態様は、図136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131参照)。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。

10

【1819】

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。

20

【1820】

(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。

【1821】

(f)~(h)の報知態様は、図136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。

30

【1822】

(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。

40

【1823】

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。

【1824】

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。

【1825】

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

50

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。

【 1 8 2 6 】

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 s w 1 6 4 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。

【 1 8 2 7 】

( b ) は、枠制御基板メイン処理において枠制御基板 1 2 0 により遊技球数クリアが行われ、演出制御基板 1 3 0 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 1 3 0 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「 H 6 7 遊技球数クリア」を表示し、電飾報知により「枠用照明装置 1 0 を赤点滅」させる。

10

【 1 8 2 8 】

( 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 1 3 0 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 1 2 9 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 7 2 において、「 H 6 6 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「 H 6 6 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。

20

【 1 8 2 9 】

( 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。

【 1 8 3 0 】

( e ) ~ ( f ) の報知態様は、図 1 3 6 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 1 0 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 7 0 では遊技球数クリア報知と、「初期出目 1 2 3 の演出図柄 7 0 a 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 7 2 では「 H 6 6 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 1 3 1 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。

30

【 1 8 3 1 】

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 7 2 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。

40

【 1 8 3 2 】

( g ) は、( f ) から 3 0 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、磁石検知の箇所ですべて述べた内容と同一である。

【 1 8 3 3 】

( f ) ~ ( g ) の報知態様は、図 1 3 6 の電波検知 ( f ) ~ ( g ) に示すように、枠用照明装置 1 0 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 7 0 では遊技球数クリア報知と、演出図柄 7 0 a の初期出目 ( 1 2 3 ) および背景画像の表示とが行われ

50

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。

【1834】

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。

【1835】

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。

10

【1836】

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。

【1837】

図137、図138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137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。

20

【1838】

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。

【1839】

(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。

30

【1840】

(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。

40

【1841】

(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129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。

【1842】

50

( 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。

【 1 8 4 3 】

( d ) ~ ( e ) の報知態様は、図 1 3 8 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 1 0 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 7 0 では遊技球数クリア報知と、「初期出目 1 2 3 の演出図柄 7 0 a 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 7 2 では「 H 0 6 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 1 3 1 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。

10

【 1 8 4 4 】

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 7 2 で「 H 0 6 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。

【 1 8 4 5 】

( f ) は、主制御基板 1 1 0 と枠制御基板 1 2 0 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。

20

【 1 8 4 6 】

( e ) ~ ( f ) の報知態様は、図 1 3 8 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 1 0 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 7 0 では遊技球数クリア報知と、演出図柄 7 0 a の初期出目 ( 1 2 3 ) 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 7 2 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 1 1 0 と枠制御基板 1 2 0 間の接続状況の確認を促すことができる。

30

【 1 8 4 7 】

( g ) は、遊技者により計数ボタン 2 0 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 1 5 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 3 0 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。

【 1 8 4 8 】

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。

40

【 1 8 4 9 】

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。

【 1 8 5 0 】

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

50

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。

【1851】

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。

10

【1852】

(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。

【1853】

(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129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。

20

【1854】

(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。

【1855】

(d)~(e)の報知態様は、図138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131参照)。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。

30

【1856】

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。

40

【1857】

(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。

【1858】

(e)~(f)の報知態様は、図138の通信回線異常エラー(e)~(f)に示すよ

50

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 70 a の初期出目 ( 1 2 3 ) 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。

【 1 8 5 9 】

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。

10

【 1 8 6 0 】

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。

【 1 8 6 1 】

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。

20

【 1 8 6 2 】

図 139、図 140 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 139 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。

【 1 8 6 3 】

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。

30

【 1 8 6 4 】

( a ) は、電源 s w 164 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。

【 1 8 6 5 】

( 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「H 67 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。

40

【 1 8 6 6 】

( 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。

【 1 8 6 7 】

( 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

50

リア報知を実行しており、図 1 2 9 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 7 2 において、「H 6 4 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。

【 1 8 6 8 】

( 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。

【 1 8 6 9 】

( e ) ~ ( f ) の報知態様は、図 1 4 0 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 1 0 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 7 0 では遊技球数クリア報知と、「初期出目 1 2 3 の演出図柄 7 0 a 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 7 2 では「H 6 4 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 1 3 1 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。

【 1 8 7 0 】

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 7 2 で「H 6 4 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。

【 1 8 7 1 】

( g ) は、( e ) から 3 7 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。

【 1 8 7 2 】

( f ) ~ ( g ) の報知態様は、図 1 4 0 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 1 0 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 7 0 では遊技球数クリア報知と、演出図柄 7 0 a の初期出目 ( 1 2 3 ) 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 7 2 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。

【 1 8 7 3 】

( 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「H 6 4 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。

【 1 8 7 4 】

( j ) は、遊技者により計数ボタン 2 0 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 1 5 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 3 0 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。

10

20

30

40

50

## 【 1 8 7 5 】

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。

10

## 【 1 8 7 6 】

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。

## 【 1 8 7 7 】

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。

20

## 【 1 8 7 8 】

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。

## 【 1 8 7 9 】

(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129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。

30

## 【 1 8 8 0 】

(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。

40

## 【 1 8 8 1 】

(c)～(f)の報知態様は、図140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。

## 【 1 8 8 2 】

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

50

示されてもよい。

【1883】

(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。

【1884】

(f) ~ (i) の報知態様は、図140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。

【1885】

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。

【1886】

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。

【1887】

図141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。

【1888】

図141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(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130参照)実行されない。

【1889】

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。

【1890】

(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。

【1891】

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

10

20

30

40

50

赤点減させる。

【1892】

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130参照）、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います。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。

10

【1893】

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。

【1894】

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。

【1895】

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。

20

【1896】

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。

30

【1897】

（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。

【1898】

（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。

40

【1899】

（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」という音声は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。

【1900】

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

50

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。

【1901】

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。

【1902】

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。

【1903】

図142～図144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142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143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。

【1904】

図142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。

【1905】

（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。

【1906】

（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129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、「獲得上限装置作動中 RWMクリアをして下さい」といった表示を開始する。

【1907】

（b）～（c）の報知態様は、図144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。

【1908】

（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。

10

20

30

40

50

## 【1909】

(c) ~ (d) の報知態様は、図144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「獲得上限装置作動中 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。

10

## 【1910】

(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。

## 【1911】

(d) ~ (e) の報知態様は、図144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。

20

## 【1912】

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、「獲得上限装置作動中 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なることができる。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。

30

## 【1913】

なお、獲得上限装置が作動している状態で、RWMクリアスイッチ111aの操作を伴わずに電源sw164がONにされた場合(電源復旧された場合)、「獲得上限装置作動中 RWMクリアをして下さい」との表示を行うが、可動演出装置の初期動作は、獲得上限装置が作動していない状態での電源復旧の場合と同様に実行するようにしてもよい。これにより、獲得上限装置が作動している状態と、獲得上限装置が作動していない状態とで、可動演出装置の初期動作に係る処理を変更しなくてよいので、制御処理を簡素化できる。

40

## 【1914】

また、獲得上限装置が作動している状態で、RWMクリアスイッチ111aの操作を伴わずに電源sw164がONにされた場合(電源復旧された場合)、「獲得上限装置作動中 RWMクリアをして下さい」との表示を行うが、電源復旧に係る音声報知(投入BGMの出力)が行われてもよい。これにより、獲得上限装置が作動している状態と、獲得上限装置が作動していない状態とで、電源復旧の音声報知に係る処理を変更しなくてよいので、制御処理を簡素化できる。

## 【1915】

(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

50

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。

#### 【1916】

図143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「獲得上限装置作動中 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144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。

10

#### 【1917】

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。

20

#### 【1918】

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RWM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。

30

#### 【1919】

報知態様としては、図144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。

40

#### 【1920】

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う、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。

#### 【1921】

50

図145、図146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145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。

【1922】

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145、図146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。

10

【1923】

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。

【1924】

(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。

20

【1925】

(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129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。

30

【1926】

(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。

【1927】

(c)～(d)の報知態様は、図146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。

40

【1928】

(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

50

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。

【1929】

(d) ~ (e) の報知態様は、図146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131参照)。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。

【1930】

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。

【1931】

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。

【1932】

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。

【1933】

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。

【1934】

(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129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。

【1935】

(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、新たが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。

【1936】

(c) ~ (d) の報知態様は、図146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。

【1937】

(e)は、入賞球数異常エラーの(e)と同様である。

10

20

30

40

50

(d) ~ (e) の報知態様は、図 1 4 6 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 1 0 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 7 0 では遊技球数クリア報知と、「初期出目 1 2 3 の演出図柄 7 0 a 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 7 2 では「H 6 9 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 1 3 1 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。

【1 9 3 8】

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 7 2 で「H 6 9 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。

10

【1 9 3 9】

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。

【1 9 4 0】

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。

20

【1 9 4 1】

図 1 4 7 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。

【1 9 4 2】

(a) は、遊技者が遊技を行った結果、遊技球数表示器 1 3 5 に表示される遊技価値が「4 万個」を満したタイミング(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 1 3 5 に表示される遊技価値が「4 万個」を満したとしているが、遊技球数表示器 1 3 5 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。

30

【1 9 4 3】

(a) では、枠制御基板 1 2 0 より U 基板 1 7 1 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 1 2 5 には遊技球数オーバーを示すエラーコード「H 2 3」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。

【1 9 4 4】

(a) は、一例として、大当たり中に遊技球数表示器 1 3 5 に表示される遊技価値が「4 万個」を満した、としているので、音声出力装置 9 では当り中 B G M が出力されており、第 1 画像表示装置 7 0 では大当たり中演出が表示されており、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 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 1 3 5 に表示される遊技価値が「4 万個」を満したとしても、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。

40

【1 9 4 5】

なお、音声出力装置 9、第 1 画像表示装置 7 0、第 3 画像表示装置 7 2、第 4 画像表示

50

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」を満たし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。

【1946】

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。

【1947】

(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)。

【1948】

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「獲得上限装置作動中」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 70 に「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」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。

【1949】

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「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」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。

【1950】

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。これにより、遊技興趣の低下の防止が図れる。

【1951】

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(計数ボタン 20 が操作されたら非表示)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。

また、計数ボタン 20 が操作された後、非操作となり、その状態で計数すべき遊技球が残っている場合は、再度「計数ボタンを押して計数をして下さい」といった表示を実行してもよい。これにより、計数すべき遊技球があることを遊技者に気付かせやすくすることができる。

また、全ての計数が完了するまで、「計数ボタンを押して計数をして下さい」といった表示を継続する(計数ボタン 20 が操作されても非表示にしない)ようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 1 9 5 2 】

また、第 1 画像表示装置 7 0 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 1 0 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 1 0 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。

## 【 1 9 5 3 】

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、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」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「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。

## 【 1 9 5 4 】

また、まず、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」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 2 0 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。

## 【 1 9 5 5 】

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。

## 【 1 9 5 6 】

また、図示は省略しているが、獲得上限装置の作動報知では、報知が開始してから（例えば、図 1 4 7 のタイミング ( b ) から）所定時間（例えば 5 分間）は「電源を落とさないでください」といった表示を行う。そして、所定時間が経過すると、「電源を落とさないでください」といった表示を終了して、「電源を落としてください」といった表示を行う。これにより、所定時間の経過前は、遊技者や従業員に獲得上限装置が作動したことを知らしめることができ、計数等の必要操作を行わせることができる。一方、所定時間の経過後は、従業員に遊技機 1 の電源を OFF にすることを促すことができるので、状況に応じた的確な報知を行うことができる。なお、所定時間は、遊技者が計数を終えて離席するまでに想定される時間である。また、「電源を落とさないでください」といった表示や「電源を落としてください」といった表示に音声が付いてもよい。この場合は、音声は繰り返し出力されてもよい。

## 【 1 9 5 7 】

図 1 4 8 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 1 4 7 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 1 4 8 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。

10

20

30

40

50

## 【 1 9 5 8 】

( 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「 5 5 0 0 0 」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で当選したとする。

## 【 1 9 5 9 】

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 1 3 5 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 1 2 0 より U 基板 1 7 1 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 Bit 6 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。

10

## 【 1 9 6 0 】

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 Bit 6 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 Bit 6 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 Bit 6 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。

20

## 【 1 9 6 1 】

なお、図 1 4 8 は、説明を容易とするために、「 5 5 0 0 0 」、「 4 0 0 0 0 」、「 9 5 0 0 0 」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 1 4 8 の例に含まれるものとする。

## 【 1 9 6 2 】

図 1 4 9 は各種事象発生時の演出を示す図であり、図 1 5 0 は増加数カウンタの値と先読み系演出との関係を示す図である。なお、各事象（異常）の一例として、図 1 4 7、図 1 4 8 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 1 4 7、図 1 4 8 と共通する部分については説明を省略する。

30

## 【 1 9 6 3 】

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 1 3 5 に表示される遊技価値が「 3 9 0 0 0 」を満たした状態であり、「獲得上限装置」の作動直前の状況とは、最大増加数が「 9 4 0 0 0 」を満たした状態が相当する。

40

## 【 1 9 6 4 】

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 1 3 5 に表示される遊技価値が「 3 9 0 0 0 」で第 2 大当たり遊技（ 1 0 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 1 3 5 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 1 3 5 に表示される遊技価値が「 3 9 9 9 0 」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。

## 【 1 9 6 5 】

50

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。

【1966】

（a）は、高確時短遊技状態において大当たり当選し、大当たり中は、右側遊技領域に向けて遊技球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。

10

【1967】

「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。

20

【1968】

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。

30

【1969】

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。

【1970】

（d）は、高確時短遊技状態において大当たり当選し、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。

40

【1971】

50

「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147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。

#### 【1972】

(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。

#### 【1973】

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。

#### 【1974】

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。

#### 【1975】

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(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。

#### 【1976】

図150は、増加数カウンタの値と先読み系演出との関係を示すタイムチャートであり、特に、増加数カウンタの値と、演出カスタム設定(アイコン変化激熱)との関係について説明する図である。なお、図中、演出カスタム設定は常に「可」となっており、アイコン変化激熱については、遊技者により「ON」、「OFF」が設定されたことを示してい

る。また、遊技状態は高確時短遊技状態を想定している。なお、制限の解釈については図149で述べた内容と同様である。

【1977】

(a)は、増加数カウンタの値が「93000」未満の状況である。つまり、先読み系演出の実行可能期間であることを示している。そして、遊技者により演出カスタム設定において「アイコン変化激熱」が「ON」にされたことを示している。

【1978】

(b)は、第2始動口47に遊技球を入賞させて(始動入賞させて)、事前判定処理(例えば、第2事前判定処理)にて大当たりであると判定されたことを示している。このとき、第2保留アイコン表示領域70Dの保留2に対応する領域(第2保留アイコン表示領域70Dの左から2番目の領域)に、赤アイコン(図中、黒丸で示す)が表示されたことを示している。つまり、始動入賞による事前判定処理により大当たりであると判定され、且つ、アイコン変化激熱が「ON」に設定されていることから、赤アイコン(図中、黒丸で示す)が表示されており、これにより遊技者は、当該始動入賞が大当たりの可能性が高いことを認識することができる。

10

【1979】

その後、高確時短遊技状態が継続して、(c)のタイミングで増加数カウンタの値が「93000」を満たしたとしている。つまり、先読み系演出の実行不可能期間であることを示している。なお、このタイミングでは、引き続き、「アイコン変化激熱」が「ON」となっている。また、タイミング(d)で「アイコン変化激熱」をOFFにして、タイミング(e)で「アイコン変化激熱」を「ON」にしたことを示しており、増加数カウンタの値が「93000」を満たして先読み系演出の実行不可能期間になったとしても、演出カスタム設定における「ON」・「OFF」設定は可能となっている。

20

【1980】

そして、「アイコン変化激熱」が「ON」のままタイミング(f)に至り、(f)では、第2始動口47に遊技球を入賞させて(始動入賞させて)、事前判定処理(例えば、第2事前判定処理)にて大当たりであると判定されたことを示している。このとき、第2保留アイコン表示領域70Dの保留2に対応する領域(第2保留アイコン表示領域70Dの左から2番目の領域)に、通常アイコン(図中、白丸で示す)が表示されたことを示している。なお、先読み系演出処理において説明したように、先読み系演出の実行不可能期間であれば、先読み系演出の決定処理等が行われなことから、(f)では、一律、通常アイコンが決定されて表示されることになる。つまり、増加数カウンタの値が「93000」を満たしている状況では、通常アイコン以外のアイコン(例えば赤アイコン)が表示されることに制限がかかっているといえる。

30

【1981】

アイコン変化激熱を「ON」にして、例えば、赤アイコン(大当たりである可能性が高い)が表示されると、大当たりへの期待感が一気に高まることになるが、当該赤アイコンに対応する変動演出が実行される前に獲得上限装置が作動すると、遊技者は大当たりを1回丸々失ってしまったと感じるようになってしまい、遊技興趣を低下させてしまうという問題点が考えられる。これに対して、増加数カウンタの値が「93000」を満たしている状況では、通常アイコン以外のアイコン(例えば赤アイコン)が表示されることに制限をかけたことで、遊技者に上述したような感情を抱かせることなく、遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【1982】

また、増加数カウンタの値が「93000」を満たしていても、演出カスタム設定は「可」とした。これにより、遊技者に演出の自由度が狭まったと思わせることなく、遊技興趣の低下を防止することができる。

【1983】

また、増加数カウンタの値が「93000」を満たしていても、「アイコン変化激熱」の「ON」を可能とした。ただし、当該「ON」に対応する反映(アイコン変化演出によ

50

り通常アイコン以外のアイコンが表示されること)は制限するようにした。これにより、遊技者に演出の自由度が狭まったと思わせることなく、遊技興趣の低下を防止することができる。また、演出カスタム設定における処理を増加数カウンタの値によって変える必要がなく、制御フローの簡素化や制御処理負担の軽減を図ることができる。

【1984】

なお、増加数カウンタの値が「93000」を満たしていても、演出カスタム設定は「可(ON)」であって、当該「ON」に対応する反映(アイコン変化演出により通常アイコン以外のアイコンが表示されること)は制限するとしたが、制限する対象は、先読み系演出(例えばアイコン変化激熱)等であって、上述した「金熱モード」や「送風演出」は「ON」設定に対応する反映を可能としてよい。つまり、増加数カウンタの値が「93000」を満たしていても、例えばSU予告(金)が発生したり、送風演出が発生したりしてよい。これにより、演出カスタム設定を「ON」にしても一律反映されない、といったことを防止でき(中には反映されるものがあるとしてもよく)、演出幅を狭めることなく遊技興趣を維持することができる。

10

【1985】

図151は、増加数カウンタの値の報知態様を示すタイムチャートである。なお、増加数カウンタの値が「89900」の状態では遊技機が空台(誰も遊技していない状態)となっていると仮定している。このときの遊技状態は低確非時短遊技状態である。そして、新たな遊技者がタイミング(a)より遊技を開始したとしている。

【1986】

新たな遊技者がタイミング(a)より遊技を開始すると、低確非時短遊技状態での遊技となるため、増加数カウンタの値は、「89900」から減少する。そして、増加数カウンタが「89000」まで減少したタイミング(b)で大当たり(当選)したとしている。このとき、第1画像表示装置70では大当たりであることが報知され、第3画像表示装置72では増加数カウンタの値は報知されていない。

20

【1987】

そして、大当たりを遊技して入賞球数が増加すると、増加数カウンタの値が「89000」から増加していき、タイミング(c)で増加数カウンタの値が「90000」になったとしている。このとき、第3画像表示装置72に増加数カウンタの値が「90000/95000」という態様で表示される。また、「獲得上限装置作動まで残5000」といった事前報知が表示される。表示された増加数カウンタの値および事前報知は、以降、増加数カウンタの値に応じて更新表示されることになる。例えば、この後、高確時短遊技状態に移行して大当たり(当選)した場合は、「90000/95000」の「90000」が加算して更新され(例えば、「91500/95000」)、「獲得上限装置作動まで残5000」の「5000」が減算して更新されることになる(例えば、「獲得上限装置作動まで残3500」)。

30

【1988】

そして、タイミング(d)は、タイミング(b)の大当たり終了後に高確時短遊技状態に移行して、高確時短遊技状態において連続して大当たり(当選)したうちの5連荘目の大当たり((b)を1回目の大当たりとすると5回目の大当たり)を示している。なお、タイミング(d)において、増加数カウンタの値は「94200」となっている。また、タイミング(d)で当選した大当たりは第2大当たり(10ラウンド)とする。

40

【1989】

タイミング(e)は、大当たり遊技中に大入賞口50に遊技球を入賞させた結果、大当たり遊技の6ラウンド目に、増加数カウンタの値が「95000」を満たしたタイミングである。このとき、第3画像表示装置72に表示されている増加数カウンタの値は「MAX/95000」といった表示(特定態様での表示)になり、事前報知が非表示となる。そして、増加数カウンタの値の表示は「MAX/95000」といった表示(特定態様での表示)になると、以降、入賞等が発生しても更新表示を行わなくなり、「MAX/95000」といった表示(特定態様での表示)を維持する。なお、「MAX」は、一例とし

50

て「虹色」に装飾されて表示される。

【1990】

増加数カウンタの値が「95000」を満たすと、増加数カウンタの値の表示を「MAX/95000」といった表示（特定態様での表示）にするのは、増加数カウンタの値が「95000」になっても、大当たり遊技を最後まで遊技することができる点に起因している。つまり、増加数カウンタの値が「95000」を満たしたタイミングが大当たり遊技中であれば、その大当たり遊技は最後まで遊技することができることを述べた。ただ、このようにすると、増加数カウンタの値の表示（分子の値）も大当たり遊技終了まで更新表示されてしまうことになる。そうした場合、獲得上限装置が作動する基準（95000）を定めているにも関わらず、これが曖昧に見えてしまう。そのため、増加数カウンタの値が「95000」になると、増加数カウンタの値の表示を「MAX/95000」といった表示（特定態様での表示）として、以降は更新表示しないとした。つまり、大当たり遊技中であっても、増加数カウンタの値が「95000」になると即獲得上限装置を作動させる場合は、このような配慮も不要になるといえる。

10

【1991】

一方で、第1画像表示装置70においては、引き続き遊技に必要な情報である、「右打ち」や、現在が大当たり遊技の6ラウンド目であることを示す「6R」や、1の大当たり遊技における遊技媒体の獲得状況を報知する「遊技媒体獲得表示（例えば、800/1500）」や、連続した大当たり遊技（本例だと5回目）における遊技媒体の累計獲得状況を報知する「累計遊技媒体獲得表示（例えば、6800）」が表示されている。なお、「遊技媒体獲得表示」、「累計遊技媒体獲得表示」についても、入賞に応じたリアルタイム更新表示が可能である（ただし、増加数カウンタの値の表示とは異なり減算表示はされない）。例えば、大入賞口50に1の入賞があれば、これらの表示に「15」加算されるようになっている。そして、これらの表示は、増加数カウンタの値が「95000」に到達した後も、引き続き入賞があれば更新表示することが可能となっている。つまり、表示されている増加数カウンタの値は、増加数カウンタの値が「95000」に到達すると、以降入賞等が発生しても更新表示を行わないが、「遊技媒体獲得表示」、「累計遊技媒体獲得表示」は、増加数カウンタの値が「95000」に到達した後も、以降入賞が発生すれば更新表示を行う、といった関係にある。

20

【1992】

以上の構成により、以下の効果を奏する。

まず、表示されている増加数カウンタの値は、増加数カウンタの値が「95000」に到達すると、以降入賞等が発生しても更新表示を行わないが、「遊技媒体獲得表示」、「累計遊技媒体獲得表示」は、増加数カウンタの値が「95000」に到達した後も、以降入賞が発生すれば更新表示を行う、といった関係にあるので、「遊技媒体獲得表示」、「累計遊技媒体獲得表示」を視認すれば、引き続き遊技媒体の獲得状況が確認できるので、遊技者に満足感を与えることができる。

30

【1993】

また、増加数カウンタの値が「95000」になると、増加数カウンタの値の表示を「MAX/95000」といった表示（特定態様での表示）として、以降、入賞等が発生しても更新表示を行わないようにしたので、例えば、ある遊技者は大当たり遊技の終了時、「96000/95000」といった表示で獲得上限装置が作動したが、別の遊技者は大当たり遊技の終了時、「95100/95000」といった表示で獲得上限装置が作動した、といったように、獲得上限装置が作動する基準（95000）が曖昧に見えてしまうことを防止することができる。

40

【1994】

また、増加数カウンタの値の表示を「MAX/95000」といった特定態様で表示することで、遊技者に達成感のようなものを与えることができ、遊技興趣を向上することができる。

【1995】

50

なお、増加数カウンタの値の表示を「MAX / 95000」とするにあたって、一旦、「95000 / 95000」と表示してから、「MAX / 95000」と表示してもよいし、「94999 / 95000」まで更新表示してから、「95000 / 95000」を表示することなく「MAX / 95000」と表示してもよい。前者であれば、「95000」に到達したから「MAX」表記されたことを認識し易くなり、後者であれば、いち早く「MAX」表記を遊技者に知らしめることができる。

【1996】

また、「MAX / 95000」と表示せずに、単に「95000 / 95000」といった表示でもよい。これにより、獲得上限装置が作動する基準(95000)を認識し易くなる。

【1997】

また、「遊技媒体獲得表示」、「累計遊技媒体獲得表示」は、増加数カウンタの値が「95000」に到達した後も、以降入賞が発生すれば更新表示を行う、としたが、これらも増加数カウンタの値が「95000」に到達したら「MAX」表記としてもよい。また、一方を「MAX」表記として、他方は引き続き更新表示を行うようにしてもよい。ただし、「遊技媒体獲得表示」や、「累計遊技媒体獲得表示」を「MAX」表記とする場合、一定数以上の獲得表示がされていることを条件とする。例えば、タイミング(d)で遊技機1が遊技可能な空き台となっていた場合(低確非時短遊技状態とする)、タイミング(e)で大当たりで当選し、その大当たり中に、遊技媒体獲得表示が「MAX / 1500」と表示されたり、累計遊技媒体獲得表示が「MAX」と表示されたりすると、大して遊技球が得られていない遊技者に対して大袈裟な表示となってしまう、かえって遊技者の気分を害してしまうことになりかねない。そこで、例えば、累計遊技媒体獲得表示として10000発以上表示されている場合は、「遊技媒体獲得表示」や、「累計遊技媒体獲得表示」を「MAX」表記として、10000発未満であれば「遊技媒体獲得表示」や、「累計遊技媒体獲得表示」を「MAX」表記としないようにすればよい。これにより、大袈裟な表示となることなく、遊技者の気分を害してしまうことを防止できる。

【1998】

なお、「増加数カウンタの値の表示」、「遊技媒体獲得表示」、「累計遊技媒体獲得表示」は、「遊技者が獲得した遊技価値に係る所定の遊技情報」の表示に相当する。

【1999】

再び、図151の説明に戻ると、タイミング(e)で増加数カウンタの値が「95000」になると、第1画像表示装置70に、大当たり終了後に獲得上限装置が作動することを報知する事前告知メッセージが表示される。具体的には、「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」といったメッセージが表示される。また、当該メッセージは、背景画像の前面に表示された矩形のボックスに表示されるようになっており、矩形のボックスは、薄い黒(背景画像を僅かに視認可能とする色)で構成され、メッセージは、文字の全体が白色で、文字の周囲(縁)が赤色で構成されており、メッセージが遊技者の目につき易い配色となっている。

【2000】

事前告知メッセージは、表示を開始したらその後表示し続けてもよいし、間欠的に表示してもよいし、表示開始してから所定時間経過後(例えば10秒)に非表示として以降再表示しないようにしてもよい。なお、大当たり中に増加数カウンタの値が「95000」になると、タイミングによっては大当たり終了後の獲得上限装置の作動まで猶予があるケースも想定される(例えば1ラウンド目で増加数カウンタの値が「95000」を満たした場合等)。そうすると、事前告知メッセージを表示し続けてしまうと、かえって遊技者にとっては煩わしく感じてしまうおそれがある。そのため、大当たり中である場合は、間欠的な表示か、表示開始してから所定時間経過後(例えば10秒)に非表示として以降再表示しない、が望ましいといえる。

【2001】

上述のとおり、矩形のボックスが表示されることにより、大当たり遊技中の背景画像は

10

20

30

40

50

視認し難くなるが（完全に見えないわけではない）、「右打ち」や、「6R」や、「遊技媒体獲得表示」や、「累計遊技媒体獲得表示」には重ならないように表示されるので、これらの画像は引き続き視認し易い状態にある。これにより、現在も右打ちを行うべき状態にあることや、現在が大当たり遊技の6ラウンド目であることや、遊技媒体の獲得状況が視認し難くなり、遊技に影響を与えてしまうことを防止できる。

【2002】

また、事前告知メッセージの表示により、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。

10

【2003】

タイミング（f）は、大当たり遊技の7ラウンド目を示している。第1画像表示装置70においては、引き続き事前告知メッセージが表示されており、事前告知メッセージ（矩形のボックス含む）に重ならないように、「右打ち」や、「6R」や、「遊技媒体獲得表示」や、「累計遊技媒体獲得表示」が表示されている。また、第3画像表示装置72においても引き続き、増加数カウンタの値の表示「MAX/95000」が表示されている。そして、このような表示のまま10ラウンド目（最終ラウンド）を終えると、大当たり遊技を終了して、その後獲得上限装置が作動することになる。

20

【2004】

なお、事前告知メッセージは、表示を開始してから最終ラウンドを終えるまで表示するとしたが、所定時間（例えば20秒）表示したら表示を終了してもよいし（再表示なし）、所定時間毎に表示と非表示とを繰り返してもよいし、第1画像表示装置70にて所定時間にわたり表示した後、第1画像表示装置70の報知画像を非表示にして、第3画像表示装置72等で引き続き表示するようにしてもよいし、演出ボタン17等を遊技者が操作することで非表示にしてもよい。

また、第1画像表示装置70の表示領域全体に矩形のボックスを重ねて表示してもよい。また、矩形のボックスは、背景画像が視認し難くなる色としたが、完全に視認不能となる色を用いてもよい。

30

【2005】

図152は、各種事象発生時の演出を示す図であり、特に、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。

【2006】

（a）は、高確時短遊技状態において大当たり当選し、大当たり中は、右側遊技領域に向けて遊技球を発射することを促す「右打ち」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。

40

【2007】

（b）で大当たり遊技を終了する際には、大当たりエンディング演出を実行する。大当たりエンディング演出は、引き続き「右打ち」表示と、大当たり遊技が終了したことを示す「大当たり終」という文字画像と、「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。このように、大当たり遊技を終了する際には、これらの注意促進画像が表示されるようになっている。ただし、大当たりが連続して発生した場合（例えば、確変遊技状態に移行して連続して大当たり

50

遊技が発生した場合)は、2回目以降の大当たりにおける大当たりエンディングでは、これらの注意促進画像の表示を省略するようにしてもよい。これにより、過度な遊技の防止や、会員カード、ビジターカードの取り忘れの防止を促しつつ、それが過度になり過ぎることを防止でき、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。

【2008】

(c)は、高確時短遊技状態において大当たり当選し、増加数カウンタの値が「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増加数カウンタの値が「95000」を満たす状況である。そして、(d)において増加数カウンタの値が「95000」を満たしたとしている。

10

【2009】

(d)においては、上述した「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。

【2010】

なお、タイミング(d)以降、「間もなく獲得上限装置作動です。カードの取り忘れにご注意ください」といった注意促進画像を表示してもよい。この注意促進画像は、例えばタイミング(h)に至る直前まで表示し続けてもよいし、タイミング(h)に至る直前まで間欠的に表示してもよいし、所定時間(例えば10秒)表示したら非表示にしてもよい。また、併せて「間もなく獲得上限装置作動です。カードの取り忘れにご注意ください」といった音声報知を行ってもよいし、音声報知のみで構成してもよい。

20

【2011】

そして、(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。

【2012】

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(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。

30

【2013】

また、完遂演出を終了すると(タイミング(g))、完遂演出が終了したことを示す「完遂演出FIN」が表示されて、表示領域の下部に「計数ボタンを押して計数をして下さい」といった、計数ボタン20を操作して遊技球数表示器135に表示された遊技価値を専用ユニット170に転送することを促す促進画像を表示する。これにより、後述する(h)でこれ以上遊技を継続することができない状況となる前段階から、徐々に計数を開始させることができ、(h)となってから計数を開始するよりもスムーズに計数を完了させることができ、スムーズに遊技を終わらせることができる。

40

【2014】

なお、促進画像の表示は、タイミング(g)より表示するとしたが、これに限られない。例えば、増加数カウンタの値が「95000」を満たしたタイミング(d)から表示を開始してもよいし、増加数カウンタの値が「95000」になる可能性の高い大当たり遊技の開始時(タイミング(c))から開始してもよい。なお、これよりも前に促進画像が表示されることはない。

【2015】

そして、(h)で獲得上限装置が作動して、図147で述べた報知が実行される。また

50

、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）～（g）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、（g）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。

**【2016】**

大当たり中に「獲得上限装置作動」となる場合、タイミング（e）～（g）において、タイミング（b）で述べた大当たりエンディング演出を実行しないようにしている。つまり、例えばタイミング（b）等の、大当たり中に「獲得上限装置」が作動しないケースでは、大当たりを終了する際に、大当たりエンディング演出を実行することで、「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た。一方、大当たり中に「獲得上限装置作動」となる場合は、タイミング（h）において行われる獲得上限装置の作動報知の中で、「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るので、タイミング（e）で大当たりエンディング演出を省略したとしても、過度な遊技の防止や、会員カード、ピジターカードの取り忘れの防止を促しつつ、それが過度になり過ぎることを防止でき、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。

10

**【2017】**

なお、タイミング（e）で大当たりエンディング演出を実行して、当該大当たりエンディング演出において、「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を表示するようにしてもよい。そのようにすれば、注意促進画像が遊技者の視界に入る可能性が高くなり、過度の遊技になることや、会員カード、ピジターカードの取り忘れをより効果的に防止することができる。

20

**【2018】**

また、例えばタイミング（c）の直前から新たに遊技者が遊技を開始した場合（その遊技者にとっての初回当たりである場合）は、タイミング（e）で大当たりエンディング演出を実行して、そうでない場合（ある程度大当たりが連続して発生してタイミング（c）に至った場合）は、タイミング（e）で大当たりエンディング演出を実行しないようにしてもよい。これにより、遊技状況に応じた好適な注意促進報知を実行することができる。

**【2019】**

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、増加数カウンタの値が「95000」を満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増加数カウンタの値が「95000」を満した場合には、その後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。

30

**【2020】**

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、遊技者が苦勞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。

40

**【2021】**

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。

50

## 【 2 0 2 2 】

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。

## 【 2 0 2 3 】

なお、所定の制御を実行することの制限に応じた所定の注意促進報知とは、図 1 5 2 の（h）で示すものに限らず、上述した「間もなく獲得上限装置作動です。カードの取り忘れにご注意ください」といった注意促進画像も含まれる。

## 【 2 0 2 4 】

なお、上述した「計数ボタンを押して計数をして下さい」といった促進画像の表示に限らず、遊技盤面上やガラス枠 4 に張り付けられたシールに「遊技を中断または終了する場合は、計数ボタンを押して計数をして下さい」と表記して、常に遊技者が視認できるものを「計数操作部を操作することを促す報知」に含めてよいし、専用ユニット 1 7 0 の表示部 1 7 4 に「遊技を中断または終了する場合は、計数ボタンを押して計数をして下さい」と表示する場合には、当該表示を「計数操作部を操作することを促す報知」に含めてよい。

## 【 2 0 2 5 】

図 1 5 3 は、客待ち演出について説明する図である。

本実施形態において、客待ち演出とは、図中の「客待ち待機演出 A」、「客待ち待機演出 B」、「客待ちデモ演出 A」、「客待ちデモ演出 B」が含まれる。

## 【 2 0 2 6 】

はじめに、タイミング（a）で確定停止（特別図柄が停止表示、演出図柄が停止表示）し、後続の保留記憶がされていない場合、そこから客待ち待機演出 A が開始される。客待ち待機演出 A では、第 1 画像表示装置 7 0 に、タイミング（a）で確定停止した演出図柄 7 0 a の組み合わせ「5 2 3」が表示されており、第 3 画像表示装置 7 2 には、所定の背景画像（図示省略）が表示されている。なお、演出図柄 7 0 a は、数字およびキャラクタから構成された態様で表示されている。

## 【 2 0 2 7 】

そして、客待ち待機演出 A の開始から始動入賞等することなく所定時間（例えば 3 0 秒）が経過すると、タイミング（b）より客待ち待機演出 B が開始される。客待ち待機演出 B では、第 1 画像表示装置 7 0 に、タイミング（a）で確定停止した演出図柄 7 0 a の組み合わせ「5 2 3」が引き続き表示されており、第 3 画像表示装置 7 2 には、所定の背景画像の表示に代えて獲得上限装置搭載示唆画像「本機は獲得上限装置を搭載しております」が表示されている。このとき、演出図柄 7 0 a は、数字およびキャラクタおよびキャラクタの名称から構成された態様で表示されており、客待ち待機演出 A とは異なる態様で表示されている。また、第 3 画像表示装置 7 2 に表示されている獲得上限装置搭載示唆画像とは、予め遊技者に対して獲得上限装置が作動して遊技の継続が困難になることを知らしめるための示唆画像であって、客待ち演出等を用いて遊技者に予め認識させるようにしている。これにより、獲得上限装置が作動して遊技の継続が困難になったとしても、遊技者を驚かせてしまったり、不満を抱かせてしまったりすることを防止できる。

## 【 2 0 2 8 】

なお、獲得上限装置搭載示唆画像に限らず、遊技盤面上やガラス枠 4 に張り付けられたシールに「本機は獲得上限装置を搭載しております」と表記したものを獲得上限装置搭載示唆に含めてもよい。このような態様であれば、画像で行うよりも遊技者の視界に入り易くなるので、より訴求力を高めることができる。

## 【 2 0 2 9 】

また、第 3 画像表示装置 7 2 に獲得上限装置搭載示唆画像を表示するようにしたが、これに限らず、第 1 画像表示装置 7 0、第 2 画像表示装置 7 1、第 4 画像表示装置 7 4、専用ユニット 1 7 0 の表示部 1 7 4 に表示するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【2030】

そして、客待ち待機演出Bの開始から始動入賞等することなく所定時間（例えば30秒）が経過すると、タイミング（c）より客待ちデモ演出Aが開始される。客待ちデモ演出Aでは、第1画像表示装置70の表示領域全体が白色背景となり、当該白色背景にデモ演出中であることを示す「DEMO」表示（例えば青文字）と、遊技機の機種名を示す「ぱちんこ〇〇」といった表示（例えば黒文字）とが行われている。また、第3画像表示装置72には、獲得上限装置搭載示唆画像に代えて遊技者に遊技を促す遊技促進画像「遊技を開始しよう！」が表示されている。客待ちデモ演出Aが開始されると、客待ち待機演出A、Bでは表示されていた演出図柄70aや、当該アイコン表示領域70C、第1保留アイコン表示領域70B、第2保留アイコン表示領域70D、その他、図示を省略しているが、背景画像や特殊図柄TZなども非表示となる。

## 【2031】

そして、客待ちデモ演出Aの開始から始動入賞等することなく所定時間（例えば30秒）が経過すると、タイミング（d）より客待ちデモ演出Bが開始される。客待ちデモ演出Aでは、第1画像表示装置70の表示領域全体が引き続き白色背景であり、当該白色背景にデモ演出中であることを示す「DEMO」表示（例えば青文字）と、所定の注意促進報知表示（赤文字）とが行われている。また、第3画像表示装置72には、客待ち待機演出Bで表示した獲得上限装置搭載示唆画像「本機は獲得上限装置を搭載しております」が当該タイミングにおいても表示されている。

## 【2032】

所定の注意促進報知表示とは、一例として、遊技者が過度に遊技へのめり込んでしまうことを防止するための「のめり込み注意！」という画像と、18歳未満の遊技を禁止するための「18歳未満の遊技禁止」という画像と、遊技機の攻略法を謳った詐欺に巻き込まれないための「攻略法詐欺に注意！」という画像と、遊技台を叩く行為を禁止するための「台叩き禁止」という画像とが表示されている。客待ちデモ演出Bにおいてこれらの表示を行うことで健全な遊技に繋げることができる。なお、所定の注意促進報知表示は、全てを同時に表示せずに、1つずつ個別に表示するようにしてもよい。

## 【2033】

なお、客待ち演出A、Bで表示されるものは上述したものに限らず、例えば、実際のリーチ演出画像や、遊技機の演出として表示されるキャラクタを紹介する画像や、大当たり遊技に期待できる予告演出等を紹介する画像（例えば、3つのキー演出など）が表示されてもよい。また、「のめり込み注意！」画像は、客待ち演出で表示されるものと、大当たりエンディングで表示されるものと、獲得上限装置の作動報知で表示されるものとで、全て同じ態様（色、形、大きさが同じ）としてもよいし、異なる態様としてもよい。

## 【2034】

そして、客待ちデモ演出Bの開始から始動入賞等することなく所定時間（例えば30秒）が経過すると、再び客待ち待機演出Aに戻るようになる。なお、始動入賞が発生した場合は、いずれの演出を行っている場合であっても直ちに演出を終了して、演出図柄70aの変動表示等が表示される画面を表示する。

## 【2035】

本実施形態における客待ち演出は以上のように構成されているが、客待ち待機演出A、Bのうちいずれかを備えるようにしてもよいし、客待ちデモ演出のうちいずれかを備えるようにしてもよいし、低確非時短遊技状態においては客待ち待機演出A、客待ち待機演出B、客待ちデモ演出A、客待ちデモ演出Bの全てを実行して、高確時短遊技状態においては客待ち待機演出A、客待ち待機演出Bは実行可能とするが、客待ちデモ演出A、客待ちデモ演出Bは実行不可能としてもよい。また、客待ち待機演出A、Bを客待ち演出として定めてもよいし、客待ちデモ演出A、Bを客待ち演出として定めてもよい。

## 【2036】

また、客待ち待機演出A、客待ち待機演出B、客待ちデモ演出A、客待ちデモ演出Bは、獲得上限装置が作動する前は実行可能であるが、獲得上限装置が作動した後（例えば、

図152のタイミング(h)以降)は、実行が制限される。つまり、遊技の進行制御(特定の制御処理)が行われない状況であるにも関わらず客待ち演出が実行されることで、遊技者に遊技可能な状態にあると勘違いさせてしまうことを防止できる。また、客待ち演出に促されて着席した結果、遊技ができないことにより不快感を与えてしまうことを防止できる。これにより、遊技興趣の低下の防止が図れる。

【2037】

なお、獲得上限装置が作動した後(例えば、図152のタイミング(h)以降)は、実行が制限されるとは、完全に実行しないこと、実行頻度が下がること、客待ち待機演出A、客待ち待機演出B、客待ちデモ演出A、客待ちデモ演出Bのうち実行しないものがあること、等を含む解釈である。

10

【2038】

図154~図156は、事前報知を示すタイムチャート1/3~3/3である。

はじめに、タイミング(a)は、低確非時短遊技状態において始動入賞させて変動が開始されたタイミングである。このとき、増加数カウンタの値は「90000」未満である。

【2039】

その後のタイミング(b)において大当たり当選し、大当たり遊技中に大入賞口50等への入賞が発生すると増加数カウンタの値が増加していき、タイミング(c)において増加数カウンタの値が「90000」を満たしたとしている。このとき、第3画像表示装置72に増加数カウンタの値が「90000/95000」という態様で表示される。また、「獲得上限装置作動まで残5000」といった事前報知が表示される。

20

【2040】

その後のタイミング(d)において大当たり遊技を終了すると、第1画像表示装置70には、大当たり遊技の終了を報知する大当たり遊技エンディング画像(例えば、大当たり終時短100回)が表示される。また、第3画像表示装置72には、引き続き増加数カウンタの値の表示と、事前報知とが表示されている。このとき、増加数カウンタの値の表示は「90500/95000」にて、事前報知は「獲得上限装置作動まで残4500」にて表示されている。

【2041】

また、第3画像表示装置72には、獲得上限装置搭載示唆画像「本機は獲得上限装置を搭載しております」が表示される。すなわち、大当たり遊技エンディング画像が表示されているときにおいても獲得上限装置搭載示唆画像が表示されるようになっている。

30

【2042】

その後のタイミング(e)において時短遊技状態(低確時短遊技状態)が開始される。このとき、第1画像表示装置70では、時短遊技状態における変動表示が開始されているが、第3画像表示装置72では、引き続き増加数カウンタの値の表示と、事前報知とが表示されている。このとき、増加数カウンタの値の表示は「90500/95000」にて、事前報知は「獲得上限装置作動まで残4500」にて表示されている。

【2043】

その後のタイミング(f)において図柄(特別図柄、演出図柄、特殊図柄)が確定停止すると、時短遊技状態における客待ち待機演出Aが開始する。このとき、第1画像表示装置70では、時短遊技状態中であることを示す「時短中」という表示と、「右打ち」表示と、タイミング(f)において確定停止した演出図柄70aの組み合わせ「463」が停止表示されている。また、第3画像表示装置72には、引き続き増加数カウンタの値の表示と、事前報知とが表示されている。このとき、増加数カウンタの値の表示は「90490/95000」にて、事前報知は「獲得上限装置作動まで残4510」にて表示されている。

40

【2044】

そして、客待ち待機演出Aの開始から始動入賞等することなく所定時間(例えば30秒)が経過すると、タイミング(g)より客待ち待機演出Bが開始される。このとき、第1

50

画像表示装置 70 は客待ち待機演出 A と表示態様が変わらず、第 3 画像表示装置 72 には、引き続き増加数カウンタの値の表示と、事前報知とが表示されている。このとき、増加数カウンタの値の表示は「90490 / 95000」にて、事前報知は「獲得上限装置作動まで残 4510」にて表示されている。

【2045】

そして、客待ち待機演出 B の開始から始動入賞等することなく所定時間（例えば 30 秒）が経過すると、タイミング（h）より客待ちデモ演出 B が開始される。このとき、第 1 画像表示装置 70 には、上述した客待ちデモ演出 A が表示され、第 3 画像表示装置 72 には、引き続き増加数カウンタの値の表示と、事前報知とが表示されている。このとき、増加数カウンタの値の表示は「90490 / 95000」にて、事前報知は「獲得上限装置作動まで残 4510」にて表示されている。

10

【2046】

そして、客待ちデモ演出 A の開始から始動入賞等することなく所定時間（例えば 30 秒）が経過すると、タイミング（i）より客待ちデモ演出 B が開始される。このとき、第 1 画像表示装置 70 には、上述した客待ちデモ演出 B が表示され、第 3 画像表示装置 72 には、引き続き増加数カウンタの値の表示と、事前報知とが表示されている。このとき、増加数カウンタの値の表示は「90490 / 95000」にて、事前報知は「獲得上限装置作動まで残 4510」にて表示されている。

【2047】

つまり、増加数カウンタの値の表示と、事前報知とは、タイミング（c）に示す大当たり遊技中や、タイミング（e）に示す変動表示の実行中や、タイミング（f）～（i）に示す客待ち演出の実行中に表示されるようになっている。つまり、タイミング（c）で表示を開始した後は、大当たり遊技中、変動表示の実行中、客待ち演出の実行中といったいかなる場面でも視認可能に表示されることになる。

20

【2048】

なお、図 155、図 156 では、一例として、時短遊技状態（低確時短遊技状態）における客待ち演出にて説明を行ったが、通常遊技状態（低確非時短遊技状態）や、確変遊技状態（高確時短遊技状態）における客待ち演出で読み替えてもよい。

【2049】

その後のタイミング（j）は、時短遊技状態の終了タイミングである。なお、タイミング（j）では後続の保留記憶がなく、客待ち待機演出 A が開始されたとしている。このとき、第 1 画像表示装置 70 では、「時短中」や「右打ち」が非表示になっており、演出図柄 70 a の態様も、数字のみの態様から、数字およびキャラクタから構成される態様に変化している。また、第 3 画像表示装置 72 には、引き続き増加数カウンタの値の表示と、事前報知とが表示されている。このとき、増加数カウンタの値の表示は「90490 / 95000」にて、事前報知は「獲得上限装置作動まで残 4510」にて表示されている。

30

【2050】

そして、客待ち待機演出 A の開始から始動入賞等することなく所定時間（例えば 30 秒）が経過すると、タイミング（k）より客待ち待機演出 B が開始される。このとき、第 1 画像表示装置では、数字およびキャラクタおよびキャラクタの名称から構成された態様の演出図柄 70 a が表示されており、第 3 画像表示装置 72 では、獲得上限装置搭載示唆画像と増加数カウンタの値の表示と事前報知とが表示されている。このとき、増加数カウンタの値の表示は「90490 / 95000」にて、事前報知は「獲得上限装置作動まで残 4510」にて表示されている。

40

【2051】

その後のタイミング（l）以降において、通常遊技状態（低確非時短遊技状態）を遊技した結果、大当たりに当選しなかったとしている。そして、タイミング（m）は、増加数カウンタの値が「90000」未満となった状態で客待ち待機演出 A が開始されたとしている。このとき、第 3 画像表示装置 72 では、増加数カウンタの値の表示および事前報知が非表示になっている。つまり、増加数カウンタの値が「90000」未満となったこと

50

で（例えば、「８９０００」になったことで）、増加数カウンタの値の表示および事前報知が終了したことを示している。

【２０５２】

以上の図１５４～図１５６によれば、大当たり遊技エンディング画像が表示されているときにおいても獲得上限装置搭載示唆画像が表示されるので、予め遊技者に対して獲得上限装置が作動して遊技の継続が困難になることを知らしめることができ、獲得上限装置が作動して遊技の継続が困難になったとしても、遊技者を驚かせてしまったり、不満を抱かせてしまったりすることを軽減できる。このような配慮により、遊技興趣の低下の防止が図れる。

【２０５３】

また、増加数カウンタの値が「９００００」になると、増加数カウンタの値の表示と、事前報知とを開始し、増加数カウンタの値の表示と、事前報知とは、タイミング（ｃ）に示す大当たり遊技中や、タイミング（ｅ）に示す変動表示の実行中や、タイミング（ｆ）～（ｉ）に示す客待ち演出の実行中に表示されるようにしたので、遊技の状況に関わらず、増加数カウンタの値の表示と事前報知とが遊技者の視界に入り易くなるので、不意に獲得上限装置が作動して遊技者を驚かせたり、不満を与えたりすることを軽減できる。このような配慮により、遊技興趣の低下の防止が図れる。

【２０５４】

また、タイミング（ｄ）（ｉ）（ｋ）に示すように、増加数カウンタの値の表示と、事前報知とが表示されていたとしても、獲得上限装置搭載示唆画像の表示を可能とした。また、これらの画像が相互に干渉しないように表示するようにした。そのため、いずれの情報も視認し易くなり、遊技者に獲得上限装置が備わった遊技機であることや、獲得上限装置が作動する直前の状況であることを把握させることができる。このような配慮により、各種情報が認識し易くなるので遊技興趣の低下の防止が図れる。

【２０５５】

また、タイミング（ｈ）に示すように、客待ちデモ演出Ａの一態様である、遊技者に遊技を促す遊技促進画像「遊技を開始しよう！」が表示されていたとしても、増加数カウンタの値の表示と、事前報知との表示を可能とした。また、これらの画像が相互に干渉しないように表示するようにした。これにより、いずれの情報も視認し易くなり、例えば、遊技を開始するときに獲得上限装置が作動する直前の状況であることを把握させることができる。このような配慮により、各種情報が認識し易くなるので遊技興趣の低下の防止が図れる。

【２０５６】

また、タイミング（ｍ）に示すように、増加数カウンタの値が「９００００」未満となったことで（例えば、「８９０００」になったことで）、増加数カウンタの値の表示および事前報知を終了するようにした。これにより、遊技者に獲得上限装置が作動する直前の状況であると勘違いを与えてしまうことを防止できる。

【２０５７】

なお、獲得上限装置搭載示唆画像と、増加数カウンタの値の表示と、事前報知とを第３画像表示装置７２に表示する例で説明したが、他の画像表示装置に表示されてもよい。例えば、第１画像表示装置７０に表示されてもよい。第１画像表示装置７０に表示する場合は、他の表示物の視認性が低下してしまう弊害があるものの、遊技者が最も注視している画像表示装置であるから、第３画像表示装置７２に表示するよりも見落としが防げるという意味で効果的である。

【２０５８】

図１５７は、客待ち演出中に獲得上限装置が作動する場合の一例を示す図である。

はじめに、タイミング（ａ）は、時短遊技状態（低確時短遊技状態）における変動表示が終了（図柄が確定停止）したタイミングであり、客待ち待機演出Ａが開始されたタイミングである。このとき、第１画像表示装置７０には、「時短中」表示と、「右打ち」表示と、確定停止した演出図柄７０ａの「４６３」の組み合わせが停止表示されている。また

10

20

30

40

50

、第3画像表示装置72には、増加数カウンタの値の表示「94999/95000」と、事前報知「獲得上限装置作動まで残1」とが表示されている。すなわち、タイミング(a)からタイミング(b)における増加数カウンタの値は「94999」である。

【2059】

そして、タイミング(b)は、遊技者が遊技球を遊技領域に打ち出した(右打ちした)が、第2始動口47に入賞する前に一般入賞口43に入賞したとしている。これにより、増加数カウンタの値が「95003」となり、獲得上限装置作動コマンドの受信により、獲得上限装置の作動報知が開始する。具体的には、第1画像表示装置70が暗転画面となり、前面側のレイヤに、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」が表示され、第3画像表示装置72においては、増加数カウンタの値の表示と、事前報知とが非表示になっている。

10

【2060】

客待ち待機演出Aの表示画面の一部に重畳するように、前面側のレイヤに、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」が表示され、第3画像表示装置72においては、増加数カウンタの値の表示と、事前報知とが非表示になっている。

【2061】

このように、客待ち待機演出Aの実行中であっても、増加数カウンタの値が「95000」を満たして獲得上限装置が作動した場合は、獲得上限装置の作動報知を行い、これ以上遊技を継続することができないことを報知するようにした。これにより、客待ち演出の実行中といった変動表示が行われていない状況であっても、速やかに遊技の進行制御(特定の制御処理)の実行に制限をかけることができるので、健全な遊技を実現することができる。また、客待ち演出の実行中であっても、獲得上限装置の作動報知により、これ以上遊技を継続することが困難であることを理解させることができる。このような配慮により、遊技興趣の低下の防止が図れる。

20

【2062】

なお、客待ち待機演出Aの例を挙げて説明を行ったが、客待ち待機演出Bで読み替えてもよい。また、獲得上限装置の作動報知では、即、第1画像表示装置70を暗転画面としたが、これに限らず、背面側の背景画像(図157の例であれば客待ち待機演出Aの表示画面)を一部視認可能とした状態で、獲得上限装置の作動報知を実行してもよい。具体的には、客待ち待機演出Aの表示画面の一部に重畳するように、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」等を表示して、重畳していない部分から客待ち待機演出Aの表示画面(背景画像等)を視認可能としてもよい。これにより、いきなり黒色背景を表示して獲得上限装置の作動報知を行うよりも、遊技者を驚かせてしまうことを軽減することができ、故障等が発生したと誤解を与えてしまうことを防止できる。

30

【2063】

次に、タイミング(c)は、客待ちデモ演出Aの実行中を示している。このとき、第1画像表示装置70には、「時短中」、「DEMO」、「右打ち」、「ぱちんこ〇〇」が表示されており、第3画像表示装置72には、増加数カウンタの値の表示「94999/95000」と、事前報知「獲得上限装置作動まで残1」とが表示されている。すなわち、タイミング(a)からタイミング(b)における増加数カウンタの値は「94999」である。

40

【2064】

そして、タイミング(d)は、遊技者が遊技球を遊技領域に打ち出した(右打ちした)が、第2始動口47に入賞する前に一般入賞口43に入賞したとしている。これにより、増加数カウンタの値が「95003」となり、獲得上限装置作動コマンドの受信により、獲得上限装置の作動報知が開始する。具体的には、第1画像表示装置70が暗転画面となり、前面側のレイヤに、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」が表示さ

50

れ、第3画像表示装置72においては、増加数カウンタの値の表示と、事前報知とが非表示になっている。

【2065】

このように、客待ちデモ演出Aの実行中であっても、増加数カウンタの値が「95000」を満たして獲得上限装置が作動した場合は、獲得上限装置の作動報知を行い、これ以上遊技を継続することができないことを報知するようにした。これにより、客待ち演出の実行中といった変動表示が行われていない状況であっても、速やかに遊技の進行制御（特定の制御処理）の実行に制限をかけることができるので、健全な遊技を実現することができる。また、客待ち演出の実行中であっても、獲得上限装置の作動報知により、これ以上遊技を継続することが困難であることを理解させることができる。このような配慮により、遊技興趣の低下の防止が図れる。

10

【2066】

なお、客待ちデモ演出Aの例を挙げて説明を行ったが、客待ちデモ演出Bで読み替えてもよい。また、獲得上限装置の作動報知では、即、第1画像表示装置70を暗転画面としたが、これに限らず、背面側の背景画像（図157の例であれば客待ちデモ演出Aの表示画面）を一部視認可能とした状態で、獲得上限装置の作動報知を実行してもよい。具体的には、客待ちデモ演出Aの表示画面の一部に重畳するように、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」等を表示して、重畳していない部分から客待ち待機演出Aの表示画面（背景画像等）を視認可能としてもよい。これにより、いきなり黒色背景を表示して獲得上限装置作動報知を行うよりも、遊技者を驚かせてしまうことを軽減することができ、故障等が発生したと誤解を与えてしまうことを防止できる。

20

【2067】

また、図157では、一例として、時短遊技状態（低確時短遊技状態）における客待ち演出にて説明を行ったが、通常遊技状態（低確非時短遊技状態）や、確変遊技状態（高確時短遊技状態）における客待ち演出で読み替えてもよい。

【2068】

また、図157では、遊技者が遊技球を遊技領域に打ち出した（右打ちした）が、第2始動口47に入賞する前に一般入賞口43に入賞したと仮定したが、第2始動口47に入賞して増加数カウンタの値が「95000」を満たした場合は、図柄（特別図柄、演出図柄、特殊図柄）を変動表示させずに、図157で示す獲得上限装置の作動報知を実行するようにしてもよい。これにより、速やかに獲得上限装置の作動に係る処理を進行させることができるので（図柄を停止させる処理等が不要になるので）、制御処理を簡素化することができる。また、遊技者が、図柄の変動表示結果が気になり過ぎてしまい、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」の各種情報が目に入らなくなってしまうことを防止できる。

30

【2069】

一方で、第2始動口47に入賞して増加数カウンタの値が「95000」を満たした場合は、図柄（特別図柄、演出図柄、特殊図柄）を変動表示させてもよい。例えば、第1画像表示装置70においては、獲得上限装置の作動報知の背面で演出図柄70aを変動表示させたり、特殊図柄TZを変動表示させたりしてもよい。これにより、画面が暗転するまで（黒色背景になるまで）、遊技者の退屈感を解消することができる。

40

【2070】

図158は、状況毎の獲得上限装置の作動報知態様の一例を示す図である。図152では、大当たり中の獲得上限装置の作動報知態様について述べ、図157では、客待ち演出中の獲得上限装置の作動報知態様について述べたので、ここでは主に非大当たり中（変動表示中、変動間インターバル中）の獲得上限装置の作動報知態様について説明する。

【2071】

図中の、大当たり中の場合については、図152で述べたとおりであるので、ここでの説明は省略する。非大当たり中の場合、タイミング（a）は、変動表示中であることを示

50

しており、一例として、時短遊技状態（低確時短遊技状態）における変動表示中であるとする。このとき、「右打ち」表示、演出図柄 7 0 a の変動表示、特殊図柄 T Z の変動表示等が行われている。

【 2 0 7 2 】

そして、タイミング（b）は、時短遊技状態（低確時短遊技状態）における変動表示中において第 2 始動口 4 7 や一般入賞口 4 3 に遊技球を入賞させた結果、増加数カウンタの値が「9 5 0 0 0」を満たしたタイミングである。これにより、獲得上限装置作動コマンドの受信により、獲得上限装置の作動報知が開始する。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 が暗転画面となり、前面側のレイヤに、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」が表示されている。

10

【 2 0 7 3 】

大当たり中の場合における（d）以降は、遊技機 1 の電源供給を断たない限り、獲得上限装置の作動報知が継続する。同様に、非大当たり中の場合における（b）以降は、遊技機 1 の電源供給を断たない限り、獲得上限装置の作動報知が継続する。つまり、獲得上限装置の作動報知が開始されると、獲得上限装置作動よりも優先順位の高いエラーが発生した場合を除き、音声報知、画面報知、電飾報知の様子は変化しない。これにより、獲得上限装置の作動報知が開始して以降、客待ち待機演出や客待ちデモ演出に移行することなく、客待ちデモ演出 B における虹発光も実行されないことになる。

【 2 0 7 4 】

なお、獲得上限装置の作動報知が開始されると、獲得上限装置作動よりも優先順位の高いエラーが発生した場合を除き、音声報知、画面報知、電飾報知の様子は変化しないとしたが、変化させるように構成してもよい。例えば、獲得上限装置の作動報知が開始された後、所定時間にわたり遊技機 1 の電源供給が断たれなかった場合は、電飾報知として虹発光を実行して、遊技機 1 の管理者に遊技機 1 の電源を OFF にすることを促してもよい。

20

【 2 0 7 5 】

このように、大当たり中に増加数カウンタの値が「9 5 0 0 0」を満たした場合は、まず事前告知メッセージにて「大当たり中です。遊技を続けてください。当り後の獲得上限装置が作動して遊技終了になります。」を表示して、大当たり終了後に「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」を報知するようにした。これにより、事前告知メッセージにて、引き続き遊技を続けること、大当たり終了後に遊技ができなくなることを認識させることができ、不意に獲得上限装置を作動させることにより、遊技者を驚かせてしまったり、不満を与えてしまったりすることを軽減することができる。このような配慮により遊技興趣の低下の防止が図れる。一方で、非大当たり中（変動表示中、変動間インターバル中）に増加数カウンタの値が「9 5 0 0 0」を満たした場合は、速やかに第 1 画像表示装置 7 0 を暗転画面にさせて、獲得上限装置の作動報知を実行するようにした。これにより、遊技者が、図柄の変動表示結果が気になり過ぎてしまい、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」の各種情報が目に入らなくなってしまうことを防止できる。

30

【 2 0 7 6 】

また、確定停止（図柄停止）した結果が、大当たりの図柄の組み合わせである場合も想定される。その場合、獲得上限装置の作動により確定停止（図柄停止）した図柄に対応する大当たり遊技は実行できないから、遊技者を落胆させてしまうおそれがある。これに対して、速やかに第 1 画像表示装置 7 0 を暗転画面にさせて、獲得上限装置の作動報知を実行するようにしたので、確定停止（図柄停止）した結果がどのような結果（大当たり or ハズレ）であるか把握できず、遊技者を落胆させてしまうおそれを解消することができる。

40

【 2 0 7 7 】

なお、図 1 5 8（b）について、非大当たり中（変動表示中、変動間インターバル中）に、遊技領域 5 a において複数の遊技球が転動流下していて、そのうちの 1 球が一般入賞

50

口43へ入賞したことで増加数カウンタが「95000」を満たした場合、その後上流側を転動流下していた遊技球が一般入賞口43等へ入賞したとしても、当該入賞に対する賞球の付与は行われなくなる。一方、大当たり中は、獲得上限装置が作動する前であれば、各入賞口への入賞が発生した場合、当該入賞に対する賞球の付与は行われることになる。

【2078】

また、非大当たり中（変動表示中、変動間インターバル中）に増加数カウンタの値が「95000」を満たした場合は、速やかに第1画像表示装置70を暗転画面にさせて、獲得上限装置の作動報知を実行するようにしたが、獲得上限装置の作動報知を図柄の確定停止後に行うようにしてもよい。

【2079】

また、大当たりの図柄組み合わせ（例えば、「555」）が仮停止している段階（確定停止の直前）で、増加数カウンタが「95000」を満たした場合は、即、獲得上限装置を作動させて、第1画像表示装置70を暗転画面にさせてもよいし、大当たり遊技を実行させた後、獲得上限装置を作動させてもよい。

【2080】

具体的には、非大当たり中（変動表示中、変動間インターバル中）に増加数カウンタの値が「95000」を満たした場合は、「図柄停止後に獲得上限装置が作動して遊技終了になります。打ち出しを止めてください。」といったメッセージを表示する。当該メッセージは、演出図柄70aの前面に表示された矩形のボックスに表示されるようになっており、矩形のボックスは、薄い黒（演出図柄70aの変動表示を僅かに視認可能とする色）で構成され、メッセージは、文字の全体が白色で、文字の周囲が赤色で構成されており、メッセージが遊技者の目につきやすい配色となっている。これにより、変動表示している演出図柄70aが視認困難になると共に、遊技者の視点をメッセージに向けさせることができるので、遊技球の打ち出しを停止させ易くすることができる。

【2081】

また、第1画像表示装置70では、「右打ち」表示が非表示になっており、特殊図柄TZの変動表示は矩形のボックスに覆われずに引き続き視認可能となっている。「右打ち」表示が非表示になることで、右打ちすべき状況でなくなったことを示唆することができ、特殊図柄TZを引き続き視認可能とすることで、確定停止（図柄停止）して獲得上限装置が作動するタイミングを掴みやすくすることができる。なお、図示は省略するが、「右打ち」表示が非表示になるタイミングで右打ち表示器67も消灯（右打ち報知を終了）する。

【2082】

事前告知メッセージは、表示を開始したらその後表示し続けてもよいし、間欠的に表示してもよいし、表示開始してから所定時間経過後（例えば10秒）に非表示として以降再表示しないようにしてもよい。なお、事前告知メッセージは、大当たり中である場合、間欠的な表示か、表示開始してから所定時間経過後（例えば10秒）に非表示として以降再表示しない、が望ましいとしたが、非大当たり中（変動表示中、変動間インターバル中）である場合は、大当たり中である場合に比べて獲得上限装置が作動するまでの猶予が短くなり易い。そうすると、事前告知メッセージを間欠的に表示することや、表示開始してから所定時間経過後（例えば10秒）に非表示として、以降再表示しないとすると、遊技球の打ち出しを停止させる目的が阻害されるおそれがある。そのため、非大当たり中（変動表示中、変動間インターバル中）である場合、表示を開始したらその後表示し続けることが望ましいといえる。

【2083】

そして、確定停止（図柄停止）すると、確定停止した演出図柄70a（例えば「463」）の図柄の組み合わせに重畳する形で、獲得上限装置の作動報知である、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」が表示される。なお、これらの画像は、演出図

10

20

30

40

50

柄 70 a には重畳して表示されるが、特殊図柄 T Z には重畳しないように表示されるので、確定停止した特殊図柄 T Z 「463」は視認可能となっている。これにより、確定停止（図柄停止）を認識し易くすることができる。

【2084】

これにより、事前告知メッセージにて、速やかに遊技球の打ち出しを止めること、図柄停止後に遊技ができなくなることを認識させることができ、不意に獲得上限装置を作動させることにより、遊技者を驚かせてしまったり、不満を与えてしまったりすることを軽減することができる。このような配慮により遊技興趣の低下の防止が図れる。

【2085】

また、変動表示が強制終了して獲得上限装置の作動報知が行われるよりも、遊技者を驚かせてしまうことを防止できる。また、獲得上限装置が作動することになる確定停止（図柄停止）のタイミングに併せて、計数ボタン 20 を操作する等、前もって遊技を辞める準備を進めることができるので、スムーズな遊技の終了に繋げることができる。

【2086】

なお、変動表示中に遊技機 1 の電源供給が断たれて（停電、断線等）、その後、電源復旧した場合は、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して電源復旧指定コマンドが送信されて、電源復旧指定コマンドを受信した演出制御基板 130 は、第 1 画像表示装置 70 に「復旧中 しばらくお待ちください」といった復旧中画像を表示する。そして、変動表示の終了に伴って停止時コマンド（図柄確定コマンド）を受信すると、復旧中画像の表示を終了して、演出図柄 70 a の図柄の組み合わせなどを視認可能とする。

一方で、変動表示中に獲得上限装置が作動して、その後、電源復旧した場合は、電源復旧指定コマンドを受信したとしても、復旧中画像は表示せずに、図 144 に示すような「獲得上限装置作動中 RWM クリアをして下さい」といった画像を表示する。

このように、同じ電源復旧で、電源復旧指定コマンドを受信した場合でも、獲得上限装置の作動有無で異なる表示態様となる。これにより、獲得上限装置の有無に応じた的確な報知を行うことができる。

【2087】

また、特図判定情報の保留記憶がされており、保留記憶に対応する保留アイコンが表示されている状態で遊技機 1 の電源供給が断たれて（停電、断線等）、その後、電源復旧した場合は、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して電源復旧指定コマンドが送信されて、電源復旧指定コマンドを受信した演出制御基板 130 は、第 1 画像表示装置 70 に「復旧中 しばらくお待ちください」といった復旧中画像を表示する。一方で、復旧中画像の表示中は、（電断前に表示していた）保留記憶に対応する保留アイコンは表示しないようにする。

一方で、特図判定情報の保留記憶がされている状態で獲得上限装置が作動して、その後、電源復旧した場合は、電源復旧指定コマンドを受信したとしても、復旧中画像および（電断前に表示していた）保留記憶に対応する保留アイコンは表示せずに、図 144 に示すような「獲得上限装置作動中 RWM クリアをして下さい」といった画像を表示する。

このように、同じ電源復旧で、電源復旧指定コマンドを受信した場合でも、獲得上限装置の作動有無で異なる表示態様となる。これにより、獲得上限装置の有無に応じた的確な報知を行うことができる。また、復旧中画像で「しばらくお待ちください」と表示しているのにも関わらず保留アイコンが表示されると、待たなくてよいとの勘違いを与えてしまうおそれがあるが、そのようなことを防止できる。また、獲得上限装置作動後の電源復旧においても、保留アイコンを表示せずに、「獲得上限装置作動中 RWM クリアをして下さい」といった画像を表示することで、作業者に RWM クリア操作を行わせることに集中させることができる。

【2088】

図 159 は、状況毎の獲得上限装置の作動報知態様の一例を示す図である。図 159 では、増加数カウンタの値が「95000」を満たした後、遊技機 1 の電源供給が断たれた例を説明する。具体的には、増加数カウンタの値が「95000」を満たした後で、獲得

10

20

30

40

50

上限装置が作動する前に遊技機 1 の電源供給が断たれた場合（以下、「イ」）と、増加数カウンタの値が「95000」を満した後で、獲得上限装置が作動した後に遊技機 1 の電源供給が断たれた場合（以下、「ロ」）との作動報知態様の例について説明する。

【2089】

はじめに、（イ）について、タイミング（a）は、例えば大当たり遊技中の 4 ラウンド目（10 ラウンド大当たり遊技を実行中）において、増加数カウンタの値が「95000」を満したタイミングであり、第 1 画像表示装置 70 においては、大当たり遊技中の 4 ラウンド目の演出画像に重畳する形で、上述した事前告知メッセージが表示されている。

【2090】

その後、タイミング（b）において、遊技機 1 の電源供給が断たれた（停電、断線等）としており、このとき、第 1 画像表示装置 70 は暗転し、大当たり遊技中の演出画像は視認不能となっている。そして、その後のタイミング（c）において遊技機 1 の電源供給が復旧すると（停電の解消、断線の解消等）、第 1 画像表示装置 70 においては、再び大当たり遊技中の 4 ラウンド目（10 ラウンド大当たり遊技を実行中）の演出画像に重畳する形で、上述した事前告知メッセージが表示される。

10

【2091】

そして、大当たり遊技の 10 ラウンド目が終了すると、上述した完遂演出が実行され、完遂演出が終了した後、タイミング（d）において、獲得上限装置作動コマンドを受信して、獲得上限装置の作動報知である、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」が表示される。このように、（イ）のケースでは、遊技機 1 の電源供給が復旧しても獲得上限装置の作動報知の即時報知は実行せず、遊技機 1 の電源供給が復旧して、大当たり遊技、完遂演出を全て終了した後に獲得上限装置の作動報知を実行することになる。例えば、完遂演出の実行中に遊技機 1 の電源供給が断たれた場合でも、復旧後は、完遂演出を全て実行し終えてから獲得上限装置の作動報知を実行することになる。

20

【2092】

なお、タイミング（c）では、事前告知メッセージの表示も復旧させている。これにより、大当たり遊技中（事前告知メッセージの表示中）に電源供給が断たれたとしても、復旧後に、獲得上限装置が作動する直前の状況であることを再認識させることができる。

【2093】

また、図示は省略しているが、タイミング（c）では、第 3 画像表示装置 72 における増加数カウンタの値の表示と、事前報知とを非表示とする。これは、電源の OFF ON で増加数カウンタがクリアされる（図 31 参照）ことによるもので、増加数カウンタがクリアされると、増加数カウンタの値の表示もクリアされるためである。すなわち、タイミング（c）で増加数カウンタの値を表示すると、「0/95000」となってしまう、一方で、第 1 画像表示装置 70 では、事前告知メッセージの表示が行われていることから、遊技者に矛盾が生じていると認識させてしまうおそれがある。そのため、タイミング（c）では、第 3 画像表示装置 72 における増加数カウンタの値の表示と、事前報知とを非表示とすることで、このようなおそれも解消することができる。

30

【2094】

次に、（ロ）について、タイミング（a）は、獲得上限装置の作動報知が実行されたタイミングである。その後、タイミング（b）において、遊技機 1 の電源供給が断たれた（停電、断線、従業員による意図的な電源 OFF 等）としており、このとき、第 1 画像表示装置 70 は暗転し、獲得上限装置の作動報知である、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」は視認不能となっている。そして、その後のタイミング（c）において遊技機 1 の電源供給が復旧すると（停電の解消、断線の解消、従業員による意図的な電源 ON 等）、第 1 画像表示装置 70 においては、獲得上限装置の作動報知の一態様である、「獲得上限装置作動中 RWM クリアをしてください」が表示される。つまり、（ロ）のケースでは（イ）のケースとは異なり、遊技機 1 の電源供給が復旧すると、獲得上限装

40

50

置の作動報知の即時報知を実行する。

【2095】

このように、増加数カウンタの値が「95000」を満たした後で、獲得上限装置が作動する前に遊技機1の電源供給が断たれた場合（以下、「イ」）と、増加数カウンタの値が「95000」を満たした後で、獲得上限装置が作動した後に遊技機1の電源供給が断たれた場合（以下、「ロ」）とで、電源復旧してから獲得上限装置の作動報知を行うまでのタイミングが異なっている。これにより、（イ）の例であれば、電源復旧後に即時に獲得上限装置の作動報知が行われてしまうことで、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止でき、遊技興趣の低下を防止できる。一方で、（ロ）の例であれば、電源復旧後に即時報知を実行することで、速やかに現在の状況と必要操作とを報知することができ、従業員に適正な対応をとらせることができる。

10

【2096】

また、（イ）の（d）における獲得上限装置の作動報知により、遊技者には、これ以上遊技を行うことが困難であることや、計数ボタン20を操作して計数を行うこと（必要操作）や、各種注意喚起を促すことができるので、状況等が認識し易くなり、遊技興趣の低下の防止が図れる。一方で、（ロ）の（c）における復旧後即時報知においては、（イ）の（d）と同様に「獲得上限装置作動中」という表示を行いつつ、（イ）の（d）では表示していない「RWMクリアをしてください」という表示を行うようにした。つまり、（イ）の（d）で行われる報知態様と、（ロ）の（c）で行われる報知態様とを異ならせるようにした。これにより、状況毎に的確な報知を実行することができ、遊技者においては遊技興趣の低下の防止が図れ、従業員においては必要操作（RWMクリアが必要であること）をわかり易くすることができる。

20

【2097】

なお、（ロ）の（c）における復旧後即時報知においては、（イ）の（d）における獲得上限装置の作動報知と同様の報知を行ってもよい。具体的には、（ロ）の（c）において、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」と報知してもよい。例えば、（ロ）の（a）の画面が表示されるや否や遊技機1の電源供給が断たれた場合などは、未だ遊技者が当該遊技機台の前に着席している可能性がある。その場合、（ロ）の（c）の報知が行われると、未だ着席している遊技者を困惑させてしまうおそれがある。よって、このような場面を想定して、（ロ）の（c）における復旧後即時報知を（イ）の（d）における獲得上限装置の作動報知と同様にしてよい。

30

【2098】

また、（ロ）の（a）の画面表示から所定時間（例えば1時間）経過する前の電源復旧であれば、（イ）の（d）における獲得上限装置の作動報知と同様にして、（ロ）の（a）の画面表示から所定時間（例えば1時間）経過した後の電源復旧であれば、（ロ）の（c）における復旧後即時報知を実行するようにしてもよい。これであれば、仮に遊技者が着席している可能性があるときに電源復旧しても、（イ）の（d）における獲得上限装置の作動報知と同様の報知が行われるので、遊技者を困惑させてしまうことなく、遊技の継続が困難であること等を認識させることができる。一方、所定時間（例えば1時間）経過した後の電源復旧であれば遊技者は着席していない可能性が高いので、従業員に適切な対応（RWMクリア操作）をとらせることができる。

40

【2099】

（大当たり遊技中の別例）

図152、図158、図159においては、大当たり遊技中に増加数カウンタが「95000」を満たした場合の報知態様を説明したが、報知態様はこれに限らず、以下のように構成してもよい。例えば、図152（d）で増加数カウンタが「95000」を満たすと、獲得上限装置作動待機状態として、シャッター画像を閉じた画像（大当たり遊技中の演出を遮蔽する画像）を表示する。そして、「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。」といった画像をシャッター画像

50

の前面側に表示する。また、このとき、第4画像表示装置73（右側画像表示装置）に「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」を表示する。そして、最終ラウンドまで当該表示を継続し、最終ラウンドを終了すると、第1画像表示装置70～第4画像表示装置73を暗転させて、第1画像表示装置70に「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」（待機情報）を表示する。なお、この場合、完遂演出は実行しないものとするが、実行するようにして、完遂演出の終了後に第1画像表示装置70～第4画像表示装置73を暗転させてもよい。また、シャッター画像の前面側には、1ラウンドあたりの大入賞口50への入賞に係る情報（カウント数情報）を表示してもよい。例えば、1ラウンドあたり10球の入賞が可能であれば、10個のカウント画像を表示して、大入賞口50へ1球入賞する毎に、カウント画像を1個消去するよ  
10

#### 【2100】

なお、普通図柄表示器62において普通図柄が変動表示をしているときに獲得上限装置作動待機状態に移行した場合は、普通図柄の変動表示を継続するようにしてもよい。また、獲得上限装置作動待機状態に移行した後に遊技球が普図ゲート44を通過した場合は、普通図柄の変動表示を開始するようにしてもよい。このように構成することで、獲得上限装置作動待機状態に移行したからといって、普図ゲート44に遊技球を通過させた行為が無駄になってしまうことを防止できる。なお、普通図柄の変動表示中に獲得上限装置が作動した場合は、変動表示の途中であっても普通図柄表示器62を消灯させる。  
20

#### 【2101】

図160は、情報出力中に電源復旧した場合の一例を示す図である。具体的には、「獲得上限装置作動判定処理」におけるステップS450-6-8でHC・不正監視情報（獲得上限装置作動情報）を生成し、これを「HC・不正監視情報管理処理」のステップS600-2で枠制御基板120に送信中（出力中）であるとき、または、「枠制御基板遊技機情報通知処理」におけるステップW503で、HC・不正監視情報（獲得上限装置作動情報）を専用ユニット170に送信中（出力中）であるときに、遊技機1の電源供給が断たれたとする。よって、図中の「HC・不正監視情報」の出力制御を行うのは、主制御基板110で読んでもよいし、枠制御基板120で読んでもよい。また、ケース（イ）は、電源復旧したときに「枠制御基板球抜き動作処理」のステップW151で球抜き動作中フラグがありと判定されないケース（すなわち、球抜き動作中ではない）で、ケース（ロ）は、電源復旧したときに「枠制御基板球抜き動作処理」のステップW151で球抜き動作中フラグがありと判定されるケース（すなわち、球抜き動作中である）である。  
30

#### 【2102】

はじめに、ケース（イ）は、タイミング（a）で増加数カウンタの値が「95000」を満たして、タイミング（b）で獲得上限装置作動フラグがONにされ、タイミング（c）で「HC・不正監視情報」（不正検知状態1のBit6が「1」である情報）がONにされた（出力された）としている。なお、「HC・不正監視情報」の出力期間は、タイミング（c）からタイミング（e）までとして、（c）から（e）まで立ち上がってれば正常に出力されたとする。  
40

#### 【2103】

そして、「HC・不正監視情報」の出力期間中であるタイミング（d）において、遊技機1の電源供給が断たれたとする（停電、断線等）。この場合、「HC・不正監視情報」の出力期間経過前に電源供給が断たれたため、例えば、主制御基板110から枠制御基板120に対して「HC・不正監視情報」を送信しているのであれば、主制御基板110 -  
50

枠制御基板 120 間における送受信が正常に完了しておらず、枠制御基板 120 から専用ユニット 170 に対して「HC・不正監視情報」を送信しているのであれば、枠制御基板 120 - 専用ユニット 170 間における送受信が正常に完了していないことになる。なお、増加数カウンタの値は、遊技機 1 の電源供給が断たれたことで初期化されるため立ち下がる。

【2104】

そして、タイミング (f) において、遊技機 1 の電源供給が復旧する。このとき、球抜きが OFF である (球抜き動作中フラグがありと判定されない) と、当該タイミングより、「HC・不正監視情報」(不正検知状態 1 の Bit 6 が「1」である情報) を ON にする (出力する)。そして、タイミング (g) まで出力されて、主制御基板 110 - 枠制御基板 120 間における送受信が正常に完了し、または、枠制御基板 120 - 専用ユニット 170 間における送受信が正常に完了することになる。

10

【2105】

そして、その後のタイミング (h) で特定の制御処理が制限されて (「主制御基板タイマ割込処理」のステップ S120、S130、S200、S300、S400、S450 の各処理が実行されない)、タイミング (i) で従業員操作により遊技機 1 の電源が OFF にされて、その後、タイミング (j) で RWM クリア操作を伴って遊技機 1 の電源が ON にされると、獲得上限装置作動フラグが OFF になる。

【2106】

このように、タイミング (f) で遊技機 1 の電源供給が復旧したときに球抜きが OFF である (球抜き動作中フラグがありと判定されない) と、タイミング (f) より、「HC・不正監視情報」(不正検知状態 1 の Bit 6 が「1」である情報) を再度 ON にする (出力する) ことを可能とした。

20

【2107】

一方で、ケース (ロ) は、タイミング (f) で遊技機 1 の電源供給が復旧したときに球抜きが ON である (球抜き動作中フラグがありと判定される) と、当該タイミングより、「HC・不正監視情報」(不正検知状態 1 の Bit 6 が「1」である情報) を ON にしない (出力しない)。この場合、「枠制御基板球抜き動作処理」のステップ W152 ~ ステップ W159 の処理が完了した後、再び遊技機 1 の電源を OFF ON にすると、そのタイミングより、「HC・不正監視情報」(不正検知状態 1 の Bit 6 が「1」である情報) が ON にされる (送信される) ことになる。

30

【2108】

このように、タイミング (f) で遊技機 1 の電源供給が復旧したときに球抜きが ON である (球抜き動作中フラグがありと判定される) と、タイミング (f) より、「HC・不正監視情報」(不正検知状態 1 の Bit 6 が「1」である情報) を再度 ON にする (出力する) ことを制限した。

【2109】

これにより、「HC・不正監視情報」(不正検知状態 1 の Bit 6 が「1」である情報) の出力中に遊技機 1 の電源供給が断たれたとしても、所定のタイミングで「HC・不正監視情報」(不正検知状態 1 の Bit 6 が「1」である情報) が再出力されるので、必要な情報が送受信できないことを防止でき、情報送信の精度を向上させることができる。

40

【2110】

また、タイミング (f) で遊技機 1 の電源供給が復旧したときの球抜きの ON・OFF によって、「HC・不正監視情報」(不正検知状態 1 の Bit 6 が「1」である情報) の再出力の有無も異ならせるようにした。これにより、球抜き動作中であるにも関わらず、「HC・不正監視情報」(不正検知状態 1 の Bit 6 が「1」である情報) が再出力されることで、球抜き動作中を示す情報が出力されたと勘違いを与えてしまうことを防止できる。

【2111】

また、球抜き動作処理と、「HC・不正監視情報」(不正検知状態 1 の Bit 6 が「1

50

」である情報)の再出力処理とが混在せず、枠制御基板120の制御処理が複雑化してしまうことを防止できる。

#### 【2112】

なお、ケース(口)において、タイミング(f)で「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)を再出力してもよいし、タイミング(f)になってすぐに球抜きがOFFになった場合は、タイミング(f)で「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)を再出力してもよい。これにより、「枠制御基板球抜き動作処理」のステップW152~ステップW159の処理が完了した後、再び遊技機1の電源をOFF ONにする、といった手間を省略することができ、作業効率の向上が図れる。

#### 【2113】

なお、タイミング(f)で遊技機1の電源供給が復旧したときに球抜きがONである(球抜き動作中フラグがありと判定される)と、タイミング(f)より、「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)を再度ONにする(出力すること)を制限とは、タイミング(f)では再度ONにしないこと、一方で、上述した、タイミング(f)になってすぐに球抜きがOFFになった場合は再度ONにしてもよいこと(タイミング(f)では再度ONにすることを許容することがあること)を含む解釈である。

#### 【2114】

図161は、状況毎の情報出力タイミングの一例を示す図である。具体的には、非大当たり中(変動表示中、変動間インターバル中)の場合の情報出力タイミングと、大当たり中の場合の情報出力タイミングとを示している。

#### 【2115】

はじめに、非大当たり中(変動表示中、変動間インターバル中)の場合、タイミング(a)で増加数カウンタの値が「95000」を満たして、タイミング(b)で獲得上限装置作動フラグがONにされ、タイミング(c)で「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)がONにされた(出力された)としており、タイミング(d)で正常に出力が完了したとしている。そして、その後のタイミング(e)で特定の制御処理が制限される(「主制御基板タイマ割込処理」のステップS120、S130、S200、S300、S400、S450の各処理が実行されない)ようになっている。つまり、非大当たり中(変動表示中、変動間インターバル中)の場合は、増加数カウンタの値が「95000」を満たしてから、「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)がONにされる(出力される)までの期間が後述の大当たり中の場合に比べて短く、また、増加数カウンタの値が「95000」を満たしてから、「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)がONにされる(出力される)までの期間がおおむね不変で一定である。なお、この「おおむね不変で一定」とは、上述したように、図柄の確定停止を待って獲得上限装置を作動させる場合は、実行中の変動パターン(変動時間)によって、図柄が確定停止するタイミングが多少異なるからである。一方で、図柄の確定停止を待たずに獲得上限装置を作動(増加数カウンタが95000を満たすと即作動)させるのであれば、増加数カウンタの値が「95000」を満たしてから、「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)がONにされる(出力される)までの期間が不変で一定である、といえる。

#### 【2116】

次に、大当たり中の場合、タイミング(a)で増加数カウンタの値が「95000」を満たして、タイミング(b)で作動認識フラグがONにされ(図44の獲得上限装置作動判定処理を参照)、タイミング(c)で大当たり遊技(ここでは完遂演出も含む)を終了すると、作動認識フラグがOFFにされ、獲得上限装置作動フラグがONにされる。そして、タイミング(d)で「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)がONにされた(出力された)としており、タイミング(e)で正常に出力が完了したとしている。そして、その後のタイミング(f)で特定の制御処理が制限される

10

20

30

40

50

(「主制御基板タイマ割込処理」のステップS120、S130、S200、S300、S400、S450の各処理が実行されない) になっている。なお、タイミング(a)は、大当たり遊技の1ラウンド目の場合もあるし、大当たり遊技の10ラウンド目の場合もある。また、上述した「1種2種タイプ」であれば「小当たり遊技」中である場合も想定される。よって、増加数カウンタの値が「95000」を満たしたタイミングによって、その後の「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)がONにされるまでの期間は可変で不定になる。つまり、大当たり中の場合、増加数カウンタの値が「95000」を満たしてから、「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)がONにされる(出力される)までの期間が上述の非大当たり中の場合に比べて長く、また、増加数カウンタの値が「95000」を満たしてから、「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)がONにされる(出力される)までの期間が可変で不定であるといえる。

10

#### 【2117】

このように、非大当たり遊技中と、大当たり遊技中とで、増加数カウンタの値が「95000」を満たしてから、「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)がONにされる(出力される)までの期間を異ならせるようにした。これにより、非大当たり遊技中であれば、速やかに「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)が出力されることで、遊技機1の状態を(遊技機情報センタ等が)リアルタイムで把握することができ、遊技機1の管理性能を向上させることができる。一方で、大当たり遊技中であれば、大当たり遊技中であるにも関わらず「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)が出力されることで、管理者に混乱を与えてしまうことを防止できる。

20

また、このような混乱を与えてしまうと、遊技機1の確認作業等が必要になることが想定されるが、その場合、遊技をしている遊技者に不快感を与えてしまうおそれがある。これに対して本構成であれば、そのようなことも防止することができる。このようにして、情報送信の精度の向上を図ることができる。

#### 【2118】

なお、大当たり中の場合、増加数カウンタの値が「95000」を満たしたタイミングで「HC・不正監視情報」(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)が出力されるようにしてもよい。

30

#### 【2119】

図162は、獲得上限装置作動後に異常が発生した場合を示す図である。具体的には、獲得上限装置作動後に、第1磁気検出センサ53aまたは第2磁気検出センサ53bから主制御基板110に入力(磁気検出)が行われた場合を想定している。

#### 【2120】

タイミング(a)は、獲得上限装置作動コマンドを受信して、獲得上限装置の作動報知である、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」が表示されており、音声出力装置9からは「獲得上限装置作動中」の音声が続り返し出力されており、枠用照明装置10では白点滅が行われている。

40

#### 【2121】

その後、タイミング(b)で第1磁気検出センサ53aまたは第2磁気検出センサ53bから主制御基板110に入力(磁気検出)が行われたとしている。なお、タイミング(a)から5秒経過後にタイミング(b)に至ったとする。この場合、図129で述べた報知事象種別の優先順位に従って、獲得上限装置作動(優先順位9)に代えて不正検知1(磁石検知エラー 優先順位8)の報知が実行される(画面報知は例外あり)。具体的には、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。

50

## 【 2 1 2 2 】

このとき、第 1 画像表示装置 7 0 においては、獲得上限装置の作動報知である、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」という表示は継続するが（上述の例外）、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意！」、「カード取り忘れ注意！」は非表示とする。その後、タイミング（c）で第 1 磁気検出センサ 5 3 a または第 2 磁気検出センサ 5 3 b から主制御基板 1 1 0 に入力（磁気検出）が行われなくなると、上述した不正検知 1（磁石検知エラー 優先順位 8）の報知が終了して、再び獲得上限装置の作動報知が実行される。ただし、タイミング（c）の時点ではタイミング（a）より 1 0 秒以上経過しているため、音声出力装置 9 による獲得上限装置の作動報知は実行されておらず、第 1 画像表示装置 7 0 と枠用照明装置 1 0 による作動報知が行われている。

10

## 【 2 1 2 3 】

このように、獲得上限装置が作動した後も第 1 磁気検出センサ 5 3 a または第 2 磁気検出センサ 5 3 b から主制御基板 1 1 0 に入力（磁気検出）が行われた場合は、不正検知 1（磁石検知エラー）の報知を実行するようにした。これにより、獲得上限装置の作動後のセキュリティ性能の低下を防止することができる。

## 【 2 1 2 4 】

また、獲得上限装置が作動した後も第 1 磁気検出センサ 5 3 a または第 2 磁気検出センサ 5 3 b から主制御基板 1 1 0 に入力（磁気検出）が行われた場合は、図 1 2 9 で述べた報知事象種別の優先順位に従った報知を行うようにした。これにより、獲得上限装置が作動したからといって報知優先順位が変動してしまうことを防止でき、的確な報知を行うことができる。

20

## 【 2 1 2 5 】

また、タイミング（b）では、第 1 画像表示装置 7 0 において、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」の表示は維持するが、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意！」、「カード取り忘れ注意！」は非表示にした。これにより、獲得上限装置が作動したことを認識させつつも、視界に入る情報が多すぎて、第 3 画像表示装置 7 2 に表示された「磁石検知」というアイコン画像に従業員が気付かなくなってしまうことを防止できる。

## 【 2 1 2 6 】

また、タイミング（c）では、第 1 磁気検出センサ 5 3 a または第 2 磁気検出センサ 5 3 b から主制御基板 1 1 0 に入力（磁気検出）が行われなくなると、再び獲得上限装置の作動報知を実行するようにした。これにより、引き続き獲得上限装置が作動した後の状態であることを認識させることができる。これにより、適正な対応（RWM クリア操作）をとらせることができる。

30

## 【 2 1 2 7 】

なお、タイミング（b）では、第 1 画像表示装置 7 0 において、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」の表示も非表示としてよい。これにより、第 3 画像表示装置 7 2 に表示された「磁石検知」というアイコン画像に従業員を注視させることができる。

## 【 2 1 2 8 】

また、タイミング（b）では、第 1 画像表示装置 7 0 において、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意！」、「カード取り忘れ注意！」の表示を維持してもよい。これにより、第 1 画像表示装置 7 0 の表示内容をタイミング（a）から不変のものとするので、表示制御の負担を軽減することができる。

40

## 【 2 1 2 9 】

図 1 6 3 は、獲得上限装置作動後に異常が発生した場合を示す図である。具体的には、獲得上限装置作動後に、電波検出センサ 5 4 a から枠制御基板 1 2 0 に入力（電波検出）が行われた場合を想定している。

## 【 2 1 3 0 】

タイミング（a）は、獲得上限装置作動コマンドを受信して、獲得上限装置の作動報知である、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」、「計数ボタンを押して計数をし

50

て下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」が表示されており、音声出力装置 9 からは「獲得上限装置作動中」の音声が続り返し出力されており、枠用照明装置 10 では白点滅が行われている。

【 2 1 3 1 】

その後、タイミング ( b ) で電波検出センサ 5 4 a から枠制御基板 1 2 0 に入力 ( 電波検出 ) が行われたとしている。この場合、図 1 2 9 で述べた報知事象種別の優先順位に従って、獲得上限装置作動 ( 優先順位 9 ) の実行が維持されて、不正電波検知エラー ( 優先順位 1 0 ) の報知は第 3 画像表示装置 7 2 ( 左側画像表示装置 ) でのみ実行される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 においては、獲得上限装置の作動報知である、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」という表示は継続するが「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」は非表示とし、第 3 画像表示装置 7 2 ( 左側画像表示装置 ) では、「不正電波検知」というアイコン画像が表示される。また、音声出力装置 9 からは「獲得上限装置作動中」の音声が続り返し出力されており、枠用照明装置 10 では白点滅が行われている。

10

【 2 1 3 2 】

その後、タイミング ( c ) で電波検出センサ 5 4 a から枠制御基板 1 2 0 に入力 ( 電波検出 ) が行われなくなると、第 3 画像表示装置 7 2 ( 左側画像表示装置 ) で実行していた「不正電波検知」の表示が終了し、再び獲得上限装置の作動報知が実行される。ただし、タイミング ( c ) の時点ではタイミング ( a ) より 1 0 秒以上経過しているため、音声出力装置 9 による獲得上限装置の作動報知は実行されておらず、第 1 画像表示装置 7 0 と枠用照明装置 10 による作動報知が行われている。

20

【 2 1 3 3 】

このように、獲得上限装置が作動した後も電波検出センサ 5 4 a から枠制御基板 1 2 0 に入力 ( 電波検出 ) が行われた場合は、不正電波検知エラーの報知を実行するようにした。これにより、獲得上限装置の作動後のセキュリティ性能の低下を防止することができる。

【 2 1 3 4 】

また、獲得上限装置が作動した後も電波検出センサ 5 4 a から枠制御基板 1 2 0 に入力 ( 電波検出 ) が行われた場合は、図 1 2 9 で述べた報知事象種別の優先順位に従った報知を行うようにした。これにより、獲得上限装置が作動したからといって報知優先順位が変動してしまうことを防止でき、的確な報知を行うことができる。

30

【 2 1 3 5 】

また、タイミング ( b ) では、第 1 画像表示装置 7 0 において、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」の表示は維持するが、「計数ボタンを押して計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」は非表示にした。これにより、獲得上限装置が作動したことを認識させつつも、視界に入る情報が多すぎて、第 3 画像表示装置 7 2 に表示された「H 6 6 不正電波検知」というアイコン画像に従業員が気付かなくなってしまうことを防止できる。

【 2 1 3 6 】

また、タイミング ( c ) では、電波検出センサ 5 4 a から枠制御基板 1 2 0 に入力 ( 電波検出 ) が行われなくなると、再び獲得上限装置の作動報知を実行するようにした。これにより、引き続き獲得上限装置が作動した後の状態であることを認識させることができる。これにより、適正な対応 ( R W M クリア操作 ) をとらせることができる。

40

【 2 1 3 7 】

なお、タイミング ( b ) では、第 1 画像表示装置 7 0 において、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」の表示も非表示としてよい。これにより、第 3 画像表示装置 7 2 に表示された「H 6 6 不正電波検知」というアイコン画像に従業員を注視させることができる。

【 2 1 3 8 】

また、タイミング ( b ) では、第 1 画像表示装置 7 0 において、「計数ボタンを押して

50

計数をして下さい」、「のめり込み注意!」、「カード取り忘れ注意!」の表示を維持してもよい。これにより、第1画像表示装置70の表示内容をタイミング(a)から不変のものとするので、表示制御の負担を軽減することができる。

#### 【2139】

また、図129に示される「獲得上限装置作動(優先順位9)」よりも優先順位の高い「不正検知1(磁石検知エラー)」と、「獲得上限装置作動(優先順位9)」よりも優先順位の低い「不正電波検知エラー(優先順位10)」とを一例に挙げて説明を行ったが、他の報知事象についても同様とすることができる。例えば、図129に示される「獲得上限装置作動(優先順位9)」よりも優先順位の高い報知事象は、上述した「不正検知1(磁石検知エラー)」と同様に構成すればよいし、「獲得上限装置作動(優先順位9)」よりも優先順位の低い報知事象は、上述した「不正電波検知エラー」と同様に構成すればよい。

10

#### 【2140】

(客待ち状態中に遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の演出例)

図164は、客待ち状態中に遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の演出例を示す図である。

#### 【2141】

図164(a)に示すように、変動演出が実行されていない客待ち状態において、第1画像表示装置70には、3つの演出図柄70aが表示されており、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135には、遊技者が所有の遊技球数である「9000」が表示されている。

20

#### 【2142】

この状態で計数ボタン20が操作されると遊技者が所有の遊技球数の計数が開始され、図164(b)に示すように、計数報知演出が実行される。具体的には、「計数処理中です」のアイコン画像と、1000個単位の計数量に応じて着色ゲージの数及び色が変化する計数量ゲージ画像(この時点では青色の着色ゲージが1個)とが表示されると共に、「計数処理中です」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135には「8750」が表示される。

#### 【2143】

その後、遊技球数の計数量が1000個(最初の達成演出値)になると、図164(c)に示すように、計数量ゲージ画像の青色の着色ゲージの数が1つ増加して2つとなり、達成演出が実行される。具体的には、最初の達成演出値に対応する「やった~」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135には「8000」が表示される。

30

#### 【2144】

そして、遊技球数の計数量が1000個増加することに応じて、計数量ゲージ画像の青色の着色ゲージの数が1つずつ増加し、遊技球の計数量が3000個になると、図164(d)に示すように、計数量ゲージ画像の青色の着色ゲージの数が1つ増加して4つとなると共に、「計数処理中です」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135には「6000」が表示される。

40

#### 【2145】

また、遊技球数の計数量が5000個(2回目の達成演出値)になると、図164(e)に示すように、計数量ゲージ画像の青色の着色ゲージの数が1つ増加して6つとなり、達成演出が実行される。具体的には、2回目の達成演出値に対応する「やった やった~」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135には「4000」が表示される。

#### 【2146】

その後、遊技球数の計数量が9000個になって遊技者が所有の遊技球数が「0」になると、図164(f)に示すように、計数終了演出が実行される。具体的には、「計数処理を完了しました」のアイコン画像が表示されると共に、「計数処理を完了しました」の

50

音声が出力される。このとき、計数量ゲージ画像として10個の青色の着色ゲージが表示され、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135には「0」が表示される。

【2147】

そこから5秒が経過すると、図164(g)に示すように、「計数処理を完了しました」の音声の出力が停止し、さらに30秒が経過すると、図164(h)に示すように、「計数処理を完了しました」のアイコン画像と、計数量ゲージ画像が消去される。

【2148】

(変動演出中に遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の演出例)

図165は、変動演出中に遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の演出例を示す図である。

【2149】

図165(a)に示すように、変動演出が実行されていない客待ち状態において、第1画像表示装置70には、3つの演出図柄70aが表示されており、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135には、遊技者が所有の遊技球数である「9000」が表示されている。

【2150】

この状態で計数ボタン20が操作されると遊技者が所有の遊技球数の計数が開始され、図165(b)に示すように、計数報知演出が実行される。具体的には、「計数処理中です」のアイコン画像と、計数量ゲージ画像(この時点では青色の着色ゲージが1個)とが表示されると共に、「計数処理中です」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135には「8750」が表示される。

【2151】

その後、第1始動口45に遊技球が入賞して変動演出が開始されると、図165(c)に示すように、第1保留アイコン表示領域70Bに一瞬表示された保留アイコンがシフト表示して当該アイコン表示領域70Cに当該アイコンとして表示される。また、「計数処理中です」のアイコン画像の後ろ側で演出図柄70aの変動表示が開始され、計数量ゲージ画像が半透明となって演出図柄70aの後ろ側に非優先状態で表示される。

【2152】

そして、遊技球数の計数量が1000個(最初の達成演出値)になると、計数量ゲージ画像の青色の着色ゲージの数が1つ増加して2つとなり、達成演出が実行される。具体的には、最初の達成演出値に対応する「やった～」の音声が出力される。このとき、計数量ゲージ画像の青色の着色ゲージの数が1つ増加して2つとなり、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135には「8000」が表示される。

【2153】

また、左右の演出図柄70aが同じ図柄で仮停止してノーマルリーチ演出が開始されると、図165(d)に示すように、「リーチ！」の音声と、「計数処理中です」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135には「7250」が表示される。

【2154】

その後、ノーマルリーチ演出の演出時間が経過すると、図165(e)に示すように、SPリーチ演出への発展演出が開始される。具体的には、左右の演出図柄70aが画面上部に縮小表示されると共に、数字だけの図柄となり、「計数処理中です」のアイコン画像の後ろ側で発展演出画像が表示される。また、発展演出効果音と、「計数処理中です」の音声が出力される。このとき、計数量ゲージ画像の青色の着色ゲージの数が1つ増加して3つとなり、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135には「7000」が表示される。

【2155】

そして、発展演出の演出時間が経過すると、図165(f)に示すように、SPリーチ演出が開始される。具体的には、第1保留アイコン表示領域70B及び第2保留アイコン表示領域70Dが非表示となると共に、SPリーチ演出画像が表示される。また、SPリ

10

20

30

40

50

ーチ BGM と、「計数処理中です」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器 1 2 5 及び遊技球数表示器 1 3 5 には「6 7 5 0」が表示される。

【2 1 5 6】

また、S P リーチ演出の演出時間が経過すると、図 1 6 5 ( g ) に示すように、S P リーチ演出への発展演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 C ( 当該アイコンを含む ) が非表示となると共に、3 つの演出図柄 7 0 a が画面右上隅部に縮小表示され、「計数処理中です」のアイコン画像の後ろ側で発展演出画像が表示される。また、発展演出効果音と、「計数処理中です」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器 1 2 5 及び遊技球数表示器 1 3 5 には「5 5 0 0」が表示される。

【2 1 5 7】

その後、発展演出の演出時間が経過すると、図 1 6 5 ( h ) に示すように、S P S P リーチ演出が開始される。具体的には、S P S P リーチ演出画像が表示される。また、S P S P リーチ BGM と、「計数処理中です」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器 1 2 5 及び遊技球数表示器 1 3 5 には「5 2 5 0」が表示される。

【2 1 5 8】

そして、S P S P リーチ演出がハズレとなって演出期間が経過する場合、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C ( 当該アイコンも含む )、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が再表示され、演出図柄 7 0 a が停止表示された後 ( 客待ち状態となった後 ) に計数量ゲージ画像が演出図柄 7 0 a の手前側に表示される。

【2 1 5 9】

( 獲得上限装置の作動後に遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の演出例 )

図 1 6 6 は、獲得上限装置の作動後に遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の演出例を示す図である。

【2 1 6 0】

大当たり遊技の終了に伴って獲得上限装置が作動すると、図 1 6 6 ( a ) に示すように、獲得上限装置の作動報知演出が実行される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 が黒背景に変化して演出図柄 7 0 a が非表示となる。また、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」と「計数ボタンを押して計数をして下さい」の文字画像が表示されると共に、「のめり込み注意!」と「カード取り忘れ注意!」の注意促進画像が表示され、「獲得上限装置作動中」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器 1 2 5 及び遊技球数表示器 1 3 5 には「9 5 0 0 0」が表示される。

【2 1 6 1】

この状態で計数ボタン 2 0 が操作されると遊技者が所有の遊技球数の計数が開始され、図 1 6 6 ( b ) に示すように、計数報知演出が実行される。具体的には、「計数処理中です」のアイコン画像と、計数量ゲージ画像 ( この時点では青色の着色ゲージが 1 個 ) とが表示されると共に、「計数処理中です」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器 1 2 5 及び遊技球数表示器 1 3 5 には「9 4 7 5 0」が表示される。なお、獲得上限装置が作動した後は計数量ゲージ画像の前側に演出画像が表示されないようになっている。

【2 1 6 2】

そして、遊技球数の計数量が 1 0 0 0 個 ( 最初の達成演出値 ) になると、図 1 6 6 ( c ) に示すように、計数量ゲージ画像の青色の着色ゲージの数が 1 つ増加して 2 つとなり、達成演出が実行される。具体的には、最初の達成演出値に対応する「やった~」の音声が出力される。このとき、枠制御表示器 1 2 5 及び遊技球数表示器 1 3 5 には「9 4 0 0 0」が表示される。

【2 1 6 3】

その後は、遊技球数の計数量が 1 0 0 0 個増加することに応じて、計数量ゲージ画像の青色の着色ゲージの数が 1 つずつ増加し、遊技球の計数量が 1 0 0 0 0 個 ( 3 回目の達成演出値 ) になると、図 1 6 6 ( d ) に示すように、計数量ゲージ画像の青色の着色ゲージの数が MAX となって達成演出が実行される。具体的には、3 回目の達成演出値に対応する「すごい」の音声が出力されると共に、着色ゲージが 1 ランクアップする演出が行われ

10

20

30

40

50

る。このとき、枠制御表示器 1 2 5 及び遊技球数表示器 1 3 5 には「8 5 0 0 0」が表示される。

【2 1 6 4】

そして、1 0 2 5 0 個目の遊技球数の計数が行われると、計数量ゲージ画像の着色ゲージが1つに復帰して黄色に変化する。その後は、遊技球数の計数量が1 0 0 0 個増加する毎の着色ゲージの数の増加と、遊技球数の計数量が1 0 0 0 0 個増加する（達成演出値となる）毎の達成演出と着色ゲージの色の変化とが繰り返し実行されることになる。

【2 1 6 5】

その後、遊技球数の計数量が9 0 0 0 0 個（1 1 回目の達成演出値）になると、図 1 6 6（e）に示すように、計数量ゲージ画像の紫色の着色ゲージの数がMAXとなって達成演出が実行される。具体的には、1 1 回目の達成演出値に対応する「すごい すご～い」の音声が出力されると共に、着色ゲージが1ランクアップする演出が行われる。このとき、枠制御表示器 1 2 5 及び遊技球数表示器 1 3 5 には「5 0 0 0」が表示される。

10

【2 1 6 6】

その後、遊技球数の計数量が9 5 0 0 0 個となって遊技者が所有の遊技球数が「0」になると、図 1 6 6（f）に示すように、計数終了演出が実行される。具体的には、「計数処理を完了しました」のアイコン画像が表示されると共に、「計数処理を完了しました」の音声が出力される。このとき、計数量ゲージ画像として6個の虹色の着色ゲージが表示され、「計数ボタンを押して計数をして下さい」の文字画像が消去される。このとき、枠制御表示器 1 2 5 及び遊技球数表示器 1 3 5 には「0」が表示される。

20

【2 1 6 7】

そこから5秒が経過すると、図 1 6 6（g）に示すように、「計数処理を完了しました」の音声の出力が停止し、獲得上限装置が作動する9 5 0 0 0 個の遊技球数が計数されたことを祝福する「おめでとう～」の祝福演出が実行され、枠制御表示器 1 2 5 及び遊技球数表示器 1 3 5 に獲得上限装置が作動したことを示すエラーコード「CP」が表示される。

【2 1 6 8】

その後は、5秒毎に遊技球数「0」の表示とエラーコード「CP」とが繰り返し表示される。そして、計数処理が完了してから30秒が経過すると、図 1 6 6（h）に示すように、「計数処理を完了しました」のアイコン画像と、計数量ゲージ画像が消去されて計数報知演出及び計数終了演出が終了する。

30

【2 1 6 9】

このように、図 1 6 4 ~ 図 1 6 6 によれば、遊技者が所有の遊技球数を計数する計数処理の実行中において、計数処理中であることを示唆する計数演出（計数報知演出、達成演出）を実行することが可能となっている。そのため、遊技者が所有の遊技球数を計数しているときに遊技者が飽きにくくすることができると共に、遊技者に満足感を与えることが可能となる。

【2 1 7 0】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 6 6 によれば、遊技者が所有の遊技球数を計数する計数処理の終了に応じて、計数処理が終了したことを示唆する終了演出（計数終了演出、祝福演出）を実行することが可能となっている。そのため、計数処理が終了したことを遊技者に的確に認識させることができ、計数処理が終了したにも拘わらずに計数ボタン 2 0 を遊技者が操作し続けるといった不都合を回避することが可能となる。

40

【2 1 7 1】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 6 6 によれば、計数報知演出の実行中に変動演出が実行される場合、又は、変動演出中に計数報知演出が実行される場合において、計数量ゲージ画像が制限状態（半透明、演出図柄 7 0 a の後ろ側のレイヤー）で表示されるようになっている。そのため、計数報知演出によって変動演出が阻害されることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 7 2】

50

また、図164～図166によれば、変動演出中に大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（発展演出、SP/SPSPリーチ演出）が実行される場合において、各種アイコン（当該アイコン、保留アイコン）及びアイコン表示領域を非表示とすることが可能である一方、「計数処理中です」のアイコン画像及び計数量ゲージ画像の表示を継続することが可能となっている。そのため、特定演出中であっても計数処理が実行されていることを遊技者に認識させることが可能となる。

【2173】

また、図164～図166によれば、獲得上限装置が作動した後に遊技者が所有の遊技球数の計数が終了した後において、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135に獲得上限装置が作動したことを示すエラーコードを表示することが可能となっている。そのため、獲得上限装置が作動したことを遊技者に適切に認識させることが可能となる。

10

【2174】

また、図164～図166によれば、獲得上限装置が作動した後に遊技者が所有の遊技球数の計数が終了した後において、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135に獲得上限装置が作動したことを示すエラーコードと遊技球数「0」とを交互に切り替えて表示することが可能となっている。そのため、計数が終了したことを遊技者に適切に認識させることが可能となる。

【2175】

なお、計数報知演出において、計数量に応じて数が増える計数量ゲージ画像を演出図柄70aと前後に重なるように表示するのではなく、演出図柄70aと前後に重ならない位置に表示するようにしてもよいし、演出図柄70aと前後に重ならない位置に縮小表示するようにしてもよいし、客待ち状態中は演出図柄70aと前後に重なるように表示する一方、変動演出の実行中は演出図柄70aと前後に重ならない位置に縮小表示するようにしてもよい。

20

【2176】

また、計数報知演出において、計数量に応じて数が増える計数量ゲージ画像を表示するのではなく、計数量に応じて長さが長くなるゲージ画像を表示するようにしてもよいし、計数量に対応して増加する数字画像を表示するようにしてもよいし、計数量に応じて指し示す値が大きくなるメーター画像を表示するようにしてもよい。

【2177】

また、獲得上限装置が作動した後に遊技者が所有の遊技球数の計数が終了した後において、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135に獲得上限装置が作動したことを示すエラーコードを表示するのではなく、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135の何れか一方にエラーコードを表示し、何れか他方に遊技者が所有の遊技球数を表示するようにしてもよい。

30

【2178】

また、獲得上限装置が作動した後に遊技者が所有の遊技球数の計数が終了した後において、枠制御表示器125及び遊技球数表示器135に遊技者が所有の遊技球数を表示せず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ようにしてもよい。

【2179】

また、計数量に応じた演出（計数報知演出、達成演出、祝福演出）については、遊技演出をカスタマイズする操作を行ってもカスタマイズすることができないようになっているが、計数報知演出、達成演出、祝福演出の何れか1つ又は複数をカスタマイズできるようにしてもよい。

40

【2180】

次に、図167～図174を用いて、変動演出パターンにおける特定音の出力について説明する。

【2181】

（特定音について）

はじめに、特定音とは、演出図柄70aが仮停止するときに音声出力装置9から出力さ

50

れる「仮停止音」や、擬似連演出の実行を示唆する擬似図柄を中図柄として仮停止させるときに音声出力装置 9 から出力される「擬似図柄導出音」のことである。

【2182】

(仮停止音について)

「仮停止音」は、例えば、変動演出パターン 1 (通常変動)であれば、左図柄、右図柄、中図柄の順序で演出図柄 70a が仮停止し、最後の中図柄が仮停止するときに出力される音であり、変動演出パターン 2 (短縮変動)や変動演出パターン 35 (超短縮変動)であれば、左、中、右の演出図柄 70a が同時に仮停止し、左、中、右図柄が同時に仮停止するときに出力される音である。

【2183】

また、例えば、変動演出パターン 5 (ノーマルリーチ変動)であれば、左図柄、右図柄の順序で演出図柄 70a が仮停止することでリーチを形成した後、最後の中図柄が仮停止するときに出力される音であり、変動演出パターン 6 (SPリーチ変動)であれば、左図柄、右図柄の順序で演出図柄 70a が仮停止することでリーチを形成した後、最後の中図柄が仮停止するときに出力される音である。

【2184】

このような態様で出力される「仮停止音」は、演出図柄 70a が停止表示することを示唆する役割を担っており、遊技者は「仮停止音」を聴取することにより、変動演出の終了を認識できるようになる。

【2185】

なお、通常変動、ノーマルリーチ変動、SPリーチ変動において、最後の中図柄が仮停止するときには仮停止音を出力するとしたが、左図柄が仮停止するとき、右図柄が仮停止するときにも仮停止音を出力する(左、右、中の仮停止の全てで同じまたは異なる仮停止音を出力する)ようにしてもよい。また、左図柄が仮停止するとき、右図柄が仮停止するときのいずれか一方で仮停止音を出力する(左 or 右、中の仮停止で同じまたは異なる仮停止音を出力する)ようにしてもよい。

【2186】

また、「仮停止音」は、同じ変動演出パターンが実行される場合でも、演出モード(例えば、演出モード A ~ C)によって、同じ「仮停止音」を出力してもよいし、異なる「仮停止音」を出力してもよい。

【2187】

また、「仮停止音」は、演出モード A ~ C (通常遊技状態)、演出モード D ~ E (特定遊技状態)のいずれにおいても出力されるようにしてもよいし、いずれか一方で出力するが、他方では出力しないようにしてもよい。

【2188】

また、演出モード A ~ C と、演出モード D ~ E とでは、出力する「仮停止音」を異ならせてもよい。例えば、演出モード A における左の演出図柄 70a (右の演出図柄 70a) が仮停止するときに出力される仮停止音と、演出モード D における左の演出図柄 70a (右の演出図柄 70a) が仮停止するときに出力される仮停止音とを異ならせてもよいし、演出モード A における中の演出図柄 70a が仮停止するときに出力される仮停止音と、演出モード D における中の演出図柄 70a が仮停止するときに出力される仮停止音とを異ならせてもよい。これにより、仮停止音の相違から遊技状態を認識することも可能となる。

【2189】

また、「仮停止音」は、同じ変動演出パターン(変動演出パターン 1)が実行される場合でも、例えば演出モード A では出力するが、演出モード B では出力しないようにしてもよい。

【2190】

また、「仮停止音」は、同じ変動演出パターン(変動演出パターン 1)が実行される場合でも、例えば演出モード A では、中の演出図柄 70a が仮停止するときのみ出力するが、演出モード B では、左、右、中の演出図柄 70a が仮停止するときに出力してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 9 1 】

また、「仮停止音」は、同じ変動演出パターン（変動演出パターン1）が実行される場合、左、右、中の演出図柄70aの仮停止で仮停止音を出力するが、中の演出図柄70aの仮停止音のみ、演出モードAと演出モードBとで異ならせてもよい。例えば、演出モードAであれば、左右の演出図柄70aの仮停止では「パン」という仮停止音を出力し、中の演出図柄70aの仮停止では「ペシッ」という仮停止音を出力し、演出モードBであれば、左右の演出図柄70aの仮停止では「パン」という仮停止音を出力し、中の演出図柄70aの仮停止では「ポコ」という仮停止音を出力するようにしてもよい。また、左右の演出図柄70aの仮停止音が相違し、中の演出図柄70aの仮停止音が同じであってもよい。

10

## 【 2 1 9 2 】

また、「先読みチャンス目演出」においては、所定の規則性を持った配列毎に異なる仮停止音を出力してもよい。例えば、変動演出パターン1が実行された結果、青色の演出図柄70aのみの図柄の組み合わせが仮停止するときと、緑色の演出図柄70aのみの図柄の組み合わせが仮停止するときと、赤色の演出図柄70aのみの図柄の組み合わせが仮停止するときとで、それぞれ異なる仮停止音（同色仮停止音）を出力してもよい。また、演出モードの種類によって、異なる種類のエフェクト画像を表示してもよい。例えば、演出モードAでは、3つの演出図柄70aの全体を覆うような1つのエフェクト画像を表示し、演出モードBでは、3つの演出図柄70aの各々を覆う3つのエフェクト画像を表示するようにしてもよい。

20

## 【 2 1 9 3 】

また、演出図柄70aが仮停止するときに仮停止音を出力するとしたが、仮停止音を出力せずに演出図柄70aが停止表示（確定停止）するときに停止表示音を出力する構成や、演出図柄70aが仮停止するときに仮停止音を出力すると共に、演出図柄70aが停止表示（確定停止）するときに停止表示音を出力する構成も、本実施形態でいう特定音の出力に含まれる。

## 【 2 1 9 4 】

また、仮停止、および、停止表示（確定停止）においては、高速変動が実行されているときよりも、演出図柄70aが容易に認識可能となるため、仮停止、および、停止表示（確定停止）は「認識可能表示」に相当する。

30

## 【 2 1 9 5 】

（擬似図柄導出音について）

次に、「擬似図柄導出音」は、擬似連演出が実行される変動演出パターンにおいて、例えば、左図柄、右図柄の順序で演出図柄70aが仮停止することでリーチを形成した後、中図柄として擬似図柄が仮停止するときに出力される音であり、仮停止音とは異なる音が出力されるようになっている。

## 【 2 1 9 6 】

なお、「擬似図柄導出音」は、リーチを形成した後、中図柄として擬似図柄が仮停止するときに出力される態様に限らず、擬似連演出の態様に応じた出力が可能である。例えば、リーチを形成する前に擬似図柄を仮停止させて擬似連演出を実行する態様であれば、擬似図柄の仮停止タイミングで「擬似図柄導出音」を出力するようにしてもよい。

40

## 【 2 1 9 7 】

また、「擬似図柄導出音」は、例えば、変動演出パターン10のように、「擬似成功」を複数回実行する変動演出では、擬似連演出が行われる結果（一例として、擬似図柄が仮停止する）となる擬似連成功演出が実行される度に、同じ「擬似図柄導出音」を出力してもよいし、1回目の擬似連成功演出と2回目の擬似連成功演出とで異なる「擬似図柄導出音」（例えば、1回目は「ジャキーン」、2回目は「パカーン」）を出力してもよい。また、「擬似図柄導出音」は、複数の演出モードで共通としてもよいし、異ならせてもよい。

## 【 2 1 9 8 】

50

また、擬似連演出を複数種類備えている場合（擬似連演出 1、擬似連演出 2）、擬似連演出 1 と擬似連演出 2 とで、異なる「擬似図柄導出音」を出力するようにしてもよい。これにより、どちらの擬似連演出が実行されているのかを認識し易くなり、遊技興趣を向上することができる。

【 2 1 9 9 】

以下、仮停止音、擬似図柄導出音について、より具体的に説明する。

図 1 6 7 は、ノーマルリーチが実行される変動演出パターン 5（開始時）を示すタイミングチャートである。例えば、演出モード A において、客待ち待機演出 A が実行されているときに第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞し、変動演出パターン 5 が実行される例を示している。なお、発明の理解を容易とするために、図 1 7 2 の図面と併せて説明を行う。なお、一例として、中の演出図柄 7 0 a が仮停止するときのみ仮停止音出力される態様で説明を行うが、上述のとおり、左右の演出図柄 7 0 a が仮停止するときにも仮停止音出力される態様で解釈してもよい。

10

【 2 2 0 0 】

T 1 のタイミングは、大当たり判定が行われ、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に開始時コマンドが送信されたタイミングである。なお、これよりも前に第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したことによる入賞時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 先読み指定コマンド）が送信されている。

【 2 2 0 1 】

T 1 のタイミングでは、特別図柄の変動表示が開始されており、入賞時コマンドの受信から所定期間が経過することで、第 1 保留数表示領域 7 0 E が「 1 」に更新表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部（第 1 エリア）に保留アイコンが追加表示されている。また、背景画像として通常背景の横スクロールが実行されている。

20

【 2 2 0 2 】

また、T 1 のタイミングでは、当該アイコン表示領域 7 0 C に当該アイコンは表示されておらず、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z は停止しており、効果音、変動 B G M、リーチ B G M も非出力となっている。

【 2 2 0 3 】

次に、T 2 のタイミングにおいて、演出制御基板 1 3 0 が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第 1 保留数表示領域 7 0 E が「 0 」表示になり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部に表示されていた保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C への減少表示（シフト表示）を開始する。また、演出図柄 7 0 a は変動前動作としての浮上表示を開始し、特殊図柄 T Z は縦方向へのスクロール（更新変動）を開始し、音声出力装置 9 から変動 B G M の可聴出力が開始される（図 1 7 2（ b ））。

30

【 2 2 0 4 】

次に、T 3 のタイミングにおいて、保留アイコン H I のシフト表示が終了すると当該アイコン T I として表示され、その後に演出図柄 7 0 a のスクロール表示（更新変動）が開始される（図 1 7 2（ c ））。

【 2 2 0 5 】

次に、T 4 のタイミングにおいて、左図柄の第 1 態様の演出図柄 7 0 a が仮停止を開始し（図 1 7 2（ d ）～（ e ））、次いで、右図柄の第 1 態様の演出図柄 7 0 a が仮停止を開始する。なお、左図柄の演出図柄 7 0 a が仮停止するとき、および、右図柄の演出図柄 7 0 a が仮停止するときは、停止前動作が行われている。

40

【 2 2 0 6 】

そして、T 5 のタイミングにおいて、同一の演出図柄 7 0 a によりリーチを形成し（図 1 7 2（ e ））、T 6 のタイミングに至るまでノーマルリーチ（Nリーチ）が実行される。ノーマルリーチ実行期間では、変動 B G M が停止（ミュート）し、ノーマルリーチ B G M が出力される。

【 2 2 0 7 】

次に、T 6 のタイミングにおいて、中図柄の演出図柄 7 0 a として、擬似図柄が仮停止

50

する。このとき、ノーマルリーチ BGM は停止し、効果音として擬似図柄導出音が出力される。擬似図柄導出音は「ジャキーン」という単音であり、出力期間は「1秒」となっている（図172（f））。なお、擬似図柄は、擬似成功、擬似失敗（図112）が実行される変動演出パターンでのみ出現する図柄である。また、擬似図柄導出音が出力されるときは、仮停止音（例えば「ベシッ」）は出力されないようになっている。

【2208】

次に、T7のタイミングにおいて、左図柄、中図柄、右図柄の演出図柄70aが再度更新変動を開始し、擬似連演出の擬似2変動演出を開始する。擬似2変動演出では、ミュートにしていた変動BGMを可聴出力する。

【2209】

つまり、擬似図柄が仮停止すると、（再度）更新変動が開始され、擬似図柄の停止前を含め、あたかも複数の変動演出が実行されているかのような態様となる。一方で、擬似図柄が仮停止した後に、（再度）更新変動が開始されずに停止表示することはなく、必ず（再度）更新変動が開始されるようになっている。つまり、擬似図柄の仮停止と共に出力される「擬似図柄導出音」は、（再度）更新変動の開始を示唆する役割を担っており、遊技者は「擬似図柄導出音」を聴取することにより、擬似連演出が実行されることを認識できるようになる。

【2210】

なお、開始音予告演出を行わない変動演出が実行される場合よりも、開始音予告演出が行う変動演出が実行される場合の方が、リーチ演出が実行され易いと共に、大当たり遊技が実行され易い（大当たり期待度が高い）ようにしてもよいことを述べたが、この関係に擬似図柄導出音を含めてもよい。例えば、変動演出パターン17であれば、擬似成功が2回実行されるので、擬似図柄導出音が2回出力されることになるが、併せて、開始音予告演出が実行され易くすることで、開始音予告演出が行われる変動演出は、開始音予告演出が行われない変動演出に比べて、擬似図柄導出音出力され易い構成としてもよい。これにより、開始音予告演出が行われた場合には、その後の変動演出において擬似連演出の実行を予測することができ、演出展開を読みやすくすることで遊技興趣を向上させることができる。

【2211】

また、開始音予告演出が行われない変動演出が実行される場合よりも、開始音予告演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、リーチ演出が実行され易いと共に、大当たり遊技が実行され易い（大当たり期待度が高い）ようにしてもよいことを述べたが、開始音予告演出が行われない変動演出よりも、開始音予告演出が行われる変動演出の方が、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するときに仮停止音出力され難い傾向にしてもよい。例えば、ノーマルリーチが実行される変動演出よりもSPリーチやSPSPリーチが実行される変動演出の方が開始音予告演出を行い易くして、開始音予告演出が行われる変動演出の方が、開始音予告演出が行われない変動演出よりも、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するときの仮停止音を出力し難くする。これにより、開始音予告演出が行われた場合には、その後の変動演出における演出展開（SPリーチ発展など）を予測することができ、演出展開を読みやすくすることで遊技興趣を向上させることができる。

【2212】

また、開始音予告演出が行われない変動演出において、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するときの仮停止音出力される第1変動演出が実行される場合と、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するときの仮停止音出力されない第2変動演出が実行される場合とでは、第2変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易い。つまり、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するときの仮停止音出力されない第2変動演出には、SPリーチを実行して大当たりが報知される変動演出パターン（変動演出パターン15）と、SPSPリーチを実行して大当たりが報知される変動演出パターン（変動演出パターン16）とが含まれるが、これらの変動演出パターンでは、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するときの仮停止音は出力されないようになっている。これにより、

10

20

30

40

50

仮停止音が他の効果音（成功音）と重ねて出力されることで、演出がわかり難くなってしまうことを防止できる。

【 2 2 1 3 】

図 1 6 8 は、ノーマルリーチが実行される変動演出パターン 5（終了時）を示すタイミングチャートである。なお、発明の理解を容易とするために、図 1 7 3 の図面と併せて説明を行う。なお、一例として、中の演出図柄 7 0 a が仮停止するときのみ仮停止音が出力される態様で説明を行うが、上述のとおり、左右の演出図柄 7 0 a が仮停止するときにも仮停止音が出力される態様で解釈してもよい。

【 2 2 1 4 】

T 8 のタイミングに至るまでは、T 7 のタイミングから開始された演出図柄 7 0 a の更新変動が実行されている（図 1 7 3（g）～（h））。そして、T 8 のタイミングにおいて、左図柄の第 1 態様の演出図柄 7 0 a が仮停止を開始し（図 1 7 3（h））、次いで、右図柄の第 1 態様の演出図柄 7 0 a が仮停止を開始する。左図柄の演出図柄 7 0 a が仮停止するとき、および、右図柄の演出図柄 7 0 a が仮停止するときは、停止前動作が行われている。

【 2 2 1 5 】

そして、T 9 のタイミングにおいて、同一の演出図柄 7 0 a によりリーチを形成し（図 1 7 3（i））、T 1 0 のタイミングに至るまでノーマルリーチ（Nリーチ）が実行される。ノーマルリーチ実行期間では、変動 B G M が停止（ミュート）し、ノーマルリーチ B G M が出力される。

【 2 2 1 6 】

次に、T 1 0 のタイミングにおいて、中図柄の第 1 態様の演出図柄 7 0 a が仮停止する。このとき、ノーマルリーチ B G M は停止し、変動 B G M が可聴出力され、効果音として仮停止音が出力される。演出モード A における仮停止音は「ベシッ」という単音であり、出力期間は「0.5 秒」となっている（図 1 7 3（j））。つまり、変動 B G M と仮停止音とは同時に出力することが可能となっている。中図柄の演出図柄 7 0 a が仮停止するときは、停止前動作が行われている。

【 2 2 1 7 】

次に、T 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信され、特別図柄が停止表示する。

【 2 2 1 8 】

次に、T 1 2 のタイミングにおいて、演出制御基板 1 3 0 が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の停止表示が開始される。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T I の消滅表示が開始され、T 1 3 のタイミングにおいて、当該アイコン T I の消滅表示が終了し、T 1 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止表示時間が経過して待機期間となる（図 1 7 3（l））。

【 2 2 1 9 】

図 1 6 9 は、ノーマルリーチが実行される変動演出パターン 5（獲得上限装置作動）を示すタイミングチャートである。なお、発明の理解を容易とするために、図 1 7 4 の図面と併せて説明を行う。また、図 1 6 7 と異なる箇所のみを説明する。

【 2 2 2 0 】

図 1 6 9 において、T 5 のタイミング時点における増加数カウンタの値は「9 5 0 0 0」を満たしておらず（図 1 7 4（e））、その後の T 5' のタイミングで、例えば一般入賞口 4 3 へ遊技球が入賞したことにより増加数カウンタの値が「9 5 0 0 0」に更新されたとしている。

【 2 2 2 1 】

この場合、獲得上限装置の作動により、獲得上限装置の作動報知が実行されるため、T 6 のタイミングにおいて出力されるはずの擬似図柄導出音が出力されないことになる（図

10

20

30

40

50

174(e)')。そして、以降、遊技機1の電源供給が断たれるまで、獲得上限装置の作動報知が継続する(図174(f))。

【2222】

なお、擬似図柄導出音が出力されないとは、完全に出力を停止することで聴取困難とすることを意図しているが、擬似図柄導出音の出力音量を低くすることで聴取困難とするような態様が含まれてもよい。

【2223】

また、擬似図柄導出音の出力中(図167(f)~(g))に獲得上限装置の作動報知が実行される場合は、擬似図柄導出音の出力期間が経過していても、擬似図柄導出音の出力を停止する(例えば、途中で途切れる)ようにしてもよいし、最後まで出力してもよい。

10

【2224】

また、図169(e)'で、増加数カウンタの値が「95000」を満たしても、獲得上限装置の作動を図柄の確定停止後に実行する場合は、図169(f)で擬似図柄導出音を出力してもよい。

【2225】

また、獲得上限装置が作動した場合でも、実行中の変動演出パターンによっては、本来の出力タイミングで擬似図柄導出音出力されてもよい。例えば、変動演出パターン7の実行中に獲得上限装置が作動した場合は、本来の出力タイミングで擬似図柄導出音出力されず、変動演出パターン10の実行中に獲得上限装置が作動した場合は、本来の出力タイミングで擬似図柄導出音出力されてもよい。つまり、一部の場合作出力に制限をかけて、一部の場合作出力に制限をかけないようにしてもよい(制限可能としてよい)。

20

【2226】

図170は、ノーマルリーチが実行される変動演出パターン5(獲得上限装置作動)を示すタイミングチャートである。なお、発明の理解を容易とするために、図174の図面と併せて説明を行う。また、図168と異なる箇所のみを説明する。

【2227】

図170において、T9のタイミング時点における増加数カウンタの値は「95000」を満たしておらず(図174(i))、その後のT9'のタイミングで、例えば一般入賞口43へ遊技球が入賞したことにより増加数カウンタの値が「95000」に更新されたとしている。

30

【2228】

この場合、獲得上限装置の作動により、獲得上限装置の作動報知が実行されるため、T10のタイミングにおいて出力されるはずの仮停止音出力されないことになる(図174(i)')。そして、以降、遊技機1の電源供給が断たれるまで、獲得上限装置の作動報知が継続する(図174(j))。

【2229】

なお、仮停止音出力されないとは、完全に出力を停止することで聴取困難とすることを意図しているが、仮停止音の出力音量を低くすることで聴取困難とするような態様が含まれてもよい(以下においても同様)。

40

【2230】

また、仮停止音の出力中(図168(j)~(l))に獲得上限装置の作動報知が実行される場合は、仮停止音の出力期間が経過していても、仮停止音の出力を停止する(例えば、途中で途切れる)ようにしてもよいし、最後まで出力してもよい。

【2231】

また、図170(i)'で、増加数カウンタの値が「95000」を満たしても、獲得上限装置の作動を図柄の確定停止後に実行する場合は、図170(j)で仮停止音を出力してもよい。

【2232】

また、獲得上限装置が作動した場合でも、実行中の変動演出パターンによっては、本来

50

の出力タイミングで仮停止音が出力されてもよい。例えば、変動演出パターン1の実行中に獲得上限装置が作動した場合は、本来の出力タイミングで仮停止音出力されず、変動演出パターン6の実行中に獲得上限装置が作動した場合は、本来の出力タイミングで仮停止音出力されてもよい。つまり、一部の場合で出力に制限をかけて、一部の場合で出力に制限をかけないようにしてもよい（制限可能としてよい）。

#### 【2233】

図169、図170の例では、疑似図柄導出音の出力中に獲得上限装置の作動報知が実行される場合や、仮停止音の出力中に獲得上限装置の作動報知が実行される場合に、最後まで出力してもよいことを述べたが、疑似図柄導出音や仮停止音のように、ワンショット（例えば、短音）で出力されるものは、出力中に獲得上限装置の作動報知が実行されたとしても最後まで出力し（最後まで聴取可能）、変動BGMのようにワンショットで出力されないものは、出力中に獲得上限装置の作動報知が実行されると、出力を停止するようにするとよい（最後まで聴取不可能）。このように構成することで、わざわざ短音で出力されるものに対して、途中で停止させる処理を実行する手間を省略することができ、制御処理の簡素化を図ることができる。また、変動BGMのように短音で構成されないものに対して、途中で停止させる処理を行うことで、遊技者に速やかに遊技を停止することを促すことができる。

10

#### 【2234】

図171は、SPSPリーチが実行される変動演出パターン8（終了時）を示すタイミングチャートである。なお、演出モードAにおいて変動演出パターン8が実行される例で説明する。なお、上述のとおり、左右の演出図柄70aが仮停止するときにも仮停止音出力される態様で解釈してもよい。

20

#### 【2235】

まず、T1のタイミングに至るまで、特別図柄の変動表示が実行されており、横スクロール中のモードA背景画像の前方において3つの演出図柄70a及び3つの特殊図柄TZが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、当該アイコン表示領域70Cには通常表示態様の当該アイコンTIが表示されており、変動BGMが可聴出力されている。

#### 【2236】

次に、T1のタイミングにおいて、左右の演出図柄70aが同一の図柄（例えば第1態様の5図柄）で仮停止した状態で中の演出図柄70aが低速でスクロール表示するノーマルリーチ演出が開始されると、変動BGMの可聴出力が停止（ミュート）されてノーマルリーチBGMの出力が開始される。なお、図171において、演出図柄の項目の下部に、演出図柄70aの態様（第1態様、数字のみ）を示している。ノーマルリーチのT1～T4期間は、第1態様の演出図柄70aで実行される。

30

#### 【2237】

そして、T2のタイミングにおいて、メイン表示装置70に暗色背景画像が表示されてブラックアウト演出が開始されると、演出図柄70aが縮小して画面左上隅部に表示され、演出ボタン17の操作を促す促進演出及び演出ボタン17の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置70に演出ボタン17を模した操作促進画像が表示されると共に、ノーマルリーチBGMの可聴出力が停止（ミュート）され、音声出力装置9から「押せ」との促進音出力される。

40

#### 【2238】

その後、T3のタイミングにおいて、演出ボタン17が操作されるか有効期間が経過すると、SPリーチ演出への発展が成功してSPリーチ演出が実行されることを示唆する発展成功演出が実行される。具体的には、メイン表示装置70に発展成功画像が表示されると共に、音声出力装置9から「やったね」との発展音出力される。

#### 【2239】

次に、T4のタイミングにおいて、ブラックアウト演出の実行期間が経過すると、SPリーチ背景画像の表示及びSPリーチBGMの出力が開始されてSPリーチ演出の実行が

50

開始される。このとき、演出図柄 70 a が数字のみの表示態様に変化し、左右の演出図柄が画面上部の左右隅部に通常サイズよりも縮小した状態で表示される。なお、演出図柄 70 a が数字のみの表示態様に変化し、左右の演出図柄が画面上部の左右隅部に通常サイズよりも縮小した状態で表示されるときには、音声出力装置 9 より効果音（表示音、仮停止音）等は出力されず、無音で演出図柄 70 a が表示態様やサイズを変えて表示されることになる。

【 2 2 4 0 】

そして、T 5 のタイミングにおいて、S P リーチ演出の実行期間が経過すると、S P S P リーチ背景画像の表示及び S P S P リーチ B G M の出力が開始されて S P S P リーチ演出の実行が開始される。このとき、3 つの演出図柄 70 a が画面の左上隅部に通常サイズよりも縮小した状態（数字のみ）で表示され、第 1 保留アイコン表示領域 70 B が保留アイコン H I ごと非表示となる。

10

【 2 2 4 1 】

その後、T 6 のタイミングにおいて、S P S P リーチ演出の最終局面で S P S P リーチ B G M の出力が停止されて決め演出が開始される。なお、S P S P リーチにおける決め演出は、演出ボタン 17 を遊技者に操作させて、大当たり遊技が実行されるか否かを示唆する場合と、演出ボタン 17 を遊技者に操作させずに、大当たり遊技が実行されるか否かを示唆する場合とがある。

【 2 2 4 2 】

T 6 のタイミングでは、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ており、具体的には、メイン表示装置 70 に決め失敗画像が表示されると共に、音声出力装置 9 から「ちーん」との失敗音出力される。また、画面の左上隅部において中の演出図柄 70 a が、例えば「6」で仮停止することで、3 つの演出図柄 70 a がリーチハズレ出目（「565」、数字のみ）で仮停止した状態になる。なお、中の演出図柄 70 a が仮停止するときには、音声出力装置 9 から仮停止音（例えば、「ベシッ」）は出力されないようになっており、失敗音の「ちーん」が仮停止音の役割を担っている。

20

【 2 2 4 3 】

T 7 のタイミングにおいて、S P S P リーチ演出の実行期間が経過すると、演出図柄 70 a が停止表示することを示唆する第 1 停止示唆演出（例えば 0.5 秒間）が実行される。具体的には、背景画像や演出図柄 70 a 等を遮蔽するアイキャッチ画像が表示される。そして、第 1 停止示唆演出が終了すると、T 8 のタイミングにおいて、モード A 背景画像の横スクロールが再開されると共に、演出図柄 70 a が S P リーチ演出の開始前の位置且つ第 1 態様に復帰して仮停止表示（「565」で仮停止）された状態となる。この仮停止表示中においても音声出力装置 9 から仮停止音は出力されないようになっており、あくまでアイキャッチ画像の表示が、演出図柄 70 a が停止表示すること（変動演出が終了すること）を示唆する役割を担っている。

30

【 2 2 4 4 】

また、T 8 のタイミングにおいて、第 1 保留アイコン表示領域 70 B が保留アイコン H I ごと再表示される。なお、特図判定情報の保留記憶がされていない状態では、第 1 保留アイコン表示領域 70 B のみが再表示される。

40

【 2 2 4 5 】

その後、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄表示器 60 にハズレ特別図柄が停止表示される。

【 2 2 4 6 】

次に、T 10 のタイミングにおいて、演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、当該アイコン表示領域 70 C に表示されていた当該アイコン T I のアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄 70 a（「565」）及び特殊図柄 T Z（「565」）での停止表示が開始される。

【 2 2 4 7 】

50

そして、T 1 1のタイミングにおいて、当該アイコンT Iのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンT Iのアニメーションでの消去表示が終了する。そして、T 1 2のタイミングにおいて、特別図柄の停止表示時間が経過して待機期間となる。

【2 2 4 8】

図1 6 7～図1 7 4によれば、以下の点を特徴部としている。

(イ)左、中、右の演出図柄7 0 aを変動表示することが可能であり、変動演出パターン5において、中の演出図柄7 0 aが仮停止するときに音声出力装置9より仮停止音を出力可能とし(図1 6 8のT 1 0～T 1 2)、変動演出パターン8において、中の演出図柄7 0 aが仮停止するときに音声出力装置9より仮停止音を出力しないことを可能とした(図1 7 1のT 6～T 1 0)。また、変動演出パターン5において、中の演出図柄7 0 aの仮停止前に獲得上限装置が作動した場合(図1 7 0のT 9´)、音声出力装置9より仮停止音の出力を制限することを可能とした(図1 7 0のT 1 0)。

10

【2 2 4 9】

(ロ)左、中、右の演出図柄7 0 aを変動表示することが可能であり、中の演出図柄7 0 aが仮停止するときに音声出力装置9より仮停止音を出力可能とし(図1 6 8のT 1 0～T 1 2)、擬似図柄が仮停止するときに音声出力装置9より擬似図柄導出音を出力可能とし(図1 6 7のT 6～T 7)、仮停止音が出力される変動演出において、中の演出図柄7 0 aの仮停止前に獲得上限装置が作動した場合(図1 7 0のT 9´)、音声出力装置9より仮停止音の出力を制限することを可能とした(図1 7 0のT 1 0)。

20

【2 2 5 0】

(ハ)左、中、右の演出図柄7 0 aを変動表示することが可能であり、中の演出図柄7 0 aが仮停止するときに音声出力装置9より仮停止音を出力可能とし(図1 6 8のT 1 0～T 1 2)、擬似図柄が仮停止するときに音声出力装置9より擬似図柄導出音を出力可能とし(図1 6 7のT 6～T 7)、擬似図柄導出音が出力される変動演出において、擬似図柄が仮停止する前に獲得上限装置が作動した場合(図1 6 9のT 5´)、音声出力装置9より擬似図柄導出音の出力を制限することを可能とした(図1 6 9のT 6)。

【2 2 5 1】

これらの特徴部により、以下の作用効果を奏する。

仮停止音が出力される変動演出(通常変動、短縮変動、ノーマルリーチ変動)においては、演出図柄7 0 aが仮停止するときに仮停止音を出力することで、変動演出が終了することを認識し易くすることができる。

30

【2 2 5 2】

また、仮停止音が出力されない変動演出(S P S Pリーチ変動)においては、決め演出で判定結果に応じた音(成功音、失敗音)が出力されるので、仮停止音を出力しないことで、音が重複して判定結果に応じた音(成功音、失敗音)が聴き取り難くになってしまうことを防止できる。

【2 2 5 3】

また、アイキャッチ画像の表示が可能な変動演出(S Pリーチ変動、S P S Pリーチ変動)では、アイキャッチ画像の表示が変動演出の終了示唆となるため、これに重複して仮停止音が出力されることで、変動演出の終了が認識し難くになってしまうこと(二重の終了示唆となってしまうこと)を防止できる。

40

【2 2 5 4】

また、獲得上限装置の作動報知が実行されているにも関わらず、本来の仮停止タイミングで仮停止音が出力されてしまうことで、より高期待度の演出が実行されていたのではないかといった損をした気分を与えてしまうことや、遊技興趣が低下してしまうことを防止できる。また、仮停止音の出力により獲得上限装置の作動報知の実行が損なわれてしまうことを防止できる。

【2 2 5 5】

また、獲得上限装置の作動報知では、本来の仮停止タイミングで仮停止音を出力しない

50

と共に、演出図柄 70 a の仮停止も視認困難とするため、視覚上および聴覚上において違和感を与えてしまうことを防止できる。

【 2 2 5 6 】

また、擬似連演出が実行される変動演出においては、擬似図柄が仮停止するときに擬似図柄導出音を出力することで、擬似連演出が実行されることを認識し易くすることができる。その後、その後に実行される擬似連演出に注目（遊技に集中）させることができる。

【 2 2 5 7 】

また、獲得上限装置の作動報知が実行されているにも関わらず、擬似図柄導出音が出力されてしまうことで、より高期待度の演出が実行されていたのではないかといた損をした気分を与えてしまうことや、遊技興趣が低下してしまうことを防止できる。また、擬似図柄導出音の出力により獲得上限装置の作動報知の実行が損なわれてしまうことを防止できる。

10

【 2 2 5 8 】

次に、図 1 7 5 ~ 図 1 8 1 を用いて、変動演出パターンにおける特定音の出力について説明する。

【 2 2 5 9 】

図 1 7 5 は、通常変動が実行される変動演出パターン 1（終了時）を示すタイミングチャートである。なお、発明の理解を容易とするために、図 1 7 6 の図面と併せて説明を行う。なお、一例として、中の演出図柄 70 a が仮停止するときのみ仮停止音出力される態様で説明を行うが、上述のとおり、左右の演出図柄 70 a が仮停止するときにも仮停止音出力される態様で解釈してもよい。

20

【 2 2 6 0 】

なお、演出モード A であれば、第 1 態様の演出図柄 70 a、演出モード B であれば、第 2 態様の演出図柄 70 a にて変動演出が実行されている（図 1 2 7（a）、（b）参照）。また、演出モード A と演出モード B では、演出図柄 70 a の態様（数字及びキャラクタのデザイン）が異なっている。また、図示は省略するが、変動演出パターン 3 の終了時も図 1 7 5 と同態様となる。

【 2 2 6 1 】

まず、T 1 のタイミングから T 2 のタイミングに至るまで、特別図柄の変動表示が実行されており、横スクロール中のモード A 背景画像の前方において 3 つの演出図柄 70 a 及び 3 つの特殊図柄 T Z が更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、当該アイコン表示領域 70 C には通常表示態様の当該アイコン T I が表示されており、変動 B G M（演出モード A では変動 B G M 1、演出モード B では変動 B G M 2）が可聴出力されている。

30

【 2 2 6 2 】

次に、T 2 のタイミングにおいて、スクロール表示（更新表示）していた左の演出図柄 70 a が仮停止し（図 1 7 6（b））、次いで、スクロール表示（更新表示）していた右の演出図柄 70 a が仮停止する（図 1 7 6（b）～（b）'）。なお、左図柄の演出図柄 70 a が仮停止するとき、および、右図柄の演出図柄 70 a が仮停止するときは、停止前動作が行われている。

40

【 2 2 6 3 】

次に、T 2 ' のタイミングにおいて、スクロール表示（更新表示）していた中の演出図柄 70 a が仮停止すると、音声出力装置 9 から仮停止音の出力が開始され、中の演出図柄 70 a のキャラクタが停止前動作を行って全ての演出図柄 70 a が仮停止した状態になる（図 1 7 6（b）'）。

【 2 2 6 4 】

図 1 7 6 に示すように、演出モード A における仮停止音は「ベシッ」という仮停止音であり、上述のとおり出力期間は「0.5 秒」であり、演出モード B における仮停止音は「ポコ」という仮停止音であり、出力期間は「0.5 秒」となっており、同じ変動演出パターン 1 が実行される場合でも、演出モード A と演出モード B とでは、演出図柄 70 a の態

50

様（数字及びキャラクタのデザイン）の相違と共に、異なる仮停止音が出力されるようになっている。

【2265】

その後、T3のタイミングにおいて、仮停止音の出力開始から所定期間が経過すると、仮停止音の出力が終了する。また、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信され、ハズレ特別図柄が停止表示される。

【2266】

そして、T4のタイミングにおいて、演出制御基板130が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄70a及び特殊図柄TZでの停止表示が開始される。

10

【2267】

その後、T5のタイミングにおいて、当該アイコンTIのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンTIのアニメーションでの消去表示が終了する。そして、T6のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると待機期間となる。

【2268】

なお、図176（変動演出パターン1）において、左の演出図柄70aが仮停止するときと、右の演出図柄70aが仮停止するときにおいて仮停止音を出力し、図173（変動演出パターン5）において、左の演出図柄70aが仮停止するときと、右の演出図柄70aが仮停止するときにおいて仮停止音を出力する場合、つまり、通常変動とノーマルリーチ変動とで、左右の演出図柄70aが仮停止するときにも仮停止音を出力する場合は、仮停止音を共通化してよい。例えば、通常変動における左右の演出図柄70aが仮停止するときは「ペシッ」という仮停止音を出力し、ノーマルリーチ変動における左右の演出図柄70aが仮停止するときも「ペシッ」という仮停止音を出力するようにしてもよい。また、SPリーチやSPSPリーチが実行される変動演出においても、左右の演出図柄70aが仮停止するとき（ノーマルリーチ形成時）は仮停止音を出力するようにしてもよい。これにより、例えば、左の演出図柄70aが仮停止するときに「ペシッ」という仮停止音出力されたからといって、リーチの実行が否定されず、大当たりへの期待感が低下してしまふことを防止できる。

20

30

【2269】

また、これに付随して、SPSPリーチハズレ（図171）において、先読みエフェクト演出の強予告（赤エフェクト）が実行される場合（図110のシナリオ44）でも、ノーマルリーチが形成されるときは、左の演出図柄70aが仮停止するときと、右の演出図柄70aが仮停止するときにおいて仮停止音を出力してよい。つまり、左の演出図柄70aが仮停止するときに「ペシッ」という仮停止音出力されたからといって、期待度の高い演出の実行が否定されず、大当たりへの期待感が低下してしまふことを防止できる。

【2270】

また、SPSPリーチハズレ（図171）において、先読みエフェクト演出の強予告（赤エフェクト）が実行される場合（図110のシナリオ44）、通常変動が実行される変動演出（変動演出パターン1）に比べて、中の演出図柄70aが数字のみの表示態様で仮停止するとき出力される効果音（仮停止音の役割を担う効果音「ちーん」）が出力され易い。これにより、先読みエフェクト演出の強予告（赤エフェクト）が実行された変動演出が終了することを認識し易くすることができる。

40

【2271】

また、先読みエフェクト演出の強予告（赤エフェクト）が実行される場合（図110のシナリオ44）よりも、擬似成功を1回実行してハズレとなる変動演出（図167、図168の変動演出パターン5）の方が、第1態様の中の演出図柄70aが仮停止するときの仮停止音出力され易い。つまり、先読みエフェクト演出の強予告（赤エフェクト）は、

50

図 1 1 0 に示すように、S P S P リーチが実行される変動演出パターンで実行可能となっており、S P S P リーチにおいて第 1 態様の中の演出図柄 7 0 a が仮停止するときは仮停止音が出力されず、一方、擬似成功を 1 回実行してハズレとなる変動演出（図 1 6 7、図 1 6 8 の変動演出パターン 5）は、ノーマルリーチのみの実行で、S P リーチや S P S P リーチに発展しないことから、第 1 態様の中の演出図柄 7 0 a が仮停止するときは仮停止音が出力されるようになる。このことから上述の「仮停止音が出力され易い」関係となる。これにより、実行される演出（擬似成功、先読みエフェクト演出）によって、仮停止音の法則性が崩れることなく、遊技者にわかり易い遊技機を提供することができる。

#### 【 2 2 7 2 】

また、図 1 7 5、図 1 7 6 で示す態様において、演出モード A では「ベシッ」という仮停止音を出力し、演出モード B では「ポコ」という仮停止音を出力するようにしたが、いずれの演出モードにおいても「ベシッ」という仮停止音を出力してもよい。つまり、図 1 7 6 に示すように、演出モード A と演出モード B では、演出図柄 7 0 a の態様（数字及びキャラクタのデザイン）が異なるが、仮停止音は共通のものを出力するようにしてもよい。これにより、演出図柄 7 0 a の態様により、視覚上、実行中の演出モードを示唆しつつも、聴覚上、変動演出（通常変動）の終了を認識し易くすることができる。

10

#### 【 2 2 7 3 】

また、演出モード A ~ C において、第 1 保留記憶の数が第 1 の数（例えば、0）であるときよりも第 1 保留記憶の数が第 2 の数（例えば、4）であるときの方が、変動演出パターン 2（短縮変動）を実行し易くなっており、これに伴い、第 1 保留記憶の数が第 1 の数（例えば、0）であるときよりも、第 1 保留記憶の数が第 2 の数（例えば、4）であるときの方が、左、中、右図柄が同時に仮停止して仮停止音が出力される態様が実行され易くなっている。同様に、演出モード D ~ E において、第 2 保留記憶の数が第 1 の数（例えば、0）であるときよりも第 2 保留記憶の数が第 2 の数（例えば、4）であるときの方が、変動演出パターン 3 5（超短縮変動）を実行し易くなっており、これに伴い、第 2 保留記憶の数が第 1 の数（例えば、0）であるときよりも、第 2 保留記憶の数が第 2 の数（例えば、4）であるときの方が、左、中、右図柄が同時に仮停止して仮停止音が出力される態様が実行され易くなっている。

20

#### 【 2 2 7 4 】

例えば、左、右、中の仮停止の全てで仮停止音を出力する態様を採用する場合において、第 1 保留記憶の数が第 2 の数（例えば、4）であるときは、第 1 保留記憶の数が第 1 の数（例えば、0）であるときよりも仮停止音の出力期間が短くなり易い。具体的には、第 2 の数（例えば、4）であるときは短縮変動が実行され易くなるので、左、中、右図柄が同時に仮停止するときに仮停止音が 1 回（0.5 秒）出力されるが、第 1 の数（例えば、0）であるときは短縮変動以外（例えば、通常変動、ノーマルリーチ変動）が実行され易くなるので、左、右、中の仮停止でそれぞれ仮停止音が 1 回（0.5 秒）出力されるため、0.5 秒 × 3 で、仮停止音の出力期間が計 1.5 秒となる。なお、仮停止音の出力期間を演出図柄 7 0 a の停止前動作で読み替えることもできる。つまり、第 1 保留記憶の数が第 2 の数（例えば、4）であるときは、第 1 保留記憶の数が第 1 の数（例えば、0）であるときよりも演出図柄 7 0 a の停止前動作の実行期間が短くなり易い。これにより、保留記憶の数に応じて実行される変動演出に応じた演出（仮停止音、停止前動作）を実行可能となるため、演出上の違和感を与えることなく、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【 2 2 7 5 】

なお、第 1 保留記憶の数が第 2 の数（例えば、4）であるときは、第 1 保留記憶の数が第 1 の数（例えば、0）であるときよりも仮停止音の出力期間が長くなってもよいし、同じであってもよい。また、第 1 保留記憶の数が第 2 の数（例えば、4）であるときは、第 1 保留記憶の数が第 1 の数（例えば、0）であるときよりも停止前動作の実行期間が長くなってもよいし、同じであってもよい。

#### 【 2 2 7 6 】

また、演出モード D ~ E であるときには、第 2 保留記憶の数が第 2 の数（例えば、4）

50

であるときと、第 2 保留記憶の数が第 1 の数（例えば、0）であるときとで、仮停止音の出力期間や、演出図柄 70 a の停止前動作の実行期間を同じにしてもよい。

【 2 2 7 7 】

図 1 7 7 は、通常変動が実行される変動演出パターン 1（獲得上限装置作動）を示すタイミングチャートである。なお、発明の理解を容易とするために、図 1 8 1 の図面と併せて説明を行う。また、図 1 7 5 と異なる箇所のみを説明する。

【 2 2 7 8 】

図 1 7 7 において、T 1 のタイミング時点における増加数カウンタの値は「9 5 0 0 0」を満たしておらず、その後の T 1' のタイミングで、例えば一般入賞口 4 3 へ遊技球が入賞したことにより増加数カウンタの値が「9 5 0 0 0」に更新されたとしている。

10

【 2 2 7 9 】

この場合、獲得上限装置の作動により、獲得上限装置の作動報知が実行されるため、T 2 のタイミングにおいて出力されるはずの仮停止音出力されないことになる（図 1 8 1（b））。そして、以降、遊技機 1 の電源供給が断たれるまで、獲得上限装置の作動報知が継続する。

【 2 2 8 0 】

図 1 7 8 は、S P リーチが実行される変動演出パターン 6（終了時）を示すタイミングチャートである。なお、発明の理解を容易とするために、図 1 7 9 の図面と併せて説明を行う。また、図示は省略するが、当該変動演出パターン 6 と変動演出パターン 7 とは、序盤に「擬似成功」があるか否かのみが相違するため、変動演出パターン 7 の終了時も図 1 7 8 と同態様となる。また、上述のとおり、左右の演出図柄 70 a が仮停止するときにも仮停止音出力される態様で解釈してもよい。

20

【 2 2 8 1 】

まず、T 1 のタイミングに至るまで、特別図柄の変動表示が実行されており、横スクロール中のモード A 背景画像の前方において 3 つの特殊図柄 T Z が更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、当該アイコン表示領域 70 C には通常表示態様の当該アイコン T I が表示されており、変動 B G M が可聴出力されている。また、左の第 1 態様の演出図柄 70 a の仮停止に続いて右の第 1 態様の演出図柄 70 a が仮停止しようとしている。

【 2 2 8 2 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、左右の演出図柄 70 a が同一の図柄（例えば 5 図柄）で仮停止した状態で中の演出図柄 70 a が低速でスクロール表示するノーマルリーチ演出が開始されると、変動 B G M の可聴出力が停止（ミュート）されてノーマルリーチ B G M の出力が開始される。

30

【 2 2 8 3 】

そして、T 2 のタイミングにおいて、メイン表示装置 70 に暗色背景画像が表示されてブラックアウト演出が開始されると、演出図柄 70 a が縮小して画面左上隅部に表示され、演出ボタン 1 7 の操作を促す促進演出及び演出ボタン 1 7 の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置 70 に演出ボタン 1 7 を模した操作促進画像が表示されると共に、ノーマルリーチ B G M の可聴出力が停止（ミュート）され、音声出力装置 9 から「押せ」との促進音出力される。

40

【 2 2 8 4 】

その後、T 3 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 が操作されるか有効期間が経過すると、S P リーチ演出への発展が成功して S P リーチ演出が実行されることを示唆する発展成功演出が実行される。具体的には、メイン表示装置 70 に発展成功画像が表示されると共に、音声出力装置 9 から「やったね」との発展音出力される。

【 2 2 8 5 】

次に、T 4 のタイミングにおいて、ブラックアウト演出の実行期間が経過すると、S P リーチ背景画像の表示及び S P リーチ B G M の出力が開始されて S P リーチ演出の実行が開始される。このとき、演出図柄 70 a が数字のみの表示態様に変化し、左右の演出図柄

50

が画面上部の左右隅部に通常サイズよりも縮小した状態で表示される（図179（d））。なお、図179（d）において、左右の演出図柄が画面上部の左右隅部に通常サイズよりも縮小した状態で表示される場合は、効果音は出力されないようになっている。

【2286】

変動演出パターン6のSPリーチは、演出モードA～Cで実行可能な演出モード共通のSPリーチとなっており、具体的には、複数の味方キャラクタが敵キャラクタと戦った結果により大当たりであるか否かを報知する「共闘リーチ」演出が実行されるようになっている。

【2287】

そして、T5のタイミングにおいて、SPリーチの結果報知が実行される。具体的には、左右の演出図柄が画面上部の左右隅部に通常サイズよりも縮小した状態で表示され、中の演出図柄が画面中央に通常サイズよりも拡大した状態で仮停止表示される（図179（e））。

10

【2288】

また、T5のタイミングにおいて、中の演出図柄の仮停止に併せて、音声出力装置9から仮停止音の出力が開始される。ここでは、「ポッ」という仮停止音出力され、出力期間は「0.5秒」となっている。なお、SPリーチにおいて、数字のみの中の演出図柄70aが仮停止するとき出力される「ポッ」という仮停止音は、通常変動（変動演出パターン1）やノーマルリーチ変動（変動演出パターン5）において、第1態様の中の演出図柄70aが仮停止するとき出力される仮停止音（演出モードAの「ベシッ」や演出モードBの「ポコ」）とは異なる音である。このような仮停止音の相違により、通常変動やノーマルリーチ変動とは異なる変動演出が実行されたことを示唆している。

20

【2289】

また、T5のタイミングでは、いずれのBGMも出力されておらず、聴覚上は、「ポッ」という仮停止音のみを聴き取ることができる。つまり、仮停止音のみを出力することで、SPリーチの終了を示唆している。

【2290】

そして、T6のタイミングにおいて、SPリーチ演出の実行期間が経過すると、演出図柄70aが停止表示することを示唆する第1停止示唆演出（例えば0.5秒間）が実行される。具体的には、背景画像や演出図柄70a等を遮蔽するアイキャッチ画像が表示される。そして、第1停止示唆演出が終了すると、T7のタイミングにおいて、モードA背景画像の横スクロールが再開されると共に、演出図柄70aがSPリーチ演出の開始前の位置且つ第1態様に復帰して仮停止表示（「565」で仮停止）された状態となる（図179（g））。なお、演出図柄70aが第1態様に復帰した状態での仮停止表示では、仮停止音は出力されない。

30

【2291】

その後、T8のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第1特別図柄表示器60にハズレ特別図柄が停止表示される。

【2292】

次に、T9のタイミングにおいて、演出制御基板130が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄70a（「565」）及び特殊図柄TZ（「565」）での停止表示が開始される。

40

【2293】

そして、T10のタイミングにおいて、当該アイコンTIのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンTIのアニメーションでの消滅表示が終了する。そして、T11のタイミングにおいて、特別図柄の停止表示時間が経過して待機期間となる。

【2294】

50

図 179 に示すように、演出モード A において変動演出パターン 6 が実行される場合も、演出モード B において変動演出パターン 6 が実行される場合も、S P リーチにおける中の数字のみの演出図柄 70 a が仮停止表示されるときに出力される仮停止音は「ポッ」という仮停止音になっている。つまり、演出モード A で変動演出パターン 1 が実行される場合と、演出モード B で変動演出パターン 1 が実行される場合とでは、出力される仮停止音は相違することを述べたが、S P リーチが実行される変動演出パターン 6 においては、演出モード A で実行される場合も、演出モード B で実行される場合も、ともに同じ仮停止音を出力するようになっている。一方で、変動演出パターン 1 では、第 1 態様の中の演出図柄 70 a が仮停止するときに仮停止音を出力したが、変動演出パターン 6 では、数字のみの演出図柄 70 a が仮停止するときに仮停止音を出力するものの、その後の第 1 態様での演出図柄 70 a の仮停止期間（図 178 の T7 ~ T9）では仮停止音を出力しないようにした。つまり、変動演出パターン 6 においては、仮停止音が繰り返し出力されてしまうことを防止している。

10

#### 【2295】

なお、図 178、図 179 の例では、S P リーチが実行される変動演出パターン 6 においては、演出モード A で実行される場合も、演出モード B で実行される場合も、ともに同じ仮停止音を出力することを述べたが、演出モード A においてのみ実行される S P リーチ（演出モード A 専用 S P リーチ）と、演出モード B においてのみ実行される S P リーチ（演出モード B 専用 S P リーチ）とを有する場合は、演出モード A 専用 S P リーチと演出モード B 専用 S P リーチとで、異なる仮停止音を出力することが好ましい。これにより、仮

20

#### 【2296】

図 180 は、S P リーチが実行される変動演出パターン 5（獲得上限装置作動）を示すタイミングチャートである。なお、発明の理解を容易とするために、図 181 の図面と併せて説明を行う。また、図 179 と異なる箇所のみを説明する。

#### 【2297】

図 180 において、T4 のタイミング時点における増加数カウンタの値は「95000」を満たしておらず、その後の T4' のタイミングで、例えば一般入賞口 43 へ遊技球が入賞したことにより増加数カウンタの値が「95000」に更新されたとしている。

30

#### 【2298】

この場合、獲得上限装置の作動により、獲得上限装置の作動報知が実行されるため、T5 のタイミングにおいて出力されるはずの仮停止音が出力されないことになる（図 181（e））。そして、以降、遊技機 1 の電源供給が断たれるまで、獲得上限装置の作動報知が継続する。

#### 【2299】

図 175 ~ 図 181 によれば、以下の点を特徴部としている。

（二）左、中、右の演出図柄 70 a を変動表示することが可能であり、変動演出パターン 1 において、中の演出図柄 70 a が仮停止するときに音声出力装置 9 より仮停止音を出力可能とし、演出モード A において変動演出パターン 1 を実行する場合、「ペシッ」という仮停止音を出力し（図 176（b）'）、演出モード B において変動演出パターン 1 を実行する場合、「ポコ」という仮停止音を出力するようにした（図 176（b）'）。また、変動演出パターン 6 において、中の演出図柄 70 a が仮停止するときに音声出力装置 9 より仮停止音を出力可能とし、演出モード A において変動演出パターン 6 を実行する場合、「ポッ」という仮停止音を出力し（図 179（e））、演出モード B において変動演出パターン 6 を実行する場合、「ポッ」という仮停止音を出力可能とした（図 179（e））。また、変動演出パターン 1 において、中の演出図柄 70 a の仮停止前に獲得上限装置が作動した場合（図 177 の T1'）、仮停止音の出力を制限することを可能とし（図 177 の T2）、変動演出パターン 6 において、中の演出図柄 70 a の仮停止前に獲得上限装置が作動した場合（図 180 の T4'）、仮停止音の出力を制限することを可能とし

40

50

た（図180のT5）。

【2300】

（ホ）左、中、右の演出図柄70aを変動表示することが可能であり、演出モードAにおける変動演出パターン5において、演出図柄70aが仮停止するときは「ペシッ」という仮停止音を出力し（図173（j））、擬似図柄が仮停止するときは「ジャキーン」という擬似図柄導出音を出力可能とした（図172（f））。また、変動演出パターン6において、中の演出図柄70aが仮停止するときに音声出力装置9より仮停止音を出力可能とし、演出モードAにおいて変動演出パターン6を実行する場合、「ポッ」という仮停止音を出力し（図179（e））、演出モードBにおいて変動演出パターン6を実行する場合、「ポッ」という仮停止音を出力可能とした（図179（e））。また、変動演出パターン5において、中の演出図柄70aの仮停止前に獲得上限装置が作動した場合、仮停止音の出力を制限することを可能とし（図170のT10）、擬似図柄の仮停止前に獲得上限装置が作動した場合、擬似図柄導出音の出力を制限することを可能とした（図169のT6）。また、変動演出パターン6において、中の演出図柄70aの仮停止前に獲得上限装置が作動した場合（図180のT4'）、仮停止音の出力を制限することを可能とした（図180のT5）。

10

【2301】

これらの特徴部により、以下の作用効果を奏する。

同じ通常変動が実行される変動演出パターンであっても、演出モードAで実行される場合と、演出モードBで実行される場合とで、出力する仮停止音を異ならせたので、仮停止音の相違から、現在実行されている演出モードを認識することができる。また、同じ仮停止音ばかりが出力されてしまうことで、遊技に飽きが生じることを防止できる。

20

【2302】

また、SPリーチが実行される変動演出パターン6においては、演出モードAで当該変動演出パターンが実行される場合も、演出モードBで当該変動演出パターンが実行される場合も、同じ仮停止音を出力するようにしたので、演出モードによってSPリーチの期待度（大当たりが実行されることへの期待度）が相違するのではないかと誤解を招いてしまうことを防止できる。また、音声データを共通化することができ、データの削減に寄与できる。

【2303】

また、獲得上限装置の作動報知が実行されているにも関わらず、本来の仮停止タイミングで仮停止音が出力されてしまうことで、獲得上限装置の作動報知の実行が損なわれてしまうことを防止できる。

30

【2304】

また、獲得上限装置の作動報知では、本来の仮停止タイミングで仮停止音を出力しないと共に、演出図柄70aの仮停止も視認困難とするため、視覚上および聴覚上において違和感を与えてしまうことを防止できる。

【2305】

また、擬似連演出が実行される変動演出においては、擬似図柄が仮停止するときに擬似図柄導出音を出力することで、擬似連演出が実行されることを認識しやすくすることができる。その後、その後に実行される擬似連演出に注目（遊技に集中）させることができる。

40

【2306】

また、獲得上限装置の作動報知が実行されているにも関わらず、擬似図柄導出音が出力されてしまうことで、より高期待度の演出が実行されていたのではないかと誤解を招いた気分を与えてしまうことを防止できる。また、擬似図柄導出音の出力により獲得上限装置の作動報知の実行が損なわれてしまうことを防止できる。

【2307】

次に、特定音出力の応用例について列挙する。

例えば、変動演出パターン1を実行する場合、演出モードAにおいては「ペシッ」という仮停止音を出力可能とし、演出モードBにおいては「ポコ」という仮停止音を出力可能

50

とした(図176)。また、変動演出の実行中に獲得上限装置の作動に係る事前報知(図151等参照)が実行される場合、演出モードAと演出モードBとで、音声、デザイン、表示位置が同一態様の事前報知を実行可能とした。これにより、事前報知の表示データを演出モード毎に記憶する必要がなく、表示データの削減が見込める。また、演出モードを問わず、一律同じ制御で事前報知を表示することができるので、制御負荷の軽減が見込める。

#### 【2308】

例えば、変動演出パターン6を実行する場合、演出モードAにおいては「ポッ」という仮停止音を出力可能とし、演出モードBにおいても「ポッ」という仮停止音を出力可能とした(図179)。また、変動演出の実行中に獲得上限装置の作動に係る事前報知(図151等参照)が実行される場合、演出モードAと演出モードBとで、音声、デザイン、表示位置が同一態様の事前報知を実行可能とした。これにより、事前報知の表示データを演出モード毎に記憶する必要がなく、表示データの削減が見込める。また、演出モードを問わず、一律同じ制御で事前報知を表示することができるので、制御負荷の軽減が見込める。

10

#### 【2309】

例えば、演出モードAにおいて変動演出を実行する場合の演出図柄70aの態様と、演出モードBにおいて変動演出を実行する場合の演出図柄70aの態様とを異ならせた(図176に示すように、同じ「1」図柄でも演出図柄70aの態様が異なる)。また、変動演出の実行中に獲得上限装置の作動に係る事前報知(図151等参照)が実行される場合、演出モードAと演出モードBとで、音声、デザイン、表示位置が同一態様の事前報知を実行可能とした。これにより、事前報知の表示データを演出モード毎に記憶する必要がなく、表示データの削減が見込める。また、演出モードを問わず、一律同じ制御で事前報知を表示することができるので、制御負荷の軽減が見込める。

20

#### 【2310】

例えば、演出モードAにおいて変動演出を実行する場合の演出図柄70aの態様と、演出モードBにおいて変動演出を実行する場合の演出図柄70aの態様とを同一の表示態様とした(図179に示すように、SPリーチ中は演出モードを問わず、演出図柄70aが数字部分のみとなる)。また、変動演出の実行中に獲得上限装置の作動に係る事前報知(図151等参照)が実行される場合、演出モードAと演出モードBとで、音声、デザイン、表示位置が同一態様の事前報知を実行可能とした。これにより、事前報知の表示データを演出モード毎に記憶する必要がなく、表示データの削減が見込める。また、演出モードを問わず、一律同じ制御で事前報知を表示することができるので、制御負荷の軽減が見込める。

30

#### 【2311】

例えば、演出モードAにおいて変動演出を実行する場合における左の演出図柄70a(最初に仮停止する演出図柄70a)の仮停止音と、演出モードBにおいて変動演出を実行する場合における左の演出図柄70a(最初に仮停止する演出図柄70a)の仮停止音とを異ならせ、中の演出図柄70aの仮停止音を共通とした。また、仮停止音を出力する変動演出の実行中に獲得上限装置が作動した場合は、仮停止音の出力を制限可能とした。これにより、獲得上限装置の作動報知の実行が損なわれてしまうことを防止できる。

40

#### 【2312】

例えば、演出モードAにおいて変動演出を実行する場合における右の演出図柄70a(2番目に仮停止する演出図柄70a)の仮停止音と、演出モードBにおいて変動演出を実行する場合における右の演出図柄70a(2番目に仮停止する演出図柄70a)の仮停止音とを異ならせ、中の演出図柄70aの仮停止音を共通とした。また、仮停止音を出力する変動演出の実行中に獲得上限装置が作動した場合は、仮停止音の出力を制限可能とした。これにより、獲得上限装置の作動報知の実行が損なわれてしまうことを防止できる。

#### 【2313】

次に、特定音出力の応用例(特に獲得上限装置と関連する応用例)について列挙する。

50

例えば、変動演出パターン6を実行する場合、演出モードAにおいては「ポッ」という仮停止音を出力可能とし、演出モードBにおいても「ポッ」という仮停止音を出力可能とした(図179)。また、変動演出の実行中に獲得上限装置の作動に係る事前報知(図151等参照)が実行される場合、演出モードAと演出モードBとで、音声、デザイン、表示位置が異なる態様の事前報知を実行可能とした。これにより、例えば、事前報知が実行されて以降、演出モードが切り替われば、事前報知の態様(デザインや表示位置)も変化し得るので、単調とならずに獲得上限装置が作動するまでの残数を意識し易くすることができる。

#### 【2314】

例えば、変動演出パターン1を実行する場合、演出モードAにおいては「ベシッ」という仮停止音を出力可能とし、演出モードBにおいては「ポコ」という仮停止音を出力可能とした(図176)。また、変動演出の実行中に獲得上限装置の作動に係る事前報知(図151等参照)が実行される場合、演出モードAと演出モードBとで、音声、デザイン、表示位置が異なる態様の事前報知を実行可能とした。これにより、例えば、事前報知が実行されて以降、演出モードが切り替われば、事前報知の態様(デザインや表示位置)も変化し得るので、同一態様の事前報知が表示され続ける場合に比べ単調とならず、獲得上限装置が作動するまでの残数を意識し易くすることができる。

10

#### 【2315】

例えば、演出モードAにおいて変動演出を実行する場合の演出図柄70aの態様と、演出モードBにおいて変動演出を実行する場合の演出図柄70aの態様とを異ならせた(図176に示すように、同じ「1」図柄でも演出図柄70aの態様が異なる)。また、変動演出の実行中に獲得上限装置の作動に係る事前報知(図151等参照)が実行される場合、演出モードAと演出モードBとで、音声、デザイン、表示位置が異なる態様の事前報知を実行可能とした。これにより、例えば、事前報知が実行されて以降、演出モードが切り替われば、事前報知の態様(デザインや表示位置)も変化し得るので、同一態様の事前報知が表示され続ける場合に比べ単調とならず、獲得上限装置が作動するまでの残数を意識し易くすることができる。

20

#### 【2316】

例えば、演出モードAにおいて変動演出を実行する場合の演出図柄70aの態様と、演出モードBにおいて変動演出を実行する場合の演出図柄70aの態様とを同一の表示態様とした(図179に示すように、SPリーチ中は演出モードを問わず、演出図柄70aが数字部分のみとなる)。また、変動演出の実行中に獲得上限装置の作動に係る事前報知(図151等参照)が実行される場合、演出モードAと演出モードBとで、音声、デザイン、表示位置が異なる態様の事前報知を実行可能とした。これにより、例えば、事前報知が実行されて以降、演出モードが切り替われば、事前報知の態様(デザインや表示位置)も変化し得るので、同一態様の事前報知が表示され続ける場合に比べ単調とならず、獲得上限装置が作動するまでの残数を意識し易くすることができる。

30

#### 【2317】

例えば、演出モードAの変動演出中では変動BGM1を出力可能として、演出モードBの変動演出中では変動BGM2を出力可能とした(図176)。また、変動演出の実行中に獲得上限装置の作動に係る事前報知(図151等参照)が実行される場合、演出モードAと演出モードBとで、音声、デザイン、表示位置が異なる態様の事前報知を実行可能とした。これにより、例えば、事前報知が実行されて以降、演出モードが切り替われば、事前報知の態様(デザインや表示位置)も変化し得るので、同一態様の事前報知が表示され続ける場合に比べ単調とならず、獲得上限装置が作動するまでの残数を意識し易くすることができる。

40

#### 【2318】

例えば、演出モードAの変動演出中と、演出モードBの変動演出中とでは異なる背景画像を表示可能とした(図176)。また、変動演出の実行中に獲得上限装置の作動に係る事前報知(図151等参照)が実行される場合、演出モードAと演出モードBとで、音声

50

、デザイン、表示位置が異なる態様の事前報知を実行可能とした。これにより、例えば、事前報知が実行されて以降、演出モードが切り替われば、事前報知の態様（デザインや表示位置）も変化し得るので、同一態様の事前報知が表示され続ける場合に比べ単調とならず、獲得上限装置が作動するまでの残数を意識し易くすることができる。

#### 【2319】

例えば、変動演出には、第1特定演出（ノーマルリーチ）が行われ、第2特定演出（SPSPリーチ）が行われない第1特定変動演出（変動演出パターン5）と、第2特定演出（SPSPリーチ）が行われる第2特定変動演出（変動演出パターン8）とがある。第1特定変動演出では、特定図柄（中の演出図柄70a）が仮停止するときに、変動BGMとは異なる仮停止音を出力可能であり（図168のT10）、第2特定変動演出では、特定図柄（中の演出図柄70a）が仮停止するときに、仮停止音を出力しないことが可能である（図171のT6～T10）。これにより、第1特定変動演出においては、仮停止音を出力することで、変動演出が終了することを認識し易くすることができる。また、第2特定変動演出においては、仮停止音を出力しないことで、音が重複して判定結果に応じた音（成功音、失敗音）が聴き取り難くなってしまうことを防止できる。また、変動演出の終了が認識し難くなってしまうこと（アイキャッチ画像の表示と二重の示唆となってしまうこと）を防止できる。

10

#### 【2320】

例えば、判定結果がハズレである場合に実行可能な変動演出には、演出図柄70aを第1態様から数字のみの態様に变化可能な特定演出（SPリーチ）を実行可能な第1変動演出（変動演出パターン7）と、特定演出を実行しない第2変動演出（変動演出パターン1）とがある。そして、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、第1態様の特定図柄（中の演出図柄70a）が仮停止するときに、仮停止音が出力され易い。これにより、第2変動演出においては、仮停止音を出力することで、変動演出が終了することを認識し易くすることができる。また、第1変動演出においては、仮停止音が繰り返し出力されてしまうことで、変動演出が終了することを認識し難くなってしまうことを防止できる。なお、「仮停止音が出力され易い」とは、変動演出パターン7が必ず出力せず、変動演出パターン1が必ず出力するといった、いわゆる「0：100」でもよいし、変動演出パターン7でも出力することがあり、変動演出パターン1でも出力しないことがあるといった、例えば「10：90」のような関係も含むものとする。

20

30

#### 【2321】

例えば、左、右、中の仮停止の全てで仮停止音を出力する態様を採用する場合において、第1列の演出図柄70a（例えば、左の演出図柄70a）が仮停止するときに第1仮停止音を出力可能であり、第2列の演出図柄70a（例えば、中の演出図柄70a）が仮停止するときに第2仮停止音を出力可能である。例えば、演出モードAにおいて変動演出パターン1が実行される場合、左の演出図柄70aが仮停止するときは「パン」という仮停止音を出力可能とし、中の演出図柄70aが仮停止するときは「ベシッ」という仮停止音を出力可能とした。また、演出モードBにおいて変動演出パターン1が実行される場合、左の演出図柄70aが仮停止するときは「パン」という仮停止音を出力可能とし、中の演出図柄70aが仮停止するときは「ポコ」という仮停止音を出力可能とした。これにより、各列の演出図柄70aが仮停止したことを認識し易くなり、また、中の演出図柄70aが最後に仮停止するのであれば、全ての演出図柄70aが仮停止したことを認識し易くなり、変動演出が終了することを認識し易くなる。また、演出モードAと演出モードBとでは、中の演出図柄70aが仮停止するときの仮停止音が相違するので、仮停止音から実行中の演出モードを認識することも可能となり、仮停止音の出力に多様性を持たせることができる。

40

#### 【2322】

例えば、左、右、中の仮停止の全てで仮停止音を出力する態様を採用する場合において、演出モード毎に、左、右、中の仮停止を全て異ならせてもよい。具体的には、演出モードAにおいて変動演出パターン1が実行される場合、左の演出図柄70aが仮停止すると

50

きは「パン」という仮停止音を出力可能とし、中の演出図柄 70 a が仮停止するときは「ペシッ」という仮停止音を出力可能とし、演出モード B において変動演出パターン 1 が実行される場合、左の演出図柄 70 a が仮停止するときは「トン」という仮停止音を出力可能とし、中の演出図柄 70 a が仮停止するときは「ポコ」という仮停止音を出力可能とする。これにより、各列の演出図柄 70 a が仮停止したことを認識し易くなり、また、中の演出図柄 70 a が最後に仮停止するのであれば、全ての演出図柄 70 a が仮停止したことを認識し易くなり、変動演出が終了することを認識し易くなる。また、演出モード A と演出モード B とでは、左中右の演出図柄 70 a が仮停止するときの仮停止音が相違するので、仮停止音から実行中の演出モードを認識することも可能となり、仮停止音の出力に多様性を持たせることができる。

10

#### 【2323】

例えば、左、右、中の仮停止の全てで仮停止音を出力する態様を採用する場合において、判定結果がハズレである場合に実行可能な変動演出には、演出図柄 70 a を第 1 態様から数字のみの態様に変化可能な特定演出（SPリーチ）を実行可能な第 1 変動演出（変動演出パターン 6）と、特定演出を実行しない第 2 変動演出（変動演出パターン 1）とがある。第 1 変動演出が実行される場合に、第 1 列の演出図柄 70 a（例えば、中の演出図柄 70 a）が第 1 態様で仮停止するとき（図 178 の T7 ~ T9）よりも、第 2 列の演出図柄 70 a（例えば、左または右の演出図柄 70 a）が第 1 態様で仮停止するとき（ノーマルリーチを形成するとき）の方が、仮停止音が出力され易い。また、第 2 変動演出が実行される場合に、第 1 列の演出図柄 70 a（例えば、中の演出図柄 70 a）が第 1 態様で仮停止するときと、第 2 列の演出図柄 70 a（例えば、左または右の演出図柄 70 a）が第 1 態様で仮停止するときとの仮停止音の出力され易さは同じである。これにより、第 2 変動演出においては、仮停止音を出力することで、変動演出が終了することを認識し易くすることができる。また、第 1 変動演出においては、仮停止音が繰り返し出力されてしまうことで、変動演出が終了することを認識し難くなってしまふことを防止できる。なお、「仮停止音が出力され易い」とは、上述した、「0:100」、「10:90」を意図したものである。

20

#### 【2324】

例えば、左、右、中の仮停止の全てで仮停止音を出力する態様を採用する場合において、演出モード A において特定の変動演出（変動演出パターン 6）を実行する場合に、第 1 列の演出図柄 70 a（例えば、左の演出図柄 70 a）が第 1 態様で仮停止するときに出力される仮停止音と、第 2 列の演出図柄 70 a（例えば、右の演出図柄 70 a）が第 1 態様で仮停止するときに出力される仮停止音とを共通の仮停止音とした。一方で、演出モード B において特定の変動演出（変動演出パターン 6）を実行する場合に、第 1 列の演出図柄 70 a（例えば、左の演出図柄 70 a）が第 1 態様で仮停止するときに出力される仮停止音と、第 2 列の演出図柄 70 a（例えば、右の演出図柄 70 a）が第 1 態様で仮停止するときに出力される仮停止音とを共通としつつ、演出モード A において出力される仮停止音とは異なる仮停止音とした。また、演出モード A において特定の変動演出（変動演出パターン 6）を実行する場合も、演出モード B において特定の変動演出（変動演出パターン 6）を実行する場合も、第 3 列の演出図柄 70 a（例えば、右の演出図柄 70 a）が仮停止するとき（図 178 の T5 ~ T6）に共通の仮停止音を出力可能とした（図 179（e）の「ポッ」）。これにより、第 1 列と第 2 列との仮停止では、演出モードによって異なる仮停止音を出力することで、演出モードが相違することを示唆しつつ、第 3 列の仮停止では、演出モードを問わず、共通の仮停止音を出力可能としたことで、演出モードによって特定の変動演出の期待度（大当たりが実行されることへの期待度）が相違するのではないかと思わせてしまうことを防止できる。また、音声データを共通化することができ、データの削減に寄与できる。

30

40

#### 【2325】

例えば、左、右、中の仮停止の全てで仮停止音を出力する態様を採用する場合において、左の演出図柄 70 a（右の演出図柄 70 a）は、演出モード A ~ F で計 6 種類の仮停止

50

音を出力可能である。一方で、中の演出図柄 70 a は、演出モード A ~ F で計 6 種類の仮停止音のほかに、SPリーチにおいて演出図柄 70 a が数字のみの表示態様であるときに出力される仮停止音（図 179）や、SPSPリーチにおいて演出図柄 70 a が数字のみの表示態様であるときに出力される失敗音（仮停止音の役割を担う）等が出力可能であり、仮停止音の数は、左の演出図柄 70 a（右の演出図柄 70 a）と中の演出図柄 70 a とで、それぞれ複数種類有しており、中の演出図柄 70 a が左の演出図柄 70 a（右の演出図柄 70 a）よりも多くの仮停止音を有している。つまり、最後に仮停止する図柄列の仮停止音が仮停止音の種類が最も多いと言える。なお、最後に仮停止する図柄列が左の演出図柄 70 a や右の演出図柄 70 a であるならば、その仮停止音の種類を最も多くすればよい。このように構成することで、変動演出の終了を認識し易くすることが可能となる。

10

#### 【2326】

例えば、左、右、中の仮停止の全てで仮停止音を出力する態様を採用する場合において、第 1 変動演出（変動演出パターン 1）において左右の演出図柄 70 a が仮停止するときに出力される仮停止音（例えば、「パン」）と、第 2 変動演出（変動演出パターン 5）において中の演出図柄 70 a が仮停止するときに出力される仮停止音（例えば、「ベシッ」）と、第 3 変動演出（変動演出パターン 6）において中の演出図柄 70 a（数字のみ表示態様）が仮停止するときに出力される仮停止音（例えば、「ポッ」）とで、それぞれ仮停止音を異ならせた。これにより、変動演出パターン毎に仮停止音のバリエーションを豊富にすることができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【2327】

例えば、左、右、中の仮停止の全てで仮停止音を出力する態様を採用する場合において、例えば、変動演出パターン 6 を、第 1 演出モードで実行する場合と第 2 演出モードで実行する場合とで、左の演出図柄 70 a が仮停止するときに出力される仮停止音は異なる（演出モード A が「ベシッ」、演出モード B が「ポコ」）。一方、変動演出パターン 6 を、第 1 演出モードで実行する場合と第 2 演出モードで実行する場合とで、中の演出図柄 70 a が仮停止するときに出力される仮停止音は同じである（いずれの演出モードも「ポッ」）。換言すれば、特定の変動演出（変動演出パターン 6）を、第 1 演出モードと、第 2 演出モードとで実行する場合、左の演出図柄 70 a が仮停止するときに出力される仮停止音が同じである割合は第 1 割合（0%含む）であるが、特定の変動演出（変動演出パターン 6）を、第 1 演出モードと、第 2 演出モードとで実行する場合、中の演出図柄 70 a が仮停止するときに出力される仮停止音が同じである割合は第 1 割合よりも高い第 2 割合（100%含む）である。これにより、演出モードが相違することを示唆しつつ、中の演出図柄 70 a の仮停止では、演出モードを問わず、共通の仮停止音を出力可能としたことで、演出モードによって特定の変動演出の期待度（大当たりが実行されることへの期待度）が相違するのではないかと思わせてしまうことを防止できる。また、音声データを共通化することができ、データの削減に寄与できる。

20

30

#### 【2328】

例えば、左、右、中の仮停止の全てで仮停止音を出力する態様を採用する場合において、同じ演出モードにおいて、通常変動が実行される変動演出パターン（変動演出パターン 1）が実行される場合と、短縮変動が実行される変動演出パターン（変動演出パターン 2）が実行される場合とで、出力される仮停止音を異ならせてもよい。具体的には、通常変動が実行される変動演出パターンでは、左の演出図柄 70 a が仮停止するときに「パン」という仮停止音を出力し、右の演出図柄 70 a が仮停止するときに「パン」という仮停止音を出力し、中の演出図柄 70 a が仮停止するときに「ベシッ」という仮停止音（第 1 仮停止音）を出力するのに対して、短縮変動が実行される変動演出パターンでは、左、中、右の演出図柄 70 a が仮停止するときに「パス」という仮停止音（第 2 仮停止音）を出力するようにしてもよい。これにより、いずれもリーチが実行されないハズレ変動演出であるものの、仮停止音の相違からいずれの変動演出が実行されたのかを認識し易くことができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

#### 【2329】

50

また、このように構成すると、第1保留記憶の数が第1の数（例えば、0）であるときのリーチが実行されないハズレ変動演出と、第1保留記憶の数が第2の数（例えば、4）であるときのリーチが実行されないハズレ変動演出とで、仮停止音が相違し易い傾向となる。つまり、第1保留記憶の数が第2の数（例えば、4）であるときは、通常変動よりも短縮変動が実行され易く、第1保留記憶の数が第1の数（例えば、0）であるときは、短縮変動よりも通常変動が実行され易い傾向となるので、第1保留記憶の数が第1の数（例えば、0）であるときのリーチが実行されないハズレ変動演出では、第1仮停止音が出力され易く、第1保留記憶の数が第2の数（例えば、4）であるときのリーチが実行されないハズレ変動演出では、第2仮停止音が出力され易くなる。これにより、仮停止音の出力からも保留記憶の数を認識することができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【2330】

例えば、演出モードA～Cにおいてリーチ演出が実行されないハズレ変動演出を実行する場合、第1保留記憶の数が第1の数（例えば、0）であるときよりも第1保留記憶の数が第2の数（例えば、4）であるときの方が、中の演出図柄70aが仮停止するときのみ仮停止音を出力する第1態様よりも、左、中、右図柄が同時に仮停止して仮停止音が出力される第2態様が実行され易い（短縮変動に対応する仮停止音出力が実行され易い）。また、同様に、演出モードD～Eにおいてリーチ演出が実行されないハズレ変動演出を実行する場合、第2保留記憶の数が第1の数（例えば、0）であるときよりも第2保留記憶の数が第2の数（例えば、4）であるときの方が、中の演出図柄70aが仮停止するときのみ仮停止音を出力する第1態様よりも、左、中、右図柄が同時に仮停止して仮停止音が出

20

#### 【2331】

例えば、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第1演出（変動演出パターン1における図175のT2'～T3）と、仮停止音を出力することを制限する第2演出（変動演出パターン8における図171のT8～T10）とを実行可能とした。そして、第2演出が実行される場合の方が、第1演出が実行される場合に比べて、所定の識別情報（当該アイコン、保留アイコン）が特定表示態様（赤アイコン）に変化する変化演出が実行され易い（図106の通常変動とSPSPリーチとにおける赤アイコンの選択率の相違）。これにより、仮停止音の出力が制限される第2演出

30

#### 【2332】

例えば、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第1演出（変動演出パターン1における図175のT2'～T3）と、仮停止音を出力することを制限する第2演出（変動演出パターン8における図171のT8～T10）とを実行可能とした。そして、第2演出が実行される場合の方が、第1演出が実行される場合に比べて、演出段階が進行するほど大当たり期待度が高くなる段階演出（ステップアップ予告）において、特定段階（例えば、SU演出態様「3」「4」「5」）まで進行し易い（図118の通常変動とSPSPリーチとにおけるSU演出態様の相違）。これにより、仮停止音の出力が制限される第2演出が実行される場合であっても、段階演出の進行度合いにより、遊技興趣を向上させることができる。

40

#### 【2333】

例えば、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第1演出（変動演出パターン1における図175のT2'～T3）と、仮停止音を出力することを制限する第2演出（変動演出パターン6における図178のT7）とを実行可能とした。そして、第2演出が実行される場合の方が、第1演出が実行される場合に比べて、仮停止した演出図柄70aの表示位置を変更する位置変更演出を実行し易い（図179（e）と（g）では、左中右の演出図柄70aの表示位置が変化したが、図176では、変化しない）。これにより、仮停止音の出力が制限される第2演出が実行される場

50

合であっても、位置変更演出により、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 3 3 4 】

例えば、中の演出図柄 7 0 a が第 1 態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第 1 演出（変動演出パターン 1 における図 1 7 5 の T 2' ~ T 3）と、仮停止音を出力することを制限する第 2 演出（変動演出パターン 7）とを実行可能とした。そして、第 2 演出が実行される場合の方が、第 1 演出が実行される場合に比べて、図柄差し替え演出（リーチを形成する演出図柄 7 0 a を変更する、リーチを形成する演出図柄 7 0 a の色を変更する）を実行し易い。これにより、仮停止音の出力が制限される第 2 演出が実行される場合であっても、図柄差し替え演出により、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 3 3 5 】

例えば、中の演出図柄 7 0 a が第 1 態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第 1 演出（変動演出パターン 1 における図 1 7 5 の T 2' ~ T 3）と、仮停止音を出力することを制限する第 2 演出（変動演出パターン 8 における図 1 7 1 の T 8 ~ T 1 0）とを実行可能とした。そして、第 2 演出が実行される場合の方が、第 1 演出が実行される場合に比べて、決め演出における操作促進演出が実行され易い（図 1 2 3 の決め演出パターン決定テーブルにおいて、S P S P リーチであれば操作促進演出を実行可能であるが、通常変動では操作促進演出を実行されない）。これにより、仮停止音の出力が制限される第 2 演出が実行される場合であっても、決め演出における操作により、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 3 3 6 】

例えば、中の演出図柄 7 0 a が第 1 態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第 1 演出（変動演出パターン 1 における図 1 7 5 の T 2' ~ T 3）と、仮停止音を出力することを制限する第 2 演出（変動演出パターン 8 における図 1 7 1 の T 8 ~ T 1 0）とを実行可能とした。そして、第 2 演出が実行される場合の方が、第 1 演出が実行される場合に比べて、第 1 可動部材 7 7 b が強動作を実行し易い（図 1 2 0 の発展演出パターン決定テーブルにおいて、S P S P リーチであれば強動作を実行可能であるが、通常変動では強動作は実行されない）。これにより、仮停止音の出力が制限される第 2 演出が実行される場合であっても、第 1 可動部材 7 7 b による強動作により、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 3 3 7 】

例えば、中の演出図柄 7 0 a が第 1 態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第 1 演出（変動演出パターン 1 における図 1 7 5 の T 2' ~ T 3）と、仮停止音を出力することを制限する第 2 演出（変動演出パターン 8 における図 1 7 1 の T 8 ~ T 1 0）とを実行可能とした。仮停止音には第 1 仮停止音（演出モード A であれば「ベシッ」）と、第 2 仮停止音（同色仮停止音）とを含み、第 1 演出が実行される場合の方が、第 2 演出が実行される場合に比べて、第 2 仮停止音（同色仮停止音）を出力し易い。これにより、第 1 演出において、第 1 仮停止音が出力されるか、第 2 仮停止音が出力されるかに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 3 3 8 】

例えば、中の演出図柄 7 0 a が第 1 態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第 1 演出（変動演出パターン 1 における図 1 7 5 の T 2' ~ T 3）と、仮停止音を出力することを制限する第 2 演出（変動演出パターン 8 における図 1 7 1 の T 8 ~ T 1 0）とを実行可能とした。そして、第 1 演出が実行される場合の方が、第 2 演出が実行される場合に比べて、所定の先読み演出（図 1 0 8 の先読みエフェクト演出）を実行し易い。これにより、第 1 演出における遊技興趣を向上させることができる。

【 2 3 3 9 】

例えば、S P S P リーチハズレが実行される変動演出パターン（図 1 7 1）では、S P リーチに発展して、演出図柄 7 0 a が数字のみ表示態様に変化して画面上部の左右隅部に表示されるとき（図 1 7 1 の T 4）は、効果音（表示音、仮停止音）等を出力しないが、その後、数字のみ表示態様の中の演出図柄 7 0 a が仮停止するとき（図 1 7 1 の T 6）は

10

20

30

40

50

、効果音（表示音、仮停止音）等を出力可能とした（失敗音の「ちーん」を出力可能とした）。換言すれば、画面上部の左右隅部に表示されるときよりも、その後、数字のみ表示態様の中の演出図柄 70 a が仮停止するときの方が、効果音（表示音、仮停止音）等が出力され易いといえる。これにより、効果音（表示音、仮停止音）の出力が変動演出終了の示唆といった感覚を与えることができ、遊技に不慣れな遊技者でも理解し易い遊技機を提供することができる。

【2340】

次に、図182、図183を用いて、「リーチライン演出」について説明を行う。「リーチライン演出」とは、演出モードA～Cであれば、ノーマルリーチが実行可能な変動演出（変動演出パターン4～23、27、28）において実行可能な演出であって、ノーマルリーチを形成するときに表示可能な演出である。また、演出モードD～Eであれば、ノーマルリーチが実行可能な変動演出（変動演出パターン32～33、38～55）において実行可能な演出であって、ノーマルリーチを形成するときに表示可能な演出である。

10

【2341】

具体的には、ノーマルリーチのみが実行される変動演出パターン（例えば、変動演出パターン4）では、リーチライン演出として「REACH」という表示が実行され、ノーマルリーチの実行後に、SPリーチやSPSPリーチが実行される変動演出パターン（例えば、変動演出パターン6、8）では、リーチライン演出として「CHANCE」という表示が実行される。

【2342】

なお、変動演出パターンにより実行されるリーチライン演出を固定せずに、大当たり予告演出決定処理で抽選により決定されるようにしてもよい。この場合、ノーマルリーチのみが実行される変動演出パターンは、「CHANCE」よりも「REACH」が決定され易くして、SPリーチやSPSPリーチが実行される変動演出パターンは、「REACH」よりも「CHANCE」が決定され易くするのが望ましい。また、ノーマルリーチを形成するときに、リーチライン演出を実行しない場合があってもよい。また、全回転リーチが実行される変動演出パターン（例えば、変動演出パターン24）でのみ、「WIN」というリーチライン演出（大当たり確定を示唆するリーチライン演出）が決定されるようにしてもよい。

20

【2343】

また、リーチライン演出は、「REACH」や「CHANCE」という文字を含む演出に限らず、文字を抜いたライン画像（表示領域の左端から右端にかけて表示される線状の画像）のみで構成されていてもよい。また、ライン画像（線状の画像）のみで構成する場合は、ライン画像（青）とライン画像（赤）とで、大当たりへの期待度が異なるようにしてもよい。具体的には、ライン画像（赤）は、大当たりの変動演出パターンで選択され易くして、ハズレの変動演出パターンでは選択され難くして、ライン画像（青）は、大当たりの変動演出パターンで選択され難くして、ハズレの変動演出パターンでは選択され易くすることで、ライン画像（青）が表示される場合よりも、ライン画像（赤）が表示される場合の方が、大当たりへの期待度が高くなるようにしてもよい。また、色の相違に限らず、細いライン画像と、太いライン画像とで大当たりへの期待度が相違するように構成してもよい。

30

40

【2344】

図182は、変動演出パターン5のリーチライン演出の実行態様を示している。なお、図182の(a1)～(a4)は、演出モードAにおける実行態様を示しており、図182の(b1)～(b4)は、演出モードBにおける実行態様を示している。

【2345】

まず、(a1)(b1)は、左の演出図柄70aが仮停止するタイミングである。このとき、(a1)では、演出モードAに対応する背景画像が表示されており、演出モードAに対応する変動BGMが出力されている。一方、(b1)では、演出モードBに対応する背景画像が表示されており、演出モードBに対応する変動BGMが出力されている。背景

50

画像は、演出モード A と演出モード B とで異なる画像が表示されており、変動 BGM も、演出モード A と演出モード B とで異なる BGM が出力されている。

【 2 3 4 6 】

次に、( a 2 ) ( b 2 ) は、右の演出図柄 7 0 a が仮停止して、左右の演出図柄 7 0 a ( 1 図柄 ) にてリーチが形成されたタイミングである。このとき、変動 BGM の出力が停止 ( ミュート ) し、ノーマルリーチ BGM が出力される。ノーマルリーチ BGM は、演出モード A と演出モード B とで共通の BGM が出力されるようになっている。

【 2 3 4 7 】

なお、図面上は省略しているが、( a 2 ) ( b 2 ) と ( a 3 ) ( b 3 ) との間には、以下のような演出が実行される。具体的には、「REACH」や「CHANCE」を表示する場合、演出図柄 7 0 a をリーチ状態 (例えば、1 1) にて仮停止させた後、一旦、ホワイトアウト (表示領域全域を白色表示) にする。このホワイトアウトでは、演出図柄 7 0 a の一部または全部を視認困難とする。その後、ホワイトアウトをフェードアウトさせつつ、「REACH」や「CHANCE」といった画像をフェードインさせる。これにより、仮停止してリーチ状態 (例えば、1 1) を形成している演出図柄 7 0 a の前方に「REACH」や「CHANCE」が表示された形で視認可能となる (例えば、( a 3 ) ( b 3 ) )。このように、リーチ状態の後に一旦ホワイトアウトを介して「REACH」や「CHANCE」を表示することで、ホワイトアウトを介さない場合に比べて、「REACH」や「CHANCE」が表示されたこと (出現したこと) をわかり易くすることができ、遊技興趣を向上することができる。なお、ライン画像を表示する場合も同様となる。

【 2 3 4 8 】

次に、( a 3 ) ( b 3 ) は、( a 2 ) ( b 2 ) の状態から左右の演出図柄 7 0 a ( 1 図柄 ) が表示サイズを拡大して、リーチが形成されたことを強調表示している。このとき、左右の演出図柄 7 0 a ( 1 図柄 ) の拡大により、中の演出図柄 7 0 a の更新変動 (スクロール表示) が、( a 2 ) ( b 2 ) より認識し難くなっている。なお、演出図柄 7 0 a の拡大によりキャラクタ部分および数字部分 ( 1 ) も、( a 2 ) ( b 2 ) よりも ( a 3 ) ( b 3 ) の方が、表示サイズが大きくなっており、どの演出図柄 7 0 a でリーチが形成されたのかを認識し易くなっている。

【 2 3 4 9 】

なお、左右の演出図柄 7 0 a ( 1 図柄 ) が表示サイズを拡大して、リーチが形成されたことを強調表示しているときでも、特殊図柄 T Z は表示サイズ等の態様を変えることなく、更新変動を継続している。また、特殊図柄 T Z に対して、リーチライン演出が実行されることはない。

【 2 3 5 0 】

また、左右の演出図柄 7 0 a が最大位置まで拡大した状態であると、当然、背景画像は視認し難くなるが、特殊図柄 T Z や、当該アイコン表示領域 7 0 C や、第 1 保留数表示領域 7 0 E や、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B とは重複しない範囲での拡大となっており、各表示領域や情報の視認性を担保している。なお、背景画像が視認し難くなるとは、例えば、虹エフェクト画像 ( 図 2 1 2 等 ) が表示されていたとしても、虹エフェクト画像が表示されていることを認識できない程度を想定している。

【 2 3 5 1 】

そして、左右の演出図柄 7 0 a ( 1 図柄 ) が最大位置にて拡大している状態で、「REACH」と表記された画像が表示される。「REACH」画像は、演出図柄 7 0 a よりも前面レイヤに表示されるようになっているので、「REACH」画像の表示により、左右の演出図柄 7 0 a ( 1 図柄 ) の一部と、中の演出図柄 7 0 a の更新変動 (スクロール表示) の一部が視認困難となっている。「REACH」画像は、演出モード A と演出モード B とで、共通の画像 (表示サイズ、デザイン、色、形状が同じもの) が表示されるようになっている。なお、「REACH」画像の表示により、演出図柄 7 0 a のキャラクタ部分は一部視認困難となるが、「REACH」画像は、演出図柄 7 0 a の数字部分 ( 1 ) には重複しないように表示されるので、どの数字でリーチが形成されたのかの視認性は低下させ

10

20

30

40

50

ない配慮がなされている。

【2352】

そして、「REACH」画像が表示されると、音声出力装置9よりノーマルリーチBGMの出力と共に、「リーチ」の音声が出力される。「リーチ」の音声は、演出モードAと演出モードBとで共通の音声が出力されるようになっている。

【2353】

なお、(a3)(b3)において、演出図柄70aを最大位置まで拡大した後に「REACH」画像を表示するとしたが、「REACH」画像を先に表示して、その後に演出図柄70aを最大位置まで拡大してもよいし、演出図柄70aを最大位置まで拡大したタイミングと「REACH」画像が表示されるタイミングとを同時にしてもよい。

10

【2354】

また、「REACH」画像が表示されると、「リーチ」の音声が出力されるとしたが、「REACH」画像の表示が先で「リーチ」の音声の後でもよいし、表示と音声とが同時でもよいし、音声の表示が後でもよい。

【2355】

また、演出モードAと演出モードBとで、異なる「REACH」画像(表示サイズ、デザイン、色、形状が異なるもの)を表示するようにしてもよいし、表記が異なるもの(例えば、カタカナ表示とローマ字表記など)を表示するようにしてもよいし、「リーチ」の音声として、異なる音声(例えば、男性ボイスと女性ボイス)が出力されてもよい。

【2356】

そして、(a3)(b3)において、演出図柄70aが最大位置まで拡大すると、演出図柄70aのキャラクタ画像による動作(例えば、キャラクタ画像がピースサインを出す動作)が実行されている(図示省略)。つまり、リーチ形成時には、演出図柄70aの拡大と、キャラクタ画像の動作とによる「リーチ形成時動作」が実行される。

20

【2357】

この「リーチ形成時動作」は、各演出モードにおいて実行される変動前動作、停止前動作とは動作態様が異なっている。具体的には、演出モードAでは、変動前動作として浮上表示を実行し、停止前動作として演出図柄70aのキャラクタ画像が図柄停止位置で頭を揺らす揺動表示を実行するとしたが、この動作態様とは異なるリーチ形成時動作を実行するようになっている。また、演出モードBでは、変動前動作として縮小表示を実行し、停止前動作として演出図柄70aが図柄停止位置で通常サイズよりも小さくなってから通常サイズに復帰する縮小表示を実行するとしたが、この動作態様とは異なるリーチ形成時動作を実行するようになっている。

30

【2358】

そして、演出図柄70aの最大位置での拡大を所定時間(例えば2秒)実行すると、「REACH」画像が非表示となり、演出図柄70aの表示サイズが、(a2)(b2)時点の表示サイズに復帰する。また、演出図柄70aの表示サイズが復帰することで、中の演出図柄70aの更新変動(スクロール表示)が(a3)(b3)よりも視認し易くなっている。

【2359】

図183は、(a1)~(a4)が変動演出パターン5のリーチライン演出の実行態様を示しており、(b1)~(b4)が変動演出パターン6のリーチライン演出の実行態様を示している。なお、(b3)以外は、図182と同一であるため、説明を省略する。

40

【2360】

(b3)において、(b2)の状態から左右の演出図柄70a(1図柄)が表示サイズを拡大して、リーチが形成されたことを強調表示している。このとき、左右の演出図柄70a(1図柄)の拡大により、中の演出図柄70aの更新変動(スクロール表示)が、(a2)(b2)より認識し難くなっている。

【2361】

なお、左右の演出図柄70a(1図柄)が表示サイズを拡大して、リーチが形成された

50

ことを強調表示しているときでも、特殊図柄 T Z は表示サイズ等の態様を変えることなく、更新変動を継続している。

【 2 3 6 2 】

また、左右の演出図柄 7 0 a が最大位置まで拡大した状態であると、当然、背景画像は視認し難くなるが、特殊図柄 T Z や、当該アイコン表示領域 7 0 C や、第 1 保留数表示領域 7 0 E や、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B とは重複しない範囲での拡大となっており、各表示領域や情報の視認性を担保している。

【 2 3 6 3 】

そして、左右の演出図柄 7 0 a ( 1 図柄 ) が表示サイズを最大位置まで拡大すると、「 C H A N C E 」と表記された画像が表示される。「 C H A N C E 」画像は、演出図柄 7 0 a よりも前面レイヤに表示されるようになっていて、「 C H A N C E 」画像の表示により、左右の演出図柄 7 0 a ( 1 図柄 ) の一部と、中の演出図柄 7 0 a の更新変動 ( スクロール表示 ) の一部が視認困難となっている。「 C H A N C E 」画像は、演出モード A と演出モード B とで、共通の画像 ( 表示サイズ、デザイン、色、形状が同じもの ) が表示されるようになっていて。なお、「 C H A N C E 」画像の表示により、演出図柄 7 0 a のキャラクタ部分は一部視認困難となるが、「 C H A N C E 」画像は、演出図柄 7 0 a の数字部分 ( 1 ) には重複しないように表示されるので、どの数字でリーチが形成されたのかの視認性は低下させない配慮がなされている。

【 2 3 6 4 】

そして、「 C H A N C E 」画像が表示されると、音声出力装置 9 よりノーマルリーチ B G M の出力と共に、「チャンス」の音声出力される。「チャンス」の音声は、演出モード A と演出モード B とで共通の音声出力されるようになっていて。

【 2 3 6 5 】

なお、 ( b 3 ) において、演出図柄 7 0 a を最大位置まで拡大した後に「 C H A N C E 」画像を表示するとしたが、「 C H A N C E 」画像を先に表示して、その後に演出図柄 7 0 a を最大位置まで拡大してもよいし、演出図柄 7 0 a を最大位置まで拡大したタイミングと「 C H A N C E 」画像が表示されるタイミングとを同時にしてもよい。

【 2 3 6 6 】

また、演出モード A と演出モード B とで、異なる「 C H A N C E 」画像 ( 表示サイズ、デザイン、色、形状が異なるもの ) を表示するようにしてもよいし、表記が異なるもの ( 例えば、カタカナ表示とローマ字表記など ) を表示するようにしてもよいし、「チャンス」の音声として、異なる音声 ( 例えば、男性ボイスと女性ボイス ) が出力されてもよい。

【 2 3 6 7 】

そして、 ( b 3 ) において、演出図柄 7 0 a が最大位置まで拡大すると、演出図柄 7 0 a のキャラクタ画像による動作 ( 例えば、キャラクタ画像がピースサインを出す動作 ) が実行されている ( 図示省略 ) 。つまり、リーチ形成時には、演出図柄 7 0 a の拡大と、キャラクタ画像の動作とによる「リーチ形成時動作」が実行される。

【 2 3 6 8 】

なお、「 R E A C H 」画像が表示される場合の「リーチ形成時動作」と、「 C H A N C E 」画像が表示される場合の「リーチ形成時動作」とを異ならせてもよい。例えば、「 C H A N C E 」画像が表示される場合は、演出図柄 7 0 a を最大位置まで拡大した後、演出図柄 7 0 a のキャラクタ画像による動作を異ならせてもよい ( 例えば、キャラクタ画像が両手でピースサインを出す動作を実行する ) 。

【 2 3 6 9 】

また、「リーチ形成時動作」は、演出図柄 7 0 a の拡大と、キャラクタ画像の動作とにより構成したが、いずれか一方で構成されていてもよいし、別の要素 ( 例えば音声、ランプ ) が加わってもよい。

【 2 3 7 0 】

また、図 1 8 2、図 1 8 3 では、演出モード A、B を例に挙げて説明を行ったが、演出モード A、B の一方を演出モード C で読み替えてもよい。また、演出モード A、B の両方

10

20

30

40

50

を演出モードD、Eで読み替えてもよい。

【2371】

また、図182の(a3)(b3)、図183の(a3)(b3)における、演出図柄70aを最大位置まで拡大させる拡大態様は、(a3)と(b3)とで同態様としたが、(a3)と(b3)とで異なる態様としてもよい。例えば、演出モードBの場合、演出図柄70aの数字部分のみを拡大させてもよい。

【2372】

また、演出図柄70aの種類によって、図182の(a3)(b3)、図183の(a3)(b3)における、演出図柄70aを最大位置まで拡大させる拡大態様を異ならせてもよい。例えば、奇数図柄である場合は、偶数図柄である場合に比べて、より大きく拡大させてもよい。また、「7」図柄である場合は、他の図柄である場合に比べて、異なる演出態様(例えば、数字部分による動作等)が付加されていてもよい。

10

【2373】

また、擬似連演出が実行される変動演出パターンでリーチライン演出が実行される場合、以下のように構成することが想定される。例えば、擬似連演出が実行される場合は、図167(e)、図168(i)で2回ノーマルリーチが形成されることを述べた。この場合、1回目のノーマルリーチ形成時(図167(e))に、「REACH」画像を表示した場合は、2回目のノーマルリーチ形成時(図168(i))にも「REACH」画像を表示し、1回目のみ表示し、2回目では表示しない、といったことはない。また、SPSリーチが実行される変動演出パターン(例えば、変動演出パターン12)においては、1回目に「REACH」画像を表示、または、1回目に「CHANCE」画像を表示し、2回目に「CHANCE」画像のみを表示する。つまり、1回目に「CHANCE」画像を表示し、2回目に「REACH」画像を表示することはなく、「CHANCE」画像の方が「REACH」画像よりも大当たり期待度が高いといった見た目上の印象から、リーチライン画像が1回目から格下げになったと思わせてしまうことを防いでいる。

20

【2374】

図182、図183によれば、以下の点を特徴部としている。

(へ)演出モードAにおける変動演出と、演出モードBにおける変動演出とで異なる背景画像(演出モードA背景、演出モードB背景)を表示可能として、ノーマルリーチが形成されるときにリーチライン演出を実行可能とした(図182(a3)(b3))。そして、演出モードAにおいてノーマルリーチが形成されるときと、演出モードBにおいてノーマルリーチが形成されるときとで共通のリーチライン画像(図182の「REACH」)を表示可能として、リーチライン画像が表示される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示(「リーチ形成時動作」)を実行可能とした(図182(a3)(b3))。

30

【2375】

(ト)演出モードAにおける変動演出と、演出モードBにおける変動演出とで異なる背景画像(演出モードA背景、演出モードB背景)を表示可能として、ノーマルリーチが形成されるときにリーチライン演出を実行可能とした(図182(a3)(b3))。そして、演出モードAにおいてノーマルリーチが形成されるときと、演出モードBにおいてノーマルリーチが形成されるときとで異なるリーチライン画像(図183の「REACH」と、「CHANCE」)を表示可能として、リーチライン画像が表示される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示(「リーチ形成時動作」)を実行可能とした(図183(a3)(b3))。

40

【2376】

なお、演出モードにより、異なるリーチライン画像を表示可能とするにおける「異なる」とは、演出モードAにおいて、例えば、変動演出パターン4を実行して、リーチライン演出として「REACH」という表示が実行され、演出モードBにおいて、例えば、変動演出パターン6を実行して、リーチライン演出として「CHANCE」が表示されるケース、演出モードAにおいて、例えば、変動演出パターン6を実行して、リーチライン演出

50

として「CHANCE」という表示が実行され、演出モードBにおいて、例えば、変動演出パターン4を実行して、リーチライン演出として「REACH」が表示されるケース、を意図している。

【2377】

また、上述したとおり、演出モードAと演出モードBとで、異なる「REACH」画像（表示サイズ、デザイン、色、形状が異なるもの）を表示する、表記が異なるもの（例えば、カタカナ表示とローマ字表記など）を表示する、「リーチ」の音声として、異なる音声（例えば、男性ボイスと女性ボイス）を出力する、といったものも「異なる」に含まれる。

【2378】

（チ）演出モードAにおける変動演出と、演出モードBにおける変動演出とで異なるBGM（変動BGM1、変動BGM2）を出力可能として、何れの演出モードにおいても、ノーマルリーチが形成されるときに共通のリーチ形成音声（リーチ）を出力可能とした（図182（a3）（b3））。そして、リーチ形成音声（リーチ）が出力される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示（「リーチ形成時動作」）を実行可能とした（図182（a3）（b3））。

【2379】

（リ）演出モードAにおける変動演出と、演出モードBにおける変動演出とで異なるBGM（変動BGM1、変動BGM2）を出力可能として、演出モードAと演出モードBとで、ノーマルリーチが形成されるときに異なるリーチ形成音声（リーチとチャンス）を出力可能とした（図183（a3）（b3））。そして、リーチ形成音声（リーチとチャンス）が出力される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示（「リーチ形成時動作」）を実行可能とした（図183（a3）（b3））。

【2380】

なお、演出モードにより、異なるリーチ形成音声を出力可能とするにおける「異なる」とは、演出モードAにおいて、例えば、変動演出パターン4を実行して、リーチライン演出として「REACH」という表示が実行され、演出モードBにおいて、例えば、変動演出パターン6を実行して、リーチライン演出として「CHANCE」が表示されるケース、演出モードAにおいて、例えば、変動演出パターン6を実行して、リーチライン演出として「CHANCE」という表示が実行され、演出モードBにおいて、例えば、変動演出パターン4を実行して、リーチライン演出として「REACH」が表示されるケース、を意図している（リーチとチャンスで音声（リーチとチャンス）が異なる）。

【2381】

また、上述したとおり、「リーチ」の音声として、異なる音声（例えば、男性ボイスと女性ボイス）を出力する、「チャンス」の音声として、異なる音声（例えば、男性ボイスと女性ボイス）を出力する、といったものも「異なる」に含まれる。

【2382】

これらの特徴部により、以下の作用効果を奏する。

ノーマルリーチが形成されるときに、リーチライン演出（リーチライン画像の表示）を実行し、リーチライン画像が表示される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示（「リーチ形成時動作」）を実行可能としたので、演出図柄70aの変化量の多さによりリーチが形成されたことを認識し易くすることができる。

【2383】

また、強調表示（「リーチ形成時動作」）において、演出図柄70aの拡大により、キャラクタ部分および数字部分の表示サイズを大きく表示したので、リーチが形成されたことに加えて、どの演出図柄70aでリーチが形成されたのかを認識し易くすることができる。

【2384】

また、強調表示（「リーチ形成時動作」）と共に、リーチ形成音声（リーチやチャンス）を出力可能としたので、視覚および聴覚上において、リーチが形成されたことを認識し

10

20

30

40

50

易くすることができる。

【2385】

また、SPSリーチが実行される変動演出パターン（例えば、変動演出パターン6）においては、「リーチ」よりも期待度が高い印象を持ち易い「チャンス」の音声を出力可能としたので、ノーマルリーチからSPリーチやSPSリーチに発展することを期待させることができる。

【2386】

また、「リーチ形成時動作」は、各演出モードにおいて実行される変動前動作、停止前動作の動作態様とは異なる動作態様としたので、「リーチ形成時動作」を変動前動作と誤認させたり、停止前動作と誤認させたりすることなく、リーチの形成を認識させることができる。

10

【2387】

また、演出モードによって、異なるリーチライン画像を表示可能としたので、演出に飽きが生じてしまうことを防止でき、遊技興趣の向上に寄与できる。また、演出モードによって、異なるリーチ形成音声を出力可能としたので、演出に飽きが生じてしまうことを防止でき、遊技興趣の向上に寄与できる。

【2388】

また、「リーチ形成時動作」により演出図柄70aを拡大しているときでも、特殊図柄TZの態様は変化させないようにしたので、演出図柄70aの態様が拡大によりわかり難いと感じる遊技者に対しても、変動演出中であることを特殊図柄TZから認識させることができる。

20

【2389】

また、左右の演出図柄70aが最大位置まで拡大させた状態であっても、特殊図柄TZや、当該アイコン表示領域70Cや、第1保留数表示領域70Eや、第1保留アイコン表示領域70Bとは重複しない範囲での拡大としたので、各表示領域の視認性が悪くなることで遊技興趣が低下してしまうことを防止できる。

【2390】

また、リーチライン画像は、演出図柄70aの数字部分(1)には重複しないように表示するので、どの数字でリーチが形成されたのかの視認性を低下させずに、遊技興趣を向上することができる。

30

【2391】

次に、リーチライン演出の応用例について列挙する。

例えば、演出モードAにおける変動演出と、演出モードBにおける変動演出とで異なるBGM（変動BGM1、変動BGM2）を出力可能として、演出モードAと演出モードBとで、ノーマルリーチが形成されるときに異なるリーチライン画像（「REACH」と「CHANCE」）を表示可能とした（図183（a3）（b3））。そして、リーチライン画像が表示される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示（「リーチ形成時動作」）を実行可能とした（図183（a3）（b3））。これにより、演出図柄70aの変化量の多さによりリーチが形成されたことを認識し易くすることができる。

40

【2392】

例えば、演出モードAにおいて変動演出を実行する場合の変動前動作と、演出モードBにおいて変動演出を実行する場合の変動前動作とを異ならせ、一方で、演出モードAと演出モードBとで、ノーマルリーチが形成されるときに共通のリーチライン画像（「REACH」）を表示可能とした（図182（a3）（b3））。そして、リーチライン画像が表示される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示（「リーチ形成時動作」）を実行可能とした（図182（a3）（b3））。これにより、演出図柄70aの変化量の多さによりリーチが形成されたことを認識し易くすることができる。

【2393】

例えば、演出モードAにおいて変動演出を実行する場合の変動前動作と、演出モードB

50

において変動演出を実行する場合の変動前動作とを異ならせると共に、演出モードAと演出モードBとで、ノーマルリーチが形成されるときに異なるリーチライン画像（「REACH」と「CHANCE」）を表示可能とした（図183（a3）（b3））。そして、リーチライン画像が表示される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示（「リーチ形成時動作」）を実行可能とした（図183（a3）（b3））。これにより、演出図柄70aの変化量の多さによりリーチが形成されたことを認識し易くすることができる。

【2394】

例えば、演出モードAにおいて変動演出を実行する場合の変動前動作と、演出モードBにおいて変動演出を実行する場合の変動前動作とを異ならせ、一方で、演出モードAと演出モードBとで、ノーマルリーチが形成されるときに共通のリーチ形成音声（リーチ）を出力可能とした（図182（a3）（b3））。そして、リーチ形成音声（リーチ）が出力される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示（「リーチ形成時動作」）を実行可能とした（図182（a3）（b3））。これにより、演出図柄70aの変化量の多さによりリーチが形成されたことを認識し易くすることができる。

10

【2395】

例えば、演出モードAにおいて変動演出を実行する場合の変動前動作と、演出モードBにおいて変動演出を実行する場合の変動前動作とを異ならせると共に、演出モードAと演出モードBとで、ノーマルリーチが形成されるときに異なるリーチ形成音声（リーチとチャンス）を出力可能とした（図183（a3）（b3））。そして、リーチ形成音声（リーチとチャンス）が出力される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示（「リーチ形成時動作」）を実行可能とした（図183（a3）（b3））。これにより、演出図柄70aの変化量の多さによりリーチが形成されたことを認識し易くすることができる。

20

【2396】

例えば、演出モードAにおける背景画像と、演出モードBにおける背景画像とを異ならせ、一方で、演出モードAと演出モードBとで、ノーマルリーチが形成されるときに共通のリーチ形成音声（リーチ）を出力可能とした（図182（a3）（b3））。そして、リーチライン画像が表示される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示（「リーチ形成時動作」）を実行可能とした（図182（a3）（b3））。これにより、演出図柄70aの変化量の多さによりリーチが形成されたことを認識し易くすることができる。

30

【2397】

例えば、演出モードAにおける背景画像と、演出モードBにおける背景画像とを異ならせると共に、演出モードAと演出モードBとで、ノーマルリーチが形成されるときに異なるリーチ形成音声（リーチとチャンス）を出力可能とした（図183（a3）（b3））。そして、リーチ形成音声（リーチとチャンス）が出力される場合に、仮停止している左右の演出図柄70aによる強調表示（「リーチ形成時動作」）を実行可能とした（図183（a3）（b3））。これにより、演出図柄70aの変化量の多さによりリーチが形成されたことを認識し易くすることができる。

【2398】

例えば、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第1演出（変動演出パターン1における図175のT2'～T3）と、仮停止音を出力することを制限する第2演出（変動演出パターン8における図171のT8～T10）とを実行可能とした。そして、第2演出が実行される場合の方が、第1演出が実行される場合に比べて、リーチライン演出として特殊表示画像（図183の「CHANCE」画像）が表示され易い（通常変動では「REACH」画像が表示され、SPSPリーチ変動では「CHANCE」画像が表示される）。これにより、仮停止音の出力が制限される第2演出が実行される場合であっても、特殊表示画像の表示により、遊技興趣を向上させることができる。

40

【2399】

50

例えば、中の演出図柄 70 a が第 1 態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第 1 演出（変動演出パターン 1 における図 175 の T2' ~ T3）と、仮停止音を出力することを制限する第 2 演出（変動演出パターン 8 における図 171 の T8 ~ T10）とを実行可能とした。そして、第 2 演出が実行される場合の方が、第 1 演出が実行される場合に比べて、リーチ形成時動作として、特定動作演出（例えば、「CHANCE」画像の表示に対応するキャラクタ画像が両手でピースサインを出す動作）を実行し易い（通常変動ではリーチ形成時動作は実行されず、SPSPリーチ変動では「CHANCE」画像の表示に対応するキャラクタ画像が両手でピースサインを出す動作が実行される）。これにより、仮停止音の出力が制限される第 2 演出が実行される場合であっても、特定動作演出により、遊技興趣を向上させることができる。

10

## 【2400】

例えば、中の演出図柄 70 a が第 1 態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第 1 演出（変動演出パターン 3 における図 175 の T2' ~ T3）と、仮停止音を出力することを制限する第 2 演出（変動演出パターン 7 における図 178 の T7 ~ T9）とを実行可能とした。また、大当たりが実行される可能性を示唆する特定演出（擬似連演出）と、特定演出が実行されるか否かを煽る煽り演出（擬似連演出が実行されるか否かを煽る煽り演出）とを実行可能とした。そして、第 2 演出および煽り演出が実行される場合の方が、第 1 演出および煽り演出が実行される場合に比べて、特定演出が実行され易い（変動演出パターン 7 は擬似成功となり SPリーチに発展するが、変動演出パターン 3 は擬似失敗となり SPリーチに発展しない）。これにより、仮停止音の出力が制限される第 2 演出が実行される場合であっても、煽り演出（成功）と特定演出の実行とにより、遊技興趣を向上させることができる。

20

## 【2401】

例えば、中の演出図柄 70 a が第 1 態様で仮停止するときの演出として、擬似連演出に係る演出（煽り演出、擬似成功、擬似失敗）を実行しない変動演出（変動演出パターン 1）の方が（図 175 の T2' ~ T3）、擬似成功となってハズレとなる変動演出（変動演出パターン 7）よりも、仮停止音を出力し易くした（変動演出パターン 7 は、図 178、図 179 と同態様となる）。これにより、擬似連演出に係る演出を実行しない変動演出（演出の変化量に乏しい変動演出）であっても、変動演出の終了を認識し易くすることができる。

30

## 【2402】

次に、図 184 ~ 図 189 を用いて、虹発光における特徴部について説明する。

## 【2403】

はじめに、「虹発光」とは、各種発光手段を構成するフルカラー LED（赤、緑、青）の色の組み合わせ、混合割合の調節、明度の調節等により、虹色（例えば、赤、橙、黄、緑、青、藍、紫）に視認可能となるように発光することである。「虹発光」の実行期間は、大別すると、客待ちデモ演出中、変動演出中、大当たり遊技中の 3 つとなる。また、各種発光手段とは、図 1 で示す、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b と、演出ボタン 17 の LED と、可動演出装置 77 の LED と、第 1 画像表示装置 70 ~ 第 4 画像表示装置 73（以下、単に「画像表示装置」と称することもある）が相当する。なお、画像表示装置における「虹発光」は、「虹表示」と称することもあるが、両者は同義である。

40

## 【2404】

なお、メイン情報表示装置 59（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）における各表示器については虹発光しないようになっており、単色で点灯、点滅等を行うようになっている。同様に、サブ情報表示装置 80（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）における各表示器についても虹発光しないようになっており、単色で点灯、点滅等を行うようになっている。

50

## 【 2 4 0 5 】

枠演出用ランプ 10 c と演出ボタン 17 の LED とは、共に枠用照明装置 10 にカテゴリーライズされ、盤面 LED 5 b と可動演出装置 77 の LED とは、共に盤用照明装置 76 にカテゴリーライズされるが、同じ枠用照明装置 10 のカテゴリーライズであっても、枠演出用ランプ 10 c と演出ボタン 17 の LED とを夫々単独で発光（虹発光）させることも可能であるし、同時に発光（虹発光）させることも可能となっている。盤用照明装置 76 についても同様である。また、図 184 ~ 図 189 のタイミングチャートにおいては、便宜上、「枠用照明装置」と記載するが、厳密には、枠演出用ランプ 10 c と演出ボタン 17 の LED のことであり、「盤用照明装置」との記載は、厳密には、盤面 LED 5 b と可動演出装置 77 の LED のことである。また、各状態（客待ちデモ演出、変動演出、大当たり遊技）において用いる発光手段については図 208 にて後述する。

10

## 【 2 4 0 6 】

虹発光の発光態様は、客待ちデモ演出中、変動演出中、大当たり遊技中のそれぞれで、実行可能な発光態様が定められている。この発光態様の詳細については図 221 にて後述する。なお、客待ちデモ演出中、変動演出中、大当たり遊技中のそれぞれで、同じ色でも明度が相違していたり、発光色が相違していたりしてもよい。例えば、同じ青を用いる場合でも、客待ちデモ演出中は薄めの青を用いて、変動演出中は濃いめの青を用いるようにして、装飾性を異ならせてもよいし、7色で発光する発光態様と6色で発光する発光態様とを備えて、装飾性を異ならせてもよい。また、上記7色（例えば、赤、橙、黄、緑、青、藍、紫）に加え、例えば、「白」を含めた8色で虹発光を実行してもよい。

20

## 【 2 4 0 7 】

以下、各実行期間における虹発光について、具体的に記載する。

図 184 は、客待ち演出中の虹発光の実行態様を示している。ここでは、客待ち待機演出が開始される T4 のタイミングから説明する。

## 【 2 4 0 8 】

はじめに、T4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止表示時間が経過して待機期間になると、客待ち待機演出 A（図 153 参照）が開始され、枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 が客待ち中発光を開始する。客待ち中発光は、例えば、白色をベースとした発光態様であり、点灯箇所を時間の経過で変化させる発光態様となっている。

## 【 2 4 0 9 】

次に、T5 のタイミングにおいて、客待ち待機演出 A の開始から始動入賞等することなく所定時間（例えば 30 秒）が経過すると、客待ち待機演出 B（図 153 参照）が開始され、ここでは、引き続き枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 が客待ち中発光を実行する。また、客待ち待機演出 A の終了と共に変動 BGM の可聴出力が停止（ミュート）となる。なお、図 153 においては記載を省略しているが、客待ち待機演出 A、客待ち待機演出 B においては、第 1 保留数表示領域 70 E、第 2 保留数表示領域 70 F（ともに「0」表示）、特殊図柄 TZ（「523」表示）が視認可能に表示されている。

30

## 【 2 4 1 0 】

次に、T6 のタイミングにおいて、客待ち待機演出 B の開始から始動入賞等することなく所定時間（例えば 30 秒）が経過すると、客待ちデモ演出 A（図 153 参照）が開始される。客待ちデモ演出 A が開始されると、第 1 画像表示装置 70 で表示していた通常背景の横スクロール画像が非表示となり、「DEMO」表示（例えば青文字）と、デモムービー画像（キャラクタムービー画像）が表示される。なお、通常背景の横スクロール画像が非表示になると、客待ちデモ演出 A、B とともに演出図柄 70 a は視認困難となるが、特殊図柄 TZ、第 1 保留数表示領域 70 E、第 2 保留数表示領域 70 F（ともに「0」表示）は視認可能である（図示省略）。また、枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 がデモ中発光 1 を開始する。デモ中発光 1 は、例えば、白色と青色とをベースとした発光態様であり、点灯箇所および点灯色を時間の経過で変化させる発光態様となっている。また、デモ中発光 1 は、後述のデモ中発光 3 と比べると、発光色が多い、点灯箇所の変化速度（移動速度）が速い、変化方向（移動方向）が多い、といった関係となっており、デモムービー画

40

50

像（キャラクタムービー画像）をあたかも変動演出中であるかのように装飾する発光態様となっている。

#### 【2411】

次に、T7のタイミングにおいて、客待ちデモ演出Aの開始から始動入賞等することなく所定時間（例えば20秒）が経過すると、第1画像表示装置70の表示内容と、枠用照明装置10、盤用照明装置76の発光態様とが変化する。具体的には、第1画像表示装置70では、「DEMO」表示（例えば青文字）と、遊技機の機種名や機種ロゴ（いずれも文字を含む情報）が表示される（図153参照）。また、枠用照明装置10、盤用照明装置76がデモ中発光2を開始する。ここでは、遊技機の機種名や機種ロゴが表示されるタイミングで枠用照明装置10、盤用照明装置76が虹発光することで、遊技機の機種名や機種ロゴを最も華やかに装飾している。なお、画像表示装置における虹エフェクト画像の表示は制限されており、遊技機の機種名や機種ロゴに虹色のデザインが含まれるといった誤解を与えてしまうことを防止している。

10

#### 【2412】

遊技機の機種名や機種ロゴが表示されるタイミングで枠用照明装置10、盤用照明装置76が虹発光するとは、厳密には以下のような態様である。具体的には、まず、第1画像表示装置70において、遊技機の機種名や機種ロゴがフェードインする。そして、フェードイン中の遊技機の機種名や機種ロゴの明度が40%程度のタイミングで、枠用照明装置10、盤用照明装置76の虹発光を開始し、フェードインを終えて遊技機の機種名や機種ロゴの明度が100%のタイミングでも虹発光が継続される、といった態様となる。この場合、明度が低い段階では、遊技者が虹色と認識困難な態様（例えば、色の变化速度が遅い、使用する色が少ないなど）で虹発光を開始し、明度が高くなっていくにつれて、遊技者が虹色と認識容易な態様（例えば、色の变化速度が速い、7色全て使用するなど）で発光させるとよい。これにより、遊技機の機種名や機種ロゴが徐々に認識できると共に、虹発光も徐々に認識できるようになるので、遊技機の機種名や機種ロゴの表示をより華やかに装飾することができ、装飾性豊かな客待ち演出を実行できる。

20

#### 【2413】

なお、遊技機の機種名や機種ロゴ（いずれも文字を含む情報）が表示され、枠用照明装置10、盤用照明装置76が虹発光するとしたが、遊技機の機種名や機種ロゴ（いずれも文字を含む情報）に限らず、文字を含まない情報が表示されているときに枠用照明装置10、盤用照明装置76が虹発光するようにしてもよい。例えば、遊技機製造元を象徴するキャラクタ（例えば、大当たり確定演出として出現可能なキャラクタ）が表示されているときに枠用照明装置10、盤用照明装置76が虹発光するようにしてもよい。

30

#### 【2414】

また、客待ちデモ演出Aが実行されているときの虹発光は、枠用照明装置10における、枠演出用ランプ10cにおいて実行され、演出ボタン17のLEDでは実行されないようになっている（図208参照）。また、盤用照明装置76における、盤面LED5bにおいて実行され、可動演出装置77のLEDでは実行されないようになっている（図208参照）。また、第1画像表示装置70～第4画像表示装置73では実行されないようになっている（図208参照）。

40

#### 【2415】

また、客待ちデモ演出Aが実行されているときの虹発光中は、音声出力装置9からBGMや効果音は出力されず、無音となっている。これにより、客待ちデモ演出Aが過度な演出になってしまうこと（遊技者に対して必要以上に遊技促進を行うこと）を防止できる。

#### 【2416】

次に、T8のタイミングにおいて、客待ちデモ演出Aの開始から始動入賞等することなく所定時間（例えば30秒）が経過すると、客待ちデモ演出B（図153参照）が開始される。客待ちデモ演出Bが開始されると、第1画像表示装置70で表示していた遊技機の機種名や機種ロゴは非表示となり、所定の注意促進報知表示（図153参照）が開始される。また、枠用照明装置10、盤用照明装置76がデモ中発光3を開始する。デモ中発光

50

3は、例えば、白色をベースとした発光態様であり、点灯箇所および点灯色を時間の経過で変化させる発光態様となっている。また、デモ中発光3の実行中は、デモ中発光2の実行が制限されており、所定の注意促進報知表示が虹発光により華やかに装飾されることはない。また、画像表示装置（第1画像表示装置70）においては、所定の注意促進報知表示を実行するため、虹表示が行われることはない。つまり、所定の注意促進報知表示の実行中は、枠用照明装置10、盤用照明装置76、画像表示装置（第1画像表示装置70）において虹発光の実行が制限されている。そして、所定の注意促進報知表示の実行期間が経過すると、T9のタイミングで所定の注意促進報知表示を非表示とする。なお、所定の注意促進報知表示は、図153に示すように、例えば「のめり込み注意!」といった文字を含む情報である。

10

#### 【2417】

なお、所定の注意促進報知表示を1つずつ個別に表示する場合は、所定の注意促進報知表示の種類によって、虹発光期間と重複するものがあるが、例えば、「のめり込み注意!」の表示期間では、白色発光期間とするが、「台叩き禁止」の表示期間では、虹発光期間としてもよい。また、所定の注意促進報知表示を同時に表示する場合であっても、一部の期間で、虹発光期間と重複することがあるが、つまり、虹発光の実行が制限されるとは、原則、所定の注意促進報知表示の表示期間と、虹発光期間とは重複しないが、一部で、所定の注意促進報知表示の表示期間と、虹発光期間とが重複することがあるが、といった意図である。

#### 【2418】

20

また、客待ちデモ演出A、Bともに特殊図柄TZ、第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70F（ともに「0」表示）は視認可能であるとしたが、これに限らず、特殊図柄TZは視認困難であるが、第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70F（ともに「0」表示）は視認可能としてもよいし、第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70Fは視認困難であるが、特殊図柄TZは視認可能としてもよいし、特殊図柄TZ、第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70Fのいずれもが視認困難であってもよい。

#### 【2419】

また、客待ちデモ演出中に、遊技機製造元である「企業名」（文字を含む情報）が表示されてもよい。また、「企業名」を表示する場合は、「企業名」表示期間中は、遊技機の機種名や機種ロゴの表示期間中と同様に、虹発光されるようにするとよい。これにより、「企業名」をアピールすることができる。

30

#### 【2420】

また、客待ちデモ演出中は、遊技機の機種名や機種ロゴ、企業名、所定の注意促進報知表示のいずれか1が表示されてもよいし、いずれか2が表示されてもよいし、3つ全てが表示されてもよい。また、表示する組み合わせは、遊技状態で異ならせてもよい。この場合、通常遊技状態の方が、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）に比べて、表示する組み合わせ数が多いとよい。これにより、特定遊技状態に比べて客待ちデモ演出に移行し易い通常遊技状態において、様々な情報を表示することで、遊技者に視認させる機会を増加させることができる。

40

#### 【2421】

図185は、変動演出中の虹発光、および、大当たり遊技中の虹発光の実行態様を示している。ここでは、SPSPリーチが実行される変動演出パターンを例に説明する。

#### 【2422】

はじめに、T1のタイミングは、SPSPリーチの実行中である。ここでは、特別図柄が変動表示を実行しており、背景画像としてSPSPリーチ背景が表示されており、演出図柄および特殊図柄が更新変動を実行している。また、音声出力装置9より、SPSPリーチBGMが出力されており、枠用照明装置10、盤用照明装置76がSPSPリーチ発光を実行している。また、当該アイコン表示領域70Cには通常表示態様の当該アイコンTIが表示されている。

50

## 【 2 4 2 3 】

次に、T 2 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の操作を促す促進演出及び演出ボタン 1 7 の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置 7 0 に演出ボタン 1 7 を模した操作促進画像が表示されると共に、S P S P リーチ B G M の可聴出力が停止（ミュート）され、音声出力装置 9 から「押せ」との促進音が出力される。

## 【 2 4 2 4 】

次に、T 3 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 が操作されるか有効期間が経過すると、判定結果に応じた成功音（例えば、キューイン）が出力され、数字のみの表示態様の演出図柄 7 0 a（例えば、「5 5 5」）が仮停止する。また、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 が S P S P リーチ発光を終了して、虹発光を開始する。また、ボタン駆動装置 1 7 b を駆動して、演出ボタン 1 7 の振動を開始する。つまり、変動演出の虹発光中は、客待ちデモ演出 A の虹発光中とは異なり、音声出力装置 9 より効果音（成功音）が出力されるようになっている。これにより、変動演出における演出興趣を向上できると共に、変動演出中であるのか、客待ちデモ演出 A 中であるのかが識別し易くなる。

10

## 【 2 4 2 5 】

次に、T 4 のタイミングにおいて、判定結果に応じた成功音の出力期間が経過すると、成功音の出力を停止する。そして、T 4 のタイミングにおいて、数字のみの表示態様の演出図柄 7 0 a（例えば、「5 5 5」）が仮停止した状態で、新たに大当たりに対応する仮停止音である「カキーン」が T 5 のタイミングまで出力される。その後、T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄表示器 6 0 に大当たりに対応する特別図柄が停止表示される。

20

## 【 2 4 2 6 】

次に、T 6 のタイミングにおいて、演出制御基板 1 3 0 が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T I のアニメーションでの消滅表示が開始され、数字のみの表示態様の演出図柄 7 0 a（例えば、「5 5 5」）及び特殊図柄 T Z（例えば、「5 5 5」）での停止表示が開始される。また、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 が虹発光を終了して、白発光を開始する。また、ボタン駆動装置 1 7 b の駆動を停止して、演出ボタン 1 7 の振動を終了する。

## 【 2 4 2 7 】

そして、T 7 のタイミングにおいて、当該アイコン T I のアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコン T I のアニメーションでの消去表示が終了する。

30

## 【 2 4 2 8 】

次に、T 7 ~ T 8 間のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して大当たり用オープニング指定コマンドが送信され、T 8 のタイミングにおいて、大当たり用オープニング指定コマンドを受信してから所定期間が経過すると、背景画像として、大当たりオープニング背景が表示され、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 が大当たり用オープニング発光を開始する。大当たり用オープニング発光は、例えば、白色をベースとした発光態様であり、点灯箇所を時間の経過で変化させる発光態様となっている。

40

## 【 2 4 2 9 】

次に、T 8 ~ T 9 間のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対してラウンド数指定コマンドが送信され、T 9 のタイミングにおいて、ラウンド数指定コマンドを受信してから所定期間が経過すると、背景画像として、大当たりラウンド背景が表示され、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 が大当たり用ラウンド発光を開始する。大当たり用ラウンド発光は、例えば、青色、白色をベースとした発光態様であり、点灯箇所を時間の経過で変化させる発光態様となっている。また、図示を省略しているが、音声出力装置 9 より、大当たり用オープニング B G M の出力を停止して、大当たり用ラウ

50

ンドBGMの出力を開始する。

【2430】

次に、T8～T9間のタイミングにおいて、主制御基板110から演出制御基板130に対してラウンド間インターバル指定コマンドが送信され、T10のタイミングにおいて、ラウンド間インターバル指定コマンドを受信してから所定期間が経過すると、背景画像として、ラウンド間インターバル背景（虹エフェクトが付加された画像）が表示され、枠用照明装置10、盤用照明装置76がラウンド間インターバル発光（虹発光）を開始する。

【2431】

なお、発光態様は一例を示しているに過ぎず、虹発光および虹表示が大当たりオープニング中に実行されてもよいし、大当たりラウンド中に実行されてもよい。特に、大当たりラウンド中に、大当たり遊技の終了後に高確時短遊技状態（確変遊技状態）に移行するかどうかを報知する演出を実行する場合に、当該演出結果として、高確時短遊技状態（確変遊技状態）に移行することを報知するときには、枠用照明装置10や、盤用照明装置76を虹発光させることで、遊技者に有利な遊技状態が得られたことを大々的に装飾することが好ましい。この場合には、大当たり中昇格演出用の虹発光を備えるようにしてもよい。

10

【2432】

また、大当たりラウンド中に、大当たり遊技の終了後に高確時短遊技状態（確変遊技状態）に移行するかどうかを報知する演出を実行する場合に、当該演出において高確時短遊技状態（確変遊技状態）に移行することを報知する場合は、大当たり遊技中の昇格用虹発光で発光させる一方、当該演出において高確時短遊技状態（確変遊技状態）に移行しないことを報知する場合は、大当たり遊技中の昇格用虹発光の実行を制限するとともに、大当たりエンディングの開始まで（図186のT5まで）、虹発光を制限してよい。これにより、高確時短遊技状態（確変遊技状態）に移行しないことが報知されたにも関わらず、その後虹発光が実行されてしまうことで、遊技者の気分を害してしまうことを防止できる。

20

【2433】

また、図185の例であると、演出図柄70aを数字のみの表示態様のまま停止表示させるように構成したが、これに限らず、数字のみの表示態様から第1態様の演出図柄70aに復帰させて停止表示させてもよい。この場合でも、T4～T5で出力される「カキーン」は、演出図柄70aが数字のみの表示態様であるときに出力するものとする。

30

【2434】

また、図185の例であると、変動演出中の虹発光として、タイミングT3～T6間に行われる例で説明したが、大当たりである場合に限り、タイミングT3（判定結果を報知するタイミング）よりも前に、枠用照明装置10、盤用照明装置76において虹発光が実行されてもよい。例えば、リーチ演出の実行前に虹発光してもよいし、リーチ演出の実行中に虹発光してもよい。

【2435】

また、仮停止表示して大当たりを報知している演出図柄70aの全体、もしくは周囲を虹表示するようにしてもよい。これにより、仮停止表示して大当たりを報知している演出図柄70aを華やかに装飾することができ、遊技者に満足感を与えることができる。一方で、仮停止表示を行わない特殊図柄TZは虹表示しない方が好ましい。これにより、停止表示した特殊図柄TZを虹表示して装飾する期間を設けるような手間がかかってしまうことを防止できる。

40

【2436】

図186は、大当たり冒頭から大当たり終盤を示すタイミングチャートである。なお、図186は、図185の続きを示しているため、ここでは、T5のタイミングから説明を行う。

【2437】

はじめに、T5のタイミングは、最終ラウンドが終了し、演出制御基板130が大当たり用エンディング指定コマンドを受信してから所定期間が経過したタイミングである。大

50

当たり用エンディング指定コマンドを受信してから所定期間が経過すると、背景画像として、大当たりエンディング背景が表示され、枠用照明装置10、盤用照明装置76が、ラウンド中発光を終了し、大当たりエンディング発光（虹発光）を開始する。また、音声出力装置9より、大当たり用ラウンドBGMの出力を停止して、大当たり用エンディングBGMの出力を開始する。なお、大当たりエンディング背景には虹エフェクトは付加されておらず、画像表示装置上において虹表示の実行は制限されている。

【2438】

その後、T5のタイミングから所定期間が経過すると、T6のタイミングにおいて、背景画像として、大当たりエンディング背景の表示が終了し、遊技機製造元の企業名が表示される。このとき、音声出力装置9より、大当たり用エンディングBGMの出力を停止して、効果音が出力される（出力期間は2秒間）。これにより、遊技機製造元の企業名が表示されたことを強調している。また、枠用照明装置10、盤用照明装置76が大当たりエンディング発光（虹発光）を終了し、白発光を開始する。

10

【2439】

その後、T6のタイミングから所定期間が経過すると、T7のタイミングにおいて、背景画像として、所定の注意促進報知表示を開始する。ここでの注意促進報知表示は、「のめり込み注意!」と、「カード取り忘れ注意!」の2種類が表示され、表示期間も客待ちデモ演出Bとは異なり短くなっている。虹発光については、客待ちデモ演出B同様、枠用照明装置10、盤用照明装置76、画像表示装置（第1画像表示装置70）において実行が制限されている。そして、所定の注意促進報知表示の実行期間が経過すると、T8のタイミングで所定の注意促進報知表示を非表示とする。

20

【2440】

T7のタイミングにおいて、枠用照明装置10、盤用照明装置76は、白発光を継続しており、虹発光は制限されている。なお、図184の所定の注意促進報知表示中（T8～T9）の白発光と、図186の所定の注意促進報知表示中（T7～T8）の白発光とは、同態様であってもよいし、異なる態様であってもよい。例えば、共に白点灯として同態様としてもよいし、一方は白点灯、他方は白点滅として異なる態様としてもよいし、同じ白点滅であるが点滅周期が異なっていたり、点灯箇所の移動速度が異なっていたりするようにして異なる態様としてもよい。また、所定の注意促進報知表示中は、領域（図216参照）間を移動するような発光は制限されており、また、閃光を含む発光は制限されており、白点灯もしくは白点滅といった落ち着いた発光態様を実行するようになっている。

30

【2441】

また、大当たりエンディング期間は、客待ちデモ演出Bの実行期間と異なり、時間の制約があるので、T5のタイミングで出力を開始した大当たり用エンディングBGMを、遊技機製造元の企業名の表示期間や、注意促進の表示期間も継続して出力してもよい。つまり、BGMが出力された状態で遊技機製造元の企業名の表示や、注意促進の表示が実行されてもよい。また、同様に、T5のタイミングで開始した虹発光を、遊技機製造元の企業名の表示期間や、注意促進の表示期間も継続してもよい。つまり、虹発光された状態で遊技機製造元の企業名の表示や、注意促進の表示が実行されてもよい。

【2442】

また、大当たりエンディング期間において、遊技機の機種名や機種ロゴが表示されることがあってもよい。遊技機の機種名や機種ロゴを表示する場合、当該表示期間は、虹発光期間にするとよい。これにより、遊技機の機種名や機種ロゴを華やかに装飾することができる。

40

【2443】

また、大当たりエンディング期間中は、遊技機の機種名や機種ロゴ、企業名、所定の注意促進報知表示のいずれか1が表示されてもよいし、いずれか2が表示されてもよいし、3つ全てが表示されてもよい。また、表示する組み合わせは、大当たり判定時の遊技状態で異ならせてもよい。例えば、「低確非時短遊技状態」で大当たりと判定された場合の方が、「高確時短遊技状態」で大当たりと判定された場合よりも、表示する組み合わせ数を

50

多くするとよい。これにより、「高確時短遊技状態」で当選した大当たりにおける大当たりエンディングに時間をとられて、スムーズな遊技の進行が阻害されてしまうことを防止できる。

【2444】

以上の、「企業名」は、「第1文字情報」を構成し、「機種名」や「機種ロゴ」は、「第2文字情報」を構成し、「所定の注意促進報知表示」は、「第3文字情報」を構成する。また、「企業名」、「機種名」や「機種ロゴ」、「所定の注意促進報知表示」は、「所定情報」を構成する。

【2445】

また、所定の注意促進報知表示は、「低確非時短遊技状態」で大当たりと判定された場合の大当たりエンディングでのみ表示するようにして、「低確時短遊技状態」や「高確時短遊技状態」で大当たりと判定された場合の大当たりエンディングでは表示しないようにしてもよい。また、「低確時短遊技状態」や「高確時短遊技状態」で大当たりと判定された場合の大当たりエンディングでは所定の注意促進報知表示を表示しない場合、所定の注意促進報知表示を表示する場合に比べ、エンディング発光（虹）の実行期間を長くするとよい。これにより、所定の注意促進報知表示が繰り返し表示されることで不快感を与えることなく、所定の注意促進報知表示が表示されない場合は、代わりに虹発光期間を長くすることで退屈感を与えてしまうことを防止できる。

一方で、「低確時短遊技状態」や「高確時短遊技状態」で大当たりと判定された場合の大当たりエンディングで所定の注意促進報知表示を表示するようにしても問題ない。

【2446】

また、図184、図186の所定の注意促進報知表示中の虹発光の制限とは、後述する移動発光1、移動発光2、放射発光、虹フラッシュ、高速七色変化といった全ての虹発光態様の実行が制限されるといった主旨である。

【2447】

以上の図185、図186に示すように、大当たりとなる変動表示～大当たり遊技の終了までの期間において、所定の注意促進報知表示が表示されているときよりも、所定の注意促進報知表示が表示されていないときの方が、虹発光が実行され易い（所定の注意促進報知表示が表示されているときと表示されていないときとで、虹発光の実行され易さが異なっている）。これにより、所定の注意促進報知表示が表示されているときは、当該表示に注目させることができ、所定の注意促進報知表示が表示されていないときは、虹発光により演出興趣を向上させることができる。

【2448】

また、大当たりとなる変動表示～大当たり遊技の終了までの期間において、大当たり図柄が仮停止しているときは虹発光を可能とし、所定の注意促進報知表示が表示されているときは虹発光を制限した。これにより、所定の注意促進報知表示が表示されているときは、当該表示に注目させることができ、大当たり図柄が仮停止しているときは、虹発光により演出興趣を向上させることができる。

【2449】

また、大当たりとなる変動表示～大当たり遊技の終了までの期間において、大当たり図柄が仮停止しているときは虹発光を可能とし、「低確非時短遊技状態」で大当たりと判定された場合の大当たりエンディングにおいて所定の注意促進報知表示が表示されているときは虹発光を制限した。これにより、所定の注意促進報知表示が表示されているときは、当該表示に注目させることができ、大当たり図柄が仮停止しているときは、虹発光により演出興趣を向上させることができる。

【2450】

図187は、電源復旧（電源ON）してから客待ち待機演出、客待ちデモ演出が実行されるタイミングチャートである。ここでは、主に、増加数カウンタが「95000」を満たしていない場合の電源復旧（図187）と、増加数カウンタが「95000」を満たしている場合の電源復旧（図159）との比較を行う。なお、図187は、図184と電源

10

20

30

40

50

復旧時か否かが異なるだけで、その他の点は同様であるため、詳細な説明は省略する。

【 2 4 5 1 】

図 1 8 7 の場合、増加数カウンタが「 9 5 0 0 0 」を満たしていないため、電源復旧後は、始動入賞が行われない限り、客待ち待機演出 A、客待ち待機演出 B、客待ちデモ演出 A、客待ちデモ演出 B が時系列に実行される。つまり、客待ちデモ演出 A で遊技機の機種名や機種ロゴが表示される期間は、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 を虹発光させることが可能である。

【 2 4 5 2 】

一方で、図 1 5 9 の場合、電源復旧後は、「獲得上限装置作動中 R W M クリアをして下さい」という報知が実行され、当該報知は、R W M クリアが実行されない限りは継続されるため、客待ち待機演出 A、客待ち待機演出 B、客待ちデモ演出 A、客待ちデモ演出 B が実行されることはなく、これにより、客待ちデモ演出 A における虹発光も実行されないことになる。

10

【 2 4 5 3 】

図 1 8 8 は、虹発光中（客待ちデモ演出 A）の獲得上限装置作動を示すタイミングチャートである。なお、T 4 のタイミングにおける増加数カウンタの値は「 9 4 9 9 8 」である。

【 2 4 5 4 】

T 5 のタイミングにおいて、客待ちデモ演出 A で遊技機の機種名や機種ロゴが表示され、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 のデモ中発光 2（虹発光）が開始する。そして、デモ中発光 2（虹発光）の発光期間の経過前の T 5 ' のタイミングで、例えば一般入賞口 4 3 へ遊技球が入賞したことにより増加数カウンタの値が「 9 5 0 0 0 」に更新されたとしている。この場合、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 のデモ中発光 2（虹発光）を、発光期間の経過時点である T 6 のタイミングまで発光させずに、T 5 ' のタイミングで即終了する。そして、獲得上限装置作動報知を開始する。

20

【 2 4 5 5 】

このように、客待ちデモ演出 A における虹発光は、獲得上限装置が作動すると、虹発光中であっても（発光期間を満たしていなくても）、即発光を終了し、獲得上限装置作動報知を実行するようにした。一方で、その他の虹発光中に獲得上限装置が作動すると、以下のようなになる。

30

【 2 4 5 6 】

例えば、変動演出中である図 1 8 5 の T 3 ~ T 6 間に増加数カウンタの値が「 9 5 0 0 0 」を満たすと、獲得上限装置が作動し、獲得上限装置作動報知を開始するので、客待ちデモ演出 A 同様、虹発光が即終了する。

【 2 4 5 7 】

例えば、大当たりインターバル中である図 1 8 6 の T 3 ~ T 4 間に増加数カウンタの値が「 9 5 0 0 0 」を満たすと、大当たり終了後に獲得上限装置が作動することになるため、虹発光が継続する。

【 2 4 5 8 】

例えば、大当たりエンディング中である図 1 8 6 の T 5 ~ T 6 間に増加数カウンタの値が「 9 5 0 0 0 」を満たすと、大当たり終了後に獲得上限装置が作動することになるため、虹発光が継続する。

40

【 2 4 5 9 】

なお、大当たり遊技の 1 ラウンド目で増加数カウンタの値が「 9 5 0 0 0 」を満たしても、1 ラウンド目と 2 ラウンド目間の大当たりインターバル中の虹発光は制限されずに実行されるが、大当たりエンディングは、図 1 5 8 に示す完遂演出に置き換わるため、本来大当たりエンディングで実行されるはずだった虹発光は実行されないことになる。

【 2 4 6 0 】

また、上述の「大当たり遊技中の別例」において、大当たり中に増加数カウンタの値が「 9 5 0 0 0 」を満たすと、「大当たり中です。遊技を続けてください。当り後に獲得上

50

限装置が作動して遊技終了になります。」といった画像をシャッター画像の前面側に表示する、といったことを述べたが、当該表示が行われるときに虹発光の実行を制限するようにしてもよい。この場合、白色を基調とした発光態様（地味な発光態様）で発光させることが好ましく、例えば、当り後に遊技終了になるにも関わらず虹発光が実行されていると、遊技者に違和感や不快感を与えかねないが、白色を基調とした発光態様であれば、当り後に遊技終了という示唆に適した発光が可能となり、違和感や不快感の発生も抑止できる。

#### 【 2 4 6 1 】

また、大当たり中に増加数カウンタの値が「 9 5 0 0 0 」を満たすと、「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。」といった画像をシャッター画像の前面側に表示する、といった態様を採用しない場合においても、増加数カウンタの値が「 9 5 0 0 0 」を満たすと、虹発光の実行を制限して、白色を基調とした発光態様（地味な発光態様）で発光させるようにしてもよい。

10

#### 【 2 4 6 2 】

図 1 8 9 は、異常報知中の獲得上限装置作動を示すタイミングチャートである。なお、客待ち待機演出 A の実行中に異常が発生したことを例にしているため、ここでは、T 5 ' のタイミングから説明を行う。また、図 1 6 2、図 1 6 3 では、獲得上限装置作動後に異常が発生した例を述べたが、ここでは、異常が発生した後に獲得上限装置が作動する例を述べる。また、優先順位は、図 1 2 9 のとおりである。

#### 【 2 4 6 3 】

T 5 ' のタイミングにおいて、磁石検知エラーが発生し、第 3 画像表示装置 7 2（左側サブ表示装置）に「磁石検知」が表示され（図 1 3 1）、音声出力装置 9 より、「磁石を検知しました + サイレン（R）」が出力される（図 1 2 9）。また、枠用照明装置 1 0 が赤点滅し、盤用照明装置 7 6 が消灯する（図 1 2 9）。

20

#### 【 2 4 6 4 】

その後、T 6 のタイミングにおいて、一般入賞口 4 3 等に遊技球が入賞して、増加数カウンタの値が「 9 5 0 0 0 」に更新されたとしている。この場合、獲得上限装置作動報知が即時実行されることになるが、磁石検知エラーの報知は継続するようになる。また、図 1 2 9 に示すとおり、優先順位の関係は、磁石検知エラー > 獲得上限装置作動となるため、音声報知と電飾報知は、磁石検知エラーに対応する内容を継続する。

30

#### 【 2 4 6 5 】

なお、獲得上限装置作動よりも優先順位が低い報知事象については記載を省略しているが、基本的には、図 1 6 3 と同態様となる。例えば、図 1 8 9 の T 5 ' で発生した異常を不正電波検知エラーで読み替えると、T 6 のタイミングより、音声報知と電飾報知は獲得上限装置作動に対応する内容に差し替わる。

#### 【 2 4 6 6 】

なお、図 1 2 9、図 1 3 0 で示される事象全てで読み替え可能とするが、報知事象によって読み替え可能、読み替え不可能としてもよい。例えば、獲得上限装置作動よりも優先順位が高い報知事象については図 1 8 9 で示す態様とするが、獲得上限装置作動よりも優先順位が低い報知事象については、図 1 8 9 の T 6 のタイミングで、音声報知、画面報知、電飾報知の全てを終了させてもよい。また、図 1 3 0 で示される優先順位 2 9 ~ 3 3 の報知事象については、図 1 8 9 の T 6 のタイミングで、音声報知、画面報知、電飾報知の全てを終了させてもよい。

40

#### 【 2 4 6 7 】

図 1 8 4 ~ 図 1 8 9 によれば、以下の点を特徴部としている。

（又）遊技の進行制御が実行される進行制御状態（変動演出中、大当たり遊技中）と、遊技の進行制御が実行されない非進行制御状態（客待ちデモ演出 A）とで、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 を虹発光させることを可能とした。そして、獲得上限装置が作動していない状態で電源復旧が行われた場合、その後に枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 を虹発光させることが可能（図 1 8 7 の T 5 ~ T 6）であるが、獲得上限装置が作動し

50

ている状態で電源復旧が行われた場合、その後に枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 を虹発光させることを制限可能とした（図 159）。

【2468】

（ル）獲得上限装置が作動していない状態では、所定の演出（変動演出中、大当たり遊技中、客待ちデモ演出 A）の実行中に発光手段（枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 のいずれか、または両方）を虹発光させることが可能であり（図 184、図 185）、所定の異常の発生中に発光手段（枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 のいずれか、または両方）を所定発光（異常発光）させることが可能であり（図 189 の T5'）、獲得上限装置が作動した後は、虹発光の実行は制限されるが、特別発光の実行は可能とした（図 189 の T6～）。

10

【2469】

（ヲ）獲得上限装置が作動していない状態では、所定の演出（変動演出中、大当たり遊技中、客待ちデモ演出 A）の実行中に発光手段（枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 のいずれか、または両方）を虹発光させることが可能であり（図 184、図 185）、所定の異常の発生中に発光手段（枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 のいずれか、または両方）を所定発光（異常発光）させることが可能であり（図 189 の T5'）、虹発光の実行中に獲得上限装置が作動すると、虹発光の実行を終了することが可能であり（図 188 の T5'）、特別発光の実行中に獲得上限装置が作動すると、特別発光の実行を継続可能とした（図 189 の T6）。

20

【2470】

（ワ）遊技者に所定の注意を促す注意促進表示（のめり込み注意等）を実行可能であり、注意促進表示が実行されない第 1 期間（図 184 の T7～T8、図 185 の T3～T6、図 186 の T3～T4、T5～T6）においては、発光手段（枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 のいずれか、または両方）を虹発光させることが可能であり、注意促進表示が実行される第 2 期間（図 184 の T8～の注意促進表示期間、図 186 の T7～の注意促進表示期間）においては、発光手段（枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 のいずれか、または両方）を虹発光させることを制限可能とした。

30

【2471】

（カ）遊技者に所定の注意を促す注意促進表示（のめり込み注意等）と、発光手段（枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 のいずれか、または両方）を虹発光させることが可能であり、注意促進表示は、第 1 期間（図 186 の大当たりエンディング期間）と、第 2 期間（図 184 の客待ちデモ演出 B 期間）とにおいて実行可能であり、第 1 期間中に注意促進表示が実行されているとき（図 186 の T7～の注意促進表示期間）には、虹発光の実行を制限可能とした。

40

【2472】

これらの特徴部により、以下の作用効果を奏する。

変動演出において、大当たりが実行されることを報知したときや、大当たり遊技中において虹発光させるので、大当たりが得られて高揚している遊技者の気分をさらに高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【2473】

また、客待ちデモ演出 B における、遊技機の機種名や機種ロゴの表示期間において虹発光させるので、遊技機の機種名や機種ロゴを華やかに装飾することができ、遊技機の機種名や機種ロゴを遊技者の目にとまり易くすることができる。

40

【2474】

また、客待ちデモ演出 B において虹発光させるので、華やかな装飾により遊技者に遊技を行うことを促すことができ、遊技機 1 の稼働の向上に寄与できる。

【2475】

また、獲得上限装置が作動した後は、たとえ遊技機 1 の電源が OFF から ON にされたとしても、獲得上限装置の作動報知を継続し、客待ちデモ演出 B（虹発光）等は実行しないこととしたので、遊技を行うことが不可能であるにも関わらず、遊技者に遊技可能な状

50

態であると勘違いを与えてしまい、遊技意欲の低下を招いてしまうことを防止できる。また、遊技機 1 の管理者には、的確な対応（RWMクリア）をとらせることができる。

【2476】

また、獲得上限装置が作動した後は、虹発光の実行は制限するが、所定発光（異常発光）の実行は可能としたので、獲得上限装置が作動した後だからといって、セキュリティが疎かになってしまい、不正行為に脆弱な遊技機となってしまうことを防止できる。これにより、不正行為が行われている可能性のある遊技機での遊技が敬遠されて、遊技意欲が低下してしまうことの防止が図れる。

【2477】

また、虹発光の実行中に獲得上限装置が作動すると、虹発光を終了し、所定発光（異常発光）の実行中に獲得上限装置が作動すると、所定発光（異常発光）の実行を継続するので、獲得上限装置が作動した後だからといって、セキュリティが疎かになってしまい、不正行為に脆弱な遊技機となってしまうことを防止できる。これにより、不正行為が行われている可能性のある遊技機での遊技が敬遠されて、遊技意欲が低下してしまうことの防止が図れる。

10

【2478】

また、所定発光（異常発光）の実行中に獲得上限装置が作動すると、例えば、獲得上限装置作動よりも優先順位の高い磁石検知エラーであれば、磁石検知エラーに対応する報知を優先的に実行し、獲得上限装置作動よりも優先順位の高い不正電波検知エラーであれば、獲得上限装置作動報知を優先的に実行するようにしたので、発生した異常に対応する的確な報知を実行することができる。

20

【2479】

また、注意促進表示が実行されない第 1 期間では、虹発光を可能とし、注意促進表示が実行される第 2 期間では、虹発光を制限するので、装飾性を高めることで注意促進報知が遊技者の目にとまり難くなってしまいうことを防止でき、例えば、適切な遊技を行うことを心掛けさせることができる。

【2480】

また、注意促進表示の実行中に虹発光されてしまうことで、例えば、過度の遊技を抑えることを促しているにも関わらず、虹発光されることで遊技者を煽ってしまい、注意促進表示の効果が薄れてしまいうことを防止できる。また、遊技者は、必要以上に煽られないことで、遊技意欲が低下してしまうことを防止できる。

30

【2481】

また、大当たりエンディング期間において注意促進表示が実行されているときには、虹発光の実行を制限した。特に、大当たり遊技中は、インターバル発光（図 186 の T3～T4）、エンディング発光（図 186 の T5～T6）といったように、虹発光が実行される頻度が高いために、大当たりエンディング期間における注意促進表示の実行期間（図 186 の T7～T8）も虹発光を実行してしまうと、大当たりであることを祝福する演出の一部であると誤認させてしまいうおそれがある。これに対して、大当たりエンディング期間における注意促進表示の実行期間（図 186 の T7～T8）では、虹発光の実行を制限したので、大当たりであることを祝福する演出の一部であると誤認させることなく、例えば、適切な遊技を行うことを心掛けさせることができる。これにより、遊技意欲が低下してしまうことも防止できる。

40

【2482】

なお、虹発光は、枠用照明装置 10、盤用照明装置 76 の両方で実行する態様を示したが、一方を実行可能として、他方を実行しないようにしてもよいし、両方を実行可能とするが、一方のみで実行する期間を有してもよい。

【2483】

次に、虹発光の応用例（特に獲得上限装置と関連する応用例）について列挙する。

例えば、図 185 の T4 の虹発光中に、一般入賞口 43 等に遊技球が入賞して、増加数カウンタが「95000」を満たした場合は、即時に獲得条件装置が作動して、虹発光を

50

終了することになるが、図186のT3～T4の虹発光中に、大入賞口50等に遊技球が入賞して、増加数カウンタが「95000」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ため、虹発光を終了せずにT4のタイミングまで虹発光を継続する。これにより、大当たり遊技の実行前であれば、速やかに獲得上限装置の作動を報知することで、遊技が終了となることを認識させることができ、大当たり遊技中であれば、大当たり遊技の終了まで遊技が継続できることを認識させることができる。

【2484】

例えば、図188のT5'に示すように、客待ちデモ演出Bにおける虹発光中に、一般入賞口43等に遊技球が入賞して、増加数カウンタが「95000」を満たした場合は、即時に獲得条件装置が作動して、虹発光を終了することになるが、図186のT3～T4の虹発光中に、大入賞口50等に遊技球が入賞して、増加数カウンタが「95000」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ため、虹発光を終了せずにT4のタイミングまで虹発光を継続する。これにより、客待ちデモ演出B中であれば、速やかに獲得上限装置の作動を報知することで、遊技が終了となることを認識させることができ、大当たり遊技中であれば、大当たり遊技の終了まで遊技が継続できることを認識させることができる。

10

【2485】

例えば、図185のT4の虹発光中に、一般入賞口43等に遊技球が入賞して、増加数カウンタが「95000」を満たした場合は、即時に獲得条件装置が作動して、虹発光を終了することになるが、図185のT4の虹発光中に、一般入賞口43等に遊技球が入賞して、増加数カウンタが「90000」を満たして、事前報知が実行される場合は(図154(c))、虹発光を終了せずにT6のタイミングまで虹発光を継続する。これにより、増加数カウンタの値が「95000」を満たした場合は、速やかに獲得上限装置の作動を報知することで、遊技が終了となることを認識させることができ、増加数カウンタの値が「90000」を満たした場合は、獲得上限装置の作動が近づいていることを予め認識させることができる。

20

【2486】

例えば、図188のT5'に示すように、客待ちデモ演出Bにおける虹発光中に、一般入賞口43等に遊技球が入賞して、増加数カウンタが「95000」を満たした場合は、即時に獲得条件装置が作動して、虹発光を終了することになるが、客待ちデモ演出Bにおける虹発光中に、一般入賞口43等に遊技球が入賞して、増加数カウンタが「90000」を満たして、事前報知が実行される場合は(図155(g))、虹発光を終了せずにT6のタイミングまで虹発光を継続する。これにより、増加数カウンタの値が「95000」を満たした場合は、速やかに獲得上限装置の作動を報知することで、遊技が終了となることを認識させることができ、増加数カウンタの値が「90000」を満たした場合は、獲得上限装置の作動が近づいていることを予め認識させることができる。

30

【2487】

例えば、リーチが実行されるか否かを煽るリーチ煽り演出は、第1演出モード(演出モードA～C)で実行可能な第1リーチ煽り演出と、第2演出モード(演出モードD～E)で実行可能な第2リーチ煽り演出とを有している。そして、第1リーチ煽り演出が実行された後にリーチが成立する場合よりも、第2リーチ煽り演出が実行された後にリーチが成立する場合の方が、その後、大当たりに対応する仮停止音である「カキーン」が出力され易い(演出モードD～Eの方が、大当たりに対応する変動演出パターン決定時にリーチ煽り演出成功が選択され易い)。これにより、遊技者に有利な状態(演出モードD～Eは特定遊技状態に対応)であるにも関わらず、リーチ煽り演出失敗ばかりが実行されたり、リーチは成立したがハズレとなる変動演出ばかりが実行されたりすることで、遊技興趣が低下してしまうことを防止できる。

40

【2488】

例えば、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するときの演出として、仮停止音を出力する第1演出(変動演出パターン1における図175のT2'～T3)と、仮停止音を

50

出力することを制限する第2演出(変動演出パターン8における図185のT3~T4)とを実行可能とした。そして、第2演出が実行される場合の方が、第1演出が実行される場合に比べて、大当たりに対応する仮停止音である「カキーン」が出力され易い(通常変動で大当たりすることはないが、SPSPリーチで大当たりすることもある)。これにより、仮停止音の出力が制限される第2演出が実行される場合であっても、大当たりに対応する仮停止音が出力される場合があることにより、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【2489】

例えば、左、右、中の仮停止の全てで仮停止音を出力する態様を採用する場合において、SPSPリーチハズレが実行される変動演出パターン(図171)と、SPSPリーチ大当たりが実行される変動演出パターン(図185)とで、左右の演出図柄70aを仮停止させてノーマルリーチを形成するときは、いずれも共通の仮停止音(例えば、「ペシッ」)を出力するが、SPSPリーチハズレが実行される変動演出パターンと、SPSPリーチ大当たりが実行される変動演出パターンとで、中の演出図柄70aが数字のみの表示態様で仮停止するときの仮停止音を異ならせる(ハズレ「ちん」、大当たり「カキーン」)ことを可能とした。これにより、仮停止音の音データの数を抑えつつも、最後の仮停止の場面でいずれの仮停止音が出力されるのかに注目させることができる。

10

#### 【2490】

なお、SPリーチや、SPSPリーチが実行される変動演出パターンにおいて、演出図柄70aが第1態様であるときに、中の演出図柄70aが仮停止するときの方が、左右の演出図柄70aを仮停止するときと比べて、仮停止音が出力され難いといえる(中の演出図柄70aが第1態様であるときの仮停止音は出力されない)。これにより、SPリーチや、SPSPリーチにおける成功音や失敗音の出力に続けて、仮停止音が出力されてしまうことで、変動演出が終了することを認識し難くならないことを防止できる。

20

#### 【2491】

また、中の演出図柄70aが第1態様で仮停止するとき、通常変動が実行される変動演出パターンよりも、SPリーチや、SPSPリーチが実行される変動演出パターンの方が、仮停止音が出力され難いといえる(中の演出図柄70aが第1態様であるときの仮停止音は出力されない)。これにより、SPリーチや、SPSPリーチにおける成功音や失敗音の出力に続けて、仮停止音が出力されてしまうことで、変動演出が終了することを認識し難くならないことを防止できる。

30

#### 【2492】

(獲得上限装置の作動前報知が行われた後に演出モードが変化する場合の演出例)

図190~図192は、獲得上限装置の作動前報知が行われた後に演出モードが変化する場合の演出例を示す図である。

#### 【2493】

まず、図190(a)に示すように、演出モードAに制御されているときに、第1保留数(U1)が「3」の状態から1減算されて第1特別図柄の変動表示が開始されると、2つの保留アイコンHIと当該アイコンTIが表示された状態となって変動演出が開始される。具体的には、演出図柄70aが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄TZの変動表示が開始される。このとき、画像表示装置にモードA背景画像が表示されていると共に、変動BGM1が出力されており、枠用照明装置10の獲得上限装置の作動報知に係る発光部は消灯した状態となっている。

40

#### 【2494】

そして、3つの演出図柄70aが第1変動経路で移動する変動表示を開始した後、一般入賞口43に遊技球が入賞したことで増加数カウンタ(MY)が規定値(9万)以上となる「90003」になると、図190(b)に示すように、獲得上限装置が作動する可能性があることを報知する作動前報知(事前報知)が開始される。具体的には、第1画像表示装置70に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZが他の演出画像の手前側に重畳するように大表示されると共に、「残り約5000」との音声(1回だけ出力され、枠用照明装置10の獲得上限装置の作動報知に係る発光部が事前報知態様(黄点滅)となる。

50

## 【 2 4 9 5 】

このとき、事前報知画像 C Z には、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「 9 0 0 0 3 / 9 5 0 0 0 」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約 5 0 0 0 」との文字画像が表示される。

## 【 2 4 9 6 】

この「獲得上限装置作動まで残り〇〇〇〇」との文字画像については、増加数カウンタの値に応じて 5 0 0 個単位で「残り 5 0 0 0 」～「残り 5 0 0 」まで切り替わるようになっている。例えば、増加数カウンタの値が増加して「 9 0 0 0 0 」に達すると、その後に増加数カウンタの値が 8 9 9 0 0 ～ 9 0 4 9 9 となっている間は、「獲得上限装置作動まで残り約 5 0 0 0 」と表示され、増加数カウンタの値が増加して「 9 0 5 0 0 」に達すると、その後に増加数カウンタの値が 9 0 4 0 0 ～ 9 0 9 9 9 となっている間は「獲得上限装置作動まで残り約 4 5 0 0 」と表示され、増加数カウンタの値が増加して「 9 1 0 0 0 」に達すると、その後に増加数カウンタの値が 9 0 9 0 0 ～ 9 1 4 9 9 となっている間は「獲得上限装置作動まで残り約 4 0 0 0 」と表示される。

10

## 【 2 4 9 7 】

その後、所定時間（例えば 3 秒）が経過すると、図 1 9 0 ( c ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 に大表示されていた事前報知画像 C Z が第 3 画像表示装置 7 2 に移動して小表示される。また、左側の演出図柄 7 0 a が仮停止することに伴って停止前動作すると共に、演出モード A の仮停止音「ベシッ」が出力される。さらに所定時間が経過すると、図 1 9 0 ( d ) に示すように、右側の演出図柄 7 0 a が仮停止することに伴って停止前動作すると共に、演出モード A の仮停止音「ベシッ」が出力される。

20

## 【 2 4 9 8 】

また、所定時間が経過すると、図 1 9 1 ( e ) に示すように、中央の演出図柄 7 0 a が仮停止することに伴って停止前動作すると共に、演出モード A の仮停止音「ベシッ」が出力される。そして、第 1 特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄が停止表示されると、図 1 9 1 ( f ) に示すように、仮停止していた 3 つの演出図柄 7 0 a が停止表示して当該アイコン T I が消去される。

## 【 2 4 9 9 】

その後、停止時間が経過して第 1 特別図柄の変動表示が開始されて、変動演出が開始されるときに演出モードの更新条件が成立して演出モード B に切り替わると、図 1 9 1 ( g ) に示すように、特殊図柄 T Z の変動表示が開始されると共に、モード切替演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a や背景画像を含む演出画像を徐々に遮蔽するように（演出画像が非表示となるように）モード切替画像 M C が表示されると共に、モード変化音（「シュバッ」）が出力される。このとき、事前報知画像 C Z については、モード切替画像 M C によって遮蔽されることなく、視認可能な表示が継続される。

30

## 【 2 5 0 0 】

また、モード切替演出の演出時間が経過すると、図 1 9 1 ( h ) に示すように、演出画像を完全に遮蔽していたモード切替画像が非表示となって、変更後の演出モード B に対応する演出図柄 7 0 a やモード B 背景画像が表示され、演出図柄 7 0 a が変動前動作としての縮小表示を開始すると共に、変動 B G M 2 が出力される。また、保留アイコン H I や当該アイコン T I が演出モード B に対応する表示態様で表示される。その後、図 1 9 2 ( i ) に示すように、3 つの演出図柄 7 0 a が第 2 変動経路で移動する変動表示を開始する。

40

## 【 2 5 0 1 】

そして、所定時間が経過すると、図 1 9 2 ( j ) に示すように、左側の演出図柄 7 0 a が仮停止することに伴って停止前動作を行うと共に、演出モード B の仮停止音「ポコ」が出力される。さらに所定時間が経過すると、図 1 9 2 ( k ) に示すように、右側の演出図柄 7 0 a が仮停止することに伴って停止前動作すると共に、演出モード B の仮停止音「ポコ」が出力される。

## 【 2 5 0 2 】

また、所定時間が経過すると、図 1 9 2 ( k ) に示すように、中央の演出図柄 7 0 a が

50

仮停止することに伴って停止前動作すると共に、演出モード B の仮停止音「ポコ」が出力される。その後は、第 1 特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄が停止表示されると、仮停止していた 3 つの演出図柄 70 a が停止表示して当該アイコン T I が消去される。

#### 【2503】

ここでは、通常遊技状態中に演出モード A から演出モード B に切り替わる場合について説明したが、演出モード A から演出モード C に切り替わる場合や、演出モード B から演出モード A や演出モード C に切り替わる場合や、演出モード C から演出モード A や演出モード B に切り替わる場合についても、基本的には同様のモード切替演出が行われ、各種の演出態様（演出図柄 70 a、背景画像、各種アイコンの種類や、演出図柄 70 a の変動経路等）が移行後の演出モードに応じたものに切り替わるようになっている。

10

#### 【2504】

また、確変遊技状態中に演出モード D から演出モード E に切り替わる場合や、演出モード E から演出モード D に切り替わる場合についても、基本的には通常遊技状態中に演出モード A から演出モード B に切り替わる場合と同様のモード切替演出が行われ、各種の演出態様（演出図柄 70 a、背景画像、各種アイコンの種類や、演出図柄 70 a の変動経路等）が移行後の演出モードに応じたものに切り替わるようになっている。

#### 【2505】

また、通常遊技状態中に演出モード A から演出モード B に切り替わる場合の獲得上限装置の作動前報知（事前報知）について説明したが、通常遊技状態であるか否かや、特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）であるか否かや、何れの演出モードであるかに拘わらず、獲得上限装置の作動前報知については、同様の報知態様（事前報知画像 C Z のデザイン、表示内容、事前報知の音声、枠用照明装置 10 の獲得上限装置の作動報知に係る発光部での発光態様等）で作動前報知が実行されるようになっている。

20

#### 【2506】

また、一般入賞口 43 に遊技球が入賞することで増加数カウンタ（MY）が規定値（9 万）以上となって獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が開始される場合について説明したが、他の入賞領域（第 1 始動口 45、第 2 始動口 47、大入賞口 50）に遊技球が入賞して増加数カウンタ（MY）が規定値以上となって獲得上限装置の作動前報知が開始される場合についても、同様の作動前報知が実行されるようになっている。

30

#### 【2507】

このように、図 190 ~ 図 192 によれば、獲得上限装置が作動する可能性がある（獲得上限装置の作動が近い）ことを報知する作動前報知（事前報知）を実行可能であり、演出図柄 70 a を第 1 変動経路で変動表示させることが可能な第 1 演出モード（例えば、演出モード A）の変動演出中と、演出図柄 70 a を第 2 変動経路で変動表示させることが可能な第 2 演出モード（例えば、演出モード B）の変動演出中とで、作動前報知を同一の態様で実行することが可能となっている。そのため、異なる演出モードで作動前報知が実行される場合であっても、遊技者が作動前報知を認識し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2508】

また、図 190 ~ 図 192 によれば、獲得上限装置が作動する可能性がある（獲得上限装置の作動が近い）ことを報知する事前報知画像 C Z を表示可能であり、演出図柄 70 a が第 1 変動経路（例えば、演出モード A の第 1 変動経路）から第 2 変動経路（例えば、演出モード B の第 2 変動経路）に切り替える場合に、演出図柄 70 a の視認を制限する（演出図柄 70 a が非表示となる）モード切替演出（モード切替画像 M C の表示）を実行可能であり、モード切替演出の実行によって演出図柄 70 a の視認が制限される場合でも、事前報知画像 C Z の視認可能な表示を継続することが可能となっている。そのため、演出図柄 70 a の変動経路が切り替わる場合であっても、遊技者が事前報知画像を認識し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【2509】

50

また、図190～図192によれば、獲得上限装置が作動する可能性がある（獲得上限装置の作動が近い）ことを報知する作動前報知（事前報知）を実行可能であり、第1演出モード（例えば、変動BGM1が出力される演出モードA）の変動演出中と、第2演出モード（例えば、変動BGM2が出力される演出モードB）の変動演出中とで、異なる種類の変動BGMを出力することが可能であり、第1演出モードの変動演出中（例えば、変動BGM1が出力される演出モードA）と、第2演出モード（例えば、変動BGM2が出力される演出モードB）の変動演出中とで、同一の態様（事前報知画像CZのデザイン、文字配置、表示位置や、音声等）で作動前報知を実行することが可能となっている。そのため、異なる演出モードで作動前報知が実行される場合であっても、遊技者が作動前報知を認識し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

## 【2510】

また、図190～図192によれば、獲得上限装置が作動する可能性がある（獲得上限装置の作動が近い）ことを報知する作動前報知（事前報知）を実行可能であり、第1演出モード（例えば、モードA背景画像が表示される演出モードA）の変動演出中と、第2演出モード（例えば、モードB背景画像が表示される演出モードB）の変動演出中とで、異なる種類の背景画像を表示することが可能であり、第1演出モード（例えば、モードA背景画像が表示される演出モードA）の変動演出中と、第2演出モード（例えば、モードB背景画像が表示される演出モードB）の変動演出中とで、同一の態様（事前報知画像CZのデザイン、文字配置、表示位置や、音声等）で作動前報知を実行することが可能となっている。そのため、異なる演出モードで作動前報知が実行される場合であっても、遊技者が作動前報知を認識し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【2511】

また、図190～図192によれば、獲得上限装置が作動する可能性がある（獲得上限装置の作動が近い）ことを報知する作動前報知（事前報知）を実行可能であり、第1演出モード（例えば、演出図柄70aの変動前動作として浮上表示が実行される演出モードA）の変動演出中と、第2演出モード（例えば、演出図柄70aの変動前動作として縮小表示が実行される演出モードB）の変動演出中とで、異なる種類の変動前動作（演出動作）を実行することが可能であり、第1演出モード（例えば、演出図柄70aの変動前動作として浮上表示が実行される演出モードA）の変動演出中と、第2演出モード（例えば、演出図柄70aの変動前動作として縮小表示が実行される演出モードB）の変動演出中とで、同一の態様（事前報知画像CZのデザイン、文字配置、表示位置や、音声等）で作動前報知を実行することが可能となっている。そのため、異なる演出モードで作動前報知が実行される場合であっても、遊技者が作動前報知を認識し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

## 【2512】

また、図190～図192によれば、獲得上限装置が作動する可能性がある（獲得上限装置の作動が近い）ことを報知する作動前報知（事前報知）を実行可能であり、第1演出モード（例えば、演出図柄70aの停止前動作として揺動表示が実行される演出モードA）の変動演出中と、第2演出モード（例えば、演出図柄70aの停止前動作として縮小表示が実行される演出モードB）の変動演出中とで、異なる種類の停止前動作を実行することが可能であり、第1演出モード（例えば、演出図柄70aの停止前動作として揺動表示が実行される演出モードA）の変動演出中と、第2演出モード（例えば、演出図柄70aの停止前動作として縮小表示が実行される演出モードB）の変動演出中とで、同一の態様（事前報知画像CZのデザイン、文字配置、表示位置や、音声等）で作動前報知を実行することが可能となっている。そのため、異なる演出モードで作動前報知が実行される場合であっても、遊技者が作動前報知を認識し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

## 【2513】

また、図190～図192によれば、変動演出の実行中に演出の態様を変化させる特定演出の一種であるモード切替演出（演出モードの切り替わりを示唆するモード切替演出以

50

外の特定演出には、後述する大当たり期待度の高いリーチ演出に発展することを示唆する発展演出や、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等がある)を実行可能であり、モード切替演出の実行中において、演出図柄70aの視認が制限されるが、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZの視認が可能となっている(事前報知画像CZの視認が制限されないようになっている)。そのため、モード切替演出(特定演出)の実行中であっても遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2514】

なお、獲得上限装置の作動前報知(事前報知)が開始されるときに、第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示するようになっていたが、第1画像表示装置70に大表示するのではなく、第3画像表示装置72に小表示するようによい。

10

【2515】

また、獲得上限装置の作動前報知(事前報知)において第3画像表示装置72に事前報知画像CZを小表示するようになっていたが、第1画像表示装置70だけを用いるようにして、第1画像表示装置70の画面隅部(停止位置に表示される演出図柄70aと前後に重ならない位置等)に事前報知画像CZを小表示するようによい。この場合、獲得上限装置の作動前報知が開始されるときに、事前報知画像CZを大表示してもよいし、事前報知画像CZを大表示せずに小表示するようによい。

【2516】

また、通常遊技状態における大入賞口50への入賞を有効なものとして賞球を付与するようになっていたが、通常遊技状態における大入賞口50への入賞を無効なものとし、通常遊技状態(演出モードA~C)中において大入賞口50への入賞があつて本来ならば増加数カウンタ(MY)が規定値(9万)以上となる場合であっても、獲得上限装置の作動前報知(事前報知)が開始されないようによい。

20

【2517】

また、通常遊技状態に対応する演出モードA~Cの中で演出モードが切り替わる場合には、同じ態様のモード切替演出が実行されるようになっていたが、演出モードAから演出モードが切り替わる場合と、演出モードBから演出モードが切り替わる場合と、演出モードCから演出モードが切り替わる場合とで異なる態様(モード切替画像MCの色、出現方向等)のモード切替演出を実行するようによい。

30

【2518】

また、確変遊技状態に対応する演出モードD~Eの中で演出モードが切り替わる場合には、同じ態様のモード切替演出が実行されるようになっていたが、演出モードDから演出モードEに切り替わる場合と、演出モードEから演出モードDに切り替わる場合とで異なる態様(モード切替画像MCの色、出現方法等)のモード切替演出を実行するようによい。

【2519】

また、通常遊技状態に対応する演出モードA~Cの中で演出モードが切り替わる場合と、確変遊技状態に対応する演出モードD~Eの中で演出モードが切り替わる場合とで、同じ態様のモード切替演出が実行されるようになっていたが、通常遊技状態に対応する演出モードA~Cの中で演出モードが切り替わる場合と、確変遊技状態に対応する演出モードD~Eの中で演出モードが切り替わる場合とで異なる態様(モード切替画像MCの色、出現方法等)のモード切替演出を実行するようによい。

40

【2520】

また、モード切替演出(モード切替画像MC)には大当たり遊技が実行される期待度が設定されていなかったが、大当たり遊技が実行される期待度が低い第1モード切替演出と、第1モード切替演出よりも大当たり遊技が実行される期待度が高い第2モード切替演出とを設定しておき、モード切替演出が実行されるときの変動演出パターンの種類(大当たりであるか否かや、SP/SPSPリーチ演出が実行されるか否か)に応じて、モード切替演出の種類が異なるようによい。

50

## 【 2 5 2 1 】

(連続予告演出中に獲得上限装置の作動前報知が開始される場合の演出例)

図 1 9 3 は、連続予告演出中に獲得上限装置の作動前報知が開始される場合の演出例を示す図である。

## 【 2 5 2 2 】

まず、図 1 9 3 ( a ) に示すように、第 1 保留数 ( U 1 ) が「 1 」の第 1 特別図柄の停止表示中であって、演出モード B に制御されているときに、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞して 2 回の変動演出にわたる先読み動作演出の実行が決定されて第 1 保留数 ( U 1 ) が「 2 」となると、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン H I が 1 つ追加表示される。このとき、画像表示装置にモード B 背景画像が表示されていると共に、変動 B G M 2 が出力され、枠用照明装置 1 0 の獲得上限装置の作動報知に係る発光部は消灯した状態となっている。また、先読み動作演出の実行が決定されたことに伴って、演出モードの切り替えが制限される演出モードの切替制限期間となっている。

10

## 【 2 5 2 3 】

そして、第 1 特別図柄の停止時間が経過して第 1 特別図柄の次の変動表示が開始されると、図 1 9 3 ( b ) に示すように、1 つの保留アイコン H I と当該アイコン T I が表示された状態となって変動演出と先読み動作演出が開始される。具体的には、3 つの演出図柄 7 0 a が変動前動作を開始すると共に、特殊図柄 T Z が変動表示を開始し、その後 3 つの演出図柄 7 0 a が第 2 変動経路で移動する変動表示を開始する。また、先読み動作演出として第 1 可動部材 7 7 a が第 1 画像表示装置 7 0 の画面中央に向けて最大下降幅よりも小さい幅で下降する動作演出 ( 第 1 動作演出 ) が実行される。

20

## 【 2 5 2 4 】

その後、一般入賞口 4 3 に遊技球が入賞したことで増加数カウンタ ( M Y ) が規定値 ( 9 万 ) 以上となる「 9 0 0 0 3 」になると、図 1 9 3 ( c ) に示すように、獲得上限装置が作動する可能性があることを報知する作動前報知 ( 事前報知 ) が開始される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 に事前報知画像 C Z が他の演出画像の手前側に重畳するように大表示されると共に、「残り約 5 0 0 0」との音声 が 1 回だけ出力され、枠用照明装置 1 0 の獲得上限装置の作動報知に係る発光部が事前報知態様 ( 黄点滅 ) となる。なお、事前報知画像 C Z については、第 1 可動部材 7 7 a によって一部が遮蔽された状態となる。

## 【 2 5 2 5 】

このとき、事前報知画像 C Z には、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「 9 0 0 0 3 / 9 5 0 0 0 」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約 5 0 0 0」との文字画像が表示されている。

30

## 【 2 5 2 6 】

そこから、所定時間 ( 例えば 3 秒 ) が経過すると、図 1 9 3 ( d ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 に大表示されていた事前報知画像 C Z が第 3 画像表示装置 7 2 に移動して小表示される。その後は、先読み動作演出による予告対象となる変動演出が終了すると、演出モードの切替制限期間が終了して演出モードの切り替えが可能な状態となる。

## 【 2 5 2 7 】

ここでは、演出モード B において 2 回の変動演出にわたる先読み動作演出が実行される場合について説明したが、1 回の変動演出において先読み動作演出が実行される場合や、3 回以上の変動演出にわたる先読み動作演出が実行される場合であっても、演出モードの切替制限期間となると共に、増加数カウンタ ( M Y ) が規定値 ( 9 万 ) 以上となると、先読み動作演出と並行して獲得上限装置の作動前報知 ( 事前報知 ) が実行されるようになっている。

40

## 【 2 5 2 8 】

また、演出モード B において先読み動作演出が実行される場合について説明したが、その他の連続予告演出 ( 先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出 ) が実行される場合についても、演出モードの切替制限期間となると共に、増加数カウンタ ( M Y ) が規定値 ( 9 万 ) 以上となると、その他の連続予告演出と並

50

行して獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が実行されるようになっている。

【2529】

また、演出モードBにおいて先読み動作演出が実行される場合について説明したが、その他の演出モード（演出モードA、C、D～F）において、その他の連続予告演出（先読み動作演出、先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出）が実行される場合についても、演出モードの切替制限期間となると共に、増加数カウンタ（MY）が規定値（9万）以上となると、その他の連続予告演出と並行して獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が実行されるようになっている。

【2530】

また、一般入賞口43に遊技球が入賞することで増加数カウンタ（MY）が規定値（9万）以上となって獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が開始される場合について説明したが、他の入賞領域（第1始動口45、第2始動口47、大入賞口50）に遊技球が入賞して増加数カウンタ（MY）が規定値以上となって獲得上限装置の作動前報知が開始される場合についても、同様の作動前報知が実行されるようになっている。

【2531】

また、演出モードの切替制限期間中であっても、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSリーチ演出、全回転リーチ演出等）が実行される場合には、変動BGMをリーチ演出に対応するリーチBGMに切り替えることが可能であると共に、背景画像をリーチ演出に対応するリーチ背景画像に切り替えることが可能となっている。

【2532】

（連続予告演出中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例）

図194は、連続予告演出中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

【2533】

まず、図194（a）に示すように、第1保留数（U1）が「1」の第1特別図柄の停止表示中であって、演出モードBに制御されているときに、第1始動口45に遊技球が入賞して2回の変動演出にわたる先読み動作演出の実行が決定されて第1保留数（U1）が「2」となると、第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンHIが1つ追加表示される。このとき、画像表示装置にモードB背景画像が表示されていると共に、変動BGM2が出力されている。また、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が実行されていて、第3画像表示装置72に事前報知画像CZが表示されている。

【2534】

このとき、事前報知画像CZには、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「90996 / 95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約4500」との文字画像が表示されている。

【2535】

そして、第1特別図柄の停止時間が経過して第1特別図柄の次の変動表示が開始されると、図194（b）に示すように、1つの保留アイコンHIと当該アイコンTIが表示された状態となって変動演出と先読み動作演出が開始される。具体的には、3つの演出図柄70aが変動前動作を開始すると共に、特殊図柄TZが変動表示を開始し、その後3つの演出図柄70aが第2変動経路で移動する変動表示を開始する。また、先読み動作演出として第1可動部材77aが第1画像表示装置70の画面中央に向けて最大下降幅よりも小さい幅で下降する動作演出（第1動作演出）が実行される。

【2536】

その後、一般入賞口43に遊技球が入賞したことで増加数カウンタ（MY）が更新値（91000）以上となる「91001」になると、図194（c）に示すように、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZが更新表示される。具体的には、第1画像表示装置70に事前報知画像CZが他の演出画像の手前側に重畳するように大表示されると共に、「残り約4000」との音声は1回だけ出力される。なお、事前報知画像CZについては、第1可動部材77aによって一部が遮蔽

10

20

30

40

50

された状態となる。

【2537】

また、事前報知画像CZでは、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「91001/95000」という態様で更新された状態が表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約4500」という文字画像が「獲得上限装置作動まで残り約4000」との文字画像に切り替えられた状態が表示される。

【2538】

そこから、所定時間（例えば3秒）が経過すると、図194（d）に示すように、第1画像表示装置70に大表示されていた事前報知画像CZが第3画像表示装置72に移動して小表示されることで強調演出が終了する。その後は、先読み動作演出による予告対象となる変動演出が終了すると、演出モードの切替制限期間が終了して演出モードの切り替えが可能な状態となる。

10

【2539】

ここでは、演出モードBにおいて2回の変動演出にわたる先読み動作演出が実行される場合について説明したが、1回の変動演出において先読み動作演出が実行される場合や、3回以上の変動演出にわたる先読み動作演出が実行される場合であっても、演出モードの切替制限期間となると共に、増加数カウンタ（MY）が更新値（91000）以上となると、先読み動作演出と並行して獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行されるようになっている。

【2540】

また、演出モードBの変動演出において先読み動作演出が実行される場合について説明したが、その他の連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出）が実行される場合についても、演出モードの切替制限期間となると共に、増加数カウンタ（MY）が更新値（91000）以上となると、その他の連続予告演出と並行して獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行されるようになっている。

20

【2541】

また、演出モードBにおいて先読み動作演出が実行される場合について説明したが、その他の演出モード（演出モードA、C、D～F）において連続予告演出（先読み動作演出、先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出）が実行される場合についても、演出モードの切替制限期間となると共に、増加数カウンタ（MY）が更新値（91000）以上となると、その他の連続予告演出と並行して獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行されるようになっている。

30

【2542】

また、一般入賞口43に遊技球が入賞することで増加数カウンタ（MY）が更新値（91000）以上となって獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される場合について説明したが、他の入賞領域（第1始動口45、第2始動口47、大入賞口50）に遊技球が入賞して増加数カウンタ（MY）が更新値（91000）以上となった場合についても、同様に獲得上限装置の作動前報知の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される。

40

【2543】

また、増加数カウンタ（MY）が1の更新値（91000）以上となって獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される場合について説明したが、他の更新値（90500、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500）になった場合も、同様に獲得上限装置の作動前報知の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される。

【2544】

このように、図193～図194によれば、複数回の変動演出にわたる連続予告演出（

50

先読み動作演出等の先読み演出)の執行中において、演出図柄70aの変動経路を第1変動経路から第2変動経路に切り替えること(例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替えること)は制限されるが、獲得上限装置の作動前報知(事前報知)を実行することは可能となっている。そのため、連続予告演出(先読み演出)によって獲得上限装置の作動前報知の実行が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2545】

また、図193~図194によれば、変動演出において、可動部材(第1可動部材77a、第2可動部材77b)の第1動作演出(先読み動作演出時、擬似連演出時、発展演出時等の最大下降幅よりも小さい幅での下降動作)と、可動部材の第2動作演出(決め成功演出時等の最大下降幅での下降動作)を実行可能であり、可動部材の第1動作演出の執行中において、演出図柄70aの変動経路を第1変動経路から第2変動経路に切り替えること(例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替えること)は制限されるが、獲得上限装置の作動前報知(事前報知)を実行することは可能となっている。そのため、可動部材の第1動作演出(先読み動作演出)によって獲得上限装置の作動前報知の実行が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2546】

また、図193~図194によれば、増加数カウンタ(MY)が増加して更新値(90500、91000、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500)以上となると、獲得上限装置の作動前報知(事前報知)の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行されるようになっている。そのため、獲得上限装置の作動が近づいていることを遊技者に把握させ易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2547】

また、図193~図194によれば、複数回の変動演出にわたる先読み動作演出(先読み演出)の執行中において、演出図柄70aの変動経路を第1変動経路から第2変動経路に切り替えること(例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替えること)は制限されるが、獲得上限装置の作動前報知(事前報知)の強調演出を実行することは可能となっている。そのため、連続予告演出によって獲得上限装置の作動前報知の強調演出が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2548】

また、図193~図194によれば、複数回の変動演出にわたる連続予告演出(先読み動作演出等の先読み演出)の執行中において、演出図柄70aの変動経路を第1変動経路から第2変動経路に切り替えること(例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替えること)は制限されるが、獲得上限装置の作動に係る報知画像(事前報知画像CZ)を第1態様表示(「残り約4500」を含む態様)から第2態様表示(「残り4000」を含む態様)に切り替えることは可能となっている。そのため、連続予告演出によって獲得上限装置の作動に係る報知画像(事前報知画像CZ)の表示態様の切り替え(更新表示)が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2549】

また、図193~図194によれば、変動演出において、可動部材(第1可動部材77a、第2可動部材77b)の第1動作演出(先読み動作演出時、擬似連演出時、発展演出時等の最大下降幅よりも小さい幅での下降動作)と、可動部材の第2動作演出(決め成功演出時等の最大下降幅での下降動作)を実行可能であり、可動部材の第1動作演出の執行中において、演出図柄70aの変動経路を第1変動経路から第2変動経路に切り替えること(例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替えること)は制限されるが、獲得上限装置の作動に係る報知画像(事前報知画像CZ

50

)を第1態様表示(「残り約4500」を含む態様)から第2態様表示(「残り4000」を含む態様)に切り替えることは可能となっている。そのため、可動部材の第1動作演出によって獲得上限装置の作動に係る報知画像(事前報知画像CZ)の表示態様の切り替え(更新表示)が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2550】

また、図193~図194によれば、演出図柄70aの変動経路が第1変動経路から第2変動経路に切り替わる(例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替わる)場合には、演出の態様を変化させるモード切替演出(演出モードが切り替わることを示唆する特定演出)が実行されるが、可動部材の第1動作演出の実行中において、獲得上限装置の作動に係る報知画像(事前報知画像CZ)が第1態様表示(「残り約4500」を含む態様)から第2態様表示(「残り4000」を含む態様)に切り替わる場合には、演出の態様を変化させるモード切替演出(演出モードが切り替わることを示唆する特定演出)が実行されない(制限される)ようになっている(事前報知画像CZの視認が可能となっている)。そのため、遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2551】

なお、第1画像表示装置70に大表示された事前報知画像CZが第1可動部材77aによって一部が遮蔽されるようになっていたが、第1可動部材77aによって一部が遮蔽されないように表示するようにしてもよい。この場合、獲得上限装置の作動前報知(事前報知)の開始時に第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示せず第3画像表示装置72に小表示するようにしてもよいし、事前報知画像CZを第1画像表示装置70だけに表示するようにして、事前報知画像CZを第1可動部材77aによって遮蔽されない画面隅部(停止位置に表示される演出図柄70aと前後に重ならない位置)に小表示するようにしてもよい。

20

【2552】

また、増加数カウンタ(MY)が増加して更新値(90500、91000、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500)以上となると、事前報知画像CZのデザイン(形状、色、模様等)を変更せずに更新表示を行うようになっていたが、事前報知画像CZのデザイン(形状、色、模様等)を変更しつつ更新表示を行ってもよい。

30

【2553】

また、増加数カウンタ(MY)が増加して更新値(90500、91000、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500)以上となると、獲得上限装置の作動前報知(事前報知)の強調演出として、第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示するようになっていたが、第3画像表示装置72に小表示したままとして、「残り約〇〇〇〇」との音声だけを出力してもよいし、「残り約〇〇〇〇」との音声は出力せずに、第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示するだけとしてもよいし、獲得上限装置の作動前報知の強調演出を実行せずに、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZの更新表示だけを実行してもよい。

40

【2554】

また、連続予告演出中において演出モードの切替制限期間となるが、先読み系演出と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演出モード(先読みモード背景画像、先読みモード画像が表示される演出モード)に移行させるような場合には、演出モードの切替制限期間であっても、先読み演出モードに移行可能としてもよい。

【2555】

(セリフ予告演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動前報知が開始される場合の演出例)

図195は、セリフ予告演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動前報知が開始される場合の演出例を示す図である。

50

## 【 2 5 5 6 】

まず、図 1 9 5 ( a ) に示すように、第 1 保留数 ( U 1 ) が「 1 」の第 1 特別図柄の変動表示中であって、演出モード B の変動演出中であるものとする。このとき、1 つの保留アイコン H I と当該アイコン T I とが表示されていると共に、画像表示装置にモード B 背景画像が表示され、変動 B G M 2 が出力されている。

## 【 2 5 5 7 】

その状態で、セリフ予告演出に係る演出ボタン 1 7 の操作有効期間が開始されると、操作促進演出が開始される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 にセリフウィンドウ S W が表示されると共に、セリフウィンドウ S W 内に演出ボタン 1 7 を模した演出ボタン画像と有効期間の残り期間を示すゲージ画像とからなる操作促進画像 S G が表示される。また、演出ボタン 1 7 が通常状態のまま白色に点灯する。なお、変動演出の開始から所定期間 ( 例えば、3 秒 ) が経過したタイミングからは、演出モードの切り替えが制限される演出モードの切替制限期間となっている。

10

## 【 2 5 5 8 】

その後、一般入賞口 4 3 に遊技球が入賞したことで増加数カウンタ ( M Y ) が規定値 ( 9 万 ) 以上となる「 9 0 0 0 3 」になると、図 1 9 5 ( b ) に示すように、獲得上限装置が作動する可能性があることを報知する作動前報知 ( 事前報知 ) が開始される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 に事前報知画像 C Z が他の演出画像の手前側に重畳するように大表示されると共に、「残り約 5 0 0 0」との音声 が 1 回だけ出力され、枠用照明装置 1 0 の獲得上限装置の作動報知に係る発光部が事前報知態様 ( 黄点滅 ) となる。

20

## 【 2 5 5 9 】

このとき、事前報知画像 C Z には、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「 9 0 0 0 3 / 9 5 0 0 0 」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約 5 0 0 0」との文字画像が表示されている。

## 【 2 5 6 0 】

そして、操作有効期間 ( 操作促進画像 S G の表示 ) 中であって事前報知画像 C Z の大表示中に演出ボタン 1 7 が操作されると、図 1 9 5 ( c ) に示すように、操作有効期間が終了してセリフ予告演出が実行される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 に表示されたセリフウィンドウ S W に「なにこれ! ? 熱いわよ!!」との熱セリフの文字画像が表示されると共に、演出ボタン 1 7 が消灯して 1 秒間の弱振動を行う。一方、事前報知画像 C Z は、表示開始から所定時間 ( 例えば 3 秒 ) が経過すると、第 3 画像表示装置 7 2 に移動して小表示される。

30

## 【 2 5 6 1 】

そこから、所定時間 ( 例えば 1 秒 ) が経過すると、図 1 9 5 ( d ) に示すように、セリフ予告演出が終了してセリフウィンドウ S W が消去されるが、事前報知画像 C Z の表示が継続する。

## 【 2 5 6 2 】

ここでは、演出モード B の変動演出におけるセリフ予告演出の操作有効期間中に増加数カウンタ ( M Y ) が規定値 ( 9 万 ) 以上となる場合について説明したが、その他の演出モード ( 演出モード A、C、D ~ F ) の変動演出におけるセリフ予告演出の操作有効期間中に増加数カウンタ ( M Y ) が規定値 ( 9 万 ) 以上となった場合についても、セリフ予告演出の操作有効期間やセリフ予告演出と並行して獲得上限装置の作動前報知 ( 事前報知 ) が実行されるようになっている。

40

## 【 2 5 6 3 】

また、セリフ予告演出の操作有効期間中に増加数カウンタ ( M Y ) が規定値 ( 9 万 ) 以上となった場合について説明したが、セリフ予告演出の実行中に増加数カウンタ ( M Y ) が規定値 ( 9 万 ) 以上となった場合についても、セリフ予告演出と並行して獲得上限装置の作動前報知 ( 事前報知 ) が実行されるようになっている。

## 【 2 5 6 4 】

また、演出モード B の変動演出におけるリーチ演出前において操作有効期間を伴うセリ

50

フ予告演出が実行される場合について説明したが、その他の操作有効期間を伴う予告演出（擬似連演出等）が実行される場合についても、増加数カウンタ（MY）が規定値（9万）以上となると、その他の操作有効期間を伴う予告演出と並行して獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が実行されるようになっている。

【2565】

また、一般入賞口43に遊技球が入賞することで増加数カウンタ（MY）が規定値（9万）以上となって獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が開始される場合について説明したが、他の入賞領域（第1始動口45、第2始動口47、大入賞口50）に遊技球が入賞して増加数カウンタ（MY）が規定値以上となって獲得上限装置の作動前報知が開始される場合についても、同様の作動前報知が実行されるようになっている。

10

【2566】

このように、図195によれば、演出ボタン17の操作に応じて実行されるセリフ予告演出（操作演出）の実行中やセリフ予告演出に係る操作有効期間の発生中において、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）を実行することは可能となっている。そのため、セリフ予告演出やセリフ予告演出に係る操作有効期間によって獲得上限装置の作動前報知の実行が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2567】

また、図195によれば、セリフ予告演出に係る操作有効期間の発生中に獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が開始された場合であっても、操作有効期間の発生中に演出ボタン17が操作されるとセリフ予告演出（セリフ画像の表示、セリフ音声の出力）は実行することが可能となっている。そのため、獲得上限装置の作動前報知によってセリフ予告演出の実行が阻害されることなく、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2568】

なお、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の開始時に第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示せず第3画像表示装置72に小表示するようにしてもよいし、事前報知画像CZを第1画像表示装置70だけに表示するようにして、事前報知画像CZを第1可動部材77aによって遮蔽されない画面隅部（停止位置に表示される演出図柄70aと前後に重ならない位置）に小表示するようにしてもよい。

【2569】

（セリフ予告演出中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例）

30

図196は、セリフ予告演出中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

【2570】

まず、図196（a）に示すように、第1保留数（U1）が「1」の第1特別図柄の変動表示中であって、演出モードBの変動演出中であるものとする。このとき、1つの保留アイコンHIと当該アイコンTIとが表示されていると共に、画像表示装置にモードB背景画像が表示され、変動BGM2が出力されている。また、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が実行されていて、第3画像表示装置72に事前報知画像CZが表示されている。

40

【2571】

このとき、事前報知画像CZには、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「90996 / 95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約4500」との文字画像が表示されている。

【2572】

その状態で、セリフ予告演出に係る演出ボタン17の操作有効期間が開始されると、操作促進演出が開始される。具体的には、第1画像表示装置70にセリフウィンドウSWが表示されると共に、セリフウィンドウSW内に演出ボタン17を模した演出ボタン画像と有効期間の残り期間を示すゲージ画像とからなる操作促進画像SGが表示される。また、

50

演出ボタン 17 が通常状態のまま白色に点灯する。なお、変動演出の開始から所定期間（例えば、3 秒）が経過したタイミングからは、演出モードの切り替えが制限される演出モードの切替制限期間となっている。

【2573】

そして、演出ボタン 17 が操作されると、図 196 (b) に示すように、操作有効期間が終了してセリフ予告演出が実行される。具体的には、第 1 画像表示装置 70 に表示されたセリフウィンドウ SW に「なにこれ!? 熱いわよ!!」との熱セリフの文字画像が表示されると共に、演出ボタン 17 が消灯して 1 秒間の弱振動を行う。

【2574】

その後、一般入賞口 43 に遊技球が入賞したことで増加数カウンタ (MY) が更新値 (91000) 以上となる「91001」になると、図 196 (c) に示すように、セリフ予告演出が継続した状態で、獲得上限装置の作動前報知 (事前報知) の強調演出が実行されると共に、事前報知画像 CZ が更新表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 70 に事前報知画像 CZ が他の演出画像の手前側に重畳するように大表示されると共に、「残り約 4000」との音声は 1 回だけ出力される。

10

【2575】

また、事前報知画像 CZ では、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「91001 / 95000」という態様で更新された状態で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約 4500」という文字画像が「獲得上限装置作動まで残り約 4000」との文字画像に切り替えられた状態で表示される。

20

【2576】

そこから、所定時間（例えば 1 秒）が経過すると、セリフ予告演出が終了してセリフウィンドウ SW が消去され、さらに所定時間（例えば 2 秒）が経過すると、図 196 (d) に示すように、第 1 画像表示装置 70 に大表示されていた事前報知画像 CZ が第 3 画像表示装置 72 に移動して小表示される。

【2577】

ここでは、演出モード B の変動演出におけるセリフ予告演出の実行中に増加数カウンタ (MY) が更新値 (91000) 以上となる場合について説明したが、その他の演出モード (演出モード A、C、D ~ F) の変動演出におけるセリフ予告演出の実行中に増加数カウンタ (MY) が更新値 (91000) 以上となった場合についても、セリフ予告演出と並行して獲得上限装置の作動前報知 (事前報知) の強調演出が実行されると共に、事前報知画像 CZ の更新表示が実行されるようになっている。

30

【2578】

また、セリフ予告演出の操作有効期間が終了した後に増加数カウンタ (MY) が更新値 (91000) 以上となった場合について説明したが、セリフ予告演出の操作有効期間中に増加数カウンタ (MY) が更新値 (91000) 以上となった場合についても、セリフ予告演出の操作有効期間やセリフ予告演出と並行して獲得上限装置の作動前報知 (事前報知) の強調演出が実行されると共に、事前報知画像 CZ の更新表示が実行されるようになっている。

【2579】

また、演出モード B の変動演出におけるリーチ演出前において操作有効期間を伴うセリフ予告演出が実行される場合について説明したが、その他の操作有効期間を伴う予告演出 (擬似連演出等) が実行される場合についても、演出モードの切替制限期間となると共に、増加数カウンタ (MY) が更新値 (91000) 以上となると、その他の操作有効期間を伴う予告演出と並行して獲得上限装置の作動前報知 (事前報知) の強調演出が実行されると共に、事前報知画像 CZ の更新表示が実行されるようになっている。

40

【2580】

また、一般入賞口 43 に遊技球が入賞することで増加数カウンタ (MY) が更新値 (91000) 以上となって獲得上限装置の作動前報知 (事前報知) の強調演出が実行されると共に、事前報知画像 CZ の更新表示が実行される場合について説明したが、他の入賞領

50

域（第1始動口45、第2始動口47、大入賞口50）に遊技球が入賞して増加数カウンタ（MY）が更新値（91000）以上となった場合についても、同様に獲得上限装置の作動前報知の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される。

【2581】

また、増加数カウンタ（MY）が1の更新値（91000）以上となって獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される場合について説明したが、他の更新値（90500、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500）になった場合も、同様に獲得上限装置の作動前報知の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される。

10

【2582】

また、セリフ予告演出の実行中において増加数カウンタ（MY）が更新値（91000）以上となった場合について説明したが、セリフ予告演出の実行中やセリフ予告演出の操作有効期間中に増加数カウンタ（MY）が規定値（9万）以上となった場合については、操作有効期間やセリフ予告演出と並行して獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が開始されることになる。

【2583】

このように、図196によれば、演出ボタン17の操作に応じて実行されるセリフ予告演出（操作演出）の実行中やセリフ予告演出に係る操作有効期間の発生中において、演出図柄70aの変動経路を第1変動経路から第2変動経路に切り替えること（例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替えること）は制限されるが、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調報知は可能となっている。そのため、セリフ予告演出やセリフ予告演出の操作有効期間によって獲得上限装置の作動前報知の強調報知が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2584】

また、図196によれば、演出ボタン17の操作に応じて実行されるセリフ予告演出（操作演出）の実行中やセリフ予告演出に係る操作有効期間の発生中において、演出図柄70aの変動経路を第1変動経路（例えば、演出モードのAの変動経路）から第2変動経路（例えば、演出モードBの変動経路）に切り替えること（例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替えること）は制限されるが、獲得上限装置の作動に係る報知画像（事前報知画像CZ）を第1態様表示（「残り約4500」を含む態様）から第2態様表示（「残り4000」を含む態様）に切り替えることは可能となっている。そのため、セリフ予告演出やセリフ予告演出に係る操作有効期間によって獲得上限装置の作動に係る報知画像（事前報知画像CZ）の表示態様の切り替え（更新表示）が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2585】

また、図196によれば、演出図柄70aの変動経路が第1変動経路から第2変動経路に切り替わる（例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替わる）場合には、演出の態様を変化させるモード切替演出（演出モードが切り替わることを示唆する特定演出）が実行されるが、セリフ予告演出（操作演出）の実行中やセリフ予告演出に係る操作有効期間の発生中において、獲得上限装置の作動に係る報知画像（事前報知画像CZ）が第1態様表示（「残り約4500」を含む態様）から第2態様表示（「残り4000」を含む態様）に切り替わる場合には、演出の態様を変化させるモード切替演出（演出モードが切り替わることを示唆する特定演出）が実行されない（制限される）ようになっている（事前報知画像CZの視認が可能となっている）。そのため、遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2586】

50

また、図196によれば、セリフ予告演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調報知が開始された場合であっても、操作有効期間中に演出ボタン17が操作されるとセリフ予告演出を実行可能となっている。そのため、獲得上限装置の作動前報知の強調報知によってセリフ予告演出の実行が阻害されることなく、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2587】

また、図196によれば、セリフ予告演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動に係る報知画像（事前報知画像CZ）が第1態様表示（「残り約4500」を含む態様）から第2態様表示（「残り4000」を含む態様）に切り替わる場合であっても、操作有効期間中に演出ボタン17が操作されるとセリフ予告演出を実行可能となっている。そのため、獲得上限装置の作動に係る報知画像（事前報知画像CZ）の表示態様の切り替わりによってセリフ予告演出の実行が阻害されることなく、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2588】

なお、増加数カウンタ（MY）が増加して更新値（90500、91000、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500）以上となると、事前報知画像CZのデザイン（形状、色、模様等）を変更せずに数値を更新するようになっていたが、事前報知画像CZのデザイン（形状、色、模様等）を変更しつつ数値を更新するようにしてもよい。

【2589】

また、増加数カウンタ（MY）が増加して更新値（90500、91000、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500）以上となると、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調報知として、第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示するようになっていたが、第3画像表示装置72に小表示したままとして、「残り約〇〇〇〇」との音声だけを出力してもよいし、「残り約〇〇〇〇」との音声は出力せずに、第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示するだけとしてもよいし、獲得上限装置の作動前報知の強調報知を実行せずに、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZの更新だけを実行してもよい。

20

【2590】

（SPリーチの変動演出の発展演出中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例）

30

図197～図199は、SPリーチの変動演出の発展演出中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

【2591】

まず、図197（a）に示すように、第1保留数（U1）が「1」の第1特別図柄の変動表示中であって、演出モードBの変動演出中において、左側の演出図柄70aの仮停止に続いて、右側の演出図柄70aが仮停止することに伴って停止前動作を行うと共に、演出モードBの仮停止音「ポコ」が出力される。このとき、1つの保留アイコンHIと当該アイコンTIとが表示されていると共に、画像表示装置にモードB背景画像が表示され、変動BGM2が出力されている。また、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が実行されていて、第3画像表示装置72に事前報知画像CZが小表示されている。

40

【2592】

このとき、事前報知画像CZには、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「90996/95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約4500」との文字画像が表示されている。また、演出図柄70aが仮停止されているときは、演出モードの切り替えが制限される演出モードの切替制限期間となっている。

【2593】

そして、右側の演出図柄70aの停止前動作が終了すると、図197（b）に示すように、ノーマルリーチ演出が開始される。具体的には、リーチ状態を形成して仮停止してい

50

る左右の演出図柄 70 a に跨るようにリーチライン R L が表示されると共に、「リーチ！」との効果音が出力され、左右の演出図柄 70 a が画面中央側に寄って拡大する強調表示が実行される。また、変動 B G M 2 に代えてノーマルリーチ B G M の出力が開始される。

【 2 5 9 4 】

また、中央の演出図柄 70 a が低速変動となった後に所定時間（例えば 3 秒）が経過すると、図 197（c）に示すように、S P リーチ演出への発展演出が実行される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されていた保留アイコンが消去されて当該アイコン T I の表示が継続し、演出図柄 70 a や背景画像等の演出画像の視認を制限する発展演出画像が表示されると共に、各演出モード（演出モード A ~ F）に共通の発展効果音が出力される。このとき、事前報知画像 C Z については、発展演出画像によって遮蔽されることなく、視認可能な表示が継続される。

10

【 2 5 9 5 】

その後、一般入賞口 43 に遊技球が入賞したことで増加数カウンタ（M Y）が更新値（91000）以上となる「91001」になると、図 197（d）に示すように、発展演出が継続した状態で、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像 C Z が更新表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 70 に事前報知画像 C Z が他の演出画像の手前側に重畳するように大表示されると共に、「残り約 4000」との音声が出力される。

【 2 5 9 6 】

また、事前報知画像 C Z では、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「91001 / 95000」という態様で更新された状態で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約 4500」という文字画像が「獲得上限装置作動まで残り約 4000」との文字画像に切り替えられた状態で表示される。

20

【 2 5 9 7 】

そして、第 1 画像表示装置 70 に大表示されていた事前報知画像 C Z が第 3 画像表示装置 72 に移動して小表示された後に、発展演出の実行時間（例えば 3 秒）が経過すると、図 198（e）に示すように、S P リーチ演出が開始される。具体的には、S P リーチ背景画像が表示されると共に、左右の演出図柄 70 a が数字だけの表示態様となって画面上部に縮小表示され、S P リーチ演出画像が表示されて S P リーチ B G M が出力される。ただし、左右の演出図柄 70 a が画面上部に縮小表示されるときに効果音は出力されない。

30

【 2 5 9 8 】

その後、所定時間が経過すると、図 198（f）に示すように、カットイン演出の操作有効期間が開始されて操作促進演出が開始される。具体的には、第 1 画像表示装置 70 に演出ボタン 17 を模した演出ボタン画像と、有効期間の残り期間を示すゲージ画像と、「押せ！」との文字画像からなる操作促進画像 S G が表示される。また、演出ボタン 17 が突出状態に変化すると共に、赤色で発光する。

【 2 5 9 9 】

そして、演出ボタン 17 が操作されるか、操作有効期間が経過すると、図 198（g）に示すように、カットイン演出が実行される。具体的には、第 1 画像表示装置 70 及び第 3 画像表示装置 72 に跨ってカットイン画像が表示されると共に、カットイン効果音が出力され、演出ボタン 17 が消灯して 3 秒間の弱振動を行う。このとき、事前報知画像 C Z については、カットイン画像によって遮蔽されることなく、視認可能な表示が継続される。

40

【 2 6 0 0 】

また、カットイン演出の実行期間が経過すると、図 198（h）に示すように、中央の演出図柄 70 a が左右の演出図柄 70 a よりも大きいサイズであって左右の演出図柄 70 a とは異なる数字で仮停止されるが、停止前動作を行わずに、中央の演出図柄 70 a にハズレ専用の仮停止音「ポッ」が出力される。

【 2 6 0 1 】

その後、図 199（i）に示すように、3 つの演出図柄 70 a が通常サイズで停止位置

50

に仮停止した状態で表示される。そこから、所定時間（例えば、2秒）が経過すると、図199(j)に示すように、演出図柄70aが停止することを示唆するアイキャッチ演出が実行される。具体的には、演出図柄70aや背景画像の視認を制限するアイキャッチ画像が画面全体を徐々に覆うように表示されると共に、各演出モード（演出モードA～F）に共通のアイキャッチ効果音が出力される。このとき、事前報知画像CZについては、アイキャッチ画像によって遮蔽されることなく、視認可能な表示が継続される。

【2602】

そして、所定時間が経過すると、図199(k)に示すように、アイキャッチ画像が消去されて3つの演出図柄70aがキャラクタありの演出モードBに対応する表示態様で仮停止した状態で表示されると共に、仮停止の再表示の効果音（シュワン）が出力される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンHIが再表示される。その後は、第1特別図柄が停止表示すると、図199(l)に示すように、3つの演出図柄70a及び3つの特殊図柄TZが停止表示すると共に、当該アイコンが消去される。

10

【2603】

ここでは、演出モードBの変動演出でSPリーチ演出への発展演出の実行中に増加数カウンタ(MY)が更新値(91000)以上となる場合について説明したが、その他の演出モード（例えば、演出モードA、C、D～F）の変動演出でSPリーチ演出への発展演出の実行中に増加数カウンタ(MY)が更新値(91000)以上となる場合についても、発展演出と並行して獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行されるようになっている。

20

【2604】

また、操作有効期間が発生しない発展演出の実行中に増加数カウンタ(MY)が更新値(91000)以上となる場合について説明したが、操作有効期間が発生する発展演出が実行される場合において、操作有効期間中に増加数カウンタ(MY)が更新値(91000)以上となる場合についても、発展演出の操作有効期間や発展演出と並行して獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行されるようになっている。

【2605】

また、一般入賞口43に遊技球が入賞することで増加数カウンタ(MY)が更新値(91000)以上となって獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される場合について説明したが、他の入賞領域（第1始動口45、第2始動口47、大入賞口50）に遊技球が入賞して増加数カウンタ(MY)が更新値(91000)以上となった場合についても、同様に獲得上限装置の作動前報知の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される。

30

【2606】

また、増加数カウンタ(MY)が1の更新値(91000)以上となって獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される場合について説明したが、他の更新値(90500、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500)になった場合も、同様に獲得上限装置の作動前報知の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される。

40

【2607】

また、発展演出の実行中において増加数カウンタ(MY)が更新値(91000)以上となった場合について説明したが、発展演出の実行中や発展演出の操作有効期間中に増加数カウンタ(MY)が規定値(9万)以上となった場合については、操作有効期間や発展演出と並行して獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が開始され、第1画像表示装置70において発展演出画像の手前側に重畳するように事前報知画像CZが大表示されると共に、「残り約5000」との音声(1回だけ出力され、枠用照明装置10の獲得上限装置の作動報知に係る発光部が事前報知態様(黄点滅)となる。

【2608】

50

このように、図197～図199によれば、発展演出の実行中や発展演出の操作有効期間中において、演出モード（演出図柄70aの変動経路、背景画像の種類、変動BGMの種類、アイコンの表示態様等のモード対応演出要素）を第1演出モード（例えば、第1変動経路となる演出モードA）から第2演出モード（例えば、第2変動経路となる演出モードB）に切り替えることは制限されるが、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調報知は可能となっている。そのため、発展演出によって獲得上限装置の作動前報知の強調報知が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2609】

また、図197～図199によれば、発展演出の実行中や発展演出の操作有効期間中において、演出モード（演出図柄70aの変動経路、背景画像の種類、変動BGMの種類、アイコンの表示態様等のモード対応演出要素）を第1演出モード（例えば、第1変動経路となる演出モードA）から第2演出モード（例えば、第2変動経路となる演出モードB）に切り替えることは制限されるが、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZの第1表示態様（例えば、「残り約4500」）から第2表示態様（例えば、「残り約4000」）への切り替え（更新）は可能となっている。そのため、発展演出によって獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZの更新が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【2610】

また、図197～図199によれば、演出モード（演出図柄70aの変動経路、背景画像の種類、変動BGMの種類、アイコンの表示態様等のモード対応演出要素）が第1演出モード（例えば、第1変動経路となる演出モードA）から第2演出モード（例えば、第2変動経路となる演出モードB）に切り替わる場合には、演出モードに応じた演出画像（演出図柄70a、背景画像等）の視認を規制する切替演出（モード切替演出）が実行されるが、発展演出の実行中や発展演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZが第1態様（例えば、残り約4500）から第2態様（例えば、残り約4000）に切り替わる場合には、事前報知画像CZの視認を規制する切替演出（表示態様切替演出）が実行されない（制限される）ようになっている（事前報知画像CZの視認が可能となっている）。そのため、遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

#### 【2611】

また、図197～図199によれば、変動演出の実行中に演出の態様を変化させる特定演出の一種である発展演出（大当たり期待度の高いリーチ演出に発展することを示唆する発展演出以外の特定演出には、上述した演出モードの切り替わりを示唆するモード切替演出や、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等がある）を実行可能であり、発展演出の実行中において、演出図柄70aの視認が規制されるが、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZの視認が可能となっている（事前報知画像CZの視認が制限されないようになっている）。そのため、発展演出の実行中であっても遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2612】

また、図197～図199によれば、変動演出の実行中に演出の態様を変化させる特定演出の一種であるアイキャッチ演出（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以外の特定演出には、前述した演出モードの切り替わりを示唆するモード切替演出や、大当たり期待度の高いリーチ演出に発展することを示唆する発展演出等がある）を実行可能であり、アイキャッチ演出の実行中において、演出図柄70aの視認が規制されるが、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZの視認が可能となっている（事前報知画像CZの視認が制限されないようになっている）。そのため、アイキャッチ演出の実行中であっても遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【2613】

50

なお、増加数カウンタ（MY）が増加して更新値（90500、91000、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500）以上となると、事前報知画像CZのデザイン（形状、色、模様等）を変更せずに数値を更新するようになっていたが、事前報知画像CZのデザイン（形状、色、模様等）を変更しつつ数値を更新するようにしてもよい。

【2614】

また、増加数カウンタ（MY）が増加して更新値（90500、91000、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500）以上となると、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調報知として、第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示するようになっていたが、第3画像表示装置72に小表示したままとして、「残り約〇〇〇〇」との音声だけを出力してもよいし、「残り約〇〇〇〇」との音声は出力せずに、第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示するだけとしてもよいし、獲得上限装置の作動前報知の強調報知を実行せずに、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZの更新だけを実行してもよい。

10

【2615】

（SPリーチの変動演出のカットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例）

図200～図201は、SPリーチの変動演出のカットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例を示す図である。

【2616】

まず、図200（a）に示すように、第1保留数（U1）が「1」の第1特別図柄の変動表示中であって、演出モードBの変動演出中において、SPリーチ演出が実行されている。このとき、保留アイコンHIは非表示となって当該アイコンTIが表示されていると共に、画像表示装置にSPリーチ背景画像が表示され、SPリーチBGMが出力されている。また、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が実行されていて、第3画像表示装置72に事前報知画像CZが小表示されている。

20

【2617】

このとき、事前報知画像CZには、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「91996 / 95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約3500」との文字画像が表示されている。また、SPリーチ演出が実行されているときは、演出モードの切り替えが制限される演出モードの切替制限期間となっている。

30

【2618】

その後、所定時間が経過すると、図200（b）に示すように、カットイン演出の操作有効期間が開始されて操作促進演出が開始される。具体的には、第1画像表示装置70に演出ボタン17を模した演出ボタン画像と、有効期間の残り期間を示すゲージ画像と、「押せ！」との文字画像からなる操作促進画像SGが表示される。また、演出ボタン17が突出状態に変化すると共に、赤色で発光する。

【2619】

そして、カットイン演出の操作有効期間中に一般入賞口43に遊技球が入賞したことで増加数カウンタ（MY）が更新値（92000）以上となる「92001」になると、図200（c）に示すように、操作促進演出が継続した状態で、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZが更新表示される。具体的には、第1画像表示装置70に事前報知画像CZが他の演出画像（操作促進画像SG等）に重畳するように大表示されると共に、「残り約3000」との音声は1回だけ出力される。

40

【2620】

このとき、事前報知画像CZには、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「92001 / 95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約3000」との文字画像が表示される。

50

## 【 2 6 2 1 】

そして、第 1 画像表示装置 7 0 に大表示されていた事前報知画像 C Z が第 3 画像表示装置 7 2 に移動して小表示された後に、演出ボタン 1 7 が操作されるか、操作有効期間が経過すると、図 2 0 0 ( d ) に示すように、カットイン演出が実行される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 及び第 3 画像表示装置 7 2 に跨ってカットイン画像が表示されると共に、カットイン効果音が出力され、演出ボタン 1 7 が消灯して 3 秒間の弱振動を行う。このとき、事前報知画像 C Z については、カットイン画像によって遮蔽されることなく、視認可能な表示が継続される。

## 【 2 6 2 2 】

また、カットイン演出の実行期間が経過すると、図 2 0 1 ( e ) に示すように、中央の演出図柄 7 0 a が左右の演出図柄 7 0 a よりも大きいサイズであって左右の演出図柄 7 0 a と同じ仮停止されて大当たりとなることが報知されるが、停止前動作を行わずに、各演出モード ( 演出モード A ~ F ) に共通となる大当たり専用の仮停止音「ドーン」が出力される。

10

## 【 2 6 2 3 】

その後、図 2 0 1 ( f ) に示すように、3 つの演出図柄 7 0 a が通常サイズで停止位置に仮停止した状態で表示され、演出ボタン 1 7 が 4 秒間の強振動と虹発光とを行う。そこから、所定時間 ( 例えば、2 秒 ) が経過すると、図 2 0 1 ( g ) に示すように、演出図柄 7 0 a や背景画像の視認を制限するアイキャッチ画像が画面全体を徐々に覆うように表示されると共に、各演出モード ( 演出モード A ~ F ) に共通のアイキャッチ効果音出力される。このとき、事前報知画像 C Z については、アイキャッチ画像によって遮蔽されることなく、視認可能な表示が継続される。

20

## 【 2 6 2 4 】

そして、所定時間が経過すると、図 2 0 1 ( h ) に示すように、3 つの演出図柄 7 0 a がキャラクタありの演出モード B に対応する表示態様で仮停止した状態で表示されると共に、仮停止の再表示の効果音 ( シュワッ ) が出力される。また、演出ボタン 1 7 が 1 秒間の強振動と虹発光とを行う。そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン H I が再表示される。その後は、第 1 特別図柄が停止表示すると、3 つの演出図柄 7 0 a 及び 3 つの特殊図柄 T Z が停止表示すると共に、当該アイコンが消去される。

## 【 2 6 2 5 】

ここでは、演出モード B の変動演出でのカットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ ( M Y ) が更新値 ( 9 2 0 0 0 ) 以上となる場合について説明したが、その他の演出モード ( 例えば、演出モード A、C、D ~ F ) の変動演出でのカットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ ( M Y ) が更新値 ( 9 2 0 0 0 ) 以上となる場合についても、操作促進演出と並行して獲得上限装置の作動前報知 ( 事前報知 ) の強調演出が実行されると共に、事前報知画像 C Z の更新表示が実行されるようになっている。

30

## 【 2 6 2 6 】

また、カットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ ( M Y ) が更新値 ( 9 2 0 0 0 ) 以上となる場合について説明したが、カットイン演出の実行中に増加数カウンタ ( M Y ) が更新値 ( 9 2 0 0 0 ) 以上となる場合についても、カットイン演出と並行して獲得上限装置の作動前報知 ( 事前報知 ) の強調演出が実行されると共に、事前報知画像 C Z の更新表示が実行されるようになっている。

40

## 【 2 6 2 7 】

また、一般入賞口 4 3 に遊技球が入賞することで増加数カウンタ ( M Y ) が更新値 ( 9 2 0 0 0 ) 以上となって獲得上限装置の作動前報知 ( 事前報知 ) の強調演出が実行されると共に、事前報知画像 C Z の更新表示が実行される場合について説明したが、他の入賞領域 ( 第 1 始動口 4 5、第 2 始動口 4 7、大入賞口 5 0 ) に遊技球が入賞して増加数カウンタ ( M Y ) が更新値 ( 9 2 0 0 0 ) 以上となった場合についても、同様に獲得上限装置の作動前報知の強調演出が実行されると共に、事前報知画像 C Z の更新表示が実行される。

## 【 2 6 2 8 】

50

また、増加数カウンタ（MY）が1の更新値（92000）以上となって獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される場合について説明したが、他の更新値（90500、91000、91500、92500、93000、93500、94000、94500）になった場合も、同様に獲得上限装置の作動前報知の強調演出が実行されると共に、事前報知画像CZの更新表示が実行される。

#### 【2629】

このように、図200～図201によれば、演出ボタン17の操作に応じて実行される操作演出の1種であるカットイン演出の操作有効期間（操作促進演出）中やカットイン演出の実行中において、演出モード（演出図柄70aの変動経路、背景画像の種類、変動BGMの種類、アイコンの表示態様等のモード対応演出要素）を第1演出モード（例えば、第1変動経路となる演出モードA）から第2演出モード（例えば、第2変動経路となる演出モードB）に切り替えることは制限されるが、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調報知は可能となっている。そのため、カットイン演出の操作有効期間（操作促進演出）によって獲得上限装置の作動前報知の強調報知が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【2630】

また、図200～図201によれば、演出ボタン17の操作に応じて実行される操作演出の1種であるカットイン演出の操作有効期間（操作促進演出）中やカットイン演出の実行中において、演出モード（演出図柄70aの変動経路、背景画像の種類、変動BGMの種類、アイコンの表示態様等のモード対応演出要素）を第1演出モード（例えば、第1変動経路となる演出モードA）から第2演出モード（例えば、第2変動経路となる演出モードB）に切り替えることは制限されるが、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZの第1表示態様（例えば、「残り約3500」）から第2表示態様（例えば、「残り約3000」）への切り替え（更新）は可能となっている。そのため、カットイン演出の操作有効期間（操作促進演出）によって獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZの更新が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

#### 【2631】

また、図200～図201によれば、演出モード（演出図柄70aの変動経路、背景画像の種類、変動BGMの種類、アイコンの表示態様等のモード対応演出要素）が第1演出モード（例えば、第1変動経路となる演出モードA）から第2演出モード（例えば、第2変動経路となる演出モードB）に切り替わる場合には、演出モードに応じた演出画像（演出図柄70a、背景画像等）の視認を規制する切替演出（モード切替演出）が実行されるが、カットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZが第1表示態様（例えば、残り約3500）から第2表示態様（例えば、残り約3000）に切り替わる場合には、事前報知画像CZの視認を規制する切替演出（表示態様切替演出）が実行されない（制限される）ようになっている（事前報知画像CZの視認が可能となっている）。そのため、遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

#### 【2632】

なお、増加数カウンタ（MY）が増加して更新値（90500、91000、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500）以上となると、事前報知画像CZのデザイン（形状、色、模様等）を変更せずに数値を更新するようになっていたが、事前報知画像CZのデザイン（形状、色、模様等）を変更しつつ数値を更新するようにしてもよい。

#### 【2633】

また、増加数カウンタ（MY）が増加して更新値（90500、91000、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500）以上となると、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）の強調報知として、第1画像表示装置

50

70に事前報知画像CZを大表示するようになっていたが、第3画像表示装置72に小表示したままとして、「残り約〇〇〇〇」との音声だけを出力してもよいし、「残り約〇〇〇〇」との音声は出力せずに、第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示するだけとしてもよいし、獲得上限装置の作動前報知の強調報知を実行せずに、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZの更新だけを実行してもよい。

【2634】

また、アイキャッチ画像の消去後に3つの演出図柄70aがキャラクタありの演出モードBに対応する表示態様で仮停止した状態で表示されるときに、仮停止の再表示の効果音（シュワン）が出力しないようにしてもよいし、アイキャッチ画像の消去後にハズレの演出図柄70aが表示される場合には、仮停止の再表示の効果音（シュワン）を出力せず、アイキャッチ画像の消去後に大当たりの演出図柄70aが表示される場合には、仮停止の再表示の効果音（シュワン）を出力するようにしてもよいし、その逆にしてもよい。

10

【2635】

（SPリーチの変動演出のカットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新される場合の演出例）

図202は、SPリーチの変動演出のカットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像が更新（後退）される場合の演出例を示す図である。

【2636】

まず、図202（a）に示すように、第1保留数（U1）が「1」の第1特別図柄の変動表示中であって、演出モードBの変動演出中において、SPリーチ演出が実行されている。このとき、保留アイコンHIは非表示となって当該アイコンTIが表示されていると共に、画像表示装置にSPリーチ背景画像が表示され、SPリーチBGMが出力されている。また、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が実行されていて、第3画像表示装置72に事前報知画像CZが小表示されている。

20

【2637】

このとき、事前報知画像CZには、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「91000/95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約4000」との文字画像が表示されている。また、SPリーチ演出が実行されているときは、演出モードの切り替えが制限される演出モードの切替制限期間となっている。

30

【2638】

その後、所定時間が経過すると、図202（b）に示すように、カットイン演出の操作有効期間が開始されて操作促進演出が開始される。具体的には、第1画像表示装置70に演出ボタン17を模した演出ボタン画像と、有効期間の残り期間を示すゲージ画像と、「押せ！」との文字画像からなる操作促進画像SGが表示される。また、演出ボタン17が突出状態に変化すると共に、赤色で発光する。

【2639】

また、SPリーチ演出の開始から遊技領域5aに100個の遊技球が発射されて増加数カウンタ（MY）が「90900」になると、事前報知画像CZには、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「90900/95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約4000」との文字画像が表示されている。

40

【2640】

そして、さらに1個の遊技球が発射されて増加数カウンタ（MY）が「90899」になって後退用の更新値（90900）未満になると、図202（c）に示すように、第3画像表示装置72に表示されている事前報知画像CZが更新される。具体的には、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「90899/95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約4500」との文字画像が表示される。

50

## 【 2 6 4 1 】

そして、演出ボタン 17 が操作されるか、操作有効期間が経過すると、図 2 0 2 ( d ) に示すように、カットイン演出が実行される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 及び第 3 画像表示装置 7 2 に跨ってカットイン画像が表示されると共に、カットイン効果音が出力され、演出ボタン 17 が消灯して 3 秒間の弱振動を行う。このとき、事前報知画像 C Z については、カットイン画像によって遮蔽されることなく、視認可能な表示が継続される。

## 【 2 6 4 2 】

ここでは、演出モード B の変動演出でのカットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ ( M Y ) が後退用の更新値 ( 9 0 9 0 0 ) 未満となる場合について説明したが、その他の演出モード ( 例えば、演出モード A、C、D ~ F ) の変動演出でのカットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ ( M Y ) が後退用の更新値 ( 9 0 9 0 0 ) 未満となる場合についても、操作促進演出と並行して事前報知画像 C Z の更新表示が実行されるようになっている。

## 【 2 6 4 3 】

また、カットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ ( M Y ) が後退用の更新値 ( 9 0 9 0 0 ) 未満となる場合について説明したが、カットイン演出の実行中に増加数カウンタ ( M Y ) が後退用の更新値 ( 9 0 9 0 0 ) 未満となる場合についても、カットイン演出と並行して事前報知画像 C Z の更新表示が実行されるようになっている。

## 【 2 6 4 4 】

また、カットイン演出の操作有効期間中であるかカットイン演出中であるかに拘わらず、増加数カウンタ ( M Y ) が後退用の更新値 ( 9 0 9 0 0 ) 未満となる場合には、実行中の演出と並行して事前報知画像 C Z の更新表示が実行されるようになっている。

## 【 2 6 4 5 】

また、増加数カウンタ ( M Y ) が 1 の後退用の更新値 ( 9 0 9 0 0 ) 未満となって事前報知画像 C Z の更新表示が実行される場合について説明したが、他の後退用の更新値 ( 9 0 4 0 0、9 1 4 0 0、9 1 9 0 0、9 2 4 0 0、9 2 9 0 0、9 3 4 0 0、9 3 9 0 0、9 4 4 0 0、9 4 5 0 0 ) 未満になった場合も、同様に事前報知画像 C Z の更新表示が実行される。

## 【 2 6 4 6 】

このように、図 2 0 2 によれば、カットイン演出の操作有効期間 ( 操作促進演出 ) 中において、演出モード ( 演出図柄 7 0 a の変動経路、背景画像の種類、変動 B G M の種類、アイコンの表示態様等のモード対応演出要素 ) を第 1 演出モード ( 例えば、第 1 変動経路となる演出モード A ) から第 2 演出モード ( 例えば、第 2 変動経路となる演出モード B ) に切り替えることは制限されるが、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像 C Z の第 2 表示態様 ( 例えば、「残り約 4 0 0 0」) から第 1 表示態様 ( 例えば、「残り 4 5 0 0」) への切り替え ( 更新 ) は可能となっている。そのため、カットイン演出の操作有効期間 ( 操作促進演出 ) によって獲得上限装置の作動に係る事前報知画像 C Z の更新が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 6 4 7 】

また、図 2 0 2 によれば、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像 C Z を第 1 表示態様 ( 例えば、「残り 4 5 0 0」) から第 2 表示態様 ( 例えば、「残り約 4 0 0 0」) に切り替える ( 更新する ) 場合の増加数カウンタ ( M Y ) の値 ( 更新値 : 9 0 5 0 0、9 1 0 0 0、9 1 5 0 0、9 2 0 0 0、9 2 5 0 0、9 3 0 0 0、9 3 5 0 0、9 4 0 0 0、9 4 5 0 0 ) と、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像 C Z を第 2 表示態様 ( 例えば、「残り約 4 0 0 0」) から第 1 表示態様 ( 例えば、「残り 4 5 0 0」) に切り替える ( 更新する ) 場合の増加数カウンタ ( M Y ) の値 ( 後退用の更新値 : 9 0 4 0 0、9 1 4 0 0、9 1 9 0 0、9 2 4 0 0、9 2 9 0 0、9 3 4 0 0、9 3 9 0 0、9 4 4 0 0、9 4 5 0 0 ) とを異なる値としている。そのため、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像 C Z が第

10

20

30

40

50

1表示態様（例えば、「残り4500」）から第2表示態様（例えば、「残り約4000」）に切り替えられた直後に、事前報知画像CZが第2表示態様（例えば、「残り約4000」）から第1表示態様（例えば、「残り4500」）に切り替わりにくくなり、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZを視認し易くすることが可能となる。

【2648】

また、図202によれば、演出モード（演出図柄70aの変動経路、背景画像の種類、変動BGMの種類、アイコンの表示態様等のモード対応演出要素）が第1演出モード（例えば、第1変動経路となる演出モードA）から第2演出モード（例えば、第2変動経路となる演出モードB）に切り替わる場合には、演出モードに応じた演出画像（演出図柄70a、背景画像等）の視認を規制する切替演出（モード切替演出）が実行されるが、カットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZが第2表示態様（例えば、「残り約4000」）から第1表示態様（例えば、「残り4500」）に切り替わる場合には、事前報知画像CZの視認を規制する切替演出（表示態様切替演出）が実行されない（制限される）ようになっている（事前報知画像CZの視認が可能となっている）。そのため、遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2649】

なお、増加数カウンタ（MY）が減少して後退用の更新値（90400、90900、91400、91900、92400、92900、93400、93900、94400、94500）未満となると、事前報知画像CZのデザイン（形状、色、模様等）を変更せずに数値を更新するようになっていたが、事前報知画像CZのデザイン（形状、色、模様等）を変更しつつ数値を更新するようによい。

【2650】

また、増加数カウンタ（MY）が減少して後退用の更新値（90400、90900、91400、91900、92400、92900、93400、93900、94400、94500）未満となると、獲得上限装置の作動に係る事前報知画像CZを更新する際に強調報知を行っていなかったが、強調報知を行うようによい。この場合には、第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示して「残り約〇〇〇〇」と音声も出力してもよいし、第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示するだけとしてもよいし、「残り約〇〇〇〇」と音声も出力するだけとしてもよい。

【2651】

（SPリーチの変動演出のカットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動前報知が終了する場合の演出例）

図203は、SPリーチの変動演出のカットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置の作動前報知が終了する場合の演出例を示す図である。

【2652】

まず、図203（a）に示すように、第1保留数（U1）が「1」の第1特別図柄の変動表示中であって、演出モードBの変動演出中において、SPリーチ演出が実行されている。このとき、保留アイコンHIは非表示となって当該アイコンTIが表示されていると共に、画像表示装置にSPリーチ背景画像が表示され、SPリーチBGMが出力されている。また、獲得上限装置の作動前報知（事前報知）が実行されていて、第3画像表示装置72に事前報知画像CZが小表示されている。

【2653】

このとき、事前報知画像CZには、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「90000 / 95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約5000」との文字画像が表示されている。また、SPリーチ演出が実行されているときは、演出モードの切り替えが制限される演出モードの切替制限期間となっている。

【2654】

その後、所定時間が経過すると、図203（b）に示すように、カットイン演出の操作

有効期間が開始されて操作促進演出が開始される。具体的には、第1画像表示装置70に演出ボタン17を模した演出ボタン画像と、有効期間の残り期間を示すゲージ画像と、「押せ!」との文字画像からなる操作促進画像SGが表示される。また、演出ボタン17が突出状態に変化すると共に、赤色で発光する。

【2655】

また、SPリーチ演出の開始から遊技領域5aに100個の遊技球が発射されて増加数カウンタ(MY)が「89900」になると、事前報知画像CZには、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「89900/95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約5000」との文字画像が表示されている。

10

【2656】

そして、さらに1個の遊技球が発射されて増加数カウンタ(MY)が「89899」になって終了値(89900)未満になると、図203(c)に示すように、第3画像表示装置72に表示されている事前報知画像CZが消去されて獲得上限装置の作動前報知(事前報知)が終了する。

【2657】

そして、演出ボタン17が操作されるか、操作有効期間が経過すると、図203(d)に示すように、カットイン演出が実行される。具体的には、第1画像表示装置70及び第3画像表示装置72に跨ってカットイン画像が表示されると共に、カットイン効果音が出力され、演出ボタン17が消灯して3秒間の弱振動を行う。

20

【2658】

ここでは、演出モードBの変動演出でのカットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ(MY)が終了値(89900)未満となる場合について説明したが、その他の演出モード(例えば、演出モードA、C、D~F)の変動演出でのカットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ(MY)が終了値(89900)未満となる場合についても、操作促進演出と並行して事前報知画像CZが消去されて獲得上限装置の作動前報知(事前報知)が終了するようになっている。

【2659】

また、カットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ(MY)が終了値(89900)未満となる場合について説明したが、カットイン演出の実行中に増加数カウンタ(MY)が終了値(89900)未満となる場合についても、カットイン演出と並行して事前報知画像CZが消去されて獲得上限装置の作動前報知(事前報知)が終了するようになっている。

30

【2660】

また、カットイン演出の操作有効期間中であるかカットイン演出中であるかに拘わらず、所定の演出(カットイン演出が実行される変動演出の他に、カットイン演出が実行されない大当たり演出や客待ちデモ演出等の演出も含む)中において増加数カウンタ(MY)が終了値(89900)未満となる場合には、実行中の演出と並行して事前報知画像CZが消去されて獲得上限装置の作動前報知(事前報知)が終了するようになっている。

【2661】

このように、図203によれば、増加数カウンタ(MY)が終了値(89900)未満となる場合には、実行中の演出(客待ち演出、変動演出、大当たり演出)と並行して事前報知画像CZが消去されて獲得上限装置の作動前報知(事前報知)が終了するようになっている。そのため、実行中の演出によって獲得上限装置の作動前報知の終了が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2662】

また、図203によれば、獲得上限装置の作動前報知(事前報知)を開始する場合の増加数カウンタ(MY)の値(規定値:90000)と、獲得上限装置の作動前報知を終了する場合の増加数カウンタ(MY)の値(終了値:89900)とを異なる値としている

50

。そのため、獲得上限装置の作動前報知が開始された直後に、獲得上限装置の作動前報知が終了しにくくなり、獲得上限装置の作動前報知を認識し易くすることが可能となる。

【2663】

なお、増加数カウンタ(MY)が終了値(89900)未満となって獲得上限装置の作動前報知(事前報知)を終了する場合に、強調報知を行っていなかったが、強調報知を行うようにしてもよい。この場合には、第1画像表示装置70に事前報知画像CZを大表示してから消去するようにしてもよいし、「作動前報知を終了します」等の音声を出力するようにしてもよい。

【2664】

(連続予告演出中に獲得上限装置が作動する場合の演出例)

10

図204は、連続予告演出中に獲得上限装置が作動する場合の演出例を示す図である。

【2665】

まず、図204(a)に示すように、第1保留数(U1)が「1」の第1特別図柄の停止表示中であって、演出モードBに制御されているときに、第1始動口45に遊技球が入賞して2回の変動演出にわたる先読み動作演出の実行が決定されて第1保留数(U1)が「2」となると、第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンHIが1つ追加表示される。このとき、画像表示装置にモードB背景画像が表示されていると共に、変動BGM2が出力されている。また、獲得上限装置の作動前報知(事前報知)が実行されていて、第3画像表示装置72に事前報知画像CZが表示されている。

【2666】

20

このとき、事前報知画像CZには、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「94998/95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約500」との文字画像が表示されている。

【2667】

そして、第1特別図柄の停止時間が経過して第1特別図柄の次の変動表示が開始されると、図204(b)に示すように、1つの保留アイコンHIと当該アイコンTIが表示された状態となって変動演出と先読み動作演出が開始される。具体的には、3つの演出図柄70aが変動前動作を開始すると共に、特殊図柄TZが変動表示を開始し、その後3つの演出図柄70aが第2変動経路で移動する変動表示を開始する。また、先読み動作演出として第1可動部材77aが第1画像表示装置70の画面中央に向けて最大下降幅よりも小さい幅で下降する動作演出(第1動作演出)が実行される。

30

【2668】

その後、一般入賞口43に遊技球が入賞したことで増加数カウンタ(MY)が作動値(95000)以上となる「95003」になると、図204(c)に示すように、獲得上限装置が作動して遊技の進行制御が停止され、メイン情報表示装置59(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)が消灯して非表示状態(特別図柄表示器では、ハズレ特別図柄や大当たり特別図柄を示す表示態様とは異なる表示態様)となる。

40

【2669】

また、先読み動作演出を含む遊技演出(変動演出、枠用照明装置10及び盤用照明装置76の演出発光、サブ情報表示装置80の発光表示等)が強制的に終了されて、第1可動部材77aが初期位置への復帰動作を開始すると共に、獲得上限装置が作動したことを報知する獲得上限装置作動中報知が開始される。具体的には、黒背景画像に「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」の白文字両領域が形成される作動報知画像(作動報知画面)が表示され、「獲得上限装置が作動しました」の音声が続り返し出力され、枠用照明装置10の獲得上限装置の作動報知に係る発光部が白点滅する。

【2670】

さらに、主制御基板110から枠制御基板120に獲得上限装置作動中信号(ホールコ

50

ン・不正監視情報)が出力され、枠制御基板120から専用ユニット170に獲得上限装置作動中信号(ホールコン・不正監視情報)が出力される。

【2671】

このときの順番は、獲得上限装置の作動 遊技の進行制御の停止 メイン情報表示装置59の非表示状態 遊技演出の終了+獲得上限装置作動中報知 枠制御基板120から専用ユニット170への獲得上限装置作動中信号の出力 第1可動部材77aの初期位置への復帰となる場合と、獲得上限装置の作動 遊技の進行制御の停止 メイン情報表示装置59の非表示状態 枠制御基板120から専用ユニット170への獲得上限装置作動中信号の出力 遊技演出の終了+獲得上限装置作動中報知 第1可動部材77aの初期位置への復帰となる場合とがあるが、前者の方が発生し易くなっている。

10

【2672】

そして、所定時間が経過すると、図204(d)に示すように、第1可動部材77aが初期位置に復帰し、以降は遊技機1の電源がOFFされるまで獲得上限装置作動中報知が継続することになる。

【2673】

ここでは、演出モードBにおいて2回の変動演出にわたる先読み動作演出が実行される場合について説明したが、1回の変動演出において先読み動作演出が実行される場合や、3回以上の変動演出にわたる先読み動作演出が実行される場合であっても、増加数カウンタ(MY)が作動値(95000)以上となって獲得上限装置が作動すると、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置59が非表示状態となり、先読み動作演出を含む遊技演出(変動演出、枠用照明装置10及び盤用照明装置76の演出発光等)が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

20

【2674】

また、演出モードBにおいて先読み動作演出が実行される場合について説明したが、その他の連続予告演出(先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出)が実行される場合についても、増加数カウンタ(MY)が作動値(95000)以上となって獲得上限装置が作動すると、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置59が非表示状態となり、先読み動作演出を含む遊技演出(変動演出、枠用照明装置10及び盤用照明装置76の演出発光等)が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

30

【2675】

また、演出モードBにおいて先読み動作演出が実行される場合について説明したが、その他の演出モード(演出モードA、C、D~F)において、その他の連続予告演出(先読み動作演出、先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出)が実行される場合についても、増加数カウンタ(MY)が作動値(95000)以上となって獲得上限装置が作動すると、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置59が非表示状態となり、先読み動作演出を含む遊技演出(変動演出、枠用照明装置10及び盤用照明装置76の演出発光等)が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

【2676】

また、一般入賞口43に遊技球が入賞することで増加数カウンタ(MY)が作動値(95000)以上となる場合について説明したが、他の入賞領域(第1始動口45、第2始動口47、大入賞口50)に遊技球が入賞して増加数カウンタ(MY)が作動値(95000)以上となる場合についても、獲得上限装置が作動し、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置59が非表示状態となり、先読み動作演出を含む遊技演出(変動演出、枠用照明装置10及び盤用照明装置76の演出発光等)が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

40

【2677】

(セリフ予告演出中に獲得上限装置が作動する場合の演出例)

図205は、セリフ予告演出中に獲得上限装置が作動する場合の演出例を示す図である

50

## 【 2 6 7 8 】

まず、図 2 0 5 ( a ) に示すように、第 1 保留数 ( U 1 ) が「 1 」の第 1 特別図柄の変動表示中であって、演出モード B の変動演出中であるものとする。このとき、1 つの保留アイコン H I と当該アイコン T I とが表示されていると共に、画像表示装置にモード B 背景画像が表示され、変動 B G M 2 が出力されている。また、獲得上限装置の作動前報知 ( 事前報知 ) が実行されていて、第 3 画像表示装置 7 2 に事前報知画像 C Z が表示されている。

## 【 2 6 7 9 】

このとき、事前報知画像 C Z には、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「 9 4 9 9 8 / 9 5 0 0 0 」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約 5 0 0 」との文字画像が表示されている。

10

## 【 2 6 8 0 】

その状態で、セリフ予告演出に係る演出ボタン 1 7 の操作有効期間が開始されると、操作促進演出が開始される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 にセリフウィンドウ S W が表示されると共に、セリフウィンドウ S W 内に演出ボタン 1 7 を模した演出ボタン画像と有効期間の残り期間を示すゲージ画像とからなる操作促進画像 S G が表示される。また、演出ボタン 1 7 が通常状態のまま白色に点灯する。なお、変動演出の開始から所定期間 ( 例えば、3 秒 ) が経過したタイミングからは、演出モードの切り替えが制限される演出モードの切替制限期間となっている。

20

## 【 2 6 8 1 】

そして、演出ボタン 1 7 が操作されると、図 2 0 5 ( b ) に示すように、操作有効期間が終了してセリフ予告演出が実行される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 に表示されたセリフウィンドウ S W に「なにこれ!? 熱いわよ!!」との熱セリフの文字画像が表示されると共に、演出ボタン 1 7 が消灯して 1 秒間の弱振動を行う。

## 【 2 6 8 2 】

その後、一般入賞口 4 3 に遊技球が入賞したことで増加数カウンタ ( M Y ) が作動値 ( 9 5 0 0 0 ) 以上となる「 9 5 0 0 3 」になると、図 2 0 5 ( c ) に示すように、獲得上限装置が作動して遊技の進行制御が停止され、メイン情報表示装置 5 9 ( 第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1、普通図柄表示器 6 2、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 2 特別図柄保留表示器 6 4、普通図柄保留表示器 6 5、ラウンド数表示器 6 6、右打ち表示器 6 7、状態確認表示器 6 8、及び、遊技状態表示器 ) が消灯して非表示状態 ( 特別図柄表示器では、ハズレ特別図柄や大当たり特別図柄を示す表示態様とは異なる表示態様 ) となる。

30

## 【 2 6 8 3 】

また、セリフ予告演出を含む遊技演出 ( 変動演出、枠用照明装置 1 0 及び盤用照明装置 7 6 の演出発光等 ) が強制的に終了されて、獲得上限装置が作動したことを報知する獲得上限装置作動中報知が開始される。具体的には、黒背景画像に「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」の白文字領域が形成される作動報知画像 ( 作動報知画面 ) が表示され、「獲得上限装置が作動しました」の音声は繰り返し出力され、枠用照明装置 1 0 の獲得上限装置の作動報知に係る発光部が白点滅する。

40

## 【 2 6 8 4 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から枠制御基板 1 2 0 に獲得上限装置作動中信号 ( ホールコン・不正監視情報 ) が出力され、枠制御基板 1 2 0 から専用ユニット 1 7 0 に獲得上限装置作動中信号 ( ホールコン・不正監視情報 ) が出力される。

## 【 2 6 8 5 】

このときの順番は、獲得上限装置の作動 遊技の進行制御の停止 メイン情報表示装置 5 9 の非表示状態 遊技演出の終了 + 獲得上限装置作動中報知 枠制御基板 1 2 0 から専用ユニット 1 7 0 への獲得上限装置作動中信号の出力となる場合と、獲得上限装置の作動 遊技の進行制御の停止 メイン情報表示装置 5 9 の非表示状態 枠制御基板 1 2 0 から

50

専用ユニット 170 への獲得上限装置作動中信号の出力 遊技演出の終了 + 獲得上限装置作動中報知となる場合とがあるが、前者の方が発生し易くなっている。

【2686】

その後は、遊技機 1 の電源が OFF されるまで獲得上限装置作動中報知が継続することになる。

【2687】

ここでは、演出モード B の変動演出におけるセリフ予告演出の実行中に増加数カウンタ (MY) が作動値 (95000) 以上となって獲得上限装置が作動する場合について説明したが、その他の演出モード (演出モード A、C、D ~ F) の変動演出におけるセリフ予告演出の実行中に増加数カウンタ (MY) が作動値 (95000) 以上となって獲得上限装置が作動する場合についても、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置 59 が非表示状態となり、セリフ予告演出 (操作有効期間) を含む遊技演出 (変動演出、枠用照明装置 10 及び盤用照明装置 76 の演出発光等) が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

10

【2688】

また、セリフ予告演出の操作有効期間が終了した後に増加数カウンタ (MY) が作動値 (95000) 以上となって獲得上限装置が作動する場合について説明したが、セリフ予告演出の操作有効期間中に増加数カウンタ (MY) が作動値 (95000) 以上となって獲得上限装置が作動する場合についても、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置 59 が非表示状態となり、セリフ予告演出を含む遊技演出 (変動演出、枠用照明装置 10 及び盤用照明装置 76 の演出発光等) が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

20

【2689】

また、変動演出におけるリーチ演出前において操作有効期間を伴うセリフ予告演出が実行される場合について説明したが、その他の操作有効期間を伴う予告演出 (擬似連演出等) の実行中に増加数カウンタ (MY) が作動値 (95000) 以上となって獲得上限装置が作動する場合についても、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置 59 が非表示状態となり、その他の予告演出を含む遊技演出 (変動演出、枠用照明装置 10 及び盤用照明装置 76 の演出発光等) が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

30

【2690】

また、一般入賞口 43 に遊技球が入賞することで増加数カウンタ (MY) が作動値 (95000) 以上となる場合について説明したが、他の入賞領域 (第 1 始動口 45、第 2 始動口 47、大入賞口 50) に遊技球が入賞して増加数カウンタ (MY) が作動値 (95000) 以上となる場合についても、獲得上限装置が作動し、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置 59 が非表示状態となり、セリフ予告演出を含む遊技演出 (変動演出、枠用照明装置 10 及び盤用照明装置 76 の演出発光等) が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

【2691】

(カットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置が作動する場合の演出例)

40

図 206 は、カットイン演出の操作有効期間中に獲得上限装置が作動する場合の演出例を示す図である。

【2692】

まず、図 206 (a) に示すように、第 1 保留数 (U1) が「1」の第 1 特別図柄の変動表示中であって、演出モード B の変動演出中において、SPリーチ演出が実行されている。このとき、保留アイコン HI は非表示となって当該アイコン TI が表示されていると共に、画像表示装置に SPリーチ背景画像が表示され、SPリーチ BGM が出力されている。また、獲得上限装置の作動前報知 (事前報知) が実行されていて、第 3 画像表示装置 72 に事前報知画像 CZ が小表示されている。

【2693】

50

このとき、事前報知画像 C Z には、現在の増加数カウンタの値と獲得上限装置の作動値とを示す数値が「94998 / 95000」という態様で表示されると共に、「獲得上限装置作動まで残り約500」との文字画像が表示されている。また、S P リーチ演出が実行されているときは、演出モードの切り替えが制限される演出モードの切替制限期間となっている。

【2694】

その後、所定時間が経過すると、図206(b)に示すように、カットイン演出の操作有効期間が開始されて操作促進演出が開始される。具体的には、第1画像表示装置70に演出ボタン17を模した演出ボタン画像と、有効期間の残り期間を示すゲージ画像と、「押せ!」との文字画像からなる操作促進画像 S G が表示される。また、演出ボタン17が通常状態のまま白色で発光する。

10

【2695】

その後、一般入賞口43に遊技球が入賞したことで増加数カウンタ(MY)が作動値(95000)以上となる「95003」になると、図206(c)に示すように、獲得上限装置が作動して遊技の進行制御が停止され、メイン情報表示装置59(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)が消灯して非表示状態となる(特別図柄表示器では、ハズレ特別図柄や大当たり特別図柄を示す表示態様とは異なる表示態様)。

20

【2696】

また、カットイン演出(操作有効期間)を含む遊技演出(変動演出、枠用照明装置10及び盤用照明装置76の演出発光等)が強制的に終了されて、獲得上限装置が作動したことを報知する獲得上限装置作動中報知が開始される。具体的には、黒背景画像に「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」の白文字領域が形成される作動報知画像(作動報知画面)が表示され、「獲得上限装置が作動しました」の音声の繰り返し出力され、枠用照明装置10の獲得上限装置の作動報知に係る発光部が白点滅する。

【2697】

さらに、主制御基板110から枠制御基板120に獲得上限装置作動中信号(ホールコン・不正監視情報)が出力され、枠制御基板120から専用ユニット170に獲得上限装置作動中信号(ホールコン・不正監視情報)が出力される。

30

【2698】

このときの順番は、獲得上限装置の作動 遊技の進行制御の停止 メイン情報表示装置59の非表示状態 遊技演出の終了+獲得上限装置作動中報知 枠制御基板120から専用ユニット170への獲得上限装置作動中信号の出力となる場合と、獲得上限装置の作動 遊技の進行制御の停止 メイン情報表示装置59の非表示状態 枠制御基板120から専用ユニット170への獲得上限装置作動中信号の出力 遊技演出の終了+獲得上限装置作動中報知となる場合とがあるが、前者の方が発生し易くなっている。

【2699】

その後は、遊技機1の電源がOFFされるまで獲得上限装置作動中報知が継続することになる。

40

【2700】

ここでは、演出モードBの変動演出におけるカットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ(MY)が作動値(95000)以上となって獲得上限装置が作動する場合について説明したが、その他の演出モード(演出モードA、C、D~F)の変動演出におけるカットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ(MY)が作動値(95000)以上となって獲得上限装置が作動する場合についても、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置59が非表示状態となり、カットイン演出(操作有効期間)を含む遊技演出(変動演出、枠用照明装置10及び盤用照明装置76の演出発光等)が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

50

## 【 2 7 0 1 】

また、カットイン演出の操作有効期間中に増加数カウンタ（MY）が作動値（95000）以上となって獲得上限装置が作動する場合について説明したが、カットイン演出の操作有効期間の終了後に増加数カウンタ（MY）が作動値（95000）以上となって獲得上限装置が作動する場合についても、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置59が非表示状態となり、カットイン演出を含む遊技演出（変動演出、枠用照明装置10及び盤用照明装置76の演出発光等）が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

## 【 2 7 0 2 】

また、変動演出におけるリーチ演出中において操作有効期間を伴うカットイン演出が実行される場合について説明したが、その他の操作有効期間を伴う予告演出（決め演出等）の実行中に増加数カウンタ（MY）が作動値（95000）以上となって獲得上限装置が作動する場合についても、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置59が非表示状態となり、その他の予告演出を含む遊技演出（変動演出、枠用照明装置10及び盤用照明装置76の演出発光等）が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

## 【 2 7 0 3 】

また、一般入賞口43に遊技球が入賞することで増加数カウンタ（MY）が作動値（95000）以上となる場合について説明したが、他の入賞領域（第1始動口45、第2始動口47、大入賞口50）に遊技球が入賞して増加数カウンタ（MY）が作動値（95000）以上となる場合についても、獲得上限装置が作動し、遊技の進行制御が停止されてメイン情報表示装置59が非表示状態となり、カットイン演出を含む遊技演出（変動演出、枠用照明装置10及び盤用照明装置76の演出発光等）が強制的に終了されて獲得上限装置作動中報知が開始されるようになっている。

## 【 2 7 0 4 】

このように、図204～図206によれば、複数回の変動演出にわたる連続予告演出（先読み動作演出等の先読み演出）の実行中において、演出図柄70aの変動経路を第1変動経路から第2変動経路に切り替えること（例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替えること）は制限されるが、獲得上限装置が作動すると獲得上限装置作動中報知（特定報知）を実行することは可能となっている。そのため、獲得上限装置が作動したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 7 0 5 】

また、図204～図206によれば、複数回の変動演出にわたる連続予告演出（先読み動作演出等の先読み演出）の実行中において、演出図柄70aの変動経路を第1変動経路から第2変動経路に切り替えること（例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替えること）は制限されるが、獲得上限装置の作動に係る報知画像を第1態様表示（事前報知画像CZ）から第2態様表示（獲得上限装置の作動報知画像）に切り替えることは可能となっている。そのため、連続予告演出によって獲得上限装置の作動に係る報知画像の表示態様の切り替え（事前報知画像CZから作動報知画像への切り替え）が阻害されることなく遊技者に有益な情報を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 7 0 6 】

また、図204～図206によれば、変動演出において、可動部材（第1可動部材77a、第2可動部材77b）の第1動作演出（先読み動作演出時、擬似連演出時、発展演出時等の最大下降幅よりも小さい幅での下降動作）と、可動部材の第2動作演出（決め成功演出時等の最大下降幅での下降動作）を実行可能であり、可動部材の第1動作演出の実行中において、演出図柄70aの変動経路を第1変動経路から第2変動経路に切り替えること（例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替えること）は制限されるが、獲得上限装置の作動中報知を実行することは可能となっ

10

20

30

40

50

ている。そのため、獲得上限装置が作動したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2707 】

また、図204～図206によれば、複数回の変動演出にわたる連続予告演出（先読み演出）の実行中に獲得上限装置が作動すると、連続予告演出（先読み演出）の実行が制限（先読み動作演出以外の連続予告演出は即座に終了するが、先読み動作演出の場合には第1可動部材77aの復帰動作を実行して終了）されるようになっている。そのため、獲得上限装置が作動したことを遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2708 】

また、図204～図206によれば、演出ボタン17の操作に応じて実行される操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）の実行中や操作演出に係る操作有効期間中において、演出図柄70aの変動経路を第1変動経路から第2変動経路に切り替えること（例えば、第1変動経路となる演出モードAから第2変動経路となる演出モードBに切り替えること）は制限されるが、獲得上限装置が作動すると獲得上限装置の作動中報知（特定報知）は実行することが可能となっている。そのため、獲得上限装置が作動したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2709 】

また、図204～図206によれば、獲得上限装置が作動した場合、遊技の進行制御が停止してメイン情報表示装置59の非表示状態となった後に、遊技演出（変動演出、大当たり遊技演出等）が終了して獲得上限装置の作動中報知（特定報知）が実行されるようになっている。そのため、遊技の進行制御が停止したから遊技演出も終了したことを遊技者が把握し易くなる。

【 2710 】

また、図204～図206によれば、獲得上限装置が作動した場合、遊技の進行制御が停止してメイン情報表示装置59の非表示状態となった後に、枠制御基板120から専用ユニット170への獲得上限装置作動中信号を出力することが可能となっている。そのため、遊技機1の外部で獲得上限装置が作動したことを把握することが可能となる。

【 2711 】

また、図204～図206によれば、獲得上限装置が作動した場合、遊技演出（変動演出、大当たり遊技演出等）が終了して獲得上限装置の作動中報知（特定報知）が開始された後に、枠制御基板120から専用ユニット170への獲得上限装置作動中信号を出力することが可能となっている。そのため、遊技機1の外部で獲得上限装置が作動したことを把握することが可能となる。

【 2712 】

なお、獲得上限装置が作動した場合に、各種遊技演出（変動演出、連続予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出等）を終了して各種演出画像が非表示となった状態で獲得上限装置の作動中報知（特定報知）を実行するようになっていたが、例えば、各種演出画像の手前側に各種演出画像を透視可能とする半透過画像を表示し、その状態で、「獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です」の白文字領域を表示するようにしてもよい。具体的には、変動演出中に獲得上限装置が作動した場合には、半透過画像の後方に停止表示された演出図柄70aが表示されるようにし、大当たり遊技演出中に獲得上限装置が作動した場合には、半透過画像の後方に静止した大当たり演出画像が表示されるようにする等、遊技演出の進行が停止した状態にするとよい。

【 2713 】

また、獲得上限装置が作動した場合に、サブ情報表示装置80（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）の発光表示を終了（非表示状態に）して獲得上限装置作動中報知を実行するようになっていたが、サブ情報表示装置80の発光表示は継

10

20

30

40

50

続したまま、又は、LEDが点滅を行っていた場合には点灯又は消灯させた状態で、獲得上限装置作動中報知を実行するようにしてもよい。

【2714】

なお、本実施形態では、演出モードの種類に拘わらず、獲得上限装置の作動前報知（事前報知画像CZ、「残り約〇〇〇〇」の音声、枠用照明装置10の獲得上限装置の作動報知に係る発光部の発光態様）の報知態様を同一としていたが、演出モードの種類に応じて、獲得上限装置の作動前報知（事前報知画像CZ、「残り約〇〇〇〇」の音声、枠用照明装置10の獲得上限装置の作動報知に係る発光部の発光態様）の報知態様（例えば、事前報知画像CZの形状、色、模様等のデザイン）を異ならせてもよい。この場合、通常遊技状態に対応する演出モードA～Cと、特定遊技状態に対応する演出モードD～Fとで、獲得上限装置の作動前報知の報知態様を異ならせてもよい。

10

【2715】

また、本実施形態では、遊技演出（客待ちデモ演出、変動演出、大当たり遊技演出等）の実行状態に拘わらず、獲得上限装置の作動前報知（事前報知画像CZのデザインや表示位置、「残り約〇〇〇〇」の音声、枠用照明装置10の獲得上限装置の作動報知に係る発光部の発光態様）の報知態様を同一としていたが、遊技演出の実行状態に応じて、獲得上限装置の作動前報知（事前報知画像CZのデザインや表示位置、「残り約〇〇〇〇」の音声、枠用照明装置10の獲得上限装置の作動報知に係る発光部の発光態様）の報知態様（例えば、事前報知画像CZの形状、色、模様等のデザインや表示位置）を異ならせてもよい。この場合、リーチ演出前と、リーチ演出中とで、獲得上限装置の作動前報知の報知態様を異ならせてもよいし、変動演出中と大当たり遊技演出中とで、獲得上限装置の作動前報知の報知態様を異ならせてもよい。

20

【2716】

（演出モード毎の変動演出の各種期間の長さ）

図207は、演出モード毎の変動演出の各種期間の長さを示す図である。

変動演出の各種期間には、演出図柄70aが変動表示される前の変動前動作期間、演出図柄70aが図柄種別の視認が困難なように変動表示される高速変動期間、演出図柄70aが図柄種別の視認が可能な状態で変動表示される低速変動期間、演出図柄70aが図柄種別の視認が可能な状態で揺れ変動される仮停止期間、演出図柄70aが停止表示される停止期間等が設定されている。

30

【2717】

変動前動作期間においては、演出図柄70aが背景画像を視認困難な不透過状態となり、高速変動期間においては、演出図柄70aが背景画像を視認可能な透過状態となり、低速変動期間においては、演出図柄70aが背景画像を視認困難な不透過状態となり、仮停止期間においては、演出図柄70aが背景画像を視認困難な不透過状態となり、停止期間においては、演出図柄70aが背景画像を視認困難な不透過状態となる。

【2718】

図207(a)に示すように、演出モードAにおいて変動演出パターン1（通常変動）の変動演出が実行される場合、T0のタイミングにおいて、3つの演出図柄70aの変動前動作としての浮上表示が開始され、T1のタイミングにおいて、左側の演出図柄70aが高速変動（スクロール）を開始し、T2のタイミングにおいて、中央の演出図柄70aが高速変動（スクロール）を開始し、T3のタイミングにおいて、右側の演出図柄70aが高速変動（スクロール）を開始する。

40

【2719】

そして、T4のタイミングにおいて、左側の演出図柄70aが低速変動aを開始し、T5のタイミングにおいて、左側の演出図柄70aが仮停止aを開始し、T6のタイミングにおいて、右側の演出図柄70aが低速変動bを開始し、T7のタイミングにおいて、右側の演出図柄70aが仮停止bを開始し、T8のタイミングにおいて、中央の演出図柄70aが低速変動cを開始し、T9のタイミングにおいて、中央の演出図柄70aが仮停止cを開始し、T10のタイミングにおいて、3つの演出図柄70aが停止表示を開始し、

50

T 1 1のタイミングにおいて、3つの演出図柄70 aの停止表示が終了する。

【2720】

また、3つの特殊図柄TZについては、T0のタイミングにおいて、高速変動(スクロール)を開始し、T10のタイミングにおいて、停止表示を開始し、T11のタイミングにおいて、停止表示が終了する。

【2721】

この場合、3つの演出図柄70 aの低速変動期間の長さは、低速変動a < 低速変動c < 低速変動bとなっており、3つの演出図柄70 aの仮停止期間の長さは、仮停止c < 仮停止b < 仮停止aとなっており、3つの演出図柄70 aの停止期間の長さは、すべて同一となっている。

10

【2722】

図207(b)に示すように、演出モードBにおいて変動演出パターン1(通常変動)の変動演出が実行される場合、T0のタイミングにおいて、3つの演出図柄70 aの変動前動作としての縮小表示が開始され、T1のタイミングにおいて、3つの演出図柄70 aの高速変動(スクロール)を開始し、T2のタイミングにおいて、左側の演出図柄70 aの低速変動aを開始する。

【2723】

そして、T3のタイミングにおいて、左側の演出図柄70 aの仮停止aを開始すると共に、右側の演出図柄70 aの低速変動bを開始し、T4のタイミングにおいて、中央の演出図柄70 aの仮停止bを開始する共に、中央の演出図柄70 aの低速変動cを開始し、T5のタイミングにおいて、中央の演出図柄70 aの仮停止cを開始し、T6のタイミングにおいて、3つの演出図柄70 aの停止表示を開始し、T7のタイミングにおいて、3つの演出図柄70 aの停止表示が終了する。

20

【2724】

また、3つの特殊図柄TZについては、T0のタイミングにおいて、高速変動(スクロール)を開始し、T6のタイミングにおいて、停止表示を開始し、T7のタイミングにおいて、停止表示が終了する。

【2725】

この場合、3つの演出図柄70 aの低速変動期間の長さは、低速変動a < 低速変動c < 低速変動bとなっており、3つの演出図柄70 aの仮停止期間の長さは、仮停止c < 仮停止b < 仮停止aとなっており、3つの演出図柄70 aの停止期間の長さは、全て同一となっている。

30

【2726】

図207(c)に示すように、演出モードBにおいて変動演出パターン1(通常変動)の変動演出が実行される場合、T0のタイミングにおいて、3つの演出図柄70 aの変動前動作としての拡大表示が開始され、T1のタイミングにおいて、右側の演出図柄70 aの高速変動(スクロール)を開始し、T2のタイミングにおいて、中央の演出図柄70 aの高速変動(スクロール)を開始し、T3のタイミングにおいて、左側の演出図柄70 aの高速変動(スクロール)を開始する。

【2727】

そして、T4のタイミングにおいて、左側の演出図柄70 aの低速変動aを開始し、T5のタイミングにおいて、右側の演出図柄70 aの低速変動bを開始し、T6のタイミングにおいて、左側の演出図柄70 aの仮停止aを開始し、T7のタイミングにおいて、中央の演出図柄70 aの低速変動cを開始し、T8のタイミングにおいて、右側の演出図柄70 aの仮停止bを開始し、T9のタイミングにおいて、中央の演出図柄70 aの仮停止cを開始し、T10のタイミングにおいて、3つの演出図柄70 aの停止表示を開始し、T11のタイミングにおいて、3つの演出図柄70 aの停止表示が終了する。

40

【2728】

また、3つの特殊図柄TZについては、T0のタイミングにおいて、高速変動(スクロール)を開始し、T10のタイミングにおいて、停止表示を開始し、T11のタイミング

50

において、停止表示が終了する。

【 2 7 2 9 】

この場合、3つの演出図柄70aの低速変動期間の長さは、低速変動 $b < \text{低速変動 } c < \text{低速変動 } a$ となっており、3つの演出図柄70aの仮停止期間の長さは、仮停止 $c < \text{仮停止 } b < \text{仮停止 } a$ となっており、3つの演出図柄70aの停止期間の長さは、全て同一となっている。

【 2 7 3 0 】

図207(d)に示すように、演出モードA~Cにおいて変動演出パターン2(短縮変動)の変動演出が実行される場合、T0のタイミングにおいて、変動前動作を行わずに3つの演出図柄70aの高速変動が開始され、T1のタイミングにおいて、3つの演出図柄70aの低速変動d~fが開始され、T2のタイミングにおいて、3つの演出図柄70aの仮停止d~fが開始され、T3のタイミングにおいて、3つの演出図柄70aの停止表示が開始され、T4のタイミングにおいて、3つの演出図柄70aの停止表示が終了する。

10

【 2 7 3 1 】

また、3つの特殊図柄TZについては、T0のタイミングにおいて、高速変動(スクロール)を開始し、T3のタイミングにおいて、停止表示を開始し、T4のタイミングにおいて、停止表示が終了する。

【 2 7 3 2 】

この場合、3つの演出図柄70aの低速変動期間の長さは、全て同一(低速変動 $d = \text{低速変動 } e = \text{低速変動 } f$ )となっており、変動演出パターン1(通常変動)における低速変動 $a > \text{低速変動 } d$ となっており、3つの演出図柄70aの仮停止期間の長さは、全て同一(仮停止 $d < \text{仮停止 } e < \text{仮停止 } f$ )となっており、3つの演出図柄70aの停止期間の長さは、全て同一となっている。

20

【 2 7 3 3 】

なお、3つの演出図柄70aの低速変動期間の長さ、及び、3つの演出図柄70aの仮停止期間の長さを全て同一にするのではなく、3つの演出図柄70aの低速変動期間の長さ、及び/又は、3つの演出図柄70aの仮停止期間の長さを僅かに異ならせる(略同一となる)ようにしてもよいし、3つの演出図柄70aに低速変動期間を設けないようにしてもよい。

30

【 2 7 3 4 】

図207(e)に示すように、演出モードAの変動演出パターン3(擬似失敗変動)又は変動演出パターン4(ノーマルリーチ変動)の変動演出が実行される場合、T0のタイミングにおいて、3つの演出図柄70aが変動前動作としての浮上表示が開始され、T1のタイミングにおいて、左側の演出図柄70aが高速変動(スクロール)を開始し、T2のタイミングにおいて、中央の演出図柄70aが高速変動(スクロール)を開始し、T3のタイミングにおいて、右側の演出図柄70aが高速変動(スクロール)を開始する。

【 2 7 3 5 】

そして、T4のタイミングにおいて、左側の演出図柄70aが低速変動gを開始し、T5のタイミングにおいて、左側の演出図柄70aが仮停止gを開始し、T6のタイミングにおいて、右側の演出図柄70aが低速変動hを開始し、T7のタイミングにおいて、右側の演出図柄70aが仮停止hを開始し、T8のタイミングにおいて、中央の演出図柄70aが低速変動iを開始し、T9のタイミングにおいて、中央の演出図柄70aが仮停止iを開始し、T10のタイミングにおいて、3つの演出図柄70aが停止表示を開始し、T11のタイミングにおいて、3つの演出図柄70aの停止表示が終了する。

40

【 2 7 3 6 】

また、3つの特殊図柄TZについては、T0のタイミングにおいて、高速変動(スクロール)を開始し、T10のタイミングにおいて、停止表示を開始し、T11のタイミングにおいて、停止表示が終了する。

【 2 7 3 7 】

50

この場合、3つの演出図柄70aの低速変動期間の長さは、低速変動 $g < \text{低速変動} h < \text{低速変動} i$ となっており、変動演出パターン1（通常変動）における低速変動 $c < \text{低速変動} i$ となっており、3つの演出図柄70aの仮停止期間の長さは、仮停止 $g < \text{仮停止} h < \text{仮停止} i$ となっており、3つの演出図柄70aの停止期間の長さは、全て同一となっている。

【2738】

なお、演出モードBの変動演出パターン3（擬似連失敗）又は変動演出パターン4（ノーマルリーチ変動）の変動演出が実行される場合については、図207（b）とT4のタイミングまでは同一であり、低速変動期間が、左側の演出図柄70aの低速変動 $< \text{右側の演出図柄} 70a \text{の低速変動} < \text{中央の演出図柄} 70a \text{の低速変動}$ 期間となる点で相違する。

10

【2739】

また、演出モードCの変動演出パターン3（擬似連失敗）又は変動演出パターン4（ノーマルリーチ変動）の変動演出が実行される場合については、図207（c）とT8のタイミングまでは同一であり、低速変動期間が、右側の演出図柄70aの低速変動 $< \text{左側の演出図柄} 70a \text{の低速変動} < \text{中央の演出図柄} 70a \text{の低速変動}$ 期間となる点で相違する。

【2740】

このように、図207によれば、変動演出における演出図柄70aの変動表示には、高速変動期間と、高速変動期間の後の低速変動期間と、低速変動期間の後の図柄導出期間（仮停止期間、又は、仮停止期間+停止期間）とがあり、所定の変動演出パターン（変動演出パターン1、変動演出パターン3、変動演出パターン4等）では、1番目に図柄導出期間（仮停止期間）となる第1表示領域（左側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さ、2番目に図柄導出期間（仮停止期間）となる第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さを異ならせることが可能となっている。そのため、第1表示領域（左側領域）と第2表示領域（右側領域）とに差異が生じることで変動演出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。

20

【2741】

また、図207によれば、所定の変動演出パターン（変動演出パターン1、変動演出パターン3、変動演出パターン4等）では、1番目に図柄導出期間（仮停止期間）となる第1表示領域（左側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さ、最後に図柄導出期間（仮停止期間）となる第3表示領域（中央領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さを異ならせることが可能となっている。そのため、第1表示領域（左側領域）と第3表示領域（中央領域）とに差異が生じることで変動演出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。

30

【2742】

また、図207によれば、所定の変動演出パターン（変動演出パターン1、変動演出パターン3、変動演出パターン4等）では、2番目に図柄導出期間（仮停止期間）となる第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さ、最後に図柄導出期間（仮停止期間）となる第3表示領域（中央領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さを異ならせることが可能となっている。そのため、第2表示領域（右側領域）と第3表示領域（中央領域）とで差異が生じることで変動演出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。

40

【2743】

また、図207によれば、第1変動演出パターン（変動演出パターン1、変動演出パターン3、変動演出パターン4等）の変動演出では、第1表示領域（左側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さ、第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さを異ならせることが可能であり、第1変動演出パターンよりも演出期間が短い第2変動演出パターン（変動演出パターン2等）の変動演出では、第1表示領域（左側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さ、第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さを同一又は略同一とすることが可能となっている。そのため、変動演出パターンの種類によって、第1表示領域（左側領域）と第2表示領

50

域（右側領域）とにおける低速変動期間に変化を持たせることで変動演出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。

【2744】

また、図207によれば、第1変動演出パターン（変動演出パターン1、変動演出パターン3、変動演出パターン4等）の変動演出では、第1表示領域（左側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さと、第3表示領域（中央領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さとを異ならせることが可能であり、第1変動演出パターンよりも演出期間が短い第2変動演出パターン（変動演出パターン2等）の変動演出では、第1表示領域（左側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さと、第3表示領域（中央領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さとを同一又は略同一とすることが可能となっている。そのため、変動演出パターンの種類によって、第1表示領域（左側領域）と第3表示領域（中央領域）とにおける低速変動期間に変化を持たせることで変動演出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。

10

【2745】

また、図207によれば、第1変動演出パターン（変動演出パターン1、変動演出パターン3、変動演出パターン4等）の変動演出では、第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さと、第3表示領域（中央領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さとを異ならせることが可能であり、第1変動演出パターンよりも演出期間が短い第2変動演出パターン（変動演出パターン2等）の変動演出では、第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さと、第3表示領域（中央領域）での演出図柄70aの低速変動期間の長さとを同一又は略同一とすることが可能となっている。そのため、変動演出パターンの種類によって、第2表示領域（右側領域）と第3表示領域（中央領域）とにおける低速変動期間に変化を持たせることで変動演出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。

20

【2746】

また、図207によれば、演出モードAでの第1変動演出パターン（変動演出パターン1、変動演出パターン3、変動演出パターン4等）の変動演出では、第1表示領域（左側領域）での演出図柄70aの低速変動期間と、第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間とが重ならず、第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間と、第3表示領域（中央領域）での演出図柄70aの低速変動期間とが重ならないようになっている。そのため、各表示領域での演出図柄70aの低速変動期間の開始を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2747】

また、図207によれば、演出モードBでの第1変動演出パターン（変動演出パターン1、変動演出パターン3、変動演出パターン4等）の変動演出では、第1表示領域（左側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の終了タイミングと、第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の開始タイミングとが一致し、第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間の終了タイミングと、第3表示領域（中央領域）での演出図柄70aの低速変動期間の開始タイミングとが一致するようになっている。そのため、各表示領域での演出図柄70aの低速変動が連なっているように見せることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2748】

また、図207によれば、演出モードCでの第1変動演出パターン（変動演出パターン1、変動演出パターン3、変動演出パターン4等）の変動演出では、第1表示領域（左側領域）での演出図柄70aの低速変動期間と、第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間とが重複し、第2表示領域（右側領域）での演出図柄70aの低速変動期間と、第3表示領域（中央領域）での演出図柄70aの低速変動期間とが重複するようになっている。そのため、変動演出における低速変動期間を短くして他の演出期間を長くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2749】

50

なお、演出モード A での第 1 変動演出パターン（変動演出パターン 1、変動演出パターン 3、変動演出パターン 4 等）の変動演出では、3 つの演出図柄 70 a の低速変動期間が重ならないようになっているが、第 1 表示領域（左側領域）と第 2 表示領域（右側領域）とにおける演出図柄 70 a の低速変動期間、又は、第 2 表示領域（右側領域）と第 3 表示領域（中央領域）とにおける演出図柄 70 a の低速変動期間とが重複するようにしてもよい。

【 2 7 5 0 】

また、演出モード B での第 1 変動演出パターン（変動演出パターン 1、変動演出パターン 3、変動演出パターン 4 等）の変動演出では、3 つの演出図柄 70 a の低速変動期間の終了タイミングと低速変動期間の開始タイミングとが一致するようになっているが、第 1 表示領域（左側領域）の低速変動期間の終了タイミングと第 2 表示領域（右側領域）の低速変動期間の開始タイミング、又は、第 2 表示領域（右側領域）の低速変動期間の終了タイミングと第 3 表示領域（中央領域）の低速変動期間の開始タイミングとが一致しない（各低速変動期間が重複又は非重複となる）ようにしてもよい。

10

【 2 7 5 1 】

また、演出モード C での第 1 変動演出パターン（変動演出パターン 1、変動演出パターン 3、変動演出パターン 4 等）の変動演出では、3 つの演出図柄 70 a の低速変動期間が重複するようになっているが、第 1 表示領域（左側領域）と第 2 表示領域（右側領域）とにおける演出図柄 70 a の低速変動期間、又は、第 2 表示領域（右側領域）と第 3 表示領域（中央領域）とにおける演出図柄 70 a の低速変動期間とが重複しないようにしてもよい。

20

【 2 7 5 2 】

また、変動演出パターン 1（通常変動）が実行される場合の中央の演出図柄 70 a の低速変動態様（演出図柄 70 a の移動速度、演出図柄 70 a の視認し易さ等）と、変動演出パターン 2（短縮変動）が実行される場合の中央の演出図柄 70 a の低速変動態様（演出図柄 70 a の移動速度、演出図柄 70 a の視認し易さ等）と、変動演出パターン 3（擬似失敗変動）が実行される場合の中央の演出図柄 70 a の低速変動態様（演出図柄 70 a の移動速度、演出図柄 70 a の視認し易さ等）と、変動演出パターン 4（ノーマルリーチ変動）が実行される場合の中央の演出図柄 70 a の低速変動態様（演出図柄 70 a の移動速度、演出図柄 70 a の視認し易さ等）とを異ならせるようにしてもよい。

30

【 2 7 5 3 】

また、演出モード D ~ F において S P リーチ演出が実行される変動演出が実行される場合よりも、演出モード A ~ C において S P リーチ演出が実行される変動演出が実行される場合の方が、中央の演出図柄 70 a の低速変動期間が実行され易い（演出モード D ~ F では、低速変動期間を生じさせない、又は、低い割合で生じさせる）、又は、中央の演出図柄 70 a の低速変動期間が長くなり易い（発展演出が実行されるまでの時間が長くなる）ようにしてもよい。

【 2 7 5 4 】

また、演出モード A ~ F において S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行される場合において、ノーマルリーチ演出中までの中央の演出図柄 70 a の低速変動期間では、中央の演出図柄 70 a を縦スクロールとし、発展演出後の低速変動期間では、中央の演出図柄 70 a を縦スクロールではなく、横スクロールや斜めスクロールとしてもよい。

40

【 2 7 5 5 】

また、演出モード A ~ C（通常遊技状態）において、第 1 保留数（U1）が特定数（例えば「4」）であるときにリーチなしハズレの第 1 変動演出が実行される場合よりも、演出モード D ~ F（特定遊技状態）において、第 2 保留数（U2）が特定数（例えば「4」）であるときにリーチなしハズレの第 2 変動演出が実行される場合の方が、左中右の演出図柄 70 a の少なくとも 1 つ又は複数の低速変動期間が短くなり易いようにしてもよい。

【 2 7 5 6 】

また、演出モード A ~ C（通常遊技状態）において、第 1 保留数（U1）が所定数（例

50

例えば「1」)であるときにリーチなしハズレの第1変動演出が実行される場合よりも、演出モードD~F(特定遊技状態)において、第2保留数(U2)が所定数(例えば「1」)であるときにリーチなしハズレの第2変動演出が実行される場合の方が、左中右の演出図柄70aの少なくとも1つ又は複数の低速変動期間が短くなり易いようにしてもよい。

【2757】

また、演出モードA~C(通常遊技状態)において、第1保留数(U1)が所定数(例えば「1」)であるときにリーチなしハズレの第1変動演出が実行される場合よりも、演出モードD~F(特定遊技状態)において、第2保留数(U2)が所定数(例えば「1」)であるときにリーチなしハズレの第2変動演出が実行される場合の方が、左中右の演出図柄70aの少なくとも1つ又は複数の低速変動期間から停止期間までの時間が短くなり易いようにしてもよい。例えば、演出モードA~C(通常遊技状態)において、第1保留数(U1)が所定数(例えば「1」)であるときにリーチなしハズレの第1変動演出が実行される場合は、低速変動期間から停止期間までの時間が約0.5秒であるのに対し、演出モードD~F(特定遊技状態)において、第2保留数(U2)が所定数(例えば「1」)であるときにリーチなしハズレの第2変動演出が実行される場合は、低速変動期間から停止期間までの時間が約0.2秒であってもよい。

10

【2758】

また、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2(短縮変動)の変動演出が実行される場合、及び/又は、演出モードD~F(特定遊技状態)において、変動演出パターン35(超短縮変動)の変動演出が実行される場合には、高速変動期間の後に低速変動期間を経ずに仮停止期間となるようにしてもよい。

20

【2759】

また、本実施形態では、リーチ前予告演出として、セリフ予告演出やステップアップ予告演出を実行するようになっていたが、セリフ予告演出やステップアップ予告演出の他に、別の抽選によって変動演出の開始時に変動BGMとは異なる変動開始音(例えば、「キューーン」等)を出力する開始音予告演出(セリフ予告演出やステップアップ予告演出が開始されるよりも前に開始されてセリフ予告演出やステップアップ予告演出が開始されるよりも前に終了する)を実行可能とし、開始音予告演出が実行されない変動演出が実行される場合よりも、開始音予告演出が実行される変動演出が実行される場合の方が、リーチ演出が実行され易いと共に、大当たり遊技が実行され易い(大当たり期待度が高い)ようにしてもよい。このようにすると、変動演出の開始時において遊技者の期待感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。

30

【2760】

また、これに付随して、SPSPリーチハズレ(図171)において、先読みエフェクト演出の強予告(赤エフェクト)が実行される場合(図110のシナリオ44)、通常変動が実行される変動演出(変動演出パターン1)に比べて、開始音予告演出が実行され易くしてもよい。このようにすると、先読みエフェクト演出の強予告(赤エフェクト)と、開始音予告演出との実行により、変動開始時における遊技者の期待感を一気に高めることができる。

【2761】

また、リーチ前予告演出として、上述した開始音予告演出を実行するようにした場合、通常遊技状態中にハズレとなる第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合よりも、特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)中にハズレとなる第1変動演出が実行される場合の方が、開始音予告演出が実行されにくい(実行割合が低い)ようにしてもよい。このようにすると、特定遊技状態よりも滞在期間が長くなり易い通常遊技状態における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。

40

【2762】

また、リーチ前予告演出として、上述した開始音予告演出を実行するようにした場合、特定遊技状態中にハズレとなる第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合よりも、特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)中にハズレとなる第1変動演出

50

(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合の方が、開始音予告演出が実行されにくい(実行割合が低い)ようにしてもよい。このようにすると、特定遊技状態において第1変動演出よりも実行され易い第2変動演出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。

【2763】

また、本実施形態では、演出ボタン17を振動させることで大当たり遊技が実行される期待度を示唆する振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等に係る振動演出)を実行可能となっているが、特定演出(演出図柄70aの最初の仮停止、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、発展演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出)の開始前に操作促進演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出に係る操作促進演出等)が行われ、特定演出の開始以降に操作促進演出が行われない変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前に操作促進演出が行われ、特定演出の開始以降に操作促進演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い(大当たり期待度が高い)ようにしてもよい。このようにすると、操作促進演出に対する遊技者の興味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。

10

【2764】

また、特定演出(演出図柄70aの最初の仮停止、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、発展演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出)の開始以降において、演出ボタン17の振動演出が行われずに所定の操作促進演出(発展演出、カットイン演出、決め演出等)が実行される変動演出、又は、演出ボタン17の振動演出が行われることになる所定の操作促進演出(発展演出、カットイン演出、決め演出等)が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い(大当たり期待度が高い)ようにしてもよい。このようにすると、振動演出の実行の有無に対する遊技者の興味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。

20

【2765】

また、特定演出(演出図柄70aの最初の仮停止、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、発展演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出)の開始以降から結果報知演出(図柄揃い、C図柄揃い)が行われるまでに振動演出なしの操作演出(発展演出、カットイン演出、決め演出等)が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前に操作促進演出なしの振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出のステップ5等)が行われる変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い(大当たり期待度が高く、演出ボタン17が虹発光し易い)ようにしてもよい。このようにすると、振動演出の有無に対する遊技者の興味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。

30

【2766】

また、本実施形態では、操作促進演出において操作促進画像(ボタン画像等)を表示させる際に効果音を出力していなかったが、操作促進画像を表示させる際に効果音を出力するようにしてもよい。この場合には、第1効果音と第2効果音とを用意しておき、第1効果音が出力される所定の操作促進演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出の何れか)が行われる変動演出が実行される場合よりも、第2効果音

40

が出力される所定の操作促進演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出の何れか)が行われる変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い(大当たり期待度が高く、演出ボタン17が振動し易く、演出ボタン17が虹発光し易い)ようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2767】

また、演出ボタン17が白発光して第1効果音出力される所定の操作促進演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出の何れか)が行われる変動演出が実行される場合よりも、演出ボタン17が赤発光して第2効果音出力される所

50

定の操作促進演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出の何れか）が行われる変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い（大当たり期待度が高く、演出ボタン17が振動し易く、演出ボタン17が虹発光し易い）ようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

**【2768】**

また、演出ボタン17が白発光して第1効果音が出力される所定の操作促進演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出の何れか）が行われる変動演出が実行される場合よりも、第2効果音が出力される所定の操作促進演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出の何れか）が行われて演出ボタン17の振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出の何れか）が行われる変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い（大当たり期待度が高く、演出ボタン17が振動し易く、演出ボタン17が虹発光し易い）ようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

**【2769】**

また、特定演出（演出図柄70aの最初の仮停止、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、発展演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出）の開始以降に振動演出が行われずに可動部材の動作演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前に可動部材の動作演出が行われずに演出ボタン17の振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出の何れか）が行われる変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い（大当たり期待度が高く、演出ボタン17が虹発光し易い）ようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

**【2770】**

また、演出ボタン17の振動演出を行わずに操作促進演出を行う第1演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出）が行われる変動演出が実行される場合よりも、操作促進演出を行わずに演出ボタン17の振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出のステップ5、図柄揃い、C図柄揃い）が行われる変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い（大当たり期待度が高く、演出ボタン17が虹発光し易い）ようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

**【2771】**

また、所定の操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）が実行される場合において、第1態様の操作促進演出（通常状態、白発光）が行われる変動演出が実行される場合よりも、第2態様の操作促進演出（突出状態、赤発光）が行われる変動演出が実行される場合の方が、演出ボタン17の振動演出が実行され易く、所定条件が成立する（演出ボタン17が操作される）場合における第2態様の操作促進演出の開始から演出ボタン17の振動演出の開始までの時間を、所定条件が成立しない（演出ボタン17が操作されない）場合における第2態様の操作促進演出の開始から振動演出の開始までの時間とは異ならせることが可能としてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

**【2772】**

また、所定の操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）が実行される場合において、演出ボタン17の操作直後に演出ボタン17の振動演出を開始させる場合と、演出ボタン17の操作から6秒後に演出ボタン17の振動演出を開始する場合とを設けると共に、大当たり変動演出において、ハズレ結果を導出表示した後に大当たり結果を導出表示する復活演出を実行可能とし、決め演出において復活演出が実行されない場合には、演出ボタン17の操作直後に演出ボタン17の振動演出を実行させ、決め演出において復活演出が実行される場合には、演出ボタン17の操作から6秒後（復活演出の開始と同時）に演出ボタン17の振動演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

## 【 2 7 7 3 】

また、決め演出において操作有効期間中に演出ボタン 1 7 が操作されない場合における操作促進演出の開始から演出ボタン 1 7 の振動演出の開始までの時間（ 5 秒 ）よりも、決め演出において操作促進演出中に演出ボタン 1 7 が操作されて復活演出が行われる場合における操作促進演出の開始から演出ボタン 1 7 の振動演出の開始までの時間（ 6 秒 ）の方が長くなるようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 7 7 4 】

また、特定演出（演出図柄 7 0 a の最初の仮停止、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、発展演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出）の開始前の操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出等）における操作促進演出中に演出ボタン 1 7 が操作される場合と、演出ボタン 1 7 が操作されない場合とで、実行される演出に応じて出力される効果音の態様（操作効果音の種類、操作又は有効期間の経過に応じたて実行される演出の効果音）を異ならせ、特定演出の開始以降に操作演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）における操作促進演出中に演出ボタン 1 7 が操作された場合と、演出ボタン 1 7 が操作されない場合とで、実行される演出に応じて出力される効果音の態様（操作効果音の種類、操作又は有効期間の経過に応じたて実行される演出の効果音）を共通としてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 7 7 5 】

また、大当たり変動演出が実行される場合よりも、ハズレ変動演出が実行される場合の方が、特定演出（演出図柄 7 0 a の最初の仮停止、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、発展演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出）の開始前の操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出等）において、操作促進演出中に演出ボタン 1 7 が操作される場合と、演出ボタン 1 7 が操作されない場合とで、実行される演出に応じて出力される効果音の態様（操作効果音の種類、操作又は有効期間の経過に応じたて実行される演出の効果音）が異なり易くしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 7 7 6 】

また、ハズレ変動演出における決め演出中に演出ボタン 1 7 が操作される場合と、演出ボタン 1 7 が操作されない場合とで、実行される演出に応じて出力される効果音の態様が同じとなるようにしてもよいし、大当たり変動演出における決め演出中に演出ボタン 1 7 が操作される場合と、演出ボタン 1 7 が操作されない場合とで、実行される演出に応じて出力される効果音の態様が同じとなるようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 7 7 7 】

また、所定の操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出等）が行われるハズレ変動演出よりも、所定の操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出等）が行われる大当たり変動演出の方が、操作促進演出中に演出ボタン 1 7 が操作される場合と、演出ボタン 1 7 が操作されない場合とで、実行される演出に応じて出力される効果音の態様が同じとなり易いようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 7 7 8 】

また、操作促進演出が開始（操作促進画像が表示）される場合には効果音の出力を可能とする一方、操作促進演出が終了（操作促進画像が消去）される場合には、効果音の出力を制限するようにしてもよい。この場合には、操作促進演出中に演出ボタン 1 7 が操作された場合には、操作促進演出が終了するときに効果音を出力し、演出ボタン 1 7 が操作されなかった場合には、操作促進演出が終了するときに効果音を出力しないようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 7 7 9 】

10

20

30

40

50

また、本実施形態では、発展演出が実行（発展演出画像が表示）されるときに、各演出モード（演出モードA～F）に共通の発展効果音出力されるようにしたが、演出モードに応じて異なる発展効果音出力するようにしてもよい。この場合には、全ての演出モードA～Fで異なる発展効果音出力してもよいし、通常遊技状態中の演出モードA～Cと、特定遊技状態中の演出モードD～Fとで発展効果音を異ならせてもよいし、通常遊技状態中の演出モードA～Cだけで異なる発展効果音出力してもよいし、特定遊技状態中の演出モードD～Fだけで異なる発展効果音出力するようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2780】

また、本実施形態では、SPリーチ変動演出やSPSPリーチ変動演出において、アイキャッチ演出が実行（アイキャッチ画像が表示）されるときに、各演出モード（演出モードA～F）に共通のアイキャッチ効果音出力されるようにしたが、演出モードに応じて異なるアイキャッチ効果音出力するようにしてもよい。この場合には、全ての演出モードA～Fで異なるアイキャッチ効果音出力してもよいし、通常遊技状態中の演出モードA～Cと、特定遊技状態中の演出モードD～Fとでアイキャッチ効果音を異ならせてもよいし、通常遊技状態中の演出モードA～Cだけで異なるアイキャッチ効果音出力してもよいし、特定遊技状態中の演出モードD～Fだけで異なるアイキャッチ効果音出力してもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2781】

また、本実施形態では、SPリーチ変動演出やSPSPリーチ変動演出において、各演出モード（演出モードA～F）に共通のアイキャッチ画像が表示されるようにしたが、演出モードに応じて異なるアイキャッチ画像が表示されるようにしてもよい。この場合には、全ての演出モードA～Fで異なるアイキャッチ画像を表示してもよいし、通常遊技状態中の演出モードA～Cと、特定遊技状態中の演出モードD～Fとで異なるアイキャッチ画像を表示してもよいし、通常遊技状態中の演出モードA～Cだけで異なるアイキャッチ画像を表示してもよいし、特定遊技状態中の演出モードD～Fだけで異なるアイキャッチ画像を表示してもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2782】

また、本実施形態では、ノーマルリーチ演出中における左右の演出図柄70aの仮停止態様（揺れ方、揺れ速度等）と、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出中における左右の演出図柄70aの仮停止態様とを同一としていたが、ノーマルリーチ演出中における左右の演出図柄70aの仮停止態様（揺れ方、揺れ速度等）と、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出中における左右の演出図柄70aの仮停止態様（揺れ方、揺れ速度等）とを異ならせてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2783】

また、本実施形態では、保留数や変動演出パターンの種類に拘わらず、演出図柄70aが仮停止するときの停止前動作の実行時間が同一であったが、通常遊技状態であって第1保留数（U1）が所定数（例えば「1」）であるときにリーチなしハズレの第1変動演出が実行される場合（例えば、通常変動である場合）と、通常遊技状態であって第1保留数（U1）が所定数よりも多い特定数（例えば「4」）であるときにリーチはずれの第1変動演出が実行される場合（例えば、短縮変動である場合）とで、左中右の演出図柄70aの少なくとも1つ又は複数の演出図柄70aが仮停止するときの停止前動作の実行時間を異ならせる（短縮変動の方が短くする）ようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2784】

また、本実施形態では、保留数や変動演出パターンの種類に拘わらず、演出図柄70aが仮停止するときの仮停止音が同一であったが、通常遊技状態であって第1保留数（U1）が所定数（例えば「1」）であるときにリーチなしハズレの第1変動演出が実行される場合（例えば、通常変動である場合）と、通常遊技状態であって第1保留数（U1）が所定数よりも多い特定数（例えば「4」）であるときにリーチはずれの第1変動演出が実行

される場合（例えば、短縮変動である場合）とで、左中右の演出図柄 70 a の少なくとも 1 つ又は複数の演出図柄 70 a が仮停止するときの仮停止音を異ならせるようにしてもよい。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2785】

また、本実施形態では、左右の演出図柄 70 a が仮停止した後において、中央の演出図柄 70 a を用いたルーレット演出を実行しないようになっていたが、左右の演出図柄 70 a が仮停止した後中央の演出図柄 70 a が低速変動期間となった後において、特殊演出に伴って中央の演出図柄 70 a を用いたルーレット演出（高速変動期間 低速変動期間 仮停止期間）を実行するようにしてもよい。この場合には、中央の演出図柄 70 a として通常の演出図柄（数字 1 ~ 9）とは異なる特殊図柄（ハズレ結果となるハズレ図柄、擬似連演出が実行されることになる擬似連図柄、SPリーチ演出に発展することを示唆するSP発展示唆図柄、SPSPリーチ演出に発展することを示唆するSPSP発展示唆図柄、大当たりとなることを示唆する当確図柄等）をルーレットのように左右方向への旋回変動表示を行い、その後の展開に応じた特殊図柄を仮停止させるようにしてもよい。

10

【2786】

また、本実施形態では、演出モード D ~ F（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルを参照して実行される第 2 変動演出において、アイキャッチ演出が実行されるようになっていたが、演出モード D ~ F（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルを参照して実行される第 2 変動演出において、アイキャッチ演出が実行されないようにしてもよい。この場合、演出モード D ~ F（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルの演出構成の欄にあるアイキャッチ演出後の演出を実行しないようにしてもよい。

20

【2787】

次に、図 208 ~ 図 213 を用いて、図 184 ~ 図 189 で述べた虹発光のその他の例について説明する。

【2788】

はじめに、図 208 は、虹発光の実行デバイスを示す図である。図 184 ~ 図 189 の説明箇所でも触れたように、パチンコ遊技機 1 は、各状態（客待ちデモ演出、変動演出、大当たり遊技）で使用するデバイスを異ならせており、例えば、客待ちデモ演出であれば、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b を用いて虹発光を実行し、画像表示装置（第 1 画像表示装置 70 ~ 第 4 画像表示装置 73、以下、単に「画像表示装置」）、可動演出装置 77 の LED、演出ボタン 17 の LED は用いないようになっている（制限されている）。一方で、変動演出、大当たり遊技においては、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b、画像表示装置、可動演出装置 77 の LED、演出ボタン 17 の LED を用いた虹発光が可能となっている。また、演出ボタン 17 については、演出ボタンの LED による虹発光と共に、演出ボタン 17 の振動演出が可能（非虹発光中の振動演出も勿論可能）となっている。

30

【2789】

なお、変動演出、大当たり遊技においては、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b、画像表示装置、可動演出装置 77 の LED、演出ボタン 17 の LED を用いるが、各デバイス同士で、重複して実行する期間、単独で実行する期間があってもよい。また、変動演出においては、変動演出開始 ~ 決め演出間よりも、決め演出間 ~ 確定停止間の方が、使用するデバイスが多くてもよいし、少なくてもよい。また、変動演出開始 ~ リーチ演出間よりも、リーチ演出 ~ 確定停止間の方が、使用するデバイスが多くてもよいし、少なくてもよい。ただし、決め演出間 ~ 確定停止間や、リーチ演出 ~ 確定停止間の方が、より大当たり遊技の開始タイミングに近いので、遊技者の気分を高揚させるためには、当該期間で使用するデバイスが多い方が好ましい。

40

【2790】

また、各状態において使用するデバイスは一例にすぎず、図 208 の内容は適宜変更してもよい。例えば、客待ちデモ演出において、可動演出装置 77 の LED を虹発光させてよいし、画像表示装置を虹表示させてもよいし、大当たり遊技中において、可動演出装置

50

77のLEDを虹発光させないようにしてもよい。また、実行デバイスは一例にすぎず、さらに実行デバイスを備えていてもよい。例えば、発射ハンドル15に具備されたLEDを含めてもよい。また、第1画像表示装置70の前方に、導光板（左右からLEDの光を照射することでキャラクタ等を視認可能とする演出手段）を設ける場合には、導光板を含めてもよい。

【2791】

また、変動演出とは、(A)決め演出～確定停止間と、(B)変動演出の開始～決め演出間とを含む意味である。(A)と(B)とでは、実行デバイスを異ならせてもよい。例えば、(A)は(B)よりも実行デバイスが多くてもよいし、少なくてもよい。

【2792】

また、図184の説明においては、客待ちデモ演出において、遊技機の機種名や機種ロゴが表示されているときは、第1画像表示装置70において虹エフェクト画像の表示を制限することを述べたが、遊技機の機種名、機種ロゴのいずれか一方の表示期間において、虹エフェクト画像が表示されるようにしてもよい。また、所定回数（例えば5回）の客待ちデモ演出の実行のうち1回は、遊技機の機種名、機種ロゴの表示期間に虹エフェクト画像が併せて表示されてもよい。何れにしても、客待ちデモ演出における虹発光は、第1画像表示装置70を用いて虹発光を実行する期間よりも、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bを用いて虹発光を実行する期間の方が長くなっている。

【2793】

また、第1画像表示装置70における虹表示（虹エフェクト画像の表示を含む）は、客待ちデモ演出中よりも、変動演出中や大当たり遊技中の方が、実行可能な虹表示の種類数を多くするとよい。例えば、客待ちデモ演出中は「0」、若しくは、遊技機の機種名、機種ロゴの表示期間に表示される「1」であるが、変動演出中や大当たり遊技中は、さらに多くの虹表示が表示されるとよい。これにより、実際に遊技者が遊技を行っている変動演出中や大当たり遊技中の演出興趣を向上でき、客待ちデモ演出中は、過度な客待ちとなってしまうことを防止することができる。

【2794】

また、変動演出中は、実行する変動演出パターンによって、使用するデバイスを異ならせてもよい。例えば、変動演出パターン13と、変動演出パターン14とでは、演出構成が異なり、変動演出パターン14においてはSPリーチが実行されるため（図112参照）、変動演出パターン14の方が、変動演出パターン13よりも、使用する発光デバイスが多くてもよい。

【2795】

また、決定されている特別図柄の種類によって、使用する発光デバイスを異ならせてもよい。例えば、特別図柄01（通常大当たり）が決定されている場合よりも、特別図柄02（確変大当たり）が決定されている場合の方が、使用する発光デバイスが多くてもよい。

【2796】

次に、図209～図210を用いて、虹発光の比較について説明する。

図209(a)は、客待ちデモ演出を示すタイミングチャートであり、図184より一部を抜粋した図である。上述したとおり、T4のタイミングから所定時間（例えば、80秒）が経過すると、T7のタイミングより虹発光が開始される。つまり、客待ちデモ演出における虹発光の開始条件は、T4のタイミングの客待ち待機演出Aの開始から所定時間が経過したこと、となる。

【2797】

なお、図209～図213においては、より具体的に説明するために、図184等とは異なり、枠用照明装置10について、枠演出用ランプ10c、演出ボタンLEDにて記載し、盤用照明装置76について、盤面LED5b、可動演出装置LEDにて記載する。

【2798】

図209(b)は、客待ちデモ演出を示すタイミングチャートであり、図184より一

10

20

30

40

50

部を抜粋した図である。図 209 ( a )とは異なり、T 6 のタイミングより後で T 7 のタイミングより前のタイミング T 6 ' において、遊技者により演出ボタン 17 が操作されたとしている。この場合、第 1 画像表示装置 70 においては、実行中のデモ演出 ( キャラムービー ) を非表示として、上述したメニュー画面が表示される。また、枠演出用ランプ 10c、盤面 LED 5b においては、デモ中発光 1 ( 青白 ) を終了して、メニュー画面中発光 ( 白 ) が開始される。

#### 【 2799 】

つまり、タイミング T 6 ' における演出ボタン 17 の操作では、メニュー画面中発光 ( 白 ) が開始され、虹発光が開始されることはない。また、タイミング T 6 ' における演出ボタン 17 の操作によりメニュー画面が表示され、メニュー画面中発光 ( 白 ) が実行されることになるので、本来、操作がなければ T 7 のタイミングで開始予定であったデモ中発光 2 ( 虹 ) も開始されない。なお、メニュー画面を終了すると、客待ち待機演出 A が開始されるので、仮に T 7 のタイミングに至る前にメニュー画面を終了したとしても、T 7 のタイミングでデモ中発光 2 ( 虹 ) は開始されないようになっている。

10

#### 【 2800 】

つまり、客待ちデモ演出において、遊技者による演出ボタン 17 の操作により虹発光の開始を制限するとは、単に演出ボタン 17 を操作しただけでは虹発光は開始されない、といった意味と、開始予定であった虹発光を、メニュー画面の立ち上げにより開始させない、といった意味との 2 通りの意味を有している。

#### 【 2801 】

なお、T 6 ' のタイミングで演出ボタン 17 が操作されるとメニュー画面が表示され、本来、操作がなければ T 7 のタイミングで開始予定であったデモ中発光 2 ( 虹 ) も開始されないことを説明したが、T 6 ' のタイミングでジョイスティック 19 ( 演出ボタン 17 とは異なる操作手段 ) が操作された場合には、デモ演出 ( キャラムービー ) の表示、デモ中発光 1 ( 青白 ) を継続して、T 7 のタイミングに至った場合には、遊技機の機種名や機種ロゴを表示して、デモ中発光 2 ( 虹発光 ) を実行するようになっている。例えば、ジョイスティック 19 が操作されて音量調整が行われたとしても、デモ演出 ( キャラムービー ) の表示、デモ中発光 1 ( 青白 ) を継続して、T 7 のタイミングに至った場合には、遊技機の機種名や機種ロゴを表示して、デモ中発光 2 ( 虹発光 ) を実行することになる。

20

#### 【 2802 】

また、T 6 ' のタイミングで獲得上限装置が作動した場合は、獲得上限装置作動報知 ( 図 129 等参照 ) が実行されるため、デモ中発光 1 ( 青白 ) を終了して、T 7 のタイミングで開始予定であったデモ中発光 2 ( 虹 ) も開始されない。つまり、獲得上限装置の作動も、開始予定であった虹発光を開始させない条件の 1 つとなる。

30

#### 【 2803 】

一方で、T 6 ' のタイミングで、第 1 画像表示装置 70 において事前報知 ( 図 154 等参照 ) が実行された場合は、デモ中発光 1 ( 青白 ) を終了せず、そのまま T 7 のタイミングに至ると、デモ中発光 2 ( 虹 ) を開始させることが可能である。つまり、獲得上限装置作動の事前報知では、虹発光の開始に影響を与えることはない。このように、獲得上限装置の作動では、獲得条件装置作動報知を最優先させて、虹発光を開始させないことで、遊技を継続することが困難であることを明確にすることができる。一方、獲得上限装置作動の事前報知では、虹発光の開始を可能とすることで、極端に遊技機 1 の装飾性を低下させることなく、遊技者に必要な情報 ( 事前報知 ) を知らしめることができる。

40

#### 【 2804 】

図 209 ( c ) は、変動演出を示すタイミングチャートであり、図 185 より一部を抜粋した図である。まず、T 2 のタイミングにおいて、演出ボタン 17 の操作を促す促進演出及び演出ボタン 17 の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置 70 に演出ボタン 17 を模した操作促進画像が表示されると共に、SPSPリーチ BGM の可聴出力が停止 ( ミュート ) され、音声出力装置 9 から「押せ」との促進音が出力される。

#### 【 2805 】

50

次に、T3のタイミングにおいて、演出ボタン17が操作されるか有効期間が経過すると（ここでは、演出ボタン17が操作されたとする）、判定結果に応じた成功音（例えば、キューン）が出力され、数字のみの表示態様の演出図柄70a（例えば、「555」）が仮停止する。また、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bがSPSPリーチ発光を終了して、虹発光を開始する。また、ボタン駆動装置17bを駆動して、演出ボタン17の振動を開始する。

【2806】

つまり、変動演出においては、遊技者による演出ボタン17の操作によって、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bの虹発光を開始させることができる、とも言え、T3のタイミングで実行される決め演出において、遊技者による演出ボタン17の操作が行われることが、変動演出における虹発光の開始条件ともいえる。

10

【2807】

なお、有効期間の開始（例えば、図185のタイミングT2）後、第1のタイミングで演出ボタン17が操作された場合と、第1のタイミングより後の第2のタイミングで演出ボタン17が操作された場合と、演出ボタン17が操作されなかった場合とで、虹発光の実行期間が変化ようになっていく。例えば、第1のタイミングで演出ボタン17が操作された場合が虹発光の実行期間が最も長くなり、演出ボタン17が操作されなかった場合が虹発光の実行期間が最も短くなる。これにより、演出ボタン17を押下した遊技者に対して、長い虹発光により満足感を与えることができる。

【2808】

次に、T4のタイミングにおいて、判定結果に応じた成功音の出力期間が経過すると、成功音の出力を停止する。そして、T4のタイミングにおいて、数字のみの表示態様の演出図柄70a（例えば、「555」）が仮停止した状態で、新たに大当たりに対応する仮停止音である「カキーン」がT5のタイミングまで出力される。

20

【2809】

枠演出用ランプ10c、盤面LED5bが虹発光を実行しているT5aのタイミングで演出ボタン17が操作されたとしても、メニュー画面などは表示されず、当該虹発光が終了することもない。つまり、T3のタイミングで、遊技者による演出ボタン17の操作で虹発光を開始させることが可能であるが、それを遊技者による演出ボタン17の操作で終了させることは制限されている。

30

【2810】

また、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bが虹発光を実行しているT5bのタイミングで、発射ハンドル15の操作に基づく始動入賞が発生しても、当該虹発光が終了することはない。つまり、T3のタイミングで、遊技者による演出ボタン17の操作で虹発光を開始させることが可能であるが、それを遊技者による発射ハンドル15の操作に基づく始動入賞で終了させることは制限されている。

【2811】

一方で、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bが虹発光を実行しているT5'のタイミングでジョイスティック19が遊技者により操作された場合は、音量調整および光量調整を可能としている。つまり、T5'のタイミングで演出ボタン17を操作しても虹発光は終了しないが、光量調整により虹発光の明度の調整は可能となっているので、例えば、虹発光を好まない遊技者がいたとしても、明度を下げること、一定の満足感を与えること（不快感を抑制すること）ができる。また、虹発光を好む遊技者がいる場合は、明度を上げることで、より一層の満足感を与えることができる。

40

【2812】

図209(c)の例では、決め演出の場面で演出ボタン17を操作すると、虹発光を開始することが可能という点を述べたが、演出ボタン17の操作により虹発光を開始することが可能な場面は、これに限られない。例えば、アイコン変化演出（図105等参照）において、保留アイコンの代わりに演出ボタン17を模した画像を表示して、演出ボタン17が操作されると、色アイコン（虹アイコン）を表示可能な演出を行う場合に、遊技者に

50

よる演出ボタン17の操作で虹表示の開始が可能であるといえる。また、S Pリーチの演出の1つとして、演出ボタン17を特定操作（連打、長押し）することで可動演出装置77のLEDを色変化させて、大当たり期待度を示唆（青<緑<赤<虹）する演出を行う場合に、遊技者による演出ボタン17の操作で虹発光の開始が可能であるといえる。また、ノーマルリーチからS Pリーチへ発展する際に、演出ボタン17を操作することで枠演出用ランプ10cや、盤面LED5bを色変化させて、大当たり期待度を示唆（青<緑<赤<虹）する演出を行う場合に、遊技者による演出ボタン17の操作で虹発光の開始が可能であるといえる。このように、複数の場面において遊技者操作により虹発光の開始を可能とすることで、遊技者はあたかも自分の操作により大当たりが獲得できたかのような気分を味わうことができ、遊技興趣の向上に繋げることができる。

10

#### 【2813】

なお、図209(c)のT5aやT5bで、獲得上限装置が作動した場合や、獲得上限装置作動の事前報知が実行される場合については、図209(b)で説明した内容と同様となる。

#### 【2814】

また、図209(c)のT3は、演出ボタン17の操作、または、演出ボタン17の操作有効期間の経過で虹発光が開始されるが、演出ボタン17の操作で虹発光を開始させ、操作有効期間の経過では虹発光を開始させないようにしてもよい。つまり、虹発光は演出ボタン17を操作したことへの対価として実行されるようにしてもよい。これにより、演出ボタン17を操作する意義を高めることができ、遊技者の積極的な遊技参加を促すことができる。

20

#### 【2815】

図210(a)は、客待ちデモ演出を示すタイミングチャートであり、図184より一部を抜粋した図である。上述のとおり、T7のタイミングからT8のタイミングにかけて、第1画像表示装置70に遊技機の機種名や機種ロゴが表示され、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bがデモ中発光2（虹発光）を行う。そして、T8のタイミングからT9のタイミングにかけて、第1画像表示装置70に所定の注意促進報知が表示され、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bがデモ中発光3（白発光）を行う。

#### 【2816】

図210(b)は、客待ちデモ演出を示すタイミングチャートであり、図184より一部を抜粋した図である。図210(a)とは異なり、T7のタイミングより後でT8のタイミングより前のタイミングT7'において、遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。この場合、第1画像表示装置70においては、遊技機の機種名や機種ロゴを非表示として、上述したメニュー画面が表示される。また、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bにおいては、デモ中発光2（虹発光）を終了して、メニュー画面中発光（白）が開始される。

30

#### 【2817】

つまり、タイミングT7'における演出ボタン17の操作では、メニュー画面中発光（白）が開始され、虹発光を終了させることになる。この場合、虹発光は本来実行予定であったT8のタイミングまで実行することなく終了する。

40

#### 【2818】

そして、T8'のタイミングでメニュー画面を終了すると、客待ち待機演出Aが実行され、客待ち待機演出Aに対応する演出が実行される。なお、T7'のタイミングより後で、T8のタイミングより前にメニュー画面が終了しても、メニュー画面終了後は客待ち待機演出Aが実行されるので、T8のタイミングまで虹発光が実行されることもなければ、図210(a)のように、T8のタイミングからデモ中発光3（白）が実行されることもない。

#### 【2819】

なお、図210(b)のT7'で獲得上限装置が作動した場合や、獲得上限装置作動の事前報知が実行される場合については、図209(b)で説明した内容と同様となる。

50

## 【 2 8 2 0 】

図 2 1 0 ( c ) は、客待ちデモ演出を示すタイミングチャートであり、図 1 8 4 より一部を抜粋した図である。図 2 1 0 ( a ) とは異なり、T 7 のタイミングより後で、T 8 のタイミングより前のタイミング T 7 a において、遊技者により発射ハンドル 1 5 が操作された（遊技球が遊技領域 5 a に打ち出された）としている。当該操作によっては、客待ちデモ演出は終了せず、虹発光も継続するようになっている。そして、発射ハンドル 1 5 が操作された後のタイミング T 7 b において、始動入賞（例えば、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞）が発生したとしている。この場合、第 1 画像表示装置 7 0 においては、遊技機の機種名や機種ロゴを非表示として、演出図柄 7 0 a の変動表示や、通常背景のスクロール画像等が表示される。また、枠演出用ランプ 1 0 c、盤面 LED 5 b においては、デモ中発光 2（虹発光）を終了して、変動中発光（青白）が開始される。

10

## 【 2 8 2 1 】

つまり、タイミング T 7 a における発射ハンドル 1 5 の操作、および、タイミング T 7 b における始動入賞の発生では、変動中発光（青白）が開始され、虹発光を終了させることになる。この場合、虹発光は本来実行予定であった T 8 のタイミングまで実行することなく終了する。

## 【 2 8 2 2 】

なお、図 2 1 0 ( c ) の T 7 a や T 7 b で、獲得上限装置が作動した場合や、獲得上限装置作動の事前報知が実行される場合については、図 2 0 9 ( b ) で説明した内容と同様となる。

20

## 【 2 8 2 3 】

以上の図 2 0 9、図 2 1 0 をまとめると、客待ちデモ演出における虹発光は、遊技者による演出ボタン 1 7 の操作で開始させることは制限され、遊技者による演出ボタン 1 7 の操作、発射ハンドル 1 5 の操作に基づく始動入賞の発生で終了させることは可能となっている。一方、変動演出における虹発光は、遊技者による演出ボタン 1 7 の操作で開始させることは可能であり、遊技者による演出ボタン 1 7 の操作、発射ハンドル 1 5 の操作に基づく始動入賞の発生で終了させることは制限されている、といった比較になる。

## 【 2 8 2 4 】

なお、大当たり遊技は記載を省略しているが、基本的には変動演出と同様となるため、変動演出を大当たり遊技で読み替えればよい。例えば、大当たり中昇格演出を実行する場合に、昇格するか否かの報知を、演出ボタン 1 7 を操作させて行うことが想定されるが、昇格する場合は、演出ボタン 1 7 を操作させた後、枠演出用ランプ 1 0 c、盤面 LED 5 b を虹発光させることが想定される。つまり、大当たり遊技中においても、遊技者による演出ボタン 1 7 の操作で虹発光を開始させることができ、一方で、演出ボタン 1 7 の操作でメニュー画面は表示されないの、遊技者による演出ボタン 1 7 の操作で終了させることは制限されている、となる。また、大当たり遊技中においても、発射ハンドル 1 5 の操作に基づく始動入賞の発生が起こり得るが、当該事象の発生では、虹発光を終了させることが制限されている。

30

## 【 2 8 2 5 】

なお、上述した例では、客待ちデモ演出において、遊技者による演出ボタン 1 7 の操作で虹発光を開始させないとしたが、開始させることがあってもよい。例えば、RWM クリア処理が実行されている場合、客待ちデモ演出において、遊技者による演出ボタン 1 7 の操作により所定確率で虹発光させ、RWM クリア処理が行われていない場合、当該演出を実行しないようにして、RWM クリア処理の実行有無を示唆するようによい。

40

## 【 2 8 2 6 】

また、いわゆる潜伏確変を採用する場合に、客待ちデモ演出において遊技者による演出ボタン 1 7 の操作により所定確率で虹発光させることで、潜伏確変状態にあることを示唆するようによい。

## 【 2 8 2 7 】

また、確変遊技状態であるときの客待ちデモ演出において、遊技者による演出ボタン 1

50

7の操作により虹発光させることで、確変遊技状態であることをより華やかに装飾するようにしてもよい。

【2828】

また、上述した例では、変動演出において、遊技者による演出ボタン17の操作で虹発光を終了させないとしたが、終了させることがあってもよい。例えば、遊技者による演出ボタン17の操作で虹発光を終了させて、その後、演出ボタン17のLED、枠演出用ランプ10c、盤面LED5b等を用いて、昇格期待度を示唆する演出を実行してもよい。

【2829】

図208～図210によれば、以下の点を特徴部としている。

10

(ヨ)客待ち演出における虹発光は、操作手段の操作に基づいて開始することが制限され(客待ちデモ演出Aの実行中に演出ボタン17を押下しても虹発光しない)、変動演出における虹発光は、操作手段の操作に基づいて開始することが可能である(変動演出の決め成功演出において演出ボタン17を押下すると虹発光する、保留ボタン演出において演出ボタン17を押下すると虹アイコンが表示される、SPリーチへの発展時に演出ボタン17を押下すると虹発光する、SPリーチ中の裏ボタン長押しで虹発光する)。

【2830】

(タ)客待ち演出における虹発光は、第2操作手段の操作に基づく始動条件の成立で終了させることが可能であり(発射ハンドル15の操作に基づく始動入賞の発生で虹発光が終了)、変動演出における虹発光は、第1操作手段の操作に基づいて終了させることが制限される(変動演出の虹発光は演出ボタン17の押下で終了しない)。

20

【2831】

(レ)客待ち演出における虹発光は、第1操作手段の操作に基づいて開始することが制限されるが(客待ちデモ演出Aの実行中に演出ボタン17を押下しても虹発光しない)、第2操作手段の操作に基づく始動条件の成立で終了させることが可能であり(発射ハンドル15の操作に基づく始動入賞の発生で虹発光が終了)、変動演出における虹発光は、第1操作手段の操作に基づいて開始することが可能であるが(変動演出の決め成功演出において演出ボタン17を押下すると虹発光する、保留ボタン演出において演出ボタン17を押下すると虹アイコンが表示される、SPリーチへの発展時に演出ボタン17を押下すると虹発光する、SPリーチ中の裏ボタン長押しで虹発光する)、第1操作手段の操作に基づいて終了させることが制限される(変動演出の虹発光は演出ボタン17の押下で終了しない)。

30

【2832】

(ソ)虹発光は、操作手段の操作に基づいて開始することが可能な第1虹発光(変動演出中における虹発光)と、第1虹発光と開始条件が異なる第2虹発光(客待ちデモ演出A中における虹発光)と、を有し、第2虹発光よりも第1虹発光の方が、虹発光を実行可能な発光手段の数が多い(客待ちデモ演出A中における虹発光は、画像表示装置70～73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLEDを用いないが、変動演出中における虹発光は、画像表示装置70～73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLED、発射ハンドル15のLEDを用いる)。

40

【2833】

(ツ)虹発光は、操作手段を用いた特定演出(演出ボタン17の振動演出)が実行される第1虹発光(変動演出中における虹発光)と、操作手段を用いた特定演出(演出ボタン17の振動演出)が実行されない第2虹発光(客待ちデモ演出A中における虹発光)と、を有し、第2虹発光よりも第1虹発光の方が、虹発光を実行可能な発光手段の数が多い(客待ちデモ演出A中における虹発光は、画像表示装置70～73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLEDを用いないが、変動演出中における虹発光は、画像表示装置70～73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLED、発射ハンドル15のLEDを用いる)。

【2834】

50

これらの特徴部により、以下の作用効果を奏する。

客待ちデモ演出よりも変動演出中や大当たり遊技中の方が、虹発光を行うデバイスの数が多いので、大当たりを獲得した遊技者を多くのデバイスで祝福することができ、より一層の満足感を与えることができる。その一方で、客待ちデモ演出中に多くのデバイスで虹発光を行わないことで、適度な客待ちデモ演出が可能となり、必要以上に遊技を行うことを促してしまうことを防止できる。

【 2 8 3 5 】

また、客待ちデモ演出と、変動演出中、大当たり遊技中とで、虹発光を行うデバイスが異なるので、全く同じである場合に比べて、客待ちデモ演出中であるのか否かの見分けが付き易くなり、変動演出中や大当たり遊技中との誤解を与えて遊技が敬遠されてしまうことを防止できる。

10

【 2 8 3 6 】

また、客待ちデモ演出において、演出ボタン 1 7 が操作されても虹発光を開始しないようにしたので、有利な状態にあるとの勘違いを与えてしまうことを防止できる。また、客待ちデモ演出において演出ボタン 1 7 が操作されると、メニュー画面を表示して、メニュー画面の表示中は、虹発光の開始タイミングとなっても虹発光を実行しないようにしたので、メニュー画面中にいきなり虹発光が開始されてしまうことで遊技者に混乱を与えてしまうことを防止できる。

【 2 8 3 7 】

また、変動演出において、決め演出等で演出ボタン 1 7 が操作されると虹発光の開始を可能としたので、遊技者はあたかも自らの操作で大当たりが得られたような気分を味わうことができ、より一層の満足感を与えることができる。また、虹発光中に演出ボタン 1 7 が操作されたとしても当該操作では虹発光を終了しないようにしたので、誤って演出ボタン 1 7 を操作してしまい虹発光が終了することで、大当たりを得て高揚している遊技者の気分を害してしまうことを防止できる。また、虹発光中に始動入賞が発生したとしても、当該始動入賞では虹発光を終了しないようにしたので、大当たりを得て高揚している遊技者の気分を害してしまうことを防止できる。

20

【 2 8 3 8 】

また、客待ちデモ演出における虹発光中において、演出ボタン 1 7 が操作されると、虹発光を終了して、メニュー画面に対応するメニュー画面中発光を開始するようにした（演出ボタン 1 7 の操作で虹発光を終了するようにした）。これにより、演出ボタン 1 7 の操作でメニュー画面が立ち上がったことを認識し易くすることができる。また、客待ちデモ演出における虹発光中において、始動入賞が発生すると、虹発光を終了して、変動演出に対応する変動中発光を開始するようにした。これにより、変動演出の実行と客待ちデモ演出中の虹発光とが重複せずに、開始された変動演出が大当たりであると誤認させてしまうようなことを防止できる。また、客待ちデモ演出中の虹発光は、発射ハンドル 1 5 の操作のみでは終了しないようにしたので、始動入賞が発生するまでの間は虹発光で遊技者を楽しませることもでき、始動入賞が発生するまでの退屈感を解消することができる。

30

【 2 8 3 9 】

次に、図 2 1 1 を用いて、変動演出中の虹発光の詳細について説明する。

40

なお、図 2 1 1 は、図 1 8 5 の T 3 のタイミングから T 6 のタイミングの演出態様の別例である。なお、図 2 1 1 の T 3、T 5、T 6 は図 1 8 5 に対応している。

【 2 8 4 0 】

はじめに、T 3 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 が操作されるか有効期間が経過すると、判定結果に応じた成功音（例えば、キューン）が出力され、数字のみの表示態様の演出図柄 7 0 a（例えば、「5 5 5」）が仮停止する。また、枠演出用ランプ 1 0 c、盤面 LED 5 b、可動演出装置 7 7 の LED が S P S P リーチ発光を終了して、虹発光を開始する。また、ボタン駆動装置 1 7 b を駆動して、演出ボタン 1 7 の振動を開始する。

【 2 8 4 1 】

より具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 においては、「5 5 5」の図柄組み合わせの周

50

囲（例えば、第1画像表示装置70の一端部から他端部にかけて）に虹エフェクトが表示され、枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、可動演出装置77のLEDは虹発光し、演出ボタン17は、演出ボタンのLEDが虹発光しながら振動を行っている。そして、この状態を所定期間にわたり実行する。

【2842】

次に、T3のタイミングで、演出ボタン17の虹発光と振動とが終了する。つまり、T3のタイミングで、第1画像表示装置70、枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、可動演出装置77のLED、演出ボタン17において夫々演出を開始したが、まず、演出ボタン17の演出（虹発光および振動）が終了する。なお、演出ボタンのLEDは、虹発光を終了すると白発光となる。

10

【2843】

次に、T5のタイミングで、第1画像表示装置70の虹エフェクト表示が終了する。つまり、演出ボタン17の演出（虹発光および振動）が最初に終了して、次に、第1画像表示装置70の虹エフェクト表示が終了する。

【2844】

そして、T6のタイミングで、図185と同様に、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bの虹発光が終了する。また、可動演出装置77のLEDも当該タイミングで虹発光を終了する。そして、T6のタイミングで「555」の図柄組み合わせが停止表示する。

【2845】

このように、大当たりであることを報知する場合、第1画像表示装置70、枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、可動演出装置77のLED、演出ボタン17において、T6のタイミングより夫々大当たり報知の演出を実行するが、当該演出の終了タイミングは、デバイスによって異なるようになっている。

20

【2846】

なお、図211で示す演出の終了順序は一例にすぎず、適宜変更可能である。例えば、演出ボタン17による演出が最後に終了してもよいし、演出ボタン17による演出と、第1画像表示装置70による演出とが同時に終了してもよい。

【2847】

また、盤面LED5bと、可動演出装置77のLEDとで、終了タイミングが異なってもよい。また、盤面LED5bでも、領域（例えば、盤面左側の領域と盤面右側の領域）によって終了タイミングが異なってもよい。

30

【2848】

また、枠演出用ランプ10cでも、領域（例えば、枠左側の領域と枠右側の領域）によって終了タイミングが異なってもよい。また、演出ボタン17は、虹発光と共に振動演出を行うとしたが、振動演出に限らず、他の演出（例えば、演出ボタン17の突出演出、移動演出）を当てはめてもよい。

【2849】

また、図185で示す演出態様と、図211で示す演出態様とは、変動演出パターン毎に紐づけられていてもよい。例えば、変動演出パターン13である場合は、図185で示す演出態様が実行され、変動演出パターン14である場合は、図211で示す演出態様が実行されるようにしてもよい。

40

【2850】

また、T3のタイミングにおいて、数字のみの表示態様の演出図柄70a（例えば、「555」）が仮停止するときを説明したが、例えば、SPSPリーチ中に演出図柄70a（左右）を小さいサイズで表示し、T3のタイミングにおいて、演出図柄70a（左右）よりも大きいサイズの演出図柄70a（中）を仮停止することも想定される。このような場合に、左中右の演出図柄70aの表示サイズが異なる状態で仮停止しているときは、第1画像表示装置70による虹表示は制限して、その後左中右の演出図柄70aの表示サイズが同じとなる状態で仮停止しているときは、第1画像表示装置70による虹表示を可能にするとよい。これにより、左中右の演出図柄70aの表示サイズが揃った状態で虹表

50

示されるので、見た目を良くすることができ、演出興趣を向上できる。

【2851】

なお、図211のT3～T3'間に、獲得上限装置が作動した場合は、第1画像表示装置70、枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、可動演出装置77LED、演出ボタン17LEDの虹発光が同一タイミング、または略同一タイミングで終了することになる。一方で、T3～T3'間に、獲得上限装置作動の事前報知が実行される場合は、当該実行によって各デバイスの虹発光が終了することはない。以降の、T3'～T5間、T5～T6間も同様となる。

【2852】

次に、図212を用いて、大当たり遊技中の虹発光の詳細について説明する。

10

図212は、大当たり遊技の開始時を示しており、図185より一部を抜粋した図である。

【2853】

はじめに、T8のタイミングより大当たりオープニングが開始する。大当たりオープニングでは、第1画像表示装置70に、例えば、大当たり遊技の種類を示す「O Bonus」が表示されると共に、右打ちを行うことを促す右打ち小画像70rsが表示される。また、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bでは、オープニング発光（白）が開始される。

【2854】

そして、大当たりオープニングが終了すると、T9のタイミングより大当たり遊技の1ラウンド目が開始され、1ラウンド目の開始と共に、第1画像表示装置70に、右打ちを行うことを促す右打ち大画像70rbが表示される。また、第1画像表示装置70には、引き続き右打ち小画像70rsが継続表示され、その他の画像として、1ラウンド目であることを示す「1R」という画像が表示される。なお、右打ち大画像70rbは、例えば3秒間表示した後、T9'のタイミングで非表示となる。

20

【2855】

また、1ラウンド目の開始と共に、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bでは、オープニング発光（白）を終了し、ラウンド中発光（青白）を開始する。なお、T9のタイミングからT10のタイミングにかけては、枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、第1画像表示装置70とも、虹発光の実行が制限されている。

30

【2856】

右打ち大画像70rbは、右打ち小画像70rsよりも表示サイズが大きく、第1画像表示装置70の表示領域中央に表示されるので、右打ち小画像70rsよりも遊技者の目につきやすい画像となっている。これにより、遊技に不慣れな遊技者であっても、右打ちを行うべき状況であることを理解し易くなっている。

【2857】

なお、T9～T9'間に、第1画像表示装置70において獲得上限装置作動の事前報知が実行される場合は、右打ち大画像70rbよりも上位レイヤ（前面側）に事前報知が表示されることになる。これにより、図示するように、右打ち大画像70rbの一部が事前報知の表示によって視認困難となるが、事前報知は右打ち小画像70rsには重ならないように表示されるので、右打ち小画像70rsの視認性が低下することはなく、事前報知が行われたとしても必要操作（右打ち）の報知を担保することができる。

40

【2858】

次に、T10のタイミングで、大当たり遊技の1ラウンド目を終了すると、インターバル（1R～2R間）が実行される。インターバルにおいては、第1画像表示装置70に引き続き右打ち小画像70rsが表示され、さらに虹エフェクトが表示される。虹エフェクトは、右打ち小画像70rsに重複して表示されないようになっており、右打ち小画像70rsの視認性を低下させないようにしている。また、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bでは、虹発光が実行される。

【2859】

50

つまり、右打ち大画像 70 r b を表示する、遊技者に右打ちを行うべき状況であることを知らしめる場面では、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b、第 1 画像表示装置 70 とも、虹発光の実行を制限することで、虹発光に気を取られて、右打ち大画像 70 r b の表示を見落としてしまうようなことを防いでいる。一方で、右打ち大画像 70 r b を表示しない場面では、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b、第 1 画像表示装置 70 とも、虹発光の実行を可能とすることで、大当たり遊技で高揚している遊技者の気分をさらに高めるようにしている。

【 2 8 6 0 】

なお、右打ち大画像 70 r b の表示は、大当たりオープニングの場面で表示されてもよい。その際も、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b、第 1 画像表示装置 70 とも、虹発光の実行を制限するとよい。

10

【 2 8 6 1 】

また、右打ち大画像 70 r b が表示されている場面では、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b、第 1 画像表示装置 70 とも、虹発光の実行を制限するとしたが、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b における虹発光を制限して、第 1 画像表示装置 70 では可能としてもよいし、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b における虹発光は可能として、第 1 画像表示装置 70 では制限するとしてもよい。

【 2 8 6 2 】

また、図 2 1 2 では、右打ち大画像 70 r b を例に説明しているが、例えば、大入賞口内部に設けられた特定領域（「V」入賞領域）へ遊技球を通過させることを促す「Vを狙え」で読み替えてもよい。つまり、「Vを狙え」を実行しているときは、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b、第 1 画像表示装置 70 とも、虹発光の実行を制限する。

20

【 2 8 6 3 】

また、大当たり遊技中において、左打ちを行って、例えば、第 1 始動口 4 5 に遊技球を入賞させると、「右を狙え」という促進画像が表示される。この場合にも、枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b、第 1 画像表示装置 70 とも、虹発光の実行を制限するにしてもよい。これにより、最適でない遊技が行われていることを認識し易くすることができる。一方で、例えば、インターバル中など、虹発光を実行する場面において「右を狙え」という促進画像が表示される場合、虹発光を実行してもよい。これにより、虹発光を左打ちにより中断する等の煩雑な処理を不要とすることができ、制御処理を簡素化することができる。

30

【 2 8 6 4 】

図 2 1 1 ~ 図 2 1 2 によれば、以下の点を特徴部としている。

（ネ）変動演出における所定タイミング（例えば、決め演出）において判定の結果を報知することが可能であり、所定タイミングにおいて特別遊技を実行することを報知する場合に、第 1 発光手段（画像表示装置 70 ~ 73）を虹発光（虹発光）させる第 1 虹発光（虹エフェクト表示）と、第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段（枠演出用ランプ 10 c、盤面 LED 5 b、可動演出装置 77 の LED、演出ボタン 17 の LED）を虹発光（虹発光）させる第 2 虹発光（各照明装置における虹発光）と、を実行可能であり、第 1 虹発光が終了するタイミングと、前記第 2 虹発光が終了するタイミングとは異なっている。

40

【 2 8 6 5 】

（ナ）特別遊技の実行中に、発光手段を虹発光（虹発光）させることが可能であり、特別遊技の実行中に、操作手段の操作を指示する第 1 指示演出（右打ちを促す画像 70 r s と右打ちを促す画像 70 r b とが共に表示される）と、第 1 指示演出とは異なる態様で、操作手段の操作を指示する第 2 指示演出（右打ちを促す画像 70 r b は表示せず右打ちを促す画像 70 r s のみが表示される）と、を実行可能であり、第 1 指示演出が実行されているときよりも、第 2 指示演出が実行されているときの方が、所定の発光手段（第 1 画像表示装置 70）における虹発光が実行され易い。

【 2 8 6 6 】

これらの特徴部により、以下の作用効果を奏する。

50

演出ボタン17の虹発光および振動を最初に終了するようにしたことで、遊技者の視線をなるべく第1画像表示装置70に向けられることができ、第1画像表示装置70で実行されている大当たり報知演出を視認させることができる。

【2867】

また、例えば、第1画像表示装置70においては、所定タイミングにおいて特別遊技を実行することを報知した後に、SPSPリーチ（例えば、ストーリーリーチ）を完結させる演出が実行されるが、虹エフェクトをT5のタイミングで終了することで、虹エフェクトによりSPSPリーチ（例えば、ストーリーリーチ）を完結させる演出が視認し難くならないことを防止できる。

【2868】

また、枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、可動演出装置LEDについては、T6のタイミング（停止表示が開始されるタイミング）まで虹発光を継続するようにした。これにより、遊技機全体の装飾性を低下させずに大当たり遊技に移行させることができるので、遊技者の満足感を低下させてしまうことを防止できる。

【2869】

また、右打ち大画像70rbおよび右打ち小画像70rsが表示されている場合、第1画像表示装置70における虹エフェクトの表示は制限するので、虹エフェクトに気を取られて必要操作を見落としし、不利益を被ることを防止することができる。一方で、右打ち大画像70rbが表示されておらず右打ち小画像70rsのみが表示されている場合、第1画像表示装置70における虹エフェクトの表示は可能とするので、大当たり遊技中の装飾性が低下してしまうことを防止できる。

【2870】

次に、図213を用いて、大当たり遊技中の虹発光の詳細について説明する。図213は、大当たりオープニングを示しており、図185の別例である。

【2871】

はじめに、図213(a)は、特別図柄03に対応する大当たりの大当たりオープニングである。特別図柄03に対応する大当たりでは、第1画像表示装置70に「○ Bonus」と、右打ち小画像70rsとが表示される。また、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bでは、オープニング発光（白）が開始される。

【2872】

図213(b)は、特別図柄02に対応する大当たりの大当たりオープニングである。特別図柄02に対応する大当たりでは、第1画像表示装置70に「超○ Bonus」と、右打ち小画像70rsとが表示される。また、枠演出用ランプ10c、盤面LED5bでは、「超○ Bonus」に対応する発光である、特別オープニング発光（虹）が開始される。

【2873】

また、「超○ Bonus」も虹色表記される。この虹色表記は、文字の全体が虹色である、文字の一部が虹色である、文字の周囲が虹色である、当該文字を表示しているときの表示領域の外縁が虹色である、等が想定される。

【2874】

このように、特別図柄03に対応する大当たりの大当たりオープニングでは、枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、第1画像表示装置とも、虹発光の実行を制限するが、特別図柄02に対応する大当たりの大当たりオープニングでは、枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、第1画像表示装置とも、虹発光の実行を可能とすることで、より有利である大当たりが開始されることを認識しやすくしている。

【2875】

図213(b)に示すように、T8'のタイミングで、例えば一般入賞口43への遊技球の入賞により、増加数カウンタが「90000/95000」となった場合は、「90000/95000 獲得上限装置作動まで残5000」といった事前報知の画像が表示されるが、「超○ Bonus」の表示は、事前報知の画像の表示によっては終了せず、

10

20

30

40

50

大当たりオープニング時間の経過で終了するようになっている。また、枠演出用ランプ 10c の虹発光と、盤面 LED 5b の虹発光も、事前報知の画像の表示によっては終了せず、大当たりオープニング時間の経過で終了するようになっている。なお、「超○ Bonus」の表示は、一部が事前報知の画像の表示によって視認困難となるが（視認性が低下するが）、枠演出用ランプ 10c の虹発光と、盤面 LED 5b の虹発光の視認性は低下しないので、「超○ Bonus」が得られたことを祝福する装飾性が低下してしまうことを防止できる。

【2876】

なお、図 213 (b) の T8' のタイミングで、増加数カウンタが「90000 / 95000」となり、事前報知が実行される例を説明したが、事前報知は、獲得上限装置の作動で読み替えてもよい。この場合、「超○ Bonus」の表示を即終了して、上述した獲得上限装置作動待機状態としてもよいし、「超○ Bonus」の表示を終了することなく、オープニング時間が経過した後に獲得上限装置作動待機状態としてもよい。

10

【2877】

また、図 213 (a) の「○ Bonus」についても、図 213 (b) の「超○ Bonus」と同態様にて虹色表記されることがあってもよい。例えば、大当たり遊技が所定回数（例えば、10回）にわたり連続している状態で、特別図柄 03 に対応する大当たりに当選した場合は、「○ Bonus」の表示が虹色表示されてもよい。これにより、所定回数以上の、いわゆる連荘状態にあることを示唆することができる。

【2878】

20

また、図 213 (b) の「超○ Bonus」について、虹色表示されないことがあってもよい。例えば、大当たりの特別図柄の停止表示期間中に増加数カウンタが「95000」となった場合は、当選している大当たりが特別図柄 02 に対応するものであっても、「超○ Bonus」は虹色表記されないものとする。この場合、例えば、黒字基調の表記として、大当たり遊技の終了後に獲得上限装置が作動することを示唆することができる。

【2879】

次に、図 214 を用いて、第 1 画像表示装置 70 にて表示される遊技媒体に係る情報について、虹表示されるものの一例、虹表示されないものの一例を説明する。

【2880】

30

はじめに、図 214 (a) は、虹表示されるものの一例であり、図 213 (b) の別例に相当する。具体的には、大当たりオープニングとして、「超○ Bonus」という表記の他に、当該大当たり遊技で獲得見込みの遊技媒体の数値に対応する「1500pt」という表記がされる。この場合も図 213 (b) での説明と同様に、文字の全体が虹色である、文字の一部が虹色である、文字の周囲が虹色である、当該文字を表示しているときの表示領域の外縁が虹色である、等で虹表示されることになる。

【2881】

次に、図 214 (b) は、虹表示されないものの一例であり、(b-1) は、単位大当たり遊技の獲得数である。単位大当たり遊技の獲得数とは、1 の大当たり遊技において獲得可能（獲得見込み）な遊技媒体の数（分母）と、獲得（入賞）の度に更新され獲得状況を示す数（分子）とで、(b-1) の例であれば、1 の大当たり遊技において獲得可能な遊技媒体の数（1500）に対して、「600」（分子）まで獲得したことを示している。

40

【2882】

このような単位大当たり遊技の獲得数は、大当たり遊技の度に表示されるが、表記は、例えば黒色を基調としており、虹色での表記は制限されている。あくまで、獲得見込みと実獲得数を報知しているにすぎないからである。

【2883】

(b-2) は、大当たりが連続した場合の獲得数（累計獲得数）である。大当たりが連続した場合とは、例えば、大当たり 確変遊技状態 大当たり 確変遊技状態、といった

50

場合である。このような場合、確変遊技状態中において、第1画像表示装置70に、遊技媒体の獲得数が表示される。(b-2)の例では、複数回の当たりで得られた遊技媒体の数に対応する「3500pt」という表示がされている。

【2884】

このような当たりが連続した場合の獲得数(累計獲得数)は、確変遊技状態中に表示されるが、表記は、例えば黒色を基調としており、虹色での表記は制限されている。あくまで、獲得数(累計獲得数)を報知しているにすぎないからである。

【2885】

(b-3)は、節目の獲得数である。節目の獲得数とは、(b-2)で述べた累計獲得数が、「10000」、「20000」、「30000」・・・という節目の数に到達した場合に、所定時間(例えば3秒)にわたり表示される画像である。例えば、累計獲得数が、「10000」となった場合は、(b-3)に示すように、第1画像表示装置70の表示領域中央に「10000pt OVER!」といった画像が表示される。

10

【2886】

このような節目の獲得数(累計獲得数)は、節目の数に到達したときに表示されるが、表記は、例えば黒色を基調としており、虹色での表記は制限されている。あくまで、節目の獲得数(累計獲得数)を報知しているにすぎないからである。

【2887】

(b-4)は、RUSH終了画面(リザルト)における総獲得数の結果表示である。本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、例えば、確変遊技状態において特別図柄04に当選し、当たり遊技終了後の時短遊技状態を終了するとき、RUSH終了画面(リザルト)を表示する。ここでは、確変遊技状態への移行契機となった当たりから、時短遊技状態を終了するまでに(一連のRUSHで)獲得した遊技媒体の数をリザルトとして表示する。(b-4)の例では、「総獲得pt:12000pt」と表示されており、一連のRUSHで獲得した遊技媒体の数が「12000」であることを報知している。

20

【2888】

このようなリザルトにおける総獲得数表示は、時短遊技状態を終了するときに表示されるが、表記は、例えば黒色を基調としており、虹色での表記は制限されている。あくまで、節目の獲得数(累計獲得数)を報知しているにすぎないからである。

【2889】

大別すると、図214(a)のように、これから与えられる遊技媒体(与えられることが概ね確定している遊技媒体)については虹表示を行い、図214(b)のように、実績を表示して、これから与えられる遊技媒体(与えられることが概ね確定している遊技媒体)を示すものでないものについては虹表示しない、といった傾向となっている。

30

【2890】

このように、遊技媒体に係る情報について虹表示されるものと、虹表示されないものの一例を説明したが、これらは適宜変更可能である。例えば、(b-3)の「10000pt OVER!」といった画像は、虹表示されてもよい。上述のとおり、所定時間(例えば3秒)にわたり表示される画像であり、(b-1)や(b-2)に比べると表示時間も短いので、見落とし防止を図る意味で、虹表示されてもよい。

40

【2891】

また、(b-4)のRUSH終了画面(リザルト)において、「総獲得pt:12000pt」が虹表示されてもよい。例えば、RUSH(確変遊技状態)が継続しているにも関わらず、見た目上、RUSH(確変遊技状態)が終了したかのように見せる場合、「総獲得pt:12000pt」を虹表示することで、RUSH(確変遊技状態)が終了していないことを示唆することができ、RUSH終了画面(リザルト)が表示された=必ずRUSHが終了する、とならず、「総獲得pt」に注目させることで遊技興趣を向上することができる。

【2892】

つまり、図214(a)で示す第1情報と、図214(b)で示す第2情報とで、虹表

50

示の実行され易さが異なるとは、図 2 1 4 ( a ) で示す第 1 情報は必ず虹表示され、図 2 1 4 ( b ) で示す第 2 情報は虹表示されない、いわゆる「0 : 1 0 0」の関係と、図 2 1 4 ( b ) で示す第 2 情報も虹表示されることはあるが、図 2 1 4 ( a ) で示す第 1 情報に比べると実行頻度は低い、例えば「3 0 : 7 0」の関係を意図したものである。例えば、( b - 3 ) で示す節目の獲得数を虹表示する場合、「1 0 0 0 0 p t」に到達するまでには、複数回の当たり遊技を実行している可能性が高く、且つ、複数回の「超 O B o n u s」を実行している可能性が高いことから、実行され易さで見れば、( b - 3 ) よりも ( a ) の方が実行され易いといえる。

【 2 8 9 3 】

( b - 2 ) で示す、当たりが連続した場合の獲得数(累計獲得数)は、上限値「9 9 9 9 9」まで表示することが可能である。つまり、上限値「9 9 9 9 9」を表示しているときに、更なる入賞が発生したとしても、それ以上、獲得数(累計獲得数)が更新されることはない。なお、上限値「9 9 9 9 9」となっても虹表示されないようにしてもよいし、上限値「9 9 9 9 9」となった場合に虹表示してもよい。前者の場合、上限値「9 9 9 9 9」となって虹表示されると、更に何か特典が付与されるのでは、といった誤解を与えるおそれがあるが、そのようなことを防止できる。一方、後者の場合、上限値に到達したことを強調することができ、遊技者に一層の満足感を与えることができる。

【 2 8 9 4 】

なお、遊技媒体に係る情報について虹表示されるものは、上述したものに限らず、例えば、当たり遊技が連続して発生する場合(現在、当たり遊技が実行されており、保留記憶された判定情報も当たりに対応するものである場合)、単位当たり遊技の獲得数が虹表示されることがあってもよいし、当たりエンディングで獲得数表示を行う場合には、当該獲得数表示が虹表示されてもよい。

【 2 8 9 5 】

また、スロットマシンに用いる場合には、遊技者に有利な状態( A T、A R T )の遊技可能なゲーム数等が付与されるケースにおいて、一定数以上の付与が行われる場合(例えば、「+ 3 0 0」など)は、当該「+ 3 0 0」が虹表示されてもよい。

【 2 8 9 6 】

図 2 1 3 ~ 図 2 1 4 によれば、以下の点を特徴部としている。

(ラ) 表示手段(画像表示装置 7 0 ~ 7 3 )において、遊技価値の付与に係る第 1 情報(特別遊技において付与見込みの遊技価値数)と、第 1 情報とは異なる情報であって、遊技価値の付与に係る第 2 情報(特別遊技中の遊技価値の付与数、特別遊技が連続して発生した場合の遊技価値の累計付与数、付与された遊技価値の累計が所定数に到達、リザルトで表示される遊技価値の累計付与数)と、を表示可能であり、第 1 情報と、第 2 情報とで、虹色表示の実行され易さが異なる。

【 2 8 9 7 】

(ム) 所定条件の成立( M Y = 0 )から遊技者に付与された遊技価値の価値量( M Y = 9 5 0 0 0 )に応じて、遊技の進行制御を停止(獲得上限装置を作動)可能な進行停止手段(主制御基板 1 1 0 )を備え、進行停止手段によって遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知(獲得上限装置の作動前報知)を実行可能であり、第 1 特別遊技に係る第 1 情報(「O B o n u s」表示)と、第 2 特別遊技に係る第 2 情報(「超 O B o n u s」表示)と、を表示手段に表示することが可能であり、第 1 情報は虹色表示を制限可能とするが、第 2 情報は虹色表示が可能であって、第 2 情報の虹色表示中に事前報知が実行される場合、第 2 情報の虹色表示は、当該事前報知の実行によっては終了しない。

【 2 8 9 8 】

これらの特徴部により、以下の作用効果を奏する。

遊技者にとって有利である第 2 特別遊技が付与される場合には、「超 O B o n u s」表示を行って、虹表示するようにした。一方、第 2 特別遊技に比べると遊技者にとって不利である第 1 特別遊技が付与される場合には、「O B o n u s」表示を行って、虹表示

しないようにした。これにより、虹表示の有無で、有利度合いを認識することも可能となるので、遊技に不慣れな遊技者であっても理解し易い遊技機を提供することができる。

【2899】

また、図214(a)で示す「超○ Bonus 1500pt」といった遊技媒体に係る情報については虹表示を可能として、図214(b)で示す遊技媒体に係る情報は虹表示しないようにした。これにより、これから遊技媒体を付与するものと、付与した実績を示すものとの境界がわかり易くなり、遊技に不慣れな遊技者であっても理解し易い遊技機を提供することができる。

【2900】

また、「超○ Bonus」表示(虹表示)を行っているときに、事前報知が実行されても、当該事前報知の実行によっては「超○ Bonus」表示(虹表示)を終了しないようにした。これにより、「超○ Bonus」表示(虹表示)の装飾性を著しく低下させることなく、獲得上限装置の作動が近づいていることを認識させることができる。

【2901】

次に、図215を用いて、虹表示中に事前報知(図154)が行われる場合の表示例について説明する。なお、本例では、事前報知が第1画像表示装置70に表示される場合で説明する。

【2902】

まず、最も事前報知が表示される可能性が高い大当たり遊技中について説明する。

例えば、図215(a)では、大当たり遊技中(インターバル)に、表示領域下方の左端から右端にかけて虹エフェクト表示が実行されており、大当たり遊技中であることを装飾している。そして、主に大入賞口50への入賞により、増加数カウンタの値が「90000」になると、獲得条件装置作動の事前報知(作動前報知)が表示される。具体的には、表示領域左下方において、「90000/95000」、「獲得上限装置作動まで残5000」といった画像が表示される。このとき、虹エフェクトは事前報知の表示により一部が視認困難となる(例えば、事前報知が虹エフェクトよりも上位レイヤに表示される)。このように、たとえ大当たり遊技中に虹表示をしていたとしても、表示優先順位の高い事前報知が表示される場合には、虹表示よりも優先して上位レイヤに表示されるようになる。

【2903】

次に、図215(b-1)は、変動演出中に事前報知が表示された例1である。

例えば、図215(b-1)では、大当たりが報知されて虹エフェクトが表示されており、そのタイミングで一般入賞口43等への入賞により、増加数カウンタの値が「90000」になると、獲得条件装置作動の事前報知(作動前報知)が表示される。具体的には、表示領域左下方において、「90000/95000」、「獲得上限装置作動まで残5000」といった画像が表示される。このとき、虹エフェクトは事前報知の表示により一部が視認困難となる(例えば、事前報知が虹エフェクトよりも上位レイヤに表示される)。このように、たとえ大当たり報知で虹表示をしていたとしても、表示優先順位の高い事前報知が表示される場合には、虹表示よりも優先して上位レイヤに表示されるようになる。

【2904】

一方で、図215(b-2)は、変動演出中に事前報知が表示された例2であって、事前報知が表示されたとしても、当該事前報知の表示によって視認困難とならない虹表示の一例である。具体的には、当該アイコン表示領域70cの虹アイコンが表示されており、現在実行されている変動演出が大当たりであることを示唆している。そして、そのタイミングで一般入賞口43等への入賞により、増加数カウンタの値が「90000」になると、獲得条件装置作動の事前報知(作動前報知)が表示される。具体的には、表示領域左下方において、「90000/95000」、「獲得上限装置作動まで残5000」といった画像が表示される。このとき、当該アイコン表示領域70cに表示された虹アイコンは事前報知の表示によって一部または全部が覆われることはなく、事前報知表示前の視認性

10

20

30

40

50

を維持している。

【2905】

また、事前報知の表示は、演出図柄70aの変動表示領域に重ならないように表示され、第1保留数表示領域70Eや、第2保留数表示領域70Fに重ならないように表示され、第1保留アイコン表示領域70B、第2保留アイコン表示領域70Dに重ならないように表示され、特殊図柄TZの変動表示領域に重ならないように表示される。これにより、遊技者にとって重要な各種情報が視認し難くならないことを防止できる。

【2906】

なお、事前報知の表示は、演出図柄70aの変動表示領域に重なるように表示されてもよいが、その際には、特殊図柄TZの変動表示領域に重ならないように表示されることが好ましい。また、事前報知の表示は、特殊図柄TZの変動表示領域に重なるように表示されてもよいが、その際には、演出図柄70aの変動表示領域に重ならないように表示されることが好ましい。これにより、一方の図柄の視認性が低下したとしても、他方の図柄の視認性を担保することで、変動演出の結果を認識させることができる。

【2907】

同様に、事前報知の表示は、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に重なるように表示されてもよいが、その際には、第1保留数表示領域70Eや、第2保留数表示領域70Fに重ならないように表示されることが好ましい。また、事前報知の表示は、第1保留数表示領域70Eや、第2保留数表示領域70Fに重なるように表示されてもよいが、その際には、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に重ならないように表示されることが好ましい。これにより、一方の保留数情報の視認性が低下したとしても、他方の保留数情報の視認性を担保することで、現在の保留数を認識させることができる。

【2908】

このように、事前報知の表示の影響を受ける虹表示（例えば、虹エフェクト）と、事前報知の表示の影響を受けない虹表示（例えば、虹アイコン）とが存在しており、特に、当該アイコン表示領域70cに表示された虹アイコンは、遊技者にとって貴重な（表示されにくい）虹表示であるから、事前報知の表示の影響を受けないことで、演出興趣が低下してしまうことを防止できる。一方、虹エフェクトであれば、虹アイコンほど貴重な虹表示ではないことから、事前報知を優先することで、状況に応じた的確な表示を行うことができる。

【2909】

なお、図215では、事前報知の表示の影響を受ける虹表示として、虹エフェクトを例に説明したが、これに限られない。例えば、カットイン演出としてカットイン（虹）を実行する場合は、カットイン（虹）の一部が事前報知により視認困難となってもよい。

【2910】

また、図215では、事前報知の表示の影響を受けない虹表示として、虹アイコンを例に説明したが、これに限られない。例えば、図117の確定セリフ（虹）を実行する場合は、事前報知と重ならないように（視認性が維持されるように）表示して、事前報知の表示の影響を受けないようにしてもよい。

【2911】

また、枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、可動演出装置77LED、演出ボタン17LEDによる虹発光は、無論、事前報知の表示の影響を受けない虹発光であり、事前報知の表示により視認性が低下することはない。例えば、図215(a)や、図215(b-1)の場面では、併せて枠演出用ランプ10c、盤面LED5b等での虹発光も実行されていることから、第1画像表示装置70における虹エフェクトが事前報知の表示の影響を受けたとしても、全体の装飾性がそこまで低下するおそれはないといえる。これにより、装飾性をそこまで落とすことなく、事前報知といった遊技者にとって重要な情報を認識させることができる。

【2912】

10

20

30

40

50

なお、虹エフェクトの表示中や、カットイン（虹）の表示中や、確定セリフ（虹）の表示中や、虹アイコンの表示中に獲得上限装置が作動した場合は、表示を終了して獲得上限装置作動報知を実行する。つまり、事前報知の実行では、これらの虹表示は継続表示することが可能であるが、獲得上限装置の作動では、これらの虹表示は継続表示困難となる。

【 2 9 1 3 】

次に、図 2 1 6 の簡易図、図 2 1 7 を用いて、遊技機 1 の各発光手段の発光領域および発光態様について説明する。なお、図 2 1 6 において、1 つの領域には複数の LED が具備されているものとする。

【 2 9 1 4 】

図 2 1 6 に示すように、ガラス枠 4（左右）には、枠演出用ランプ 1 0 c の領域 1 ~ 領域 7 が設けられている。また、遊技盤 5（左右）には、盤面 LED 5 b の領域 1 ~ 領域 4 が設けられている。また、遊技盤 5 の中央には、第 1 画像表示装置 7 0 の領域 1 ~ 領域 4 が設けられており、第 1 画像表示装置 7 0 の上部には、可動演出装置 7 7 の領域 1 ~ 領域 3 が設けられている。また、ガラス枠 4 には、演出ボタン 1 7 の領域 1 が設けられている。なお、図示はしていないが、これら以外にも、上述した導光板の発光領域や、発射ハンドル 1 5 の発光領域が含まれていてもよい。

【 2 9 1 5 】

そして、このような発光領域が図 2 1 7 に示すような発光態様にて発光するようになっている。まず、( a ) 枠演出用ランプ 1 0 c では、所定の発光時間 ( T 1 ) において、領域 1 が「紫」、領域 2 が「青」、領域 3 が「藍」、領域 4 が「緑」、領域 5 が「黄」、領域 6 が「橙」、領域 7 が「赤」に視認可能となるように発光する。そして、所定の発光時間 ( T 1 ) が経過すると、次の所定の発光時間 ( T 2 ) において、領域 1 が「赤」、領域 2 が「紫」、領域 3 が「青」、領域 4 が「藍」、領域 5 が「緑」、領域 6 が「黄」、領域 7 が「橙」に視認可能となるように発光する。以下、T 3 ~ T 7 にかけて、各領域が色変化していき、T 7 が経過すると、再び T 1 に示す色にて各領域が発光する。このように、所定の発光時間毎に、各領域の色が変化していき、各発光時間においては、領域 1 ~ 領域 7 の全体で七色（赤、橙、黄、緑、青、藍、紫）で視認可能となるように発光する。

【 2 9 1 6 】

同様に、( b ) 盤面 LED 5 b では、所定の発光時間 ( T 1 ) において、領域 1 が「紫」、領域 2 が「青」、領域 3 が「藍」、領域 4 が「緑」に視認可能となるように発光する。そして、所定の発光時間 ( T 1 ) が経過すると、次の所定の発光時間 ( T 2 ) において、領域 1 が「赤」、領域 2 が「紫」、領域 3 が「青」、領域 4 が「藍」に視認可能となるように発光する。以下、T 3 ~ T 7 にかけて、各領域が色変化していき、T 7 が経過すると、再び T 1 に示す色にて各領域が発光する。このように、所定の発光時間毎に、各領域の色が変化していき、各発光時間においては、領域 1 ~ 領域 4 の全体で七色（赤、橙、黄、緑、青、藍、紫）のうちの色で視認可能となるように発光する。

【 2 9 1 7 】

同様に、( c ) 第 1 画像表示装置 7 0 では、所定の発光時間 ( T 1 ) において、領域 1 が「紫」、領域 2 が「青」、領域 3 が「藍」、領域 4 が「緑」に視認可能となるように発光する。そして、所定の発光時間 ( T 1 ) が経過すると、次の所定の発光時間 ( T 2 ) において、領域 1 が「赤」、領域 2 が「紫」、領域 3 が「青」、領域 4 が「藍」に視認可能となるように発光する。以下、T 3 ~ T 7 にかけて、各領域が色変化していき、T 7 が経過すると、再び T 1 に示す色にて各領域が発光する。このように、所定の発光時間毎に、各領域の色が変化していき、各発光時間においては、領域 1 ~ 領域 4 の全体で七色（赤、橙、黄、緑、青、藍、紫）のうちの色で視認可能となるように発光する。

【 2 9 1 8 】

同様に、( d ) 可動演出装置 7 7 の LED では、所定の発光時間 ( T 1 ) において、領域 1 ~ 領域 3 が「黄」に視認可能となるように発光し、所定の発光時間 ( T 1 ) が経過すると、次の所定の発光時間 ( T 2 ) において、領域 1 ~ 領域 3 が「緑」に視認可能となるように発光し、以下、T 3 ~ T 7 にかけて、各領域が色変化していき、T 7 が経過すると

10

20

30

40

50

、再び T 1 に示す色にて各領域が発光する。可動演出装置 7 7 は、3 つの可動体から構成されていて、それぞれの可動体に発光領域を有しているが、各発光時間においては、それぞれの可動体の発光領域が同じ色で発光するようになっている。そして、T 1 ~ T 7 の全体で七色（赤、橙、黄、緑、青、藍、紫）で視認可能となるように発光する。

#### 【 2 9 1 9 】

同様に、( e ) 演出ボタン 1 7 の LED では、所定の発光時間 ( T 1 ) において、領域 1 が「緑」に視認可能となるように発光し、所定の発光時間 ( T 1 ) が経過すると、次の所定の発光時間 ( T 2 ) において、領域 1 ~ 領域 3 が「藍」に視認可能となるように発光し、以下、T 3 ~ T 7 にかけて、各領域が色変化していき、T 7 が経過すると、再び T 1 に示す色にて各領域が発光する。演出ボタン 1 7 の LED は、各発光時間において同じ色

10

#### 【 2 9 2 0 】

なお、所定の発光時間については、図 2 2 1 でも後述するが、T 1 ~ T 7 で全て等しい時間で構成されていてもよいし、全て異なる時間で構成されていてもよいし、T 1、T 3、T 5、T 7 が等しい時間 ( A ) で、T 2、T 4、T 6 が等しい時間 ( B ) で、時間 ( A ) と時間 ( B ) とで異なる時間としてもよい。また、デバイス毎にそれぞれ時間が定められていてもよいし（例えば、枠演出用ランプ 1 0 c の T 1 と盤面 LED 5 b の T 1 とが異なる時間）、複数のデバイスで時間が共通していてもよい（例えば、枠演出用ランプ 1 0 c の T 1 と盤面 LED 5 b の T 1 とが同じ時間）。

20

#### 【 2 9 2 1 】

また、領域については一例にすぎず、例えば、示した領域よりも多くの領域を備えていてもよいし、示した領域よりも少ない領域で構成されていてもよい。例えば、各デバイスにおいては、少なくとも 7 つの領域を備えて、領域 1 ~ 領域 7 の全体で七色（赤、橙、黄、緑、青、藍、紫）で視認可能となるように発光させてもよい。

#### 【 2 9 2 2 】

次に、図 2 1 8 ~ 図 2 2 0 を用いて、発光態様の一例について説明する。

はじめに、図 2 1 8 は、図 2 1 6 より、盤面 LED 5 b のみを抜き出した簡易図であって、図 2 1 7 に示した発光色にて、各発光色が矢印方向に移動する（回転しているように見える）発光態様（移動発光 1）である。

30

#### 【 2 9 2 3 】

図 2 1 8 ( a ) では、左の領域 1 が「赤」で、左の領域 2 が「橙」、左の領域 3 が「黄」、左の領域 4 が「緑」、右の領域 4 が「青」、右の領域 3 が「藍」、右の領域 2 が「紫」、右の領域 1 が「赤」となっている。そして、所定の発光時間が経過すると、図 2 1 8 ( b ) に示すように、左の領域 1 が「赤」で、左の領域 2 が「赤」、左の領域 3 が「橙」、左の領域 4 が「黄」、右の領域 4 が「緑」、右の領域 3 が「青」、右の領域 2 が「藍」、右の領域 1 が「紫」となる。つまり、各領域の色のそれぞれが、時計回りに移動している。例えば、図 2 1 8 ( a ) の左の領域 3 の「黄」は、図 2 1 8 ( b ) であると、左の領域 4 にて発光している。そして、以降、図 2 1 8 ( c )、図 2 1 8 ( d ) において、各領域の色のそれぞれが、時計回りに移動する。これを繰り返すことで、虹色に視認可能な発光態様が時計回りに移動、回転しているように見せることができる。

40

#### 【 2 9 2 4 】

なお、図 2 1 8 においては、一例として、盤面 LED 5 b を用いて説明したが、これに限らず、他の発光手段で同様の発光態様が行われてもよい。例えば、枠演出用ランプ 1 0 c で同様の発光態様が行われてもよい。また、盤面 LED 5 b + 可動演出装置 7 7 LED で移動発光 1 を実行してもよい。また、回転方向は反時計回りでもよい。

#### 【 2 9 2 5 】

次に、図 2 1 9 は、図 2 1 6 より、枠演出用ランプ 1 0 c のみを抜き出した簡易図であって、図 2 1 7 に示した発光色にて、各発光色が矢印方向に移動する（上昇しているように見える）発光態様（移動発光 2）である。

50

## 【 2 9 2 6 】

図 2 1 9 ( a ) では、領域 1 が「赤」で、領域 2 が「橙」で、領域 3 が「黄」で、領域 4 が「緑」で、領域 5 が「青」で、領域 6 が「藍」で、領域 7 が「紫」となっている。そして、所定の発光時間が経過すると、図 2 1 9 ( b ) に示すように、領域 1 が「紫」で、領域 2 が「赤」で、領域 3 が「橙」で、領域 4 が「黄」で、領域 5 が「緑」で、領域 6 が「青」で、領域 7 が「藍」となる。つまり、各領域の色のそれぞれが、上方向に移動している（領域 7 から領域 1 へは下方向移動）。例えば、図 2 1 9 ( a ) の領域 3 の「黄」は、図 2 1 9 ( b ) であると、領域 4 にて発光している。そして、以降、図 2 1 9 ( c )、図 2 1 9 ( d ) において、各領域の色のそれぞれが、上方向に移動する（領域 7 から領域 1 へは下方向移動）。これを繰り返すことで、虹色に視認可能な発光態様が上方向に移動しているように見せることができる。

10

## 【 2 9 2 7 】

なお、図 2 1 9 においては、一例として、枠演出用ランプ 1 0 c を用いて説明したが、これに限らず、他の発光手段で同様の発光態様が行われてもよい。例えば、盤面 LED 5 b で同様の発光態様が行われてもよい。また、枠演出用ランプ 1 0 c + 演出ボタン 1 7 L E D で移動発光 2 を実行してもよい。また、移動方向は、下方向への移動でもよい。

## 【 2 9 2 8 】

次に、図 2 2 0 は、複数の発光手段で虹発光を実行する放射発光の例である。

具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 の領域 1 が「黄」、領域 2 が「緑」、領域 3 が「橙」、領域 4 が「赤」で表示され、また、可動演出装置 7 7 の領域 2 が「青」、領域 3 が「紫」で発光する。そして、その後、各色が遊技盤 5 の中央からガラス枠 4 にかけて放射状に移動する。例えば、第 1 画像表示装置 7 0 の領域 1 に「黄」が表示され、所定時間の経過後に、盤面 LED 5 b の左の領域 3 が「黄」で発光し（このとき、第 1 画像表示装置 7 0 の領域 1 も「黄」）、所定時間の経過後に、枠演出用ランプ 1 0 c の左の領域 5 が「黄」で発光する（このとき、第 1 画像表示装置 7 0 の領域 1、盤面 LED 5 b の左の領域 3 も「黄」）。そして、所定時間の経過後に、第 1 画像表示装置 7 0 の領域 1 に別の色（例えば、緑）が表示され、盤面 LED 5 b の左の領域 3、枠演出用ランプ 1 0 c の左の領域 5 も順次「緑」で発光する。

20

## 【 2 9 2 9 】

なお、図 2 2 0 では、第 1 画像表示装置 7 0 の発光態様を明らかにするために、可動演出装置 7 7 を原位置に位置させているが、放射発光が開始する際には、第 1 画像表示装置 7 7 の前方に位置している。つまり、決め成功演出では、可動演出装置 7 7 を第 1 画像表示装置 7 7 の前方に位置させて、大当たりであることを報知するが、可動演出装置 7 7 を第 1 画像表示装置 7 7 の前方に位置させた状態から放射発光を開始させるようになっている。

30

## 【 2 9 3 0 】

また、上述した「黄」の変化態様と同タイミングで、第 1 画像表示装置 7 0 の領域 2、盤面 LED 5 b の右の領域 3、枠演出用ランプ 1 0 c の右の領域 5 が、順次「緑」で発光し、第 1 画像表示装置 7 0 の領域 3、盤面 LED 5 b の左の領域 2、枠演出用ランプ 1 0 c の左の領域 1 が、順次「橙」で発光し、第 1 画像表示装置 7 0 の領域 4、盤面 LED 5 b の右の領域 2、枠演出用ランプ 1 0 c の右の領域 1 が、順次「赤」で発光し、それぞれ所定時間が経過すると、次の発光色に変化するようになっている。

40

## 【 2 9 3 1 】

また、上述した「黄」の変化態様と同タイミングで、可動演出装置 7 7 の領域 2、盤面 LED 5 b の左の領域 4、枠演出用ランプ 1 0 c の左の領域 6 が、順次「青」で発光し、可動演出装置 7 7 の領域 3、盤面 LED 5 b の右の領域 4、枠演出用ランプ 1 0 c の右の領域 6 が、順次「紫」で発光し、それぞれ所定時間が経過すると、次の発光色に変化するようになっている。以上のような発光を繰り返すことにより、第 1 画像表示装置 7 0、可動演出装置 7 7 を起点に、虹色に視認可能な発光態様が外側に広がっていくように見せることができる。なお、放射発光は、内側から外側に限らず、外側から内側でもよい。

50

## 【 2 9 3 2 】

また、図 2 1 8 ~ 図 2 2 0 で示した発光態様以外の発光態様を備えていてもよい。例えば、図 2 1 6 で示す各領域のそれぞれ（1の領域）において、高速で七色に変化するような虹発光態様（高速七色変化）があってもよい。例えば、盤面 LED 5 b の領域 1 では、「赤」（0.1秒） 「橙」（0.1秒） 「黄」（0.1秒） 「緑」（0.1秒） 「青」（0.1秒） 「藍」（0.1秒） 「紫」（0.1秒）で発光し、同時期に、領域 2 では、「橙」（0.1秒） 「黄」（0.1秒） 「緑」（0.1秒） 「青」（0.1秒） 「藍」（0.1秒） 「紫」（0.1秒） 「赤」（0.1秒）で発光し、同時期に、領域 3、4 でも領域 1、2 とは異なる色から、高速で七色に発光するようにしてもよい。また、当該発光態様は、客待ちデモ演出よりも、変動演出中や大当たり遊技中に実行する方が好ましい。例えば、変動演出における決め演出では、決め演出 成功 高速七色変化 放射発光（0.2秒） 移動発光 1（0.2秒） 移動発光 2（0.5秒） 確定停止、といったような、派手な発光態様から徐々に落ち着いた発光態様となるように発光させてもよい。

10

## 【 2 9 3 3 】

また、高速七色変化においては、上述した発光周期（0.1秒）に限らず、例えば、0.5秒の発光周期のものがさらにもあってもよい。このように発光周期を異ならせることで、虹色に視認し易い発光態様、虹色に視認し難い発光態様を備えるようにしてもよい。

## 【 2 9 3 4 】

また、左側の領域から右側の領域（もしくは右側の領域から左側の領域）に移動する虹発光態様があってもよい。例えば、最初に左側の枠演出用ランプ 1 0 c が「赤」で発光し、次に、左側の枠演出用ランプ 1 0 c が「橙」で発光し、且つ、左側の盤面 LED 5 b が「赤」で発光し、次に、左側の枠演出用ランプ 1 0 c が「黄」で発光し、且つ、左側の盤面 LED 5 b が「橙」で発光し、且つ、第 1 画像表示装置 7 0 が「赤」で発光し、といったようにして、左側の領域から右側の領域（もしくは右側の領域から左側の領域）に移動する虹発光態様を実行してもよい。

20

## 【 2 9 3 5 】

また、上述した、7色（例えば、赤、橙、黄、緑、青、藍、紫）に加え、例えば、「白」を含めた8色で虹発光を実行する場合、赤 白（閃光） 橙 白（閃光） 黄 白（閃光） 緑 白（閃光） 青 白（閃光） 藍 白（閃光） 紫 白（閃光） 赤、といったように、間（7色の色の切り替えの際）に白の閃光を挟むようにして、虹発光を実行する虹発光態様（虹フラッシュ）を備えていてもよい。

30

## 【 2 9 3 6 】

また、移動発光 1 を実行する場合、盤面 LED 5 b と可動演出装置 7 7 LED との領域で移動発光 1 を実行するようにしてもよいし、枠演出用ランプ 1 0 c と演出ボタン 1 7 LED との領域で移動発光 1 を実行するようにしてもよい。また、移動発光 2 を実行する場合、盤面 LED 5 b と可動演出装置 7 7 LED との領域で移動発光 2 を実行するようにしてもよいし、枠演出用ランプ 1 0 c と演出ボタン 1 7 LED との領域で移動発光 2 を実行するようにしてもよい。これにより、一体感のある装飾ができ、装飾性を高めることができる。

40

## 【 2 9 3 7 】

次に、図 2 2 1 は、移動発光 1（図 2 1 8）、移動発光 2（図 2 1 9）、放射発光（図 2 2 0）の状況毎のまとめ図である。

はじめに、図 2 2 1（a）は、状況毎の虹発光態様を示しており、客待ちデモ演出中、変動演出中、大当たり遊技中の各発光態様（図 2 1 8 ~ 図 2 2 0）について示したものである。「0.2秒」とは、図 2 1 7 の T 1、T 2、T 3・・・のそれぞれにおける発光時間であり、「0.5秒」も同様である。例えば、「0.2秒」であれば、領域 1 を「赤」で「0.2秒」発光させ、次に、領域 1 を「橙」で「0.2秒」発光させ、次に、領域 1 を「黄」で「0.2秒」発光させ、・・・といった発光態様となる。つまり、各領域の発光時間が短い「0.2秒」と、それよりも長い「0.5秒」との 2 パターンの発光時間で

50

発光させることが可能となっている。

【2938】

客待ちデモ演出中は、移動発光1（図218）について、「0.2秒」で行うパターンでの実行は制限されている。一方で、「0.5秒」で行うパターンでの実行は可能となっている。また、移動発光2（図219）について、「0.2秒」で行うパターンでの実行は制限されている。一方で、「0.5秒」で行うパターンでの実行は可能となっている。また、放射発光（図220）について、「0.2秒」で行うパターンでの実行、「0.5秒」で行うパターンでの実行の何れもが制限されている。

【2939】

客待ちデモ演出中では、例えば、盤面LED5b+可動演出装置77LED（盤面領域）で移動発光1が実行され、枠演出用ランプ10c+演出ボタン17LED（枠領域）で移動発光2が実行され、客待ちデモ演出Aが開始されると第1画像表示装置70にキャラムービーが表示開始され、このとき、盤面領域が非点灯、枠領域が白点灯となっている。そして、キャラムービーが進行していくと、盤面領域において白、青で移動発光1が実行され、枠領域において白、青で移動発光2が実行されるようになっている。

10

【2940】

変動演出中は、移動発光1（図218）について、「0.2秒」で行うパターンでの実行、「0.5秒」で行うパターンでの実行はともに可能となっており、移動発光2（図219）について、「0.2秒」で行うパターンでの実行、「0.5秒」で行うパターンでの実行はともに可能となっており、放射発光（図220）について、「0.2秒」で行うパターンでの実行、「0.5秒」で行うパターンでの実行はともに可能となっている。

20

【2941】

大当たり遊技中は、移動発光1（図218）について、「0.2秒」で行うパターンでの実行、「0.5秒」で行うパターンでの実行はともに可能となっており、移動発光2（図219）について、「0.2秒」で行うパターンでの実行、「0.5秒」で行うパターンでの実行はともに可能となっており、放射発光（図220）について、「0.2秒」で行うパターンでの実行は制限されており、「0.5秒」で行うパターンでの実行のみ可能となっている。ただし、大当たり遊技中の放射発光は、大当たり中昇格演出の成功時（例えば、確変遊技状態への移行が報知された場合）にのみ実行可能となっている。

【2942】

なお、変動演出中は、変動演出パターンによって、移動発光1（図218）、移動発光2（図219）、放射発光（図220）の実行有無が異なってもよい。例えば、移動発光1（図218）、移動発光2（図219）、放射発光（図220）の全てを実行する変動演出パターンや、2つを実行する変動演出パターンや、1つを実行する変動演出パターンがあってもよい。また、移動発光1（図218）、移動発光2（図219）、放射発光（図220）を1つも実行しない大当たりの変動演出パターンは備えていないが、そのような変動演出パターンがあってもよい。

30

【2943】

また、大当たりを報知する演出図柄70aの種類によって、移動発光1（図218）、移動発光2（図219）、放射発光（図220）の実行有無が異なってもよい。例えば、「777」の演出図柄70aが仮停止表示しているときには、全ての発光態様を実行して、「555」の演出図柄70aが仮停止表示しているときには、いずれか2つの発光態様を実行して、「222」の演出図柄70aが仮停止表示しているときには、いずれか1つの発光態様を実行するようにしてもよい。これにより、発光態様の度合いによって、有利な演出図柄であるのか否かを認識することも可能となるので、遊技興趣を向上することができる。

40

【2944】

また、大当たりと判定された場合における、変動演出開始～決め演出間においては、例えば、虹アイコンや、確定セリフ（虹）が表示されることがあるが、移動発光1（図218）、移動発光2（図219）、放射発光（図220）のように、大当たりの変動演出パ

50

ターンであれば、必ずいずれかが実行されるものではないので、大当たりと判定された場合における実行され易さでいえば、虹アイコンや、確定セリフ（虹）＜移動発光1（図218）、移動発光2（図219）、放射発光（図220）となる。

【2945】

また、大当たりと判定された場合における、決め演出～確定停止間は、「0.2秒」で行うパターンで実行した後、「0.5秒」で行うパターンを実行して、確定停止に至るまで、徐々に領域間の色の变化速度を落とすようにしてもよいし、逆に、「0.5秒」で行うパターンで実行した後、「0.2秒」で行うパターンを実行して、確定停止に至るまで、徐々に領域間の色の变化速度を上げるようにしてもよい。

【2946】

また、上述した復活演出の変動演出パターンを採り入れる場合には、復活演出専用の虹発光態様を備えていてもよい。例えば、変動演出パターン13が実行される場合と、復活演出の変動演出パターンが実行される場合とでは、変動演出中における枠演出用ランプ10cや盤面LED5bにおける虹発光態様が異なるようにしてもよい。また、変動演出パターン13が実行されて大当たり遊技に移行した場合と、復活演出の変動演出パターンが実行されて大当たり遊技に移行した場合とでは、大当たり遊技中における枠演出用ランプ10cや盤面LED5bにおける虹発光態様が異なるようにしてもよい。これにより、復活演出を経て大当たりに至ったのか否かが認識し易くなり、遊技興趣を向上させることができる。

【2947】

また、大当たり遊技中は、図213で示す「○ Bonus」と、「超○ Bonus」とで、移動発光1（図218）、移動発光2（図219）、放射発光（図220）の実行有無が異なってもよい。例えば、「超○ Bonus」では、移動発光1（図218）、移動発光2（図219）、放射発光（図220）の全てを実行するが、「○ Bonus」では、移動発光1（図218）、移動発光2（図219）を実行して、放射発光（図220）を実行しないようにしてもよい。

【2948】

図221（a）の特徴としては、客待ちデモ演出中は、放射発光（図220）が実行されず、移動発光1（図218）、移動発光2（図219）ともに、「0.5秒」で行うパターンでの実行のみを可能としている。これにより、虹発光の演出強度（移動速度、使用する領域等）を抑えて、客待ちデモ演出が派手になり過ぎて、過度に遊技を行うことを促してしまふことを防止できる。

【2949】

また、大当たり遊技中は、放射発光（図220）の「0.2秒」で行うパターンでの実行を制限している。これにより、適度に虹発光の演出強度（移動速度、使用する領域等）を保ちつつも、大当たり遊技が派手になり過ぎて、必要操作（右打ち）を怠ってしまうことを防止できる。

【2950】

一方で、変動演出中は、特に制限するものを設けず、全てのパターンでの虹発光の実行を可能としている。これにより、苦勞して大当たりで当選した遊技者を祝福することができ、遊技者の気分を高揚させることができる。

【2951】

なお、図221（a）は一例にすぎず、発光時間について、更なる秒数を具備していてもよいし、「制限」と「実行可」の箇所を適宜調整してもよい。また、図218～図220の発光態様に加えて、更なる発光態様を具備していてもよい。

【2952】

また、移動発光1、移動発光2、放射発光、さらに上述した高速七色変化、虹フラッシュの変動演出中の実行について、（A）決め演出～確定停止間、（B）変動演出開始～決め演出間のうち、（A）のみで実行するもの、（B）のみで実行するもの、（A）（B）両方で実行するもの、の内訳は任意のものとしてよい。

10

20

30

40

50

## 【 2 9 5 3 】

次に、図 2 2 1 ( b ) は、変動演出パターン毎の虹発光態様を示しており、変動演出パターン 1 3 ~ 2 5、変動演出パターン 4 4 ~ 5 6 が実行される場合を示している。つまり、通常遊技状態で、第 1 始動口 4 5 に遊技球を入賞させたことで大当たり当選し、変動演出パターン 1 3 ~ 2 5 の何れかが実行される場合と、時短遊技状態や確変遊技状態で、第 2 始動口 4 7 に遊技球を入賞させたことで大当たり当選し、変動演出パターン 4 4 ~ 5 6 が実行される場合との、変動演出中および大当たり遊技中の虹発光態様である。

## 【 2 9 5 4 】

この場合、大当たり遊技中の放射発光 ( 図 2 2 0 ) の「 0 . 2 秒」は制限されるものの、その他は実行可能となることから、変動演出中と、その後の大当たり遊技中との虹発光の自由度を高めて、装飾性の高い演出が実行可能となる。

10

## 【 2 9 5 5 】

なお、図 2 2 1 ( b ) で示す変動演出パターンでは、( A ) 決め演出 ~ 確定停止間、( B ) 変動演出開始 ~ 決め演出間、のどちらにおいても虹発光可能であるが、( B ) において実行されることは稀であり、例えば、虹アイコンが表示された場合に移動発光 2 を実行する、例えば、全回転リーチの実行中に移動発光 1、または、移動発光 2 を実行する、などが想定され、放射発光については実行されないようになっている ( 決め演出や昇格演出の成功時専用演出となっている )。

## 【 2 9 5 6 】

( A ) 決め演出 ~ 確定停止間に行われる虹発光態様の一例としては、決め演出で演出ボタン 1 7 を押下して放射発光が実行される、そして、可動演出装置 7 7 が原位置に復帰すると、移動発光 2 が実行され、演出図柄 7 0 a の図柄の組み合わせが導出 ( 仮停止 ) するときに、移動発光 1 が実行され、その後確定停止となって虹発光態様が終了する、といった流れで実行される。なお、虹発光態様の実行順序や実行有無の組み合わせは任意のものとしてよい。

20

## 【 2 9 5 7 】

一方で、図 2 2 1 ( c ) は、変動演出パターン 2 8、変動演出パターン 3 3 が実行される場合を示している。つまり、通常遊技状態で、第 2 始動口 4 7 に遊技球を入賞させたことで大当たり当選し、変動演出パターン 2 8 が実行される場合と、時短遊技状態や確変遊技状態で、第 1 始動口 4 5 に遊技球を入賞させたことで大当たり当選し、変動演出パターン 3 3 が実行される場合の、変動演出中および大当たり遊技中の虹発光態様である。

30

## 【 2 9 5 8 】

この場合、移動発光 2 ( 図 2 1 9 ) の「 0 . 5 秒」のみ実行可能で、その他の発光態様での実行は制限されるようになっている。つまり、通常遊技状態で、第 2 始動口 4 7 に遊技球を入賞させることや、時短遊技状態や確変遊技状態で、第 1 始動口 4 5 に遊技球を入賞させるといった、遊技者にとって最適でない遊技を行った結果、大当たり当選した場合は、変動演出中と、その後の大当たり遊技中との虹発光の自由度を下げ、装飾性の低い演出を実行するようにしている。

## 【 2 9 5 9 】

例えば、通常遊技状態で、第 1 始動口 4 5 に遊技球を入賞させたことで大当たり当選し、変動演出パターン 1 3 ~ 2 5 の何れかが実行される場合 ( 状況 1 ) と、時短遊技状態や確変遊技状態で、第 1 始動口 4 5 に遊技球を入賞させたことで大当たり当選し、変動演出パターン 3 3 が実行される場合 ( 状況 2 ) とを比較すると、状況 1 は、移動発光 1 ( 図 2 1 8 ) の「 0 . 2 秒」と「 0 . 5 秒」、移動発光 2 ( 図 2 1 9 ) の「 0 . 2 秒」と「 0 . 5 秒」、放射発光 ( 図 2 2 0 ) の「 0 . 2 秒」と「 0 . 5 秒」の何れもが実行可能であるのに対して、状況 2 は、移動発光 2 ( 図 2 1 9 ) の「 0 . 5 秒」のみ実行可能となることから、特定遊技状態 ( 時短遊技状態、確変遊技状態 ) において第 1 遊技演出が実行される場合よりも、通常遊技状態において第 1 遊技演出が実行される場合の方が、虹発光における発光態様の種類数が多いといえる。

40

## 【 2 9 6 0 】

50

また、状況 1 は、移動発光 1（時計回りの移動）、移動発光 2（上方向への移動）、放射発光（斜め方向への移動）といった複数方向への移動を可能としているが、状況 2 は、移動発光 2（上方向への移動）のみしか可能としておらず、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において第 1 遊技演出が実行される場合よりも、通常遊技状態において第 1 遊技演出が実行される場合の方が、虹発光を構成する色の移動方向の種類数が多いといえる。

【 2 9 6 1 】

なお、変動演出パターン 2 8 が実行される場合と、変動演出パターン 3 3 が実行される場合は、虹発光させないようにしてもよく、上述した発光態様の種類数が多い、虹発光を構成する色の移動方向の種類数が多いとは、比較対象が「0」であってもよい。

10

【 2 9 6 2 】

また、虹発光は大当たりに対応する変動演出パターンで実行されるものであるため、例えば、通常遊技状態において第 2 始動口 4 7 に遊技球を入賞させてハズレとなった場合に実行可能な、変動演出パターン 2 6、2 7 において虹発光が実行されることはない。同様に、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において第 1 始動口 4 5 に遊技球を入賞させてハズレとなった場合に実行可能な、変動演出パターン 3 1、3 2 において虹発光が実行されることはない。

【 2 9 6 3 】

また、図 2 2 1（c）で示す変動演出パターンでは、（A）決め演出～確定停止間において、「移動発光 2」の「0.5 秒」で発光可能で、（B）変動演出開始～決め演出間の虹発光は制限されるようになっており、特に（B）変動演出開始～決め演出間の虹発光が、図 2 2 1（b）で示す変動演出パターンよりも実行され難くなっている。

20

【 2 9 6 4 】

また、これに限らず、図 2 2 1（c）で示す変動演出パターンにおいても、（B）変動演出開始～決め演出間の虹発光を実行してもよい。ただし、図 2 2 1（b）で示す変動演出パターンよりも実行し難くすることが好ましい。一方で、図 2 2 1（c）で示す変動演出パターンの方が、図 2 2 1（b）で示す変動演出パターンよりも（B）変動演出開始～決め演出間の虹発光を実行し易くしてもよい。

【 2 9 6 5 】

つまり、第 1 演出（変動演出開始～決め演出間）の後に第 2 演出（決め演出～確定停止間）を実行可能であり、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において第 1 遊技演出が実行される場合よりも、通常遊技状態において第 1 遊技演出が実行される場合の方が、第 1 演出における虹発光の実行され易さが異なるといえる。

30

【 2 9 6 6 】

また、図 2 2 1（c）では、移動発光 2 のみを実行可能としたが、移動発光 1 のみも実行可能であってもよいし、放射発光のみも実行可能であってもよいし、図 2 2 1（b）より実行可能な種類数が少なければ、移動発光 1、移動発光 2、放射発光のうちの 2 つが実行可能であってもよい。

【 2 9 6 7 】

図 2 2 1 によれば、以下の点を特徴部としている。

40

（ノ）遊技演出は、第 1 取得条件の成立に基づく判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、第 2 取得条件の成立に基づく判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、があり、通常遊技状態において第 1 遊技演出が実行される場合と、特定遊技状態において第 1 遊技演出が実行される場合とで、発光手段を虹発光させることが可能であって、特定遊技状態において第 1 遊技演出（例えば、変動演出パターン 3 3）が実行される場合よりも、通常遊技状態において第 1 遊技演出（例えば、変動演出パターン 1 3～2 5）が実行される場合の方が、虹発光における発光態様の種類数（変動演出パターン 1 3～2 5 では移動発光 1、移動発光 2、放射発光のいずれも実行可能、変動演出パターン 3 3 では移動発光 2 のみ実行可能）が多い。

50

## 【 2 9 6 8 】

(オ)遊技演出は、第1取得条件の成立に基づく判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、第2取得条件の成立に基づく判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、があり、通常遊技状態において第1遊技演出が実行される場合と、特定遊技状態において第1遊技演出が実行される場合とで、発光手段を虹発光させることが可能であって、特定遊技状態において第1遊技演出(例えば、変動演出パターン33)が実行される場合よりも、通常遊技状態において第1遊技演出(例えば、変動演出パターン13~25)が実行される場合の方が、虹発光を構成する色の移動方向の種類数(変動演出パターン13~25では移動発光1、移動発光2、放射発光のいずれも実行可能、変動演出パターン33では移動発光2のみ実行可能)が多い。 10

## 【 2 9 6 9 】

(ウ)遊技演出は、第1取得条件の成立に基づく判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、第2取得条件の成立に基づく判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、があり、第1演出(変動演出開始~決め演出間)の後に第2演出(決め演出~確定停止間)を実行可能であり、通常遊技状態において第1遊技演出(例えば、変動演出パターン13~25)が実行される場合と、特定遊技状態において第1遊技演出(例えば、変動演出パターン33)が実行される場合とで、発光手段を虹発光させることが可能であって、特定遊技状態において第1遊技演出が実行される場合よりも、通常遊技状態において第1遊技演出が実行される場合の方が、第1演出における虹発光の実行され易さ(変動演出パターン33は、変動演出開始~決め演出間の虹発光が制限されているのに対して、変動演出パターン13~25ではそのような制約はない)が異なる。 20

## 【 2 9 7 0 】

これらの特徴部により、以下の作用効果を奏する。

特定遊技状態において第1遊技演出(例えば、変動演出パターン33)が実行される場合よりも、通常遊技状態において第1遊技演出(例えば、変動演出パターン13~25)が実行される場合の方が、虹発光における発光態様の種類数(変動演出パターン13~25では移動発光1、移動発光2、放射発光のいずれも実行可能、変動演出パターン33では移動発光2のみ実行可能)が多いので、特定遊技状態において第1始動口45へ遊技球を入賞させるといった、遊技者にとって最適でない遊技を行っていることを、変動演出中における発光態様や、大当たり遊技中における発光態様にて示唆することができ、遊技者に最適な遊技(特定遊技状態中は第2始動口47へ遊技球を入賞させる)を行うことを促すことができる。 30

## 【 2 9 7 1 】

また、特定遊技状態において第1遊技演出が実行される場合とで、発光手段を虹発光させることが可能であって、特定遊技状態において第1遊技演出(例えば、変動演出パターン33)が実行される場合よりも、通常遊技状態において第1遊技演出(例えば、変動演出パターン13~25)が実行される場合の方が、虹発光を構成する色の移動方向の種類数(変動演出パターン13~25では移動発光1、移動発光2、放射発光のいずれも実行可能、変動演出パターン33では移動発光2のみ実行可能)が多いので、特定遊技状態において第1始動口45へ遊技球を入賞させるといった、遊技者にとって最適でない遊技を行っていることを、変動演出中における発光態様や、大当たり遊技中における発光態様にて示唆することができ、遊技者に最適な遊技(特定遊技状態中は第2始動口47へ遊技球を入賞させる)を行うことを促すことができる。 40

## 【 2 9 7 2 】

また、特定遊技状態において第1遊技演出が実行される場合よりも、通常遊技状態において第1遊技演出が実行される場合の方が、第1演出における虹発光の実行され易さ(変動演出パターン33は、変動演出開始~決め演出間の虹発光が制限されているのに対して、変動演出パターン13~25ではそのような制約はない)が異なるので、特定遊技状態 50

において第1始動口45へ遊技球を入賞させるといった、遊技者にとって最適でない遊技を行っていることを、変動演出中における発光態様や、大当たり遊技中における発光態様にて示唆することができ、遊技者に最適な遊技（特定遊技状態中は第2始動口47へ遊技球を入賞させる）を行うことを促すことができる。

【2973】

（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、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。

10

【2974】

（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。

20

【2975】

（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。

30

【2976】

（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。

40

【2977】

（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

50

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。

10

## 【2978】

（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。

20

## 【2979】

（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。

30

## 【2980】

（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。

40

## 【2981】

（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

50

基板 1 1 0 ) 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 1 2 0 ) 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 3 1 a、内枠開放検出スイッチ 3 1 b ) と、報知手段 ( 音声出力装置 9、画像表示装置 7 0 ~ 7 3、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 ) 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。

10

#### 【 2 9 8 2 】

( 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 1 1 0 ) 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 1 2 0 ) 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 1 1 0、枠制御基板 1 2 0 ) と、報知手段 ( 音声出力装置 9、画像表示装置 7 0 ~ 7 3、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 ) 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。

20

#### 【 2 9 8 3 】

( J ) 上記課題を解決するための第 1 0 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 1 2 0 ) と、前記遊技機と遊技機外部 ( 専用ユニット 1 7 0 ) 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 1 2 0 ) と、報知手段 ( 音声出力装置 9、画像表示装置 7 0 ~ 7 3、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 ) 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。

30

#### 【 2 9 8 4 】

( K ) 上記課題を解決するための第 1 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 1 1 0 ) 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 1 2 0 ) と、報知手段 ( 音声出力装置 9、画像表示装置 7 0 ~ 7 3、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 ) 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。

40

#### 【 2 9 8 5 】

( L ) 上記課題を解決するための第 1 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

50

御基板 1 1 0 ) 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 1 2 0 ) 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 1 1 0 ) と、報知手段 ( 音声出力装置 9、画像表示装置 7 0 ~ 7 3、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 ) 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。

【 2 9 8 6 】

10

( M ) 上記課題を解決するための第 1 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 1 1 0 ) 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 1 2 0 ) 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 3 1 a、内枠開放検出スイッチ 3 1 b ) と、報知手段 ( 音声出力装置 9、画像表示装置 7 0 ~ 7 3、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 ) 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。

20

【 2 9 8 7 】

( S ) 上記課題を解決するための第 1 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 1 1 0 ) 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 1 2 0 ) と、報知手段 ( 音声出力装置 9、画像表示装置 7 0 ~ 7 3、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 ) と、を備え、特定操作 ( R W M 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。

30

【 2 9 8 8 】

( a ) 上記課題を解決するための第 1 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 1 2 0 ) 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 3 1 a、内枠開放検出スイッチ 3 1 b ) 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 7 0 ~ 7 3、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 ) 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。

40

【 2 9 8 9 】

( b ) 上記課題を解決するための第 1 6 の構成としては、遊技者が所有する遊技価値を

50

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。

【2990】

（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。

【2991】

（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。

【2992】

（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。

【2993】

（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。

#### 【2994】

(1)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。

#### 【2995】

(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。

#### 【2996】

(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。

#### 【2997】

10

20

30

40

50

(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。

【2998】

(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。

【2999】

(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。

【3000】

(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。

【3001】

(本実施形態に記載された発明の内容 5)

ここで、従来 of 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つた(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つた。

【3002】

(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。

10

【3003】

(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。

20

【3004】

(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 RAM 110c、枠制御 RAM 120c)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。

30

【3005】

(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

40

50

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。

【3006】

(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、遊技機から遊技機外部に情報を送信するものがあつた(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。

【3007】

(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。

10

20

【3008】

(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。

【3009】

(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。

30

40

【3010】

(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

50

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、「H C ・不正監視情報」の「不正検知状態 2（枠制御）」の対応 B i t 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。

#### 【3011】

（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、「H C ・不正監視情報」の「不正検知状態 1（主制御）」の対応 B i t 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（R W M クリア）」、「獲得上限装置作動」では、「H C ・不正監視情報」の「不正検知状態 1（主制御）」の対応 B i t 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。

10

#### 【3012】

（本実施形態に記載された発明の内容 4）

ここで、従来遊技機では、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。

20

#### 【3013】

（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、R W M 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、R W M 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。

30

#### 【3014】

（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（R W M 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。

40

#### 【3015】

（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

50

）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。

【3016】

（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。

10

【3017】

（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。

20

【3018】

（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（封入式の遊技球）を用いて遊技を行うものがあつた（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つた。

30

【3019】

（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

40

50

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。

【3020】

(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、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。

10

【3021】

(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。

20

【3022】

(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。

30

【3023】

(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

40

50

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。

#### 【3024】

（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。

10

#### 【3025】

（本実施形態に記載された獲得上限装置に係る発明の内容）

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号公報参照）。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。

20

#### 【3026】

（AA）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実行することが可能な遊技機において、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する第1制御手段（主制御基板110、枠制御基板120）と、前記第1制御手段から送信されるコマンドに応じた制御を実行する第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、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）が所定の値（例えば9万5千）を満たした場合、所定のタイミング（例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング）で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記第2制御手段は、所定条件の成立（例えば、所定時間変動が行われていない場合、客待ち指定コマンドを受信した場合）により客待ち演出（客待ち待機演出、客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、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）において前記特定情報の値が所定の値となるまでの残数（例えば、残5000）を報知可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記残数の報知を実行する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。

30

40

#### 【3027】

（AB）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実行することが可能な遊技機において、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する第1制御手段（主制御基板110、枠制御基板120）と、前記第1制御手段から送信されるコマンドに応じた制御を実行する第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、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）が所定の値（例えば9万5千）を満たした場合、所定のタイミング（例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング）で前記所定

50

の制御の実行を制限可能であり、前記第2制御手段は、所定条件の成立（例えば、所定時間変動が行われていない場合、客待ち指定コマンドを受信した場合）により客待ち演出（客待ち待機演出、客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、前記所定の制御の実行が制限されると、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）において前記制限に係る情報（例えば、獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です）を報知可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記所定の制御の実行が制限されると、前記制限に係る情報を報知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。

#### 【3028】

（AC）上記課題を解決するための第3の構成としては、遊技者に有利な有利遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を実行することが可能な遊技機において、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する制御手段（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、前記制御手段は、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）が所定の値（例えば9万5千）を満たした場合、所定のタイミング（例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、有利遊技が終了したタイミング）で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記報知手段は、前記所定の制御の実行が制限されると、前記制限に係る情報（例えば、事前告知メッセージ、例えば、獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です）を報知可能であり、前記有利遊技が実行されていないときに前記特定情報の値が所定の値を満たして前記所定の制御の実行が制限されると（例えば、時短遊技状態の実行中に第2始動口47等に入賞して所定の値を満たして獲得上限装置が作動する場合）、前記制限に係る情報を第1報知態様（例えば、図柄停止後に獲得上限装置が作動して遊技終了になります。打ち出しを止めてください 獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です）にて報知可能であり、前記有利遊技が実行されているときに前記特定情報の値が所定の値を満たして、その後前記所定の制御の実行が制限されると（例えば、大当たり遊技の実行中に大入賞口50等に入賞して所定の値を満たして、大当たり終了後に獲得上限装置が作動する場合）、前記制限に係る情報を前記第1報知態様と異なる第2報知態様（例えば、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。 獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です）にて報知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。

#### 【3029】

（AD）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、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する制御手段（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、前記制御手段は、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）が所定の値（例えば9万5千）を満たした場合、所定のタイミング（例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング）で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記報知手段は、前記所定の制御の実行が制限されると、前記制限に係る情報（例えば、獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です）を報知可能であり、前記特定情報の値が所定の値を満たして前記所定の制御の実行が制限された後に電源復旧された場合は、第1タイミング（例えば、電源復旧直後）で前記制限に係る情報を報知可能であり、前記特定情報の値が所定の値を満たした後であって前記所定の制御の実行が制限される前に電源復旧された場合は、前記第1タイミングより後の第2タイミング（例えば、大当たり遊技の終了タイミング）で前記制限に係る情報を報知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。

#### 【3030】

（AE）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

10

20

30

40

50

いて遊技を実行することが可能な遊技機において、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する制御手段（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、前記制御手段は、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）が所定の値（例えば 9 万 5 千）を満たした場合、所定のタイミング（例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング）で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記報知手段は、前記所定の制御の実行が制限されると、前記制限に係る情報を第 1 報知態様（例えば、獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です）にて報知し、前記制限に係る情報を前記第 1 報知態様で報知しているときに電源復旧されると、前記制限に係る情報を前記第 1 報知態様と異なる第 2 報知態様（例えば、獲得上限装置作動中 RWM クリアをして下さい）にて報知す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。

### 【3031】

(AF) 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実行することが可能な遊技機において、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する制御手段（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、前記制御手段は、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）が所定の値（例えば 9 万 5 千）を満たした場合、所定のタイミング（例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング）で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記報知手段は、前記所定の制御の実行が制限されると、前記制限に係る情報を所定の報知態様（例えば、獲得上限装置作動中 本日は遊技終了です）にて報知し、前記制限に係る情報を前記所定の報知態様で報知しているときに電源復旧されても、前記制限に係る情報を前記所定の報知態様にて報知す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。

### 【3032】

(AJ) 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実行することが可能な遊技機において、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する第 1 制御手段（主制御基板 110、枠制御基板 120）と、前記第 1 制御手段から送信されるコマンドに応じた制御を実行する第 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、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）が所定の値（例えば 9 万 5 千）を満たした場合、所定のタイミング（例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング）で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記第 2 制御手段は、所定条件の成立（例えば、所定時間変動が行われなかった、客待ち指定コマンドを受信した）により客待ち演出（客待ち待機演出、客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、前記所定の制御の実行が制限される前は、前記客待ち演出を実行することが可能であるが、前記所定の制御の実行が制限された後は、前記客待ち演出を実行することが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。

### 【3033】

(AK) 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実行することが可能な遊技機において、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する制御手段（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、表示部 174）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、前記制御手段は、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）が所定

の値（例えば9万5千）を満たした場合、所定のタイミング（例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング）で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記報知手段は、前記計数操作部を操作することを促す報知（例えば、計数ボタンを押して計数をして下さい）を実行する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。

**【3034】**

（AL）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実行することが可能な遊技機において、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する制御手段（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、前記制御手段は、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）が所定の値（例えば9万5千）を満たした場合、所定のタイミング（例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング）で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記報知手段は、前記所定の制御を実行することの制限に応じた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）を実行する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。

10

**【3035】**

（AN）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実行することが可能な遊技機において、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する制御手段（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、前記制御手段は、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）が所定の値（例えば9万5千）を満たした場合、所定のタイミング（例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング）で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記報知手段は、前記所定の制御の実行を制限する機能を具備していること（例えば、本機は所定数の獲得で遊技停止することがあります、本機は獲得上限装置を搭載しております）を報知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。

20

30

**【3036】**

（AO）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実行することが可能な遊技機において、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する制御手段（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、前記制御手段は、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）が所定の値（例えば9万5千）を満たした場合、所定のタイミング（例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング）で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記報知手段は、遊技者が獲得した遊技価値に係る所定の遊技情報（例えば〇〇発獲得といった情報、例えば特定情報の値を示す情報）を報知することが可能であって、前記特定情報の値が所定の値を満たすと、前記所定の遊技情報を特定態様（例えば、MAX獲得）にて報知する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。

40

**【3037】**

（AP）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実行することが可能であって、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定に先立って事前判定（例えば、第1事前判定処理）を実行することが可能な遊技機において、所定の制御（例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御）を実行する第1制御手段（主制御基板110、枠制御基板12

50

0)と、前記第1制御手段から送信されるコマンドに応じた制御を実行する第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、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)が所定の値(例えば9万5千)を満たした場合、所定のタイミング(例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング)で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記第2制御手段は、前記事前判定に基づく事前演出(先読み系演出)を実行することが可能であり、前記特定情報の値が所定の値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。

### 【3038】

(本実施形態に記載された獲得上限装置の遊技機情報に係る発明の内容)

ここで、従来遊技機では、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号公報の図4~図9等参照)。しかしながら、情報の送信を行ううえで、未だ改善の余地があった。

### 【3039】

(AG)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実行することが可能な遊技機において、所定の制御(例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御)を実行する制御手段(主制御基板110、枠制御基板120)と、遊技機外部(専用ユニット170)に遊技情報(例えば、HC・不正監視情報)を送信する遊技情報送信手段(枠制御基板120)と、を備え、前記制御手段は、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)が所定の値(例えば9万5千)を満たした場合、所定のタイミング(例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング)で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記遊技情報送信手段は、前記所定の制御の実行が制限されると、前記遊技機外部(専用ユニット170)に所定の遊技情報(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)を送信可能であり、前記所定の遊技情報の送信中に電源復旧された場合、前記所定の遊技情報を再度送信することが可能であることを特徴とする。そのため、遊技機から情報を送信するにあたって精度を向上させることが可能となる。

### 【3040】

(AH)上記課題を解決するための第2の構成としては、遊技者に有利な有利遊技(大当たり遊技、小当たり遊技)を実行することが可能な遊技機において、所定の制御(例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御)を実行する制御手段(主制御基板110、枠制御基板120)と、遊技機外部(専用ユニット170)に遊技情報(例えば、HC・不正監視情報)を送信する遊技情報送信手段(枠制御基板120)と、を備え、前記制御手段は、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)が所定の値(例えば9万5千)を満たした場合、所定のタイミング(例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング)で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記遊技情報送信手段は、前記所定の制御の実行が制限されると、前記遊技機外部(専用ユニット170)に所定の遊技情報(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)を送信可能であり、前記有利遊技が実行されていないときに前記特定情報の値が所定の値を満たして前記所定の制御の実行が制限された場合(例えば、通常遊技状態の実行中に第1始動口45等に入賞して所定の値を満たして獲得上限装置が作動する場合)と、前記有利遊技が実行されているときに前記特定情報の値が所定の値を満たして、その後前記所定の制御の実行が制限された場合(例えば、大当たり遊技の実行中に大入賞口50等に入賞して所定の値を満たして、大当たり終了後に獲得上限装置が作動する場合)とで、前記特定情報の値が所定の値を満たしてから前記所定の遊技情報を送信するまでの期間を異ならせることが可能であることを特徴とする。そのため、遊技機から情報を送信するにあたって精度を向上させるこ

10

20

30

40

50

とが可能となる。

【3041】

(AI) 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であって、前記遊技に使用する遊技媒体を遊技機外に排出するための排出モードの制御を実行可能な遊技機において、所定の制御(例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御)を実行する制御手段(主制御基板110、枠制御基板120)と、遊技機外部(専用ユニット170)に遊技情報(例えば、HC・不正監視情報)を送信する遊技情報送信手段(枠制御基板120)と、を備え、前記制御手段は、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)が所定の値(例えば9万5千)を満たした場合、所定のタイミ  
10  
ング(例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング)で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記遊技情報送信手段は、前記所定の制御の実行が制限されると、前記遊技機外部(専用ユニット170)に所定の遊技情報(不正検知状態1のBit6が「1」である情報)を送信可能であり、前記所定の遊技情報の送信中に電源復旧され、当該電源復旧したときに前記排出モードの制御が実行されていない場合は、前記所定の遊技情報を再度送信することが可能であり、前記所定の遊技情報の送信中に電源復旧され、当該電源復旧したときに前記排出モードの制御が実行されている場合は、前記所定の遊技情報を再度送信することが制限可能であることを特徴とする。そのため、遊技機から情報を送信するにあたって精度を向上させることが可能となる。  
20

【3042】

(本実施形態に記載された獲得上限装置(セキュリティ)に係る発明の内容)

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号公報参照)。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、セキュリティ性能に対する配慮はなされておらず、改善が必要であった。

【3043】

(AM) 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実行することが可能な遊技機において、所定の制御(例えば、入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、遊技媒体の発射に係る制御)を実行する制御手段(主制御基板110、枠制御基板120)と、所定の異常を検知する検知手段(例えば、第1磁気検出センサ53a、第2磁気検出センサ53b、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、前記制御手段は、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)が所定の値(例えば9万5千)を満たした場合、所定のタイミ  
30  
ング(例えば、各入賞口へ入賞して所定の値を満たしたタイミングや、特別遊技が終了したタイミング)で前記所定の制御の実行を制限可能であり、前記検知手段は、前記所定の制御の実行が制限された後も前記所定の異常を検知することが可能であることを特徴とする。  
40  
そのため、セキュリティ性能の低下を防止することが可能となる。

【3044】

(各種制御内容の処理順序と実装領域との関係に係る発明の内容)

ここで、従来の遊技機では、遊技媒体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、遊技の進行に係る制御を行う第1制御手段と、遊技価値の付与に係る制御を行う第2制御手段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、遊技機を動作させるための制御の効率化に改善の余地があった。

【3045】

上記課題を解決するための第1の構成としては、第1制御(遊技の進行制御)を行うた  
50

めの第1制御プログラム(領域内プログラム)を記憶する第1制御領域(領域内ROM領域)と、前記第1制御領域とは異なる領域であって、第2制御(遊技の補完制御)を行うための第2制御プログラム(領域外プログラム)を記憶する第2制御領域(領域外ROM)と、前記第1制御において更新および参照され、前記第2制御においては更新されない可変データを記憶する第1RWM領域(領域内RWM領域)と、前記第1RWM領域とは異なる領域であって、前記第2制御において更新および参照され、前記第1制御においては更新されない可変データを記憶する第2RWM領域(領域外RWM)とを有する制御手段(主制御基板110、枠制御基板120)を備えた遊技機において、前記制御手段は、付与条件の成立(各種入賞口への遊技球の入賞)に基づき遊技価値(賞球)を付与する価値付与処理(払出制御処理、遊技球数更新処理)と、付与された前記遊技価値の情報を用いて第1遊技情報(増加数カウンタ、最大増加数)を更新する第1情報更新処理(増加数カウンタ更新処理、最大増加数更新処理)と、前記第1遊技情報に基づいて前記第1制御を停止する制御停止処理(獲得上限装置作動判定処理)と、付与された前記遊技価値の情報を用いて第2遊技情報(表示性能情報、遊技機性能情報)を更新する第2情報更新処理(表示性能情報算出処理、遊技機性能情報算出処理)と、前記第2遊技情報を出力対象(枠制御表示器125、専用ユニット170)に出力する情報出力処理(表示器制御処理、遊技機情報通知処理)と、を実行可能であり、前記第1情報更新処理及び前記第2情報更新処理は、前記第2制御プログラム(領域外プログラム)を用いて実行される。そのため、遊技機を動作させるための制御の効率化を図ることが可能となる。

10

#### 【3046】

20

上記課題を解決するための第2の構成としては、遊技者が所有の遊技価値(遊技球数)を用いて遊技を行うことが可能であって、遊技の進行に係る第1制御(入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、獲得上限装置作動判定処理等)を行うための第1制御プログラム(領域内プログラム)を記憶する第1制御領域(領域内ROM領域)と、前記第1制御領域とは異なる領域であって、前記第1制御とは異なる第2制御(増加数カウンタ更新処理、最大増加数更新処理、エラー制御処理等)を行うための第2制御プログラム(領域外プログラム)を記憶する第2制御領域(領域外ROM領域)と、前記第1制御において更新および参照され、前記第2制御においては更新されない可変データを記憶する第1RWM領域(領域内RWM領域)と、前記第1RWM領域とは異なる領域であって、前記第2制御において更新および参照され、前記第1制御においては更新されない可変データを記憶する第2RWM領域(領域外RWM領域)とを有する第1制御手段(主制御基板110)と、遊技者が所有の前記遊技価値の更新に係る第3制御(遊技球数更新処理、遊技球計数処理、遊技球貸出処理等)を行うための第3制御プログラム(領域内プログラム)を記憶する第3制御領域(領域内ROM領域)と、前記第3制御領域とは異なる領域であって、前記第3制御とは異なる第4制御(各種エラー報知制御処理、表示性能情報算出処理、遊技機性能情報算出処理等)を行うための第4制御プログラム(領域外プログラム)を記憶する第4制御領域(領域外ROM領域)と、前記第3制御において更新および参照され、前記第4制御においては更新されない可変データを記憶する第3RWM領域(領域内RWM領域)と、前記第3RWM領域とは異なる領域であって、前記第4制御において更新および参照され、前記第3制御においては更新されない可変データを記憶する第4RWM領域(領域外RWM領域)とを有する第2制御手段(枠制御基板120)と、を備えている。そのため、遊技機を動作させるための制御の効率化を図ることが可能となる。

30

40

#### 【3047】

上記課題を解決するための第3の構成としては、遊技者が所有の遊技価値(遊技球数)を用いて遊技を行うことが可能であって、遊技者が所有の前記遊技価値を用いて遊技媒体(遊技球)を発射するための発射手段(発射装置92)と、前記遊技媒体の発射に係る第1制御(発射許可信号の出力開始・出力停止)を行うための第1制御プログラム(領域内プログラム)を記憶する第1制御領域(領域内ROM領域)と、前記第1制御領域とは異なる領域であって、前記第1制御とは異なる第2制御(増加数カウンタ更新処理、最大増

50

加数更新処理、エラー制御処理等)を行うための第2制御プログラム(領域外プログラム)を記憶する第2制御領域(領域外ROM領域)と、前記第1制御において更新および参照され、前記第2制御においては更新されない可変データを記憶する第1RWM領域(領域内RWM領域)と、前記第1RWM領域とは異なる領域であって、前記第2制御において更新および参照され、前記第1制御においては更新されない可変データを記憶する第2RWM領域(領域外RWM領域)とを有する第1制御手段(主制御基板110)と、遊技者が所有の前記遊技価値の更新に係る第3制御(遊技球数更新処理、遊技球計数処理、遊技球貸出処理等)を行うための第3制御プログラム(領域内プログラム)を記憶する第3制御領域(領域内ROM領域)と、前記第3制御領域とは異なる領域であって、前記第3制御とは異なる第4制御(各種エラー報知制御処理、表示性能情報算出処理、遊技機性能情報算出処理等)を行うための第4制御プログラム(領域外プログラム)を記憶する第4制御領域(領域外ROM領域)と、前記第3制御において更新および参照され、前記第4制御においては更新されない可変データを記憶する第3RWM領域(領域内RWM領域)と、前記第3RWM領域とは異なる領域であって、前記第4制御において更新および参照され、前記第3制御においては更新されない可変データを記憶する第4RWM領域(領域外RWM領域)とを有する第2制御手段(枠制御基板120)と、を備えている。そのため、遊技機を動作させるための制御の効率化を図ることが可能となる。

#### 【3048】

上記課題を解決するための第4の構成としては、遊技を行うことが可能であって、遊技の進行に係る第1制御(入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、獲得上限装置作動判定処理等)を行うための第1制御プログラム(領域内プログラム)を記憶する第1制御領域(領域内ROM領域)と、前記第1制御領域とは異なる領域であって、前記第1制御とは異なる第2制御(増加数カウンタ更新処理、最大増加数更新処理、エラー制御処理等)を行うための第2制御プログラム(領域外プログラム)を記憶する第2制御領域(領域外ROM領域)と、前記第1制御において更新および参照され、前記第2制御においては更新されない可変データを記憶する第1RWM領域(領域内RWM領域)と、前記第1RWM領域とは異なる領域であって、前記第2制御において更新および参照され、前記第1制御においては更新されない可変データを記憶する第2RWM領域(領域外RWM領域)とを有する第1制御手段(主制御基板110)と、所定の情報(遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報、計数通知、貸出受領結果応答等)を遊技機の外部に出力するための第3制御(遊技機情報通知処理、遊技球計数処理、遊技球貸出処理等)を行うための第3制御プログラム(領域内プログラム)を記憶する第3制御領域(領域内ROM領域)と、前記第3制御領域とは異なる領域であって、前記第3制御とは異なる第4制御(各種エラー報知制御処理、表示性能情報算出処理、遊技機性能情報算出処理等)を行うための第4制御プログラム(領域外プログラム)を記憶する第4制御領域(領域外ROM領域)と、前記第3制御において更新および参照され、前記第4制御においては更新されない可変データを記憶する第3RWM領域(領域内RWM領域)と、前記第3RWM領域とは異なる領域であって、前記第4制御において更新および参照され、前記第3制御においては更新されない可変データを記憶する第4RWM領域(領域外RWM領域)とを有する第2制御手段(枠制御基板120)と、を備えている。そのため、遊技機を動作させるための制御の効率化を図ることが可能となる。

#### 【3049】

上記課題を解決するための第5の構成としては、遊技者が所有の遊技価値(遊技球数)を用いて遊技を行うことが可能であって、遊技の進行に係る第1制御(入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、獲得上限装置作動判定処理等)を行うための第1制御プログラム(領域内プログラム)を記憶する第1制御領域(領域内ROM領域)と、前記第1制御領域とは異なる領域であって、前記第1制御とは異なる第2制御(増加数カウンタ更新処理、最大増加数更新処理、エラー制御処理等)を行うための第2制御プログラム(領域外プログラム)を記憶する第2制御領域(領域外ROM領域)と、前記第1制御において更新および参照され、前記第2制御においては更新されない可変データを記憶す

る第1 R W M領域（領域内 R W M領域）と、前記第1 R W M領域とは異なる領域であって、前記第2制御において更新および参照され、前記第1制御においては更新されない可変データを記憶する第2 R W M領域（領域外 R W M領域）とを有する第1制御手段（主制御基板110）と、遊技者が所有の前記遊技価値を遊技者に対して報知（枠制御表示器125及び遊技球数表示器135に表示）するための第3制御（表示器制御処理）を行うための第3制御プログラム（領域内プログラム）を記憶する第3制御領域（領域内 R O M領域）と、前記第3制御領域とは異なる領域であって、前記第3制御とは異なる第4制御（各種エラー報知制御処理、表示性能情報算出処理、遊技機性能情報算出処理等）を行うための第4制御プログラム（領域外プログラム）を記憶する第4制御領域（領域外 R O M領域）と、前記第3制御において更新および参照され、前記第4制御においては更新されない可変データを記憶する第3 R W M領域（領域内 R W M領域）と、前記第3 R W M領域とは異なる領域であって、前記第4制御において更新および参照され、前記第3制御においては更新されない可変データを記憶する第4 R W M領域（領域外 R W M領域）とを有する第2制御手段（枠制御基板120）と、を備えている。そのため、遊技機を動作させるための制御の効率化を図ることが可能となる。

10

### 【3050】

上記課題を解決するための第6の構成としては、遊技者が所有の遊技価値（遊技球数）を用いて遊技を行うことが可能であって、遊技の進行に係る第1制御（入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、獲得上限装置作動判定処理等）を行うための第1制御プログラム（領域内プログラム）を記憶する第1制御領域（領域内 R O M領域）と、前記第1制御領域とは異なる領域であって、前記第1制御とは異なる第2制御（増加数カウンタ更新処理、最大増加数更新処理、エラー制御処理等）を行うための第2制御プログラム（領域外プログラム）を記憶する第2制御領域（領域外 R O M領域）と、前記第1制御において更新および参照され、前記第2制御においては更新されない可変データを記憶する第1 R W M領域（領域内 R W M領域）と、前記第1 R W M領域とは異なる領域であって、前記第2制御において更新および参照され、前記第1制御においては更新されない可変データを記憶する第2 R W M領域（領域外 R W M領域）とを有する第1制御手段（主制御基板110）と、遊技者が所有の前記遊技価値の更新に係る第3制御（遊技球数更新処理、遊技球計数処理、遊技球貸出処理等）を行うための第3制御プログラム（領域内プログラム）を記憶する第3制御領域（領域内 R O M領域）と、前記第3制御領域とは異なる領域であって、前記第3制御とは異なる第4制御を行うための第4制御プログラム（領域外プログラム）を記憶する第4制御領域（領域外 R O M領域）と、前記第3制御において更新および参照され、前記第4制御においては更新されない可変データを記憶する第3 R W M領域（領域内 R W M領域）と、前記第3 R W M領域とは異なる領域であって、前記第4制御において更新および参照され、前記第3制御においては更新されない可変データを記憶する第4 R W M領域（領域外 R W M領域）とを有する第2制御手段（枠制御基板120）と、を備えた遊技機において、前記第1制御手段と前記第2制御手段との通信は、前記第1制御領域に記憶されるプログラム（領域内プログラム）又は前記第3制御領域に記憶されるプログラム（領域内プログラム）を用いて実行される。そのため、遊技機を動作させるための制御の効率化を図ることが可能となる。

20

30

40

### 【3051】

上記課題を解決するための第7の構成としては、遊技者が所有の遊技価値（遊技球数）を用いて遊技を行うことが可能であって、遊技の進行に係る第1制御（入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、獲得上限装置作動判定処理等）を行うための第1制御プログラム（領域内プログラム）を記憶する第1制御領域（領域内 R O M領域）と、前記第1制御領域とは異なる領域であって、前記第1制御とは異なる第2制御（増加数カウンタ更新処理、最大増加数更新処理、エラー制御処理等）を行うための第2制御プログラム（領域外プログラム）を記憶する第2制御領域（領域外 R O M領域）と、前記第1制御において更新および参照され、前記第2制御においては更新されない可変データを記憶する第1 R W M領域（領域内 R W M領域）と、前記第1 R W M領域とは異なる領域であって

50

、前記第2制御において更新および参照され、前記第1制御においては更新されない可変データを記憶する第2 R W M領域（領域外 R W M領域）とを有する第1制御手段（主制御基板110）と、特定情報（遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報等）を遊技機の外部に出力するための第3制御（遊技機情報通知処理）を行うための第3制御プログラム（領域内プログラム）を記憶する第3制御領域（領域内 R O M領域）と、前記第3制御領域とは異なる領域であって、前記特定情報を生成するための第4制御（遊技機設置情報受信処理、遊技機性能情報算出処理等）を行うための第4制御プログラム（領域外プログラム）を記憶する第4制御領域（領域外 R O M領域）と、前記第3制御において更新および参照され、前記第4制御においては更新されない可変データを記憶する第3 R W M領域（領域内 R W M領域）と、前記第3 R W M領域とは異なる領域であって、前記第4制御において更新および参照され、前記第3制御においては更新されない可変データを記憶する第4 R W M領域（領域外 R W M領域）とを有する第2制御手段（枠制御基板120）と、を備えた遊技機において、前記特定情報は、前記遊技価値に係る所定の演算結果である。そのため、遊技機を動作させるための制御の効率化を図ることが可能となる。

10

### 【3052】

上記課題を解決するための第8の構成としては、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行に係る制御（入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、獲得上限装置作動判定処理等）を行う第1制御手段（主制御基板110）と、遊技価値の付与に係る制御（遊技球数更新処理等）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情報（遊技機設置情報、ホールコン・不正監視情報等）を生成するための第1制御（ホールコン・不正監視情報管理処理等）と、前記第1情報を前記第2制御手段に送信するための第2制御（ホールコン・不正監視情報管理処理等）と、を実行し、前記第2制御手段は、第2情報（遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報、計数通知、貸出受領結果応答等）を生成するための第3制御（遊技機設置情報受信処理、遊技機性能情報算出処理、遊技球計数処理、遊技球貸出処理等）と、前記第1情報を受信するための第4制御（遊技機設置情報受信処理、遊技機情報受信処理等）と、前記第1情報と前記第2情報とを遊技機の外部（専用ユニット170等）に送信するための第5制御（遊技機情報通知処理等）と、を実行する。そのため、遊技機を動作させるための制御の効率化を図ることが可能となる。

20

30

### 【3053】

上記課題を解決するための第9の構成としては、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行に係る制御（入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、獲得上限装置作動判定処理等）を行う第1制御手段（主制御基板110）と、遊技価値の付与に係る制御（遊技球数更新処理等）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情報（遊技機設置情報、ホールコン・不正監視情報等）を生成するための第1制御（ホールコン・不正監視情報管理処理等）と、前記第1情報を前記第2制御手段に送信するための第2制御（ホールコン・不正監視情報管理処理等）と、を実行し、前記第2制御手段は、第2情報（遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報、計数通知、貸出受領結果応答等）を生成するための第3制御（遊技機設置情報受信処理、遊技機性能情報算出処理、遊技球計数処理、遊技球貸出処理等）と、前記第1情報を受信するための第4制御（遊技機設置情報受信処理、遊技機情報受信処理等）と、前記第1情報と前記第2情報とを遊技機の外部（専用ユニット170等）に送信するための第5制御（遊技機情報通知処理等）と、前記第2制御手段が生成する情報のうち前記第2情報とは異なる第3情報（計数通知、貸出受領結果応答等）を遊技機の外部に送信するための第6制御（遊技球計数処理、遊技球貸出処理等）と、を実行する。そのため、遊技機を動作させるための制御の効率化を図ることが可能となる。

40

### 【3054】

上記課題を解決するための第10の構成としては、遊技媒体（遊技球）を遊技領域に発射して遊技を行うことが可能な遊技機において、前記遊技媒体を前記遊技領域に発射する

50

ための発射手段（発射装置 9 2）と、遊技の進行に係る制御（入力制御処理、特図特電制御処理、普図普電制御処理、獲得上限装置作動判定処理等）を行う第 1 制御手段（主制御基板 1 1 0）と、遊技価値（賞球）の付与に係る制御（遊技球数更新処理等）を行う第 2 制御手段（棹制御基板 1 2 0）と、を備え、前記第 1 制御手段及び前記第 2 制御手段は、前記遊技媒体の発射を許可（発射許可信号を出力）することが可能であり、前記発射手段は、前記第 1 制御手段及び前記第 2 制御手段によって発射が許可されると、前記遊技媒体の発射が可能となる。そのため、遊技機を動作させるための制御の効率化を図ることが可能となる。

### 【 3 0 5 5 】

（遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の演出例に係る発明の内容）

10

ここで、従来の遊技機では、遊技媒体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を更新・記憶し、遊技価値を遊技機の外部に移動させる計数処理を実行可能な第 1 制御手段と、遊技に係る演出制御を行う第 2 制御手段とを備えたものがあった（例えば、特開 2 0 2 1 - 0 8 3 5 1 6 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、遊技価値の計数を行う際の演出に改善の余地があった。

### 【 3 0 5 6 】

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（遊技球数）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更新記憶し、当該遊技価値を遊技機の外部に移動させる計数処理（遊技球計数処理）を実行可能な第 1 制御手段（棹制御基板 1 2 0）と、遊技に係る演出制御を行う第 2 制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、前記第 1 制御手段に前記計数処理を行わせるための操作部（計数ボタン 2 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記計数処理の実行中に所定の演出（計数報知演出、達成演出）を実行可能である。そのため、遊技価値の計数を行う際の演出によって遊技者の満足感を向上させることが可能となる。

20

### 【 3 0 5 7 】

（獲得上限装置の作動報知と特定音出力との関係に係る発明の内容）

ここで、従来の遊技機では、遊技の結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与することが可能な遊技機がある。このような遊技機の中には、遊技者に付与された遊技価値の価値量に応じて、遊技の進行制御を停止可能としたものがあった（例えば、特開 2 0 2 3 - 2 5 6 6 7 1 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、遊技の進行制御が停止することに起因して、遊技興趣が低下するという問題があった。

30

### 【 3 0 5 8 】

（イ）上記課題を解決するための第 1 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、所定条件の成立（ $MY = 0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY = 9 5 0 0 0$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）における表示領域で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、音の出力が可能な音出力手段（音声出力装置 9）と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 変動演出（変動演出パターン 5）において、所定の表示領域（中の演出図柄 7 0 a 表示領域）で前記演出図柄が認識可能表示（仮停止）となるときに特定音（仮停止音）を出力可能であり、第 2 変動演出（変動演出パターン 8）において、前記所定の表示領域（中の演出図柄 7 0 a 表示領域）で前記演出図柄が認識可能表示（仮停止）となるときに前記特定音を出力しないことが可能であり、前記第 1 変動演出の実行中に前記遊技の進行制御が停止した場合、前記特定音の出力を制限可能であることを特徴とする。これにより、遊技興趣が低下することを防止できる。

40

### 【 3 0 5 9 】

（ロ）上記課題を解決するための第 2 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技

50

価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、所定条件の成立（ $MY = 0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY = 95000$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）における表示領域で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、音の出力が可能な音出力手段（音声出力装置 9）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出において、所定の表示領域（中の演出図柄 7 0 a 表示領域）で前記演出図柄が認識可能表示（仮停止）となるときに特定音（仮停止音）を出力可能であり、前記演出図柄は、通常演出図柄（「1」から「9」までの数字を示す図柄）と、前記通常演出図柄とは異なり特定演出の実行を示唆することが可能な特定演出図柄（擬似図柄）と、を含み、前記特定音は、前記通常演出図柄が認識可能表示（仮停止）となるときに出力される第 1 特定音と、前記特定演出図柄が認識可能表示（仮停止）となるときに出力される第 2 特定音と、を含み、前記変動演出の実行中に前記遊技の進行制御が停止した場合、前記第 1 特定音の出力を制限可能であることを特徴とする。これにより、遊技興趣が低下することを防止できる。

10

### 【3060】

（八）上記課題を解決するための第 3 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、所定条件の成立（ $MY = 0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY = 95000$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）における表示領域で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、音の出力が可能な音出力手段（音声出力装置 9）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出において、所定の表示領域（中の演出図柄 7 0 a 表示領域）で前記演出図柄が認識可能表示（仮停止）となるときに特定音（仮停止音）を出力可能であり、前記演出図柄は、通常演出図柄（「1」から「9」までの数字を示す図柄）と、前記通常演出図柄とは異なり特定演出の実行を示唆することが可能な特定演出図柄（擬似図柄）と、を含み、前記特定音は、前記通常演出図柄が認識可能表示（仮停止）となるときに出力される第 1 特定音と、前記特定演出図柄が認識可能表示（仮停止）となるときに出力される第 2 特定音と、を含み、前記変動演出の実行中に前記遊技の進行制御が停止した場合、前記第 2 特定音の出力を制限可能であることを特徴とする。これにより、遊技興趣が低下することを防止できる。

20

30

### 【3061】

（二）上記課題を解決するための第 4 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、所定条件の成立（ $MY = 0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY = 95000$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）における表示領域で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、音の出力が可能な音出力手段（音声出力装置 9）と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 演出モード（演出モード A）と、前記第 1 演出モードとは異なる第 2 演出モード（演出モード B）とを制御可能であり、前記変動演出において、所定の表示領域（中の演出図柄 7 0 a 表示領域）で前記演出図柄が認識可能表示（仮停止）となるときに特定音（仮停止音）を出力可能であり、前記第 1 演出モードで第 1 変動演出（変動演出パターン 1）を実行する場合と、前記第 2 演出モードで前記第 1 変動演出（変動演出パターン 1）を実行する場合とで、異なる前記特定音を出力可能であり、前記第 1 演出モードで第 2 変動演出（変動演出パターン 6）を実行する場合と、前記第 2 演出モードで前

40

50

記第2変動演出(変動演出パターン6)を実行する場合とで、同一の前記特定音を出力可能であり、前記特定音を出力する変動演出の実行中に前記遊技の進行制御が停止した場合、前記特定音の出力を制限可能であることを特徴とする。これにより、遊技興趣が低下することを防止できる。

### 【3062】

(ホ)上記課題を解決するための第5の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、所定条件の成立( $MY=0$ )から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量( $MY=95000$ )に応じて、遊技の進行制御を停止(獲得上限装置を作動)可能な進行停止手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)における表示領域で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、音の出力が可能な音出力手段(音声出力装置9)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(演出モードA)と、前記第1演出モードとは異なる第2演出モード(演出モードB)とを制御可能であり、前記変動演出において、所定の表示領域(中の演出図柄70a表示領域)で前記演出図柄が認識可能表示(仮停止)となるときに特定音(仮停止音)を出力可能であり、前記演出図柄は、通常演出図柄(「1」から「9」までの数字を示す図柄)と、前記通常演出図柄とは異なり特定演出の実行を示唆することが可能な特定演出図柄(擬似図柄)と、を含み、第1変動演出で前記通常演出図柄が認識可能表示(仮停止)となるとときと、前記第1変動演出で前記特定演出図柄が認識可能表示(仮停止)となるとときとで、異なる前記特定音を出力可能であり、前記第1演出モードで第2変動演出(変動演出パターン6)を実行する場合と、前記第2演出モードで前記第2変動演出(変動演出パターン6)を実行する場合とで、同一の前記特定音を出力可能であり、前記特定音を出力する変動演出の実行中に前記遊技の進行制御が停止した場合、前記特定音の出力を制限可能であることを特徴とする。これにより、遊技興趣が低下することを防止できる。

### 【3063】

(リーチライン演出に係る発明の内容)

ここで、従来の遊技機では、特別遊技を実行するか否かの判定結果に応じて、変動演出中にリーチ演出を実行可能な遊技機がある。このような遊技機の中には、リーチが形成されたときに、リーチライン表示演出を実行可能とするものがあつた(例えば、特開2021-83746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、遊技興趣を向上するうえで、更なる改善が望まれている。

### 【3064】

(ヘ)上記課題を解決するための第1の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)における表示領域で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(演出モードA)と、前記第1演出モードとは異なる第2演出モード(演出モードB)とを制御可能であり、前記第1演出モードと、前記第2演出モードとで、異なる背景画像(演出モードA背景画像、演出モードB背景画像)を表示可能であり、前記変動演出において、複数の表示領域(左の演出図柄70a表示領域、右の演出図柄70a表示領域)で前記演出図柄を認識可能表示(仮停止)とすることで前記特別遊技の実行を期待させるリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出において、前記認識可能表示となっている前記演出図柄に跨って特定画像(リーチライン画像)を表示可能であり、前記第1演出モードの実行中に前記リーチ演出が実行される場合と、前記第2演出モードの実行中に前記リーチ演出が実行される場合とで、共通の前記特定画像(「REACH」画像)を表示可能であり、前記特定画像が表示される場合に、前記認識可能表示となっている前記演出図柄による強調演出(リーチ形成時動作)が実行

可能であることを特徴とする。これにより、遊技興趣を向上することが可能となる。

【3065】

(ト)上記課題を解決するための第2の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)における表示領域で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(演出モードA)と、前記第1演出モードとは異なる第2演出モード(演出モードB)とを制御可能であり、前記第1演出モードと、前記第2演出モードとで、異なる背景画像(演出モードA背景画像、演出モードB背景画像)を表示可能であり、前記変動演出において、複数の表示領域(左の演出図柄70a表示領域、右の演出図柄70a表示領域)で前記演出図柄を認識可能表示(仮停止)とすることで前記特別遊技の実行を期待させるリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出において、前記認識可能表示となっている前記演出図柄に跨って特定画像(リーチライン画像)を表示可能であり、前記第1演出モードの実行中に前記リーチ演出が実行される場合と、前記第2演出モードの実行中に前記リーチ演出が実行される場合とで、異なる前記特定画像(「REACH」画像、「CHANCE」画像)を表示可能であり、前記特定画像が表示される場合に、前記認識可能表示となっている前記演出図柄による強調演出(リーチ形成時動作)が実行可能であることを特徴とする。これにより、遊技興趣を向上することが可能となる。

10

20

【3066】

(チ)上記課題を解決するための第3の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)における表示領域で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、音の出力が可能な音出力手段(音声出力装置9)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(演出モードA)と、前記第1演出モードとは異なる第2演出モード(演出モードB)とを制御可能であり、前記第1演出モードと、前記第2演出モードとで、異なる変動BGM(変動BGM1、変動BGM2)を出力可能であり、前記変動演出において、複数の表示領域(左の演出図柄70a表示領域、右の演出図柄70a表示領域)で前記演出図柄を認識可能表示(仮停止)とすることで前記特別遊技の実行を期待させるリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出が実行される場合に、前記変動BGMとは異なる特定音(「リーチ」の音声)を出力可能であり、前記第1演出モードで前記リーチ演出を実行する場合と、前記第2演出モードで前記リーチ演出を実行する場合とで、共通の前記特定音を出力可能であり、前記特定音が出力される場合に、前記認識可能表示となっている前記演出図柄による強調演出(リーチ形成時動作)が実行可能であることを特徴とする。これにより、遊技興趣を向上することが可能となる。

30

【3067】

(リ)上記課題を解決するための第4の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)における表示領域で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、音の出力が可能な音出力手段(音声出力装置9)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(演出モードA)と、前記第1演出モードとは異なる第2演出モード(演出モードB)とを制御可能であり、前記第1演出モードと、前記第2演出モードとで、異なる変動BGM(変動BGM1、変動BGM2)を出力可能であり、前記変動演出において、複数の表示領域(左の演出図柄70a表示領域、右の演出図柄70a表示領域)で前記演出図柄を認識可能表示(仮停止)とすることで前記特別遊技の実行を期待させるリーチ演

40

50

出を実行可能であり、前記リーチ演出が実行される場合に、前記変動 BGMとは異なる特定音（「リーチ」の音声）を出力可能であり、前記第 1 演出モードで前記リーチ演出を実行する場合と、前記第 2 演出モードで前記リーチ演出を実行する場合とで、異なる前記特定音（「リーチ」の音声、「チャンス」の音声）を出力可能であり、前記特定音が出力される場合に、前記認識可能表示となっている前記演出図柄による強調演出（リーチ形成時動作）が実行可能であることを特徴とする。これにより、遊技興趣を向上することが可能となる。

### 【3068】

（獲得上限装置の作動報知と特定発光との関係に係る発明の内容）

ここで、従来の遊技機では、遊技の結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与することが可能な遊技機がある。このような遊技機の中には、遊技者に付与された遊技価値の価値量に応じて、遊技の進行制御を停止可能としたものがあつた（例えば、特開 2023-256671 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、遊技の進行制御が停止することに起因して、遊技意欲が低下するという問題があつた。

### 【3069】

（ヌ）上記課題を解決するための第 1 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 110）と、所定条件の成立（ $MY = 0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY = 95000$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、発光可能な発光手段（枠用照明装置 10、盤用照明装置 76）と、を備え、前記演出制御手段は、所定期間（大当たりエンディング期間、客待ちデモ演出期間）において、前記発光手段を特定発光（虹色発光）させることが可能であり、前記遊技の進行制御が停止していない状態で電源復旧が行われると、その後、前記発光手段を特定発光（虹色発光）させることが可能であるが、前記遊技の進行制御が停止している状態で電源復旧が行われると、その後、前記発光手段を特定発光（虹色発光）させることが制限可能であることを特徴とする。これにより、遊技意欲が低下することを防止できる。

### 【3070】

（ル）上記課題を解決するための第 2 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 110）と、所定条件の成立（ $MY = 0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY = 95000$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、発光可能な発光手段（枠用照明装置 10、盤用照明装置 76）と、を備え、前記演出制御手段は、所定期間（大当たりエンディング期間、客待ちデモ演出期間）において、前記発光手段を特定発光（虹色発光）させることが可能であり、所定の異常が発生すると、前記発光手段を所定発光（異常報知発光）させることが可能であり、前記遊技の進行制御が停止すると、前記特定発光は制限されるが（図 188 の T5'）、前記所定発光は実行可能である（図 189 の T6）ことを特徴とする。これにより、遊技意欲が低下することを防止できる。

### 【3071】

（ヲ）上記課題を解決するための第 3 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 110）と、所定条件の成立（ $MY = 0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY = 95000$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主

10

20

30

40

50

制御基板 1 1 0 ) と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段 ( 画像表示装置 ) で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、発光可能な発光手段 ( 枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 ) と、を備え、前記演出制御手段は、所定期間 ( 大当たりエンディング期間、客待ちデモ演出期間 ) において、前記発光手段を特定発光 ( 虹色発光 ) させることが可能であり、所定の異常が発生すると、前記発光手段を所定発光 ( 異常報知発光 ) させることが可能であり、前記特定発光の実行中に前記遊技の進行制御が停止すると、前記特定発光の実行を終了することが可能であり ( 図 1 8 8 の T 5 )、前記所定発光の実行中に前記遊技の進行制御が停止すると、前記所定発光の実行を継続することが可能である ( 図 1 8 9 の T 6 ) ことを特徴とする。これにより、遊技意欲が低下することを防止できる。

10

### 【 3 0 7 2 】

( 注意促進表示と特定発光との関係に係る発明の内容 )

ここで、従来の遊技機では、表示手段において、遊技者に所定の注意を促す注意喚起を行うことが可能な遊技機がある。このような遊技機の中には、大当たり遊技のエンディング演出と、遊技が行われていない第 2 待機状態とにおいて、注意喚起を実行可能とするものがあつた ( 例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 9 6 6 3 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、注意喚起が実行されることに起因して、遊技意欲が低下するという問題があつた。

### 【 3 0 7 3 】

( ワ ) 上記課題を解決するための第 1 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値 ( 遊技媒体、遊技媒体データ ) を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行するか否かを判定可能な判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、所定条件の成立 (  $MY = 0$  ) から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量 (  $MY = 95000$  ) に応じて、遊技の進行制御を停止 ( 獲得上限装置を作動 ) 可能な進行停止手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段 ( 画像表示装置 ) で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、発光可能な発光手段 ( 枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 ) と、を備え、前記演出制御手段は、所定期間 ( 大当たりエンディング期間、客待ちデモ演出期間 ) において、遊技者に所定の注意を促す注意促進表示 ( のめり込み注意 ) を実行可能であり、前記所定期間において前記注意促進表示が実行されていないとき ( 図 1 8 6 の T 5 ~ T 6、図 1 8 4 の T 7 ~ T 8 ) は、前記発光手段を特定発光 ( 虹色発光 ) させることが可能であり、前記所定期間において前記注意促進表示が実行されているとき ( 図 1 8 6 の T 7 ~、図 1 8 4 の T 8 ~ ) は、前記発光手段を特定発光 ( 虹色発光 ) させることが制限可能であることを特徴とする。これにより、遊技意欲が低下することを防止できる。

20

30

### 【 3 0 7 4 】

( カ ) 上記課題を解決するための第 2 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値 ( 遊技媒体、遊技媒体データ ) を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行するか否かを判定可能な判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、所定条件の成立 (  $MY = 0$  ) から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量 (  $MY = 95000$  ) に応じて、遊技の進行制御を停止 ( 獲得上限装置を作動 ) 可能な進行停止手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段 ( 画像表示装置 ) で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、発光可能な発光手段 ( 枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 6 ) と、を備え、前記演出制御手段は、遊技者に所定の注意を促す注意促進表示 ( のめり込み注意 ) を実行可能であり、前記注意促進表示は、第 1 期間 ( 大当たりエンディング期間 ) と、前記第 1 期間とは異なる第 2 期間 ( 客待ちデモ演出期間 ) とにおいて実行可能であり、前記第 1 期間中に前記注意促進表示が実行されているとき ( 図 1 8 6 の T 7 ~ ) は、前記発光手段を特定発光 ( 虹色発光 ) させることが制限可能であることを特徴とする。これにより、遊技意欲が低下することを防止できる。

40

### 【 3 0 7 5 】

50

(虹発光に係る発明の内容)

ここで、従来の遊技機では、いわゆるレインボー演出(虹発光)をより好適に行うことが可能な遊技機がある(例えば、特開2022-075900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、虹発光を好適に実行するうえで更なる改善の余地があった。

【3076】

(ノ)上記課題を解決するための第1の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)において演出図柄を変動表示させる遊技演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、発光可能な発光手段(枠用照明装置10、盤用照明装置76)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中(変動演出中)において、前記発光手段を虹発光(虹発光)させることが可能であり、前記遊技演出は、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、があり、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合とで、前記発光手段を虹発光させることが可能であって、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合よりも、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合の方が、前記虹発光における発光態様の種類数が多いことを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

【3077】

(オ)上記課題を解決するための第2の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)において演出図柄を変動表示させる遊技演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、発光可能な発光手段(枠用照明装置10、盤用照明装置76)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中(変動演出中)において、前記発光手段を虹発光(虹発光)させることが可能であり、前記遊技演出は、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、があり、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合とで、前記発光手段を虹発光させることが可能であって、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合よりも、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合の方が、前記虹発光を構成する色の移動方向の種類数が多いことを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

【3078】

(ヨ)上記課題を解決するための第3の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、前

記判定手段の判定結果に応じて、演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、発光可能な発光手段（枠演出用ランプ 10c、盤面 LED 5b、画像表示装置 70～73、可動演出装置 77 の LED、演出ボタン 17 の LED）と、遊技者による操作が可能な操作手段（演出ボタン 17）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されない客待ち状態において客待ち演出（客待ちデモ演出 A）を実行可能であり、前記変動演出の実行中と、前記客待ち演出の実行中とにおいて、前記発光手段を虹発光（虹発光）させることが可能であり、前記客待ち演出における前記虹発光は、前記操作手段の操作に基づいて開始することが制限され（客待ちデモ演出 A の実行中に演出ボタン 17 を押下しても虹発光しない）、前記変動演出における前記虹発光は、前記操作手段の操作に基づいて開始することが可能である（変動演出の決め成功演出において演出ボタン 17 を押下すると虹発光する、保留ボタン演出において演出ボタン 17 を押下すると虹アイコンが表示される、S プリーチへの発展時に演出ボタン 17 を押下すると虹発光する、S プリーチ中の裏ボタン長押しで虹発光する）ことを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

10

### 【3079】

（タ）上記課題を解決するための第 4 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、発光可能な発光手段（枠演出用ランプ 10c、盤面 LED 5b、画像表示装置 70～73、可動演出装置 77 の LED、演出ボタン 17 の LED）と、遊技者による操作が可能な操作手段（演出ボタン 17）と、を備え、前記操作手段は、第 1 操作手段と、前記第 1 操作手段（演出ボタン 17）とは異なる第 2 操作手段（発射ハンドル 15）と、があり、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されない客待ち状態において客待ち演出（客待ちデモ演出 A）を実行可能であり、前記変動演出の実行中と、前記客待ち演出の実行中とにおいて、前記発光手段を虹発光（虹発光）させることが可能であり、前記客待ち演出における前記虹発光は、前記第 2 操作手段の操作に基づく始動条件の成立で終了させることが可能であり（発射ハンドル 15 の操作に基づく始動入賞の発生で虹発光が終了）、前記変動演出における前記虹発光は、前記第 1 操作手段の操作に基づいて終了させることが制限される（変動演出の虹発光は演出ボタン 17 の押下で終了しない）ことを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

20

30

### 【3080】

（レ）上記課題を解決するための第 5 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、発光可能な発光手段（枠演出用ランプ 10c、盤面 LED 5b、画像表示装置 70～73、可動演出装置 77 の LED、演出ボタン 17 の LED）と、遊技者による操作が可能な操作手段（演出ボタン 17）と、を備え、前記操作手段は、第 1 操作手段と、前記第 1 操作手段（演出ボタン 17）とは異なる第 2 操作手段（発射ハンドル）と、があり、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されない客待ち状態において客待ち演出（客待ちデモ演出 A）を実行可能であり、前記変動演出の実行中と、前記客待ち演出の実行中とにおいて、前記発光手段を虹発光（虹発光）させることが可能であり、前記客待ち演出における前記虹発光は、前記第 1 操作手段の操作に基づいて開始することが制限されるが（客待ちデモ演出 A の実行中に演出ボタン 17 を押下しても虹発光しない）、前記第 2 操作手段の操作に基づく始動条件の成立で終了させることが可能であり（発射ハンドル 15 の操作に基づく始動入賞の発生で虹発光が終了）、前記変動演出における前記虹発光は、前記第 1 操作手段の操作に基づいて開始することが可能であるが（変動演出の決め成功演出において演出ボタン 17 を押下すると虹発光する、保留ボタン演出において演出ボタン 17 を押下すると虹アイコンが表示される、S プリーチへの発

40

50

展時に演出ボタン17を押下すると虹発光する、S Pリーチ中の裏ボタン長押しで虹発光する)、前記第1操作手段の操作に基づいて終了させることが制限される(変動演出の虹発光は演出ボタン17の押下で終了しない)ことを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

### 【3081】

(ソ)上記課題を解決するための第6の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、発光可能な発光手段(枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、画像表示装置70~73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLED)と、遊技者による操作が可能な操作手段(演出ボタン17)と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を虹発光(虹発光)させることが可能であり、前記虹発光は、前記操作手段の操作に基づいて開始することが可能な第1虹発光(変動演出中における虹発光)と、前記第1虹発光と開始条件が異なる第2虹発光(客待ちデモ演出A中における虹発光)と、を有し、前記第2虹発光よりも前記第1虹発光の方が、前記虹発光を実行可能な発光手段の数が多い(客待ちデモ演出A中における虹発光は、画像表示装置70~73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLEDを用いないが、変動演出中における虹発光は、画像表示装置70~73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLED、発射ハンドル15のLEDを用いる)ことを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

10

20

### 【3082】

(ウ)上記課題を解決するための第7の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)において演出図柄を変動表示させる遊技演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、発光可能な発光手段(枠用照明装置10、盤用照明装置76)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中(変動演出中)において、前記発光手段を虹発光(虹発光)させることが可能であり、前記遊技演出は、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、があり、第1演出(変動演出開始~決め演出間)の後に第2演出(決め演出~確定停止間)を実行可能であり、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合とで、前記発光手段を虹発光させることが可能であって、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合よりも、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合の方が、前記第1演出における前記虹発光の実行され易さが異なることを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

30

40

### 【3083】

(ツ)上記課題を解決するための第8の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、発光可能な発光手段(枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、画像表示装置70~73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLED

50

D)と、遊技者による操作が可能な操作手段(演出ボタン17)と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を虹発光(虹発光)させることが可能であり、前記虹発光は、前記操作手段を用いた特定演出(演出ボタン17の振動演出)が実行される第1虹発光(変動演出中における虹発光)と、前記操作手段を用いた特定演出(演出ボタン17の振動演出)が実行されない第2虹発光(客待ちデモ演出A中における虹発光)と、を有し、前記第2虹発光よりも前記第1虹発光の方が、前記虹発光を実行可能な発光手段の数が多い(客待ちデモ演出A中における虹発光は、画像表示装置70~73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLEDを用いないが、変動演出中における虹発光は、画像表示装置70~73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLED、発射ハンドル15のLEDを用いる)ことを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

10

#### 【3084】

(ネ)上記課題を解決するための第9の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、発光可能な発光手段(枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、画像表示装置70~73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLED)と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出における所定タイミング(例えば、決め演出)において前記判定の結果を報知することが可能であり、前記所定タイミングにおいて前記特別遊技を実行することを報知する場合に、第1発光手段(画像表示装置70~73)を虹発光(虹発光)させる第1虹発光(虹エフェクト表示)と、前記第1発光手段とは異なる第2発光手段(枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLED)を虹発光(虹発光)させる第2虹発光(各照明装置における虹発光)と、を実行可能であり、前記第1虹発光が終了するタイミングと、前記第2虹発光が終了するタイミングとは異なっていることを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

20

#### 【3085】

(ナ)上記課題を解決するための第10の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、発光可能な発光手段(枠演出用ランプ10c、盤面LED5b、画像表示装置70~73、可動演出装置77のLED、演出ボタン17のLED)と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別遊技の実行中に、前記発光手段を虹発光(虹発光)させることが可能であり、前記特別遊技の実行中に、操作手段の操作を指示する第1指示演出(右打ちを促す画像70rsと右打ちを促す画像70rbとが共に表示される)と、前記第1指示演出とは異なる態様で、前記操作手段の操作を指示する第2指示演出(右打ちを促す画像70rbは表示せず右打ちを促す画像70rsのみが表示される)と、を実行可能であり、前記第1指示演出が実行されているときよりも、前記第2指示演出が実行されているときの方が、所定の発光手段(第1画像表示装置70)における前記虹発光が実行され易いことを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

30

40

#### 【3086】

(ラ)上記課題を解決するための第11の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、表示手段(画像表示装置70~73)において、前記遊技価値の付与に係る第1情報(特別遊技において付与

50

見込みの遊技価値数)と、前記第1情報とは異なる情報であって、前記遊技価値の付与に係る第2情報(特別遊技中の遊技価値の付与数、特別遊技が連続して発生した場合の遊技価値の累計付与数、付与された遊技価値の累計が所定数に到達、リザルトで表示される遊技価値の累計付与数)と、を表示可能であり、前記第1情報と、前記第2情報とで、虹色表示の実行され易さが異なることを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

【3087】

(ム)上記課題を解決するための第12の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、所定条件の成立( $MY=0$ )から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量( $MY=95000$ )に応じて、遊技の進行制御を停止(獲得上限装置を作動)可能な進行停止手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)で変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記特別遊技は、第1特別遊技(特別図柄03に対応する4ラウンド大当たり)と、前記第1特別遊技とは異なる第2特別遊技(特別図柄02に対応する10ラウンド大当たり)と、があり、前記演出制御手段は、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知(獲得上限装置の作動前報知)を実行可能であり、前記第1特別遊技に係る第1情報(「 $O$  Bonus」表示)と、前記第2特別遊技に係る第2情報(「 $超O$  Bonus」表示)と、を前記表示手段に表示することが可能であり、前記第1情報は虹色表示を制限可能とするが、前記第2情報は虹色表示が可能であって、前記第2情報の虹色表示中に前記事前報知が実行される場合、前記第2情報の虹色表示は、当該事前報知の実行によっては終了しないことを特徴とする。これにより、虹発光を好適に実行することができる。

【3088】

(獲得上限装置の作動に係る報知を実行する発明の内容)

従来遊技機には、遊技の結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与することが可能な遊技機があった。このような遊技機の中には、遊技者に付与された遊技価値の価値量に応じて、遊技の進行制御を停止可能としたものがあった(例えば、特開2023-256671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、遊技の進行制御が停止することに起因して、遊技の興趣が低下するという問題があった。

【3089】

上記課題を解決するための第1の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、所定条件の成立( $MY=0$ )から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量( $MY=95000$ )に応じて、遊技の進行制御を停止(獲得上限装置を作動)可能な進行停止手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(例えば、演出モードA)と第2演出モード(例えば、演出モードB)とに制御可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知(獲得上限装置の作動前報知)を実行可能であり、前記第1演出モードの前記変動演出中に前記演出図柄を第1変動経路で変動表示させることが可能であり、前記第2演出モードの前記変動演出中に前記演出図柄を第2変動経路で変動表示させることが可能であり、前記第1演出モードの前記変動演出中と、前記第2演出モードの前記変動演出中とで、同一の態様(デザイン、文字配置、表示位置、音声等)で前記事前報知を実行することが可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【3090】

上記課題を解決するための第2の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値

10

20

30

40

50

(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、所定条件の成立(MY=0)から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量(MY=95000)に応じて、遊技の進行制御を停止(獲得上限装置を作動)可能な進行停止手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(例えば、演出モードA)と第2演出モード(例えば、演出モードB)とに制御可能であり、前記表示手段に前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知画像(獲得上限装置の作動前報知の事前報知画像CZ)を表示可能であり、前記第1演出モードの前記変動演出中に前記演出図柄を第1変動経路で変動表示させることが可能であり、前記第2演出モードの前記変動演出中に前記演出図柄を第2変動経路で変動表示させることが可能であり、前記演出図柄が前記第1変動経路から前記第2変動経路に切り替わる場合に、前記演出図柄の視認を制限する切替演出(モード切替演出)を実行可能であり、前記切替演出の実行によって前記演出図柄の制限が規制される場合でも、前記事前報知画像の視認可能な表示を継続することが可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【3091】

上記課題を解決するための第3の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、所定条件の成立(MY=0)から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量(MY=95000)に応じて、遊技の進行制御を停止(獲得上限装置を作動)可能な進行停止手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(例えば、演出モードA)と第2演出モード(例えば、演出モードB)とに制御可能であり、前記変動演出の実行中に変動BGMを出力可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知(獲得上限装置の作動前報知)を実行可能であり、前記第1演出モードの前記変動演出中と、前記第2演出モードの前記変動演出中とで、異なる種類の前記変動BGMを出力することが可能であり、前記第1演出モードの前記変動演出中と、前記第2演出モードの前記変動演出中とで、同一の態様(事前報知画像CZのデザイン、文字配置、表示位置や、音声等)で前記事前報知を実行することが可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

#### 【3092】

上記課題を解決するための第4の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値(遊技媒体、遊技媒体データ)を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、所定条件の成立(MY=0)から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量(MY=95000)に応じて、遊技の進行制御を停止(獲得上限装置を作動)可能な進行停止手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(例えば、演出モードA)と第2演出モード(例えば、演出モードB)とに制御可能であり、前記変動演出の実行中に背景画像を表示可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知(獲得上限装置の作動前報知)を実行可能であり、前記第1演出モードの前記変動演出中と、前記第2演出モードの前記変動演出中とで、異なる種類の前記背景画像を表示することが可能であり、前記第1演出モードの前記変動演出中と、前記第2演出モードの前記変動演出中とで、同一の態様(デザイン、文字配置、表示位置、音声等)で前記事前報知を実行することが可能である。このようにすると、遊技の興趣を

40

50

向上させることが可能となる。

【3093】

上記課題を解決するための第5の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、所定条件の成立（MY=0）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（MY=95000）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード（例えば、演出モードA）と第2演出モード（例えば、演出モードB）とに制御可能であり、前記変動演出において、前記演出図柄に演出動作（変動前動作）を行わせてから前記演出図柄を変動表示させることが可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知（獲得上限装置の作動前報知）を実行可能であり、前記第1演出モードの前記変動演出中と、前記第2演出モードの前記変動演出中とで、異なる種類の前記演出動作を実行することが可能であり、前記第1演出モードの前記変動演出中と、前記第2演出モードの前記変動演出中とで、同一の態様（デザイン、文字配置、表示位置等）で前記事前報知を実行することが可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【3094】

上記課題を解決するための第6の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、所定条件の成立（MY=0）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（MY=95000）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード（例えば、演出モードA）と第2演出モード（例えば、演出モードB）とに制御可能であり、前記変動演出において、前記演出図柄を停止表示させる前に前記演出図柄に演出動作（停止前動作、同色チャンス目のエフェクト）を行わせることが可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知（獲得上限装置の作動前報知）を実行可能であり、前記第1演出モードの前記変動演出中と、前記第2演出モードの前記変動演出中とで、異なる種類の前記演出動作を実行することが可能であり、前記第1演出モードの前記変動演出中と、前記第2演出モードの前記変動演出中とで、同一の態様（デザイン、文字配置、表示位置等）で前記事前報知を実行することが可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【3095】

上記課題を解決するための第7の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、所定条件の成立（MY=0）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（MY=95000）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に演出の態様を変化させる特定演出（モード切替演出、発展演出、アイキャッチ演出等）を実行可能であり、前記表示手段に前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知画像（獲得上限装置の作動前報知の事前報知画像C2）を表示可能であり、前記特定演出の実行中において、前記演出図柄の視認が制限されるが、前記事前報知画像の

40

50

視認が可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【3096】

上記課題を解決するための第8の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17等）と、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段よりも前に前記特別遊技を実行するか否かを判定する事前判定手段（主制御基板110）と、所定条件の成立（MY=0）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（MY=95000）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記事前判定手段の判定結果に応じて、1又は複数の前記変動演出にわたる先読み演出（連続予告演出、アイコン変化演出等）を実行可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知（獲得上限装置の作動前報知）を実行可能であり、前記操作手段の操作によらずに前記演出図柄の変動経路を第1変動経路（例えば、演出モードAの変動経路）と第2変動経路（例えば、演出モードBの変動経路）とに切り替え可能であり、複数の前記変動演出にわたる前記先読み演出の実行中において、前記演出図柄の変動経路を前記第1変動経路から前記第2変動経路に切り替えることは制限されるが、前記事前報知を実行することは可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

【3097】

上記課題を解決するための第9の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17等）と、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段よりも前に前記特別遊技を実行するか否かを判定する事前判定手段（主制御基板110）と、所定条件の成立（MY=0）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（MY=95000）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記事前判定手段の判定結果に応じて、1又は複数の前記変動演出にわたる先読み演出（連続予告演出、アイコン変化演出等）を実行可能であり、前記表示手段に前記進行停止手段による前記遊技の進行制御の停止に係る報知画像（事前報知画像CZ、獲得上限装置の作動報知画像）を表示可能であり、前記操作手段の操作によらずに前記演出図柄の変動経路を第1変動経路（例えば、演出モードAの変動経路）と第2変動経路（例えば、演出モードBの変動経路）とに切り替え可能であり、前記報知画像を第1態様表示から第2態様表示に切り替え（例えば、事前報知画像CZ「残り約5000」から「残り約4500」への切り替え、事前報知画像CZから作動報知画像への切り替え等）可能であり、複数の前記変動演出にわたる前記先読み演出の実行中において、前記演出図柄の変動経路を前記第1変動経路から前記第2変動経路に切り替えることは制限されるが、前記報知画像を前記第1態様表示から前記第2態様表示に切り替えること（例えば、事前報知画像CZ「残り約5000」から「残り約4500」への切り替え、事前報知画像CZから作動報知画像への切り替え等）は可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

【3098】

上記課題を解決するための第10の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17等）と、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段よりも前に前記特別遊技を実行するか否かを判定する事前判定手段（主制御基板110）と、所定条件の成立（M

50

Y = 0) から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量 (MY = 95000) に応じて、遊技の進行制御を停止 (獲得上限装置を作動) 可能な進行停止手段 (主制御基板 110) と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段 (画像表示装置) で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段 (演出制御基板 130) と、を備え、前記演出制御手段は、前記事前判定手段の判定結果に応じて、1 又は複数の前記変動演出にわたる先読み演出 (連続予告演出、アイコン変化演出等) を実行可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止されたことを報知する特定報知 (獲得上限装置の作動中報知) を実行可能であり、前記操作手段の操作によらずに前記演出図柄の変動経路を第 1 変動経路 (例えば、演出モード A の変動経路) と第 2 変動経路 (例えば、演出モード B の変動経路) とに切り替え可能であり、複数の前記変動演出にわたる前記先読み演出の実行中において、前記演出図柄の変動経路を前記第 1 変動経路から前記第 2 変動経路に切り替えることは制限されるが、前記特定報知を実行することは可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3099】

上記課題を解決するための第 11 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値 (遊技媒体、遊技媒体データ) を付与可能な遊技機において、所定態様で動作可能な可動部材 (第 1 可動部材 77a、第 2 可動部材 77b 等) と、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) を実行するか否かを判定可能な判定手段 (主制御基板 110) と、所定条件の成立 (MY = 0) から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量 (MY = 95000) に応じて、遊技の進行制御を停止 (獲得上限装置を作動) 可能な進行停止手段 (主制御基板 110) と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段 (画像表示装置) で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段 (演出制御基板 130) と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出において、前記可動部材の第 1 動作演出 (先読み動作演出等) と、前記可動部材の第 2 動作演出 (擬似連時の動作演出、発展演出時の動作演出、決め成功時の動作演出等) とを実行可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知 (獲得上限装置の作動前報知) を実行可能であり、前記演出図柄の変動経路を第 1 変動経路 (例えば、演出モード A の変動経路) と第 2 変動経路 (例えば、演出モード B の変動経路) とに切り替え可能であり、前記第 1 動作演出の実行中において、前記演出図柄の変動経路を前記第 1 変動経路から前記第 2 変動経路に切り替えることは制限されるが、前記事前報知を実行することは可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3100】

上記課題を解決するための第 12 の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値 (遊技媒体、遊技媒体データ) を付与可能な遊技機において、所定態様で動作可能な可動部材 (第 1 可動部材 77a、第 2 可動部材 77b 等) と、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) を実行するか否かを判定可能な判定手段 (主制御基板 110) と、所定条件の成立 (MY = 0) から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量 (MY = 95000) に応じて、遊技の進行制御を停止 (獲得上限装置を作動) 可能な進行停止手段 (主制御基板 110) と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段 (画像表示装置) で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段 (演出制御基板 130) と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出において、前記可動部材の第 1 動作演出 (先読み動作演出等) と、前記可動部材の第 2 動作演出 (擬似連時の動作演出、発展演出時の動作演出、決め成功時の動作演出等) とを実行可能であり、前記表示手段に前記進行停止手段による前記遊技の進行制御の停止に係る報知画像 (事前報知画像 CZ、獲得上限装置の作動報知画像) を表示可能であり、前記演出図柄の変動経路を第 1 変動経路 (例えば、演出モード A の変動経路) と第 2 変動経路 (例えば、演出モード B の変動経路) とに切り替え可能であり、前記報知画像を第 1 態様表示から前記第 1 態様表示とは異なる第 2 態様表示に切り替え (例えば、事前報知画像 CZ 「残り約 5000」 から 「残り約 4500」 への切り替え、事前報知画像 CZ から作動報知画像への切り替え等) 可能であり、前記第 1 動作演出の実行中において、前記演出図柄の変動経路を前記第 1 変動経路から前記第 2

変動経路に切り替えることは制限されるが、前記報知画像を前記第1態様表示から前記第2態様表示に切り替えること（例えば、事前報知画像C Z「残り約5000」から「残り約4500」への切り替え、事前報知画像C Zから作動報知画像への切り替え等）は可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3101】

上記課題を解決するための第13の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、所定態様で動作可能な可動部材（第1可動部材77a、第2可動部材77b等）と、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、所定条件の成立（ $MY = 0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY = 95000$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出において、前記可動部材の第1動作演出（先読み動作演出等）と、前記可動部材の第2動作演出（擬似連時の動作演出、発展演出時の動作演出、決め成功時の動作演出等）とを実行可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止されたことを報知する特定報知（獲得上限装置の作動中報知）を実行可能であり、前記演出図柄の変動経路を第1変動経路（例えば、演出モードAの変動経路）と第2変動経路（例えば、演出モードBの変動経路）とに切り替え可能であり、前記第1動作演出の実行中において、前記演出図柄の変動経路を前記第1変動経路から前記第2変動経路に切り替えることは制限されるが、前記特定報知を実行することは可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

### 【3102】

上記課題を解決するための第14の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作部材（演出ボタン17等）と、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、所定条件の成立（ $MY = 0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY = 95000$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出に発生する操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）を実行可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止される可能性があることを報知する事前報知（獲得上限装置の作動前報知）を実行可能であり、前記操作演出に係る前記操作有効期間の発生中において、前記事前報知を実行することは可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

### 【3103】

上記課題を解決するための第15の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作部材（演出ボタン17等）と、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、所定条件の成立（ $MY = 0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY = 95000$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出に発生する操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）を実行可能であり、前記表示手段に前記進行停止手段による前記遊技の進行制御の停止に係る報知画像（事前報知画像C Z、獲得上限装置の作動報知画像）を表示可能であり、前記報

40

50

知画像を第1態様表示から前記第1態様表示とは異なる第2態様表示に切り替え（例えば、事前報知画像CZ「残り約5000」から「残り約4500」への切り替え、事前報知画像CZから作動報知画像への切り替え等）可能であり、前記操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る前記操作有効期間の発生中において、前記演出図柄の変動経路を第1変動経路（例えば、演出モードAの変動経路）から第2変動経路（例えば、演出モードBの変動経路）に切り替えることは制限されるが、前記報知画像を前記第1態様表示から前記第2態様表示に切り替えること（例えば、事前報知画像CZ「残り約5000」から「残り約4500」への切り替え、事前報知画像CZから作動報知画像への切り替え等）は可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【3104】

上記課題を解決するための第16の構成としては、遊技の結果に応じて遊技者に遊技価値（遊技媒体、遊技媒体データ）を付与可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作部材（演出ボタン17等）と、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、所定条件の成立（ $MY=0$ ）から遊技者に付与された前記遊技価値の価値量（ $MY=95000$ ）に応じて、遊技の進行制御を停止（獲得上限装置を作動）可能な進行停止手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出に発生する操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）を実行可能であり、前記進行停止手段によって前記遊技の進行制御が停止されたことを報知する特定報知（獲得上限装置の作動中報知）を実行可能であり、前記操作演出に係る前記操作有効期間の発生中において、前記特定報知を実行することは可能である。このようにすると、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

#### 【産業上の利用可能性】

#### 【3105】

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。

30

#### 【3106】

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1000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。

40

#### 【3107】

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。

#### 【3108】

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

50

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。

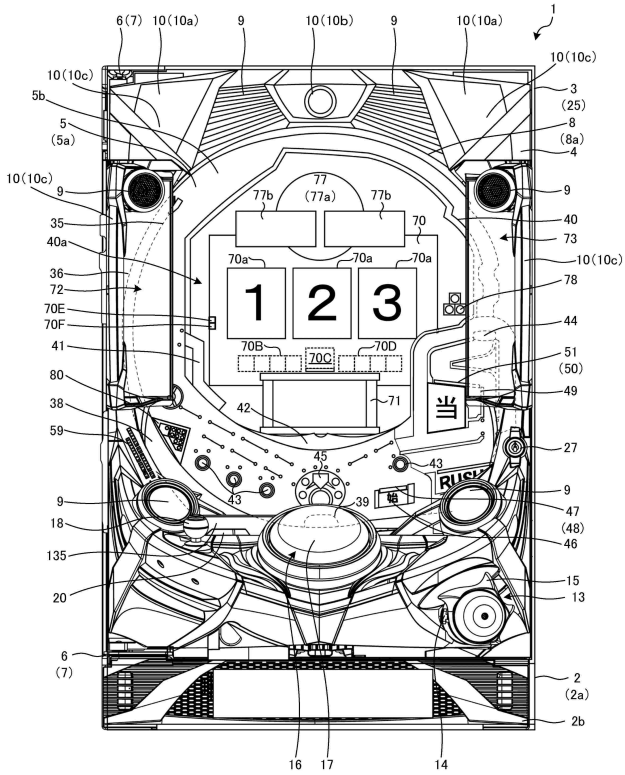
【符号の説明】

【3109】

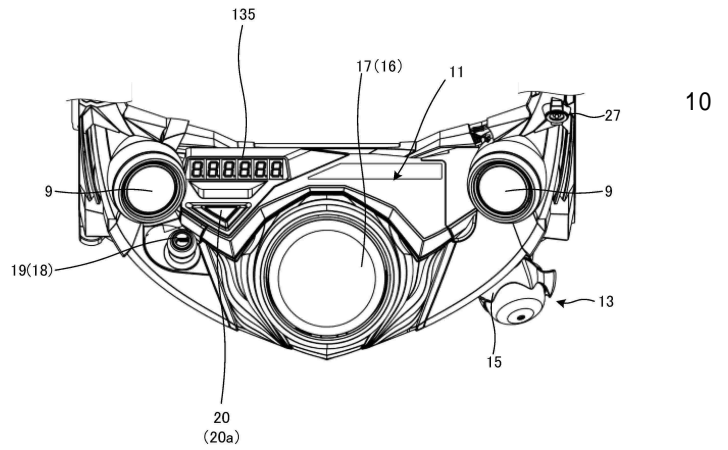
1	遊技機	
5	遊技盤	
17	演出ボタン	
20	計数ボタン	
43	一般入賞口	10
44	普図ゲート	
45	第1始動口	
47	第2始動口	
50	大入賞口	
70	第1画像表示装置	
71	第2画像表示装置	
72	第3画像表示装置	
73	第4画像表示装置	
110	主制御基板	
110a	メインCPU	20
120	枠制御基板	
120a	枠制御CPU	
121	遊技球数クリアスイッチ	
122	球抜きスイッチ	
123	エラー解除スイッチ	
125	枠制御表示器	
130	演出制御基板	
130a	サブCPU	
135	遊技球数表示器	
170	専用ユニット	30

【 図面 】

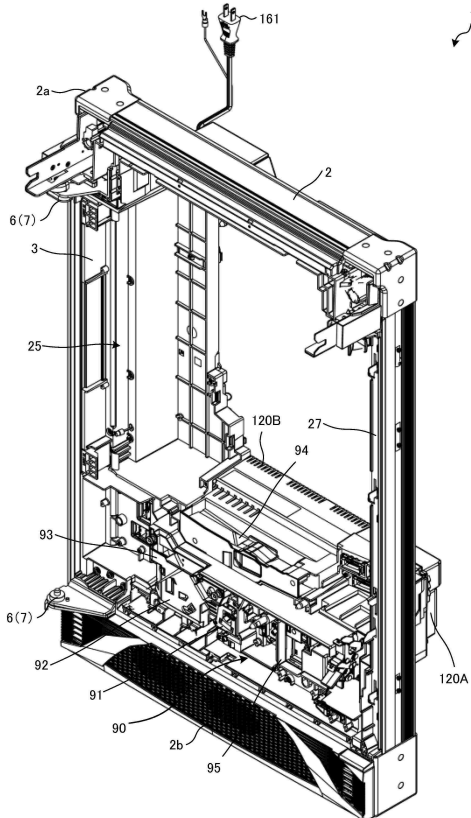
【 図 1 】



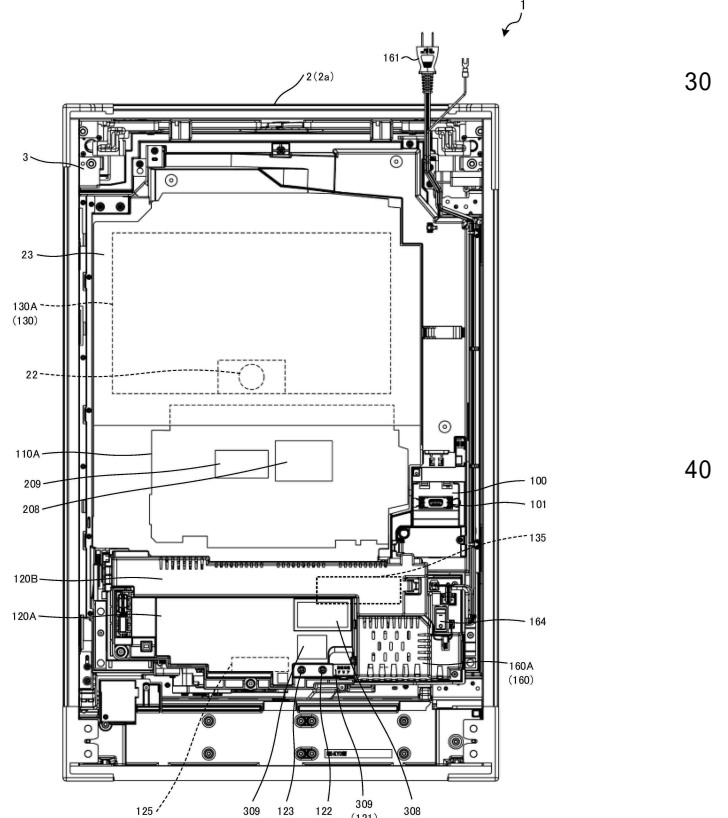
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



10

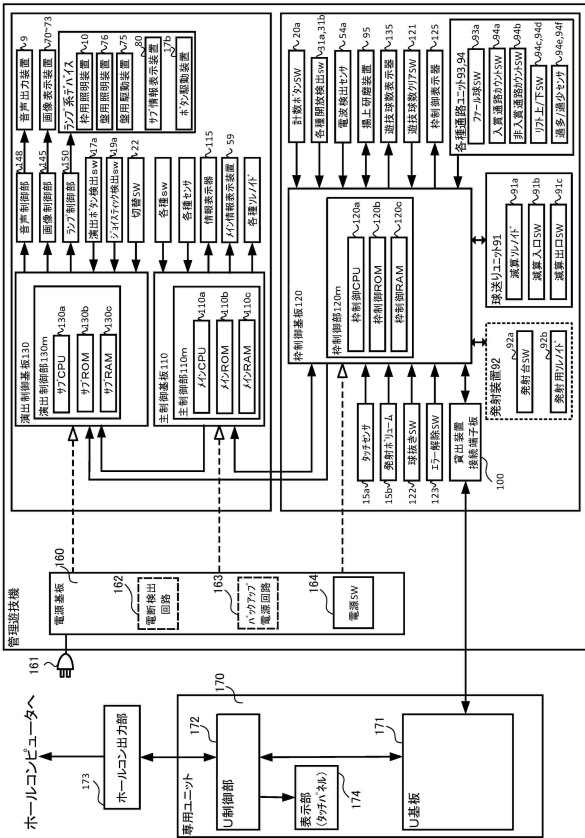
20

30

40

50

【 図 5 】



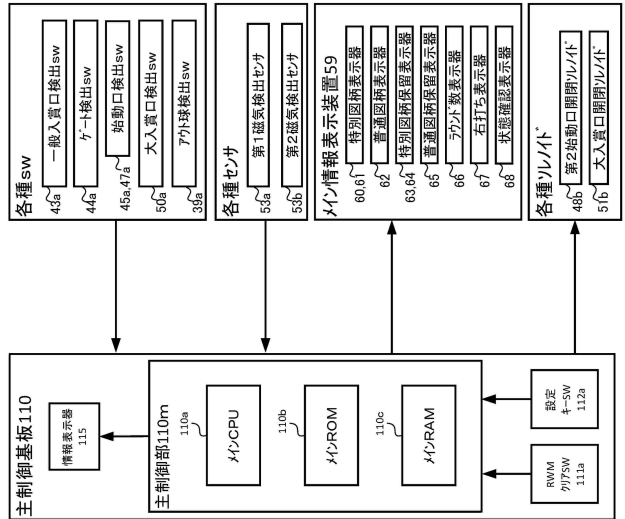
【 図 7 】

メモリアップ(メモリ空間)※主制御基板、サブ制御基板共通

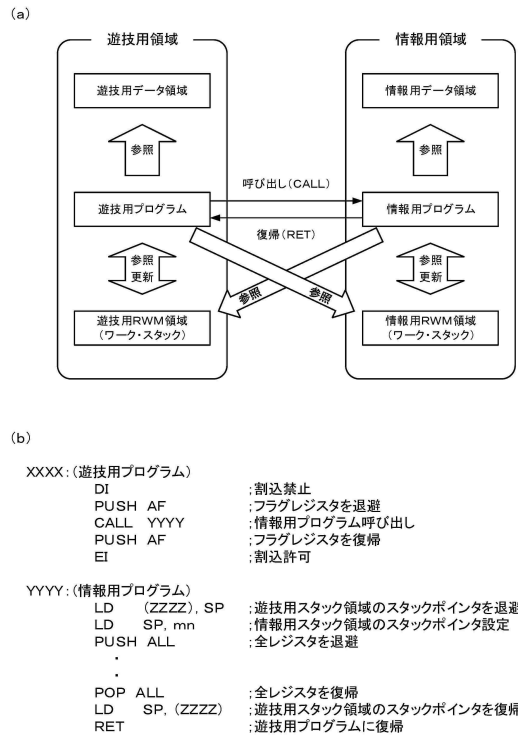
番地	種別	内容	リード	ライト	命令実行
0000H	RWM	遊技用ワーク領域	許可	許可	禁止
0129H		未使用領域		禁止	
0172H		遊技用スタック領域	許可	許可	
0180H		未使用領域	禁止	禁止	
0190H		情報用ワーク領域	許可	許可	
01E9H		未使用領域	許可	禁止	
01EBH	RWM	情報用スタック領域	許可	許可	禁止
0200H		未使用領域(アクセス禁止)	禁止	禁止	
1000H	レジスタ	内部機能レジスタ領域	禁止	禁止	禁止
10B1H	なし	未使用領域(アクセス禁止)	禁止	禁止	
8000H	ROM	遊技用プログラム領域	許可	禁止	許可
8BDDH		未使用領域	禁止		禁止
9000H		遊技用データ領域	許可	許可	禁止
9977H		未使用領域	禁止	禁止	許可
A000H		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	許可	許可	禁止	
A52FH	未使用領域	禁止	禁止		
A700H	ROMコメント領域	禁止	禁止		
A780H	ベクター領域	許可	許可		
A7A8H	HWパラメータ領域	許可	許可	禁止	
A800H	なし	未使用領域(アクセス禁止)	禁止		禁止
FFFFH	なし	未使用領域(アクセス禁止)	禁止	禁止	

※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 6 】



【 図 8 】



10

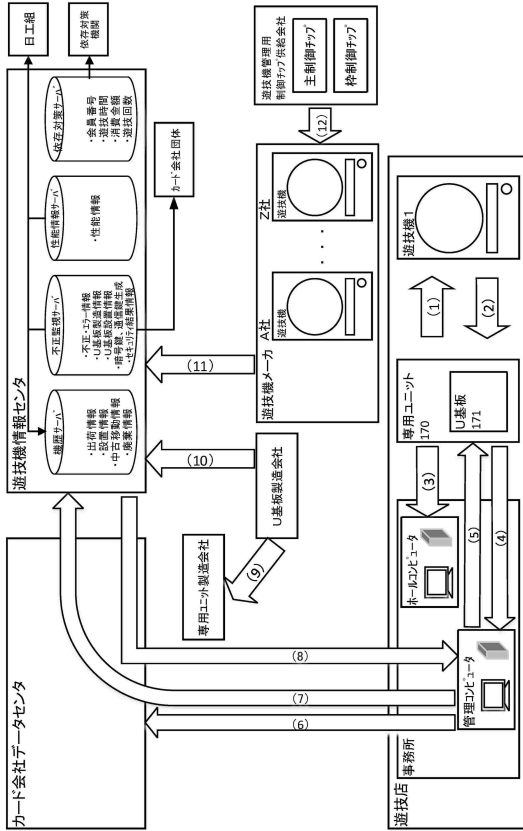
20

30

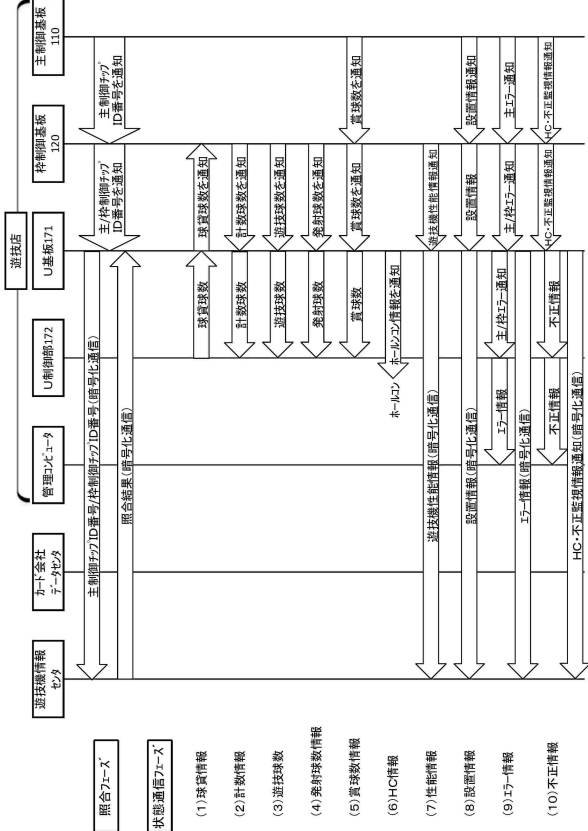
40

50

【 図 9 】



【 図 10 】



10

20

【 図 11 】

(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	-
1	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	-
2	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	-
3	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	-
4	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	-
1	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	-
2	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	-
3	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	-
4	高確率	100~1149	大当たり	1/57
		上記以外	ハズレ	-

【 図 12 】

(a) 大当たり用の特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	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	DATA
第1	0~34	特別図柄01 (第1大当たり)	01	EOH	01H
	35~89	特別図柄02 (第2大当たり)	02	EOH	02H
	90~99	特別図柄03 (第3大当たり)	03	EOH	03H
第2	0~34	特別図柄04 (第1大当たり)	04	EOH	11H
	35~94	特別図柄05 (第2大当たり)	05	EOH	12H
	95~99	特別図柄06 (第3大当たり)	06	EOH	13H

(b) ハズレ用の特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	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	DATA
第1	0~99	特別図柄00 (ハズレ)	00	EOH	00H
第2	0~99	特別図柄10 (ハズレ)	10	EOH	10H

30

40

50

【 図 1 3 】

(a) 非時短状態用の特図変動ハターン判定テーブル

特別図柄 の種別	リーチ判定 用乱数値	特別図柄判定結果	保留数	特図変動ハターン 判定用乱数値	特図変動ハターン 時間(秒)	特図変動ハターン判定プログラム		演出内容(※参考)
						MODE	DATA	
第1特別図柄	0~89	大当たり	0, 1	—	01	8	E6H	通常変動
	90~99	大当たり	2, 3	—	02	4	E6H	超短変動
	00(αxL)	大当たり	—	0~64 (65%)	03	13.5	E6H	リーチ(αxL)
	01(第1本当たり)	大当たり	—	65~91 (27%)	04	40	E6H	SPSPリーチ(αxL)
	02(第2本当たり)	大当たり	—	92~99 (8%)	05	70	E6H	SPSPリーチ(αxL)
第2特別図柄	0~94	大当たり	—	—	06	13.5	E6H	リーチ(αxL)
	95~99	大当たり	—	—	07	40	E6H	SPSPリーチ(αxL)
	10(αxL)	大当たり	—	1~34 (34%)	08	70	E6H	SPSPリーチ(αxL)
	01(第1本当たり)	大当たり	—	35~99 (65%)	09	40	E6H	SPSPリーチ(αxL)
	02(第2本当たり)	大当たり	—	0~24 (25%)	10	40	E6H	SPSPリーチ(αxL)

(b) 時短状態用の特図変動ハターン判定テーブル

特別図柄 の種別	リーチ判定 用乱数値	特別図柄判定結果	保留数	特図変動ハターン 判定用乱数値	特図変動ハターン 時間(秒)	特図変動ハターン判定プログラム		演出内容(※参考)
						MODE	DATA	
第1特別図柄	0~94	大当たり	—	—	31	10	E6H	リーチ(αxL)
	95~99	大当たり	—	—	32	40	E6H	特殊SPリーチ(αxL)
	10(αxL)	大当たり	—	—	33	40	E6H	特殊SPリーチ(αxL)
	01(第1本当たり)	大当たり	—	—	34	10	E7H	リーチ(αxL)
	02(第2本当たり)	大当たり	—	—	35	3	E7H	超短変動
第2特別図柄	0~94	大当たり	—	—	36	13.5	E7H	リーチ(αxL)
	95~99	大当たり	—	—	37	40	E7H	SPSPリーチ(αxL)
	10(αxL)	大当たり	—	0~64 (65%)	38	70	E7H	SPSPリーチ(αxL)
	01(第1本当たり)	大当たり	—	65~91 (27%)	39	13.5	E7H	リーチ(αxL)
	02(第2本当たり)	大当たり	—	92~99 (8%)	40	40	E7H	SPSPリーチ(αxL)

【 図 1 4 】

(a) 非時短状態用の事前判定テーブル

特別図柄 の種別	判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定 用乱数値	特図変動ハターン 判定用乱数値	特図変動ハターン 変動ハターン	先読み判定プログラム		演出内容(※参考)
						MODE	DATA	
第1特別図柄	大当たり	00(αxL)	0~89	—	01	E8H	01H	通常変動or超短変動
	大当たり	01(第1本当たり)	90~99	0~64 (65%)	03	E8H	03H	リーチ(αxL)
	大当たり	02(第2本当たり)	—	65~91 (27%)	04	E8H	04H	SPSPリーチ(αxL)
	大当たり	03(第3本当たり)	—	92~99 (8%)	05	E8H	05H	SPSPリーチ(αxL)
	大当たり	04(第1本当たり)	—	—	06	E8H	06H	リーチ(αxL)
第2特別図柄	大当たり	01(第1本当たり)	—	—	07	E8H	07H	SPSPリーチ(αxL)
	大当たり	02(第2本当たり)	—	—	08	E8H	08H	SPSPリーチ(αxL)
	大当たり	03(第3本当たり)	—	—	09	E8H	09H	リーチ(αxL)
	大当たり	04(第1本当たり)	—	—	10	E8H	0AH	SPSPリーチ(αxL)
	大当たり	05(第2本当たり)	—	—	11	E8H	0BH	SPSPリーチ(αxL)

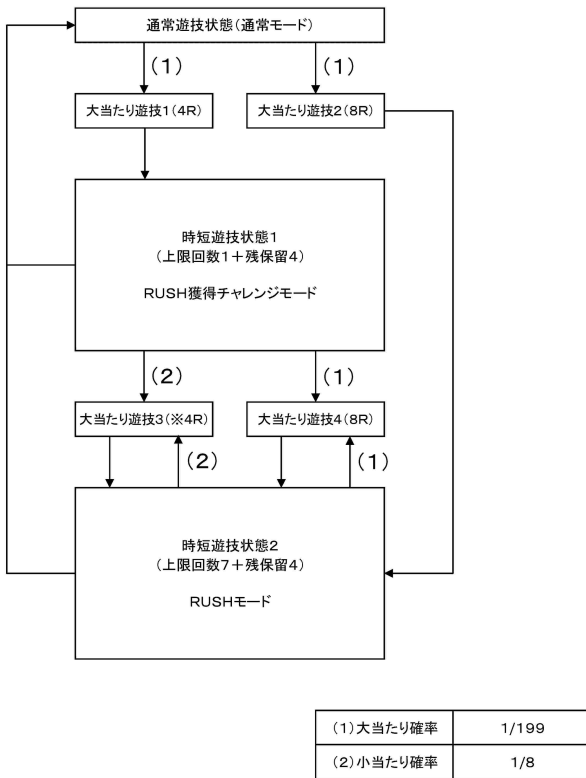
(b) 時短状態用の事前判定テーブル

特別図柄 の種別	判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定 用乱数値	特図変動ハターン 判定用乱数値	特図変動ハターン 変動ハターン	先読み判定プログラム		演出内容(※参考)
						MODE	DATA	
第2特別図柄	大当たり	10(αxL)	0~94	—	34	E9H	24H	リーチ(αxL)
	大当たり	01(第1本当たり)	95~99	0~64 (65%)	35	E9H	26H	超短変動
	大当たり	02(第2本当たり)	—	65~91 (27%)	36	E9H	26H	リーチ(αxL)
	大当たり	03(第3本当たり)	—	92~99 (8%)	37	E9H	27H	SPSPリーチ(αxL)
	大当たり	04(第1本当たり)	—	—	38	E9H	28H	SPSPリーチ(αxL)
第2特別図柄	大当たり	05(第2本当たり)	—	—	39	E9H	29H	リーチ(αxL)
	大当たり	06(第3本当たり)	—	—	40	E9H	2AH	SPSPリーチ(αxL)
	大当たり	07(第1本当たり)	—	—	41	E9H	2BH	SPSPリーチ(αxL)
	大当たり	08(第2本当たり)	—	—	42	E9H	2CH	SPSPリーチ(αxL)
	大当たり	09(第3本当たり)	—	—	43	E9H	2AH	リーチ(αxL)

10

20

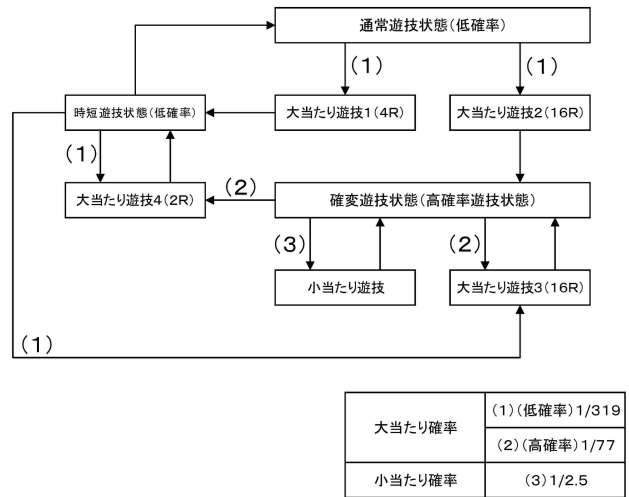
【 図 1 5 】



(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 1 6 】



大当たり確率	(1)(低確率) 1/319
小当たり確率	(2)(高確率) 1/77
	(3) 1/2.5

30

40

50

【図 17】

主制御基板→制御基板間電文一覧		概要			
No	電文名	送信方向	コマンド	内容	備考
1	遊技機設置情報通知	主制御基板→制御基板	0x01	遊技機設置情報	遊技機設置情報通知
2	遊技機設置情報応答	制御基板→主制御基板	0x11	遊技機設置情報	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→制御基板	0x02	遊技機情報	遊技機情報通知
4	遊技機情報応答	制御基板→主制御基板	0x12	遊技機情報	遊技機情報受領結果と制御状態を応答

※遊技機情報・・・HC・不正監視情報

【図 18】

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	主制御チップID番号	図面上省略
6	主制御チップメーカーコード	主制御チップの管理エリアに記載したメーカーコード
7	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
8	チェックサム	—

遊技機種類

Bit7	Bit6	Bit5	Bit4	Bit3	Bit2	Bit1	Bit0
管理媒体		団体区分		遊技機種類			
0=遊技球 1=遊技メダル		0=日工箱 1=日電箱 2=未使用		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～データ部までの加算した結果

10

20

【図 19】

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	シークス番号(0~255)
4	主制御状態1	Bit0: 大当たり 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: エラーコード Bit1: エラーコード Bit2: エラーコード Bit3: エラーコード Bit4: エラーコード Bit5: エラーコード Bit6: 0=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
11	種別情報1	種別情報・カウン情報の個数(n) (n)=0~5(可変長)
12	カウン情報1	種別情報1 カウン情報1
13	種別情報n	種別情報n
14	カウン情報n	カウン情報n
15	チェックサム	電文長～データ部までの加算した結果

【図 20】

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

30

40

50

【図 2 1】

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)

Bit4~7	種別名称	データ種別 (Bit4~7)	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	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	外部端子板ハルス出力	—	専用ユニットからハ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

データ番号 (Bit0~3)

データ種別 (Bit4~7)	種別名称	データ番号 (Bit0~3)	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、又はゲ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	—	—
9	図柄確定回数	—	遊技に関わる図柄 (特図、音図、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	—	—
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	外部端子板ハルス出力	—	専用ユニットの外部端子板ハ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 2 2】

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バイト)		カウント情報 (1バイト)	
	データ種別 (Bit4~7)	データ番号 (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)	状態フラグ (Bit0~3)
0固定	Bit0:ヘース 0=低ヘース中 1=高ヘース中 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) 高ヘース中へ状態変化した場合

遊技情報	種別情報 (1バイト)		カウント情報 (1バイト)	
	データ種別 (Bit4~7)	データ番号 (Bit0~3)	未使用 (Bit4~7)	状態フラグ (Bit0~3)
0xF101	15 (性能情報状態通知)	1固定	0固定	Bit0:ヘース 1 (高ヘース中) Bit1:大当たり中 0 (通常時) Bit2:高確率中 0 (低確率) Bit3:0固定

10

20

【図 2 3】

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		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	遊技球数カウンタ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	V/L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)	×	×	○	×
24	電文生成・送信	×	×	○	×
25	遊技機情報通知 (遊技機設置情報)	×	×	○	×
26	電文生成・送信	×	×	○	×
27	遊技機情報通知 (HC・不正監視情報)	×	×	○	×
28	電文生成・送信	×	×	○	×
29	計数通知電文生成・送信	×	×	○	×
30	貸出通知受信	×	×	○	×
31	貸出受領結果応答電文生成・送信	×	×	○	×
32	主制御部 - 制御部間通信制御	○	×	○	×
33	遊技機性能情報の集計	×	×	×	○
34	総発射遊技球数	×	×	×	○
35	総獲得遊技球数	×	×	×	○
36	出玉率	×	×	×	○
37	分間獲得遊技球数 (低ヘース)	×	×	×	○
38	役物比率	×	×	×	○
39	連続役物比率	×	×	×	○
40	役物連続作動装置の作動回数	×	×	×	○
41	最大出玉	×	×	×	○
42	遊技機設置情報の生成	○	○	○	○
43	主制御チップID番号	○	○	○	○
44	主制御チップメーカーコード	○	○	○	○
45	主制御チップ製品コード	○	○	○	○
46	制御チップID番号	○	○	○	○
47	制御チップメーカーコード	○	○	○	○
48	制御チップ製品コード	○	○	○	○

【図 2 4】

機能一覧及び実装領域 (2/2)

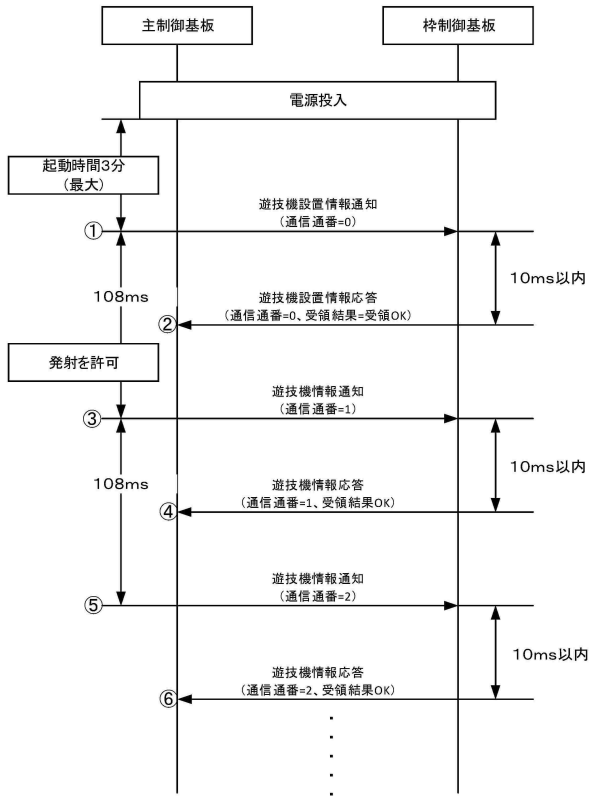
No	機能	実装可能なCPU及び実装領域			
		主制御部		制御部	
		使用領域	使用領域外	使用領域	使用領域外
46	HC・不正監視情報の生成	○	○	○	○
47	遊技球数	○	×	○	×
48	発射球数	○	×	○	×
49	総賞球数	○	×	○	×
50	主制御状態1	○	×	×	×
51	主制御状態2	○	×	×	×
52	遊技機エラー状態	○	○	○	○
53	不正検知状態1	○	○	×	×
54	不正検知状態2 (特制御)	×	×	○	○
55	不正検知状態3 (特制御)	×	×	○	○
56	設定変更装置を制御する機能	○	×	×	×
57	周辺基板に演出に係る情報を送信する機能	○	×	×	×
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	遊技球の賞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	○	○	○	○

30

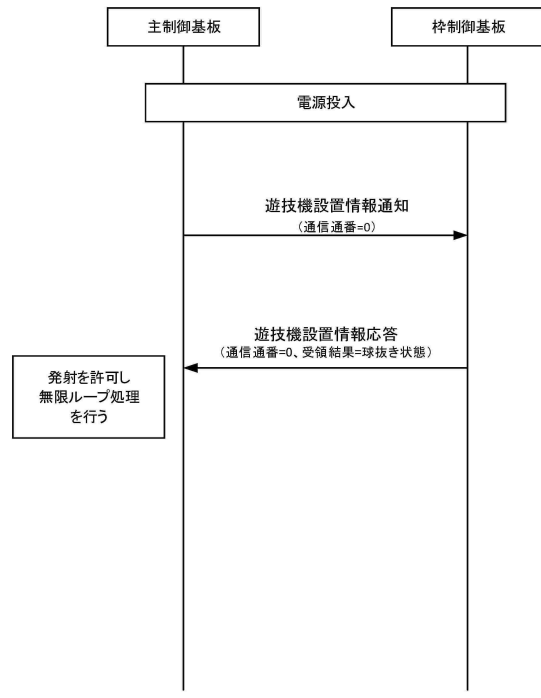
40

50

【 図 2 5 】



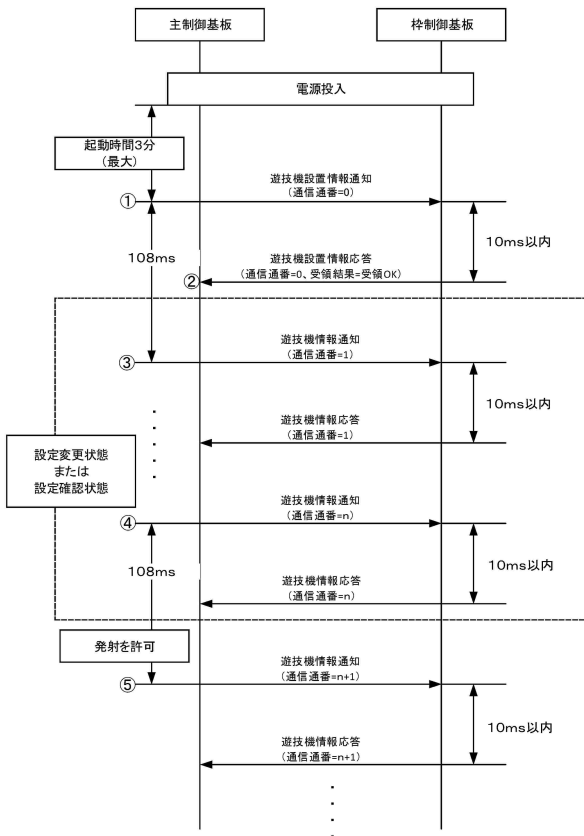
【 図 2 6 】



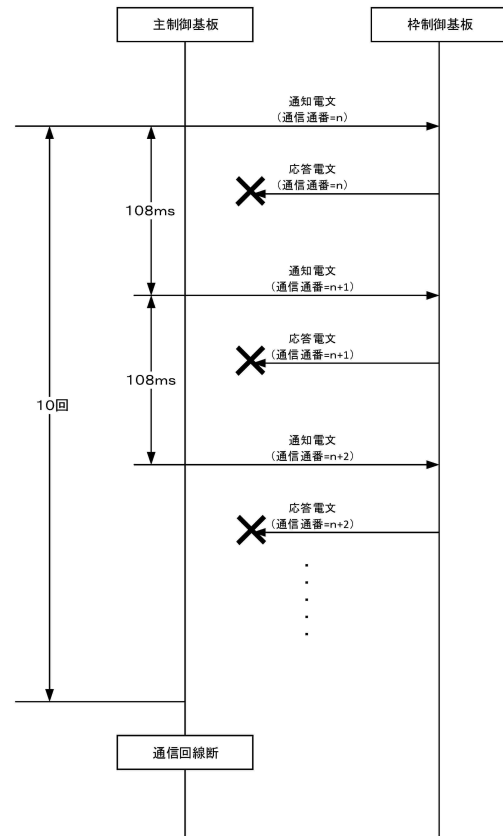
10

20

【 図 2 7 】



【 図 2 8 】

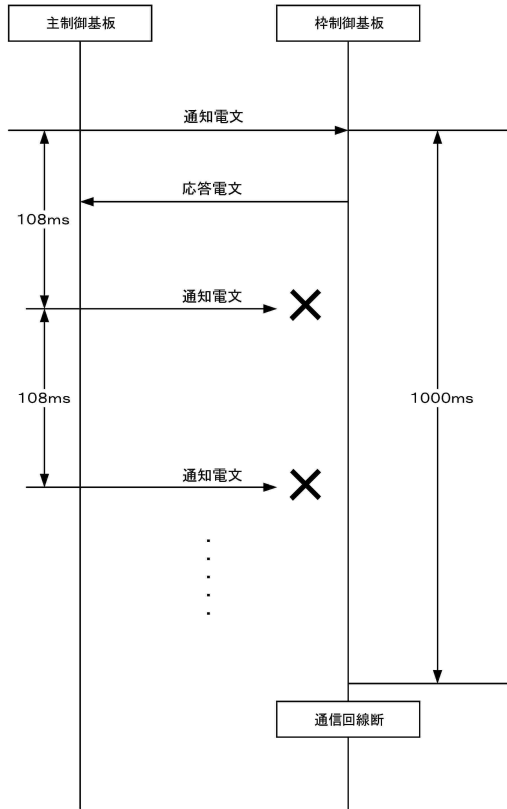


30

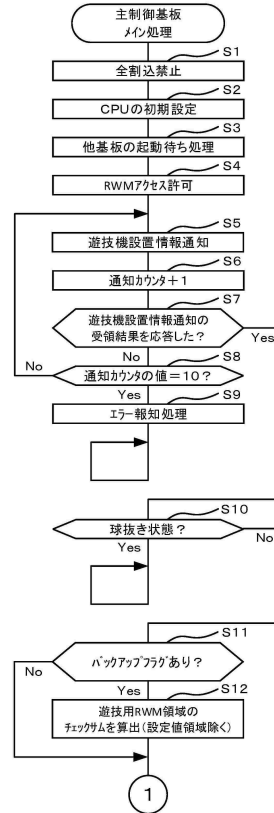
40

50

【 図 2 9 】



【 図 3 0 】

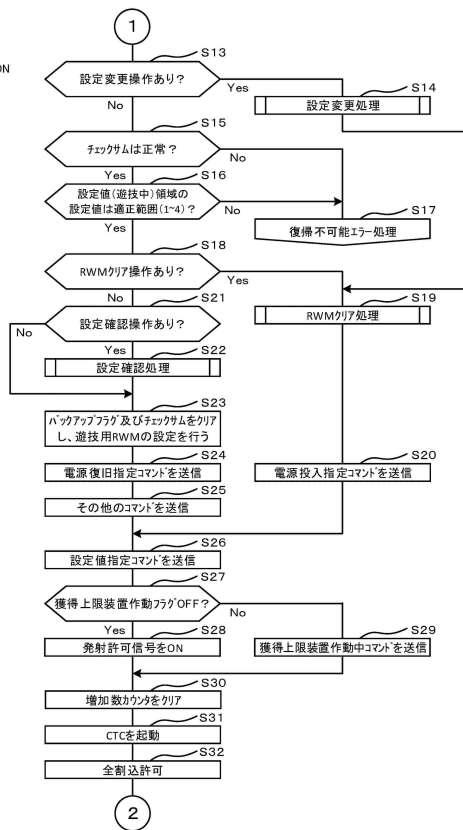


10

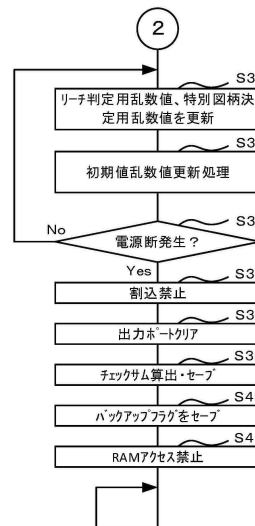
20

【 図 3 1 】

- ①設定変更操作:  
設定キースW&RWM7アクセス=ON
- ②RWM7アクセス操作:  
RWM7アクセス=ON
- ③設定確認操作:  
設定キースW=ON



【 図 3 2 】

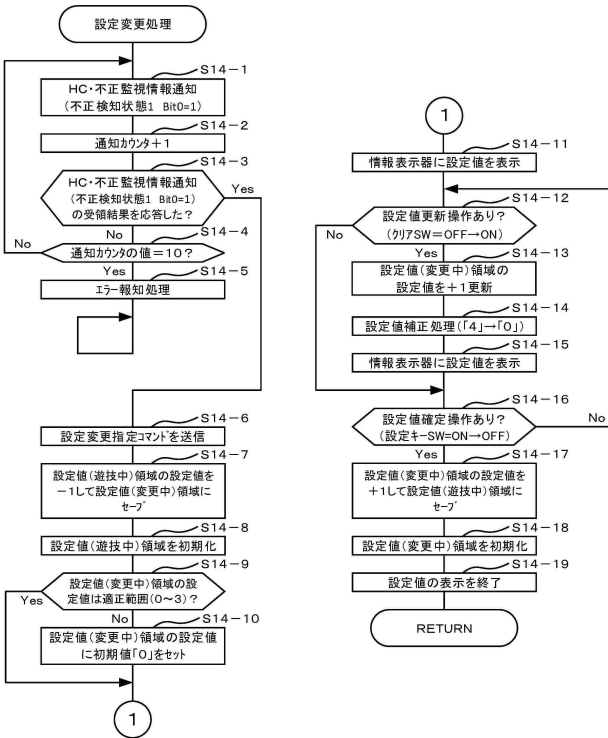


30

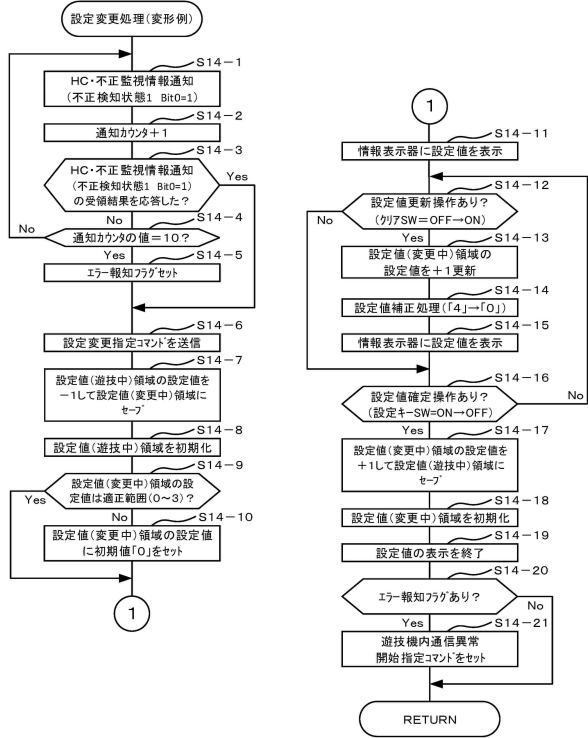
40

50

【図 3 3】



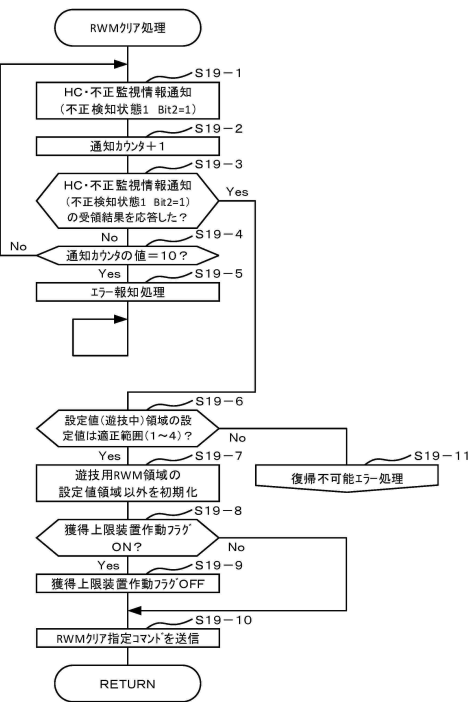
【図 3 4】



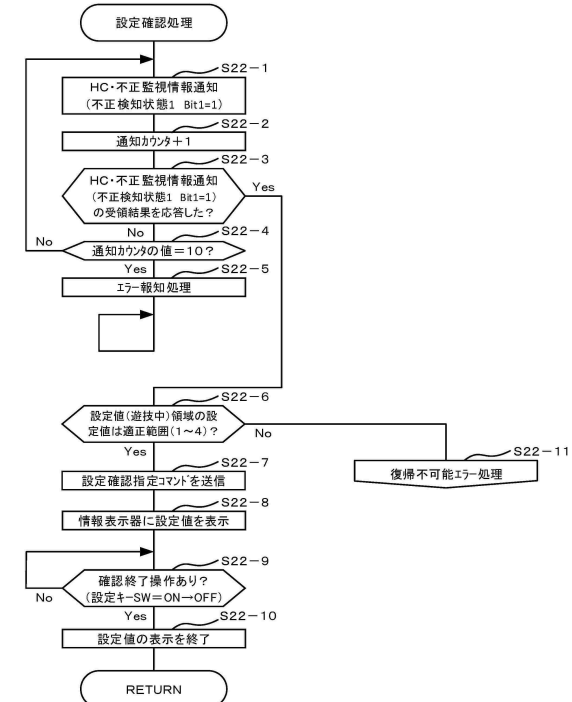
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

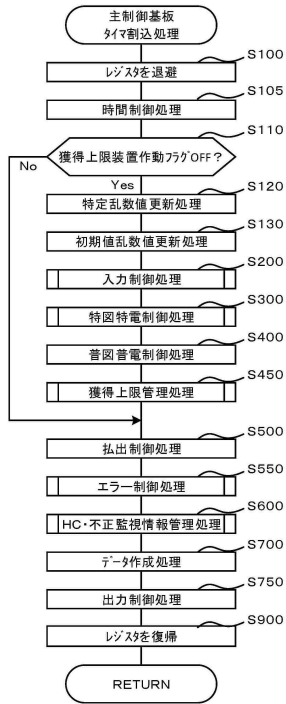


30

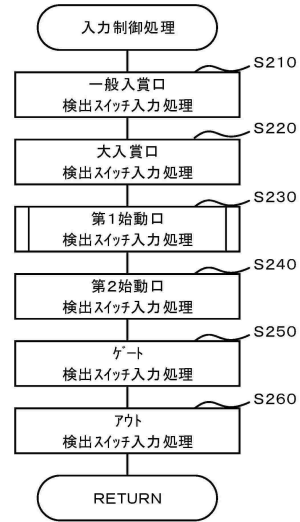
40

50

【 図 3 7 】



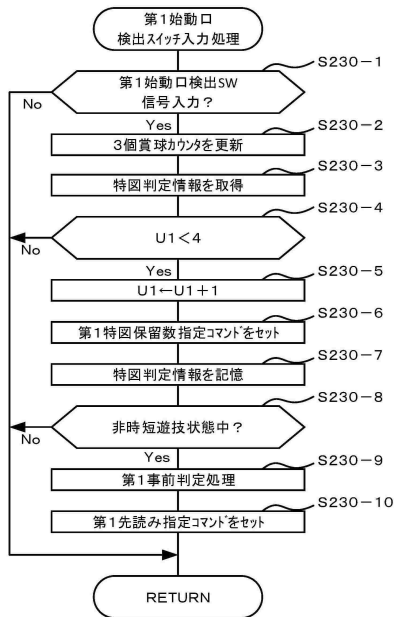
【 図 3 8 】



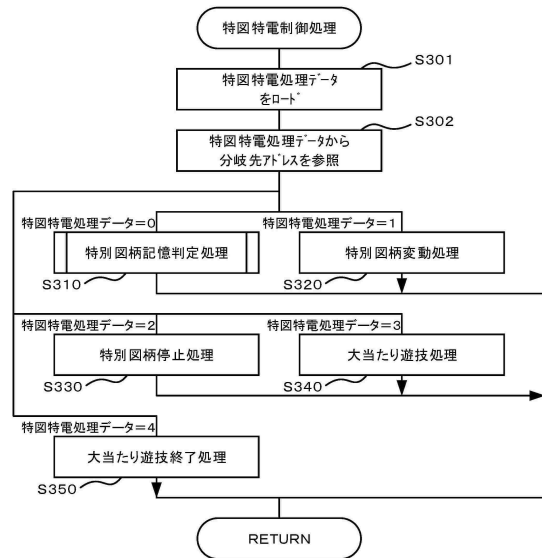
10

20

【 図 3 9 】



【 図 4 0 】

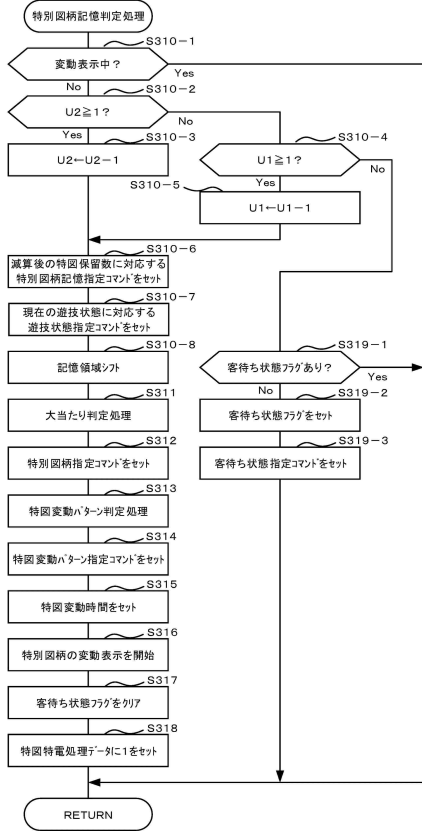


30

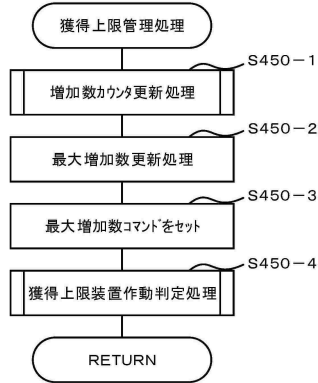
40

50

【図 4 1】



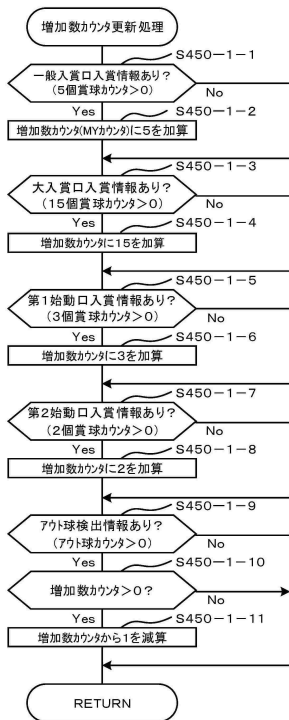
【図 4 2】



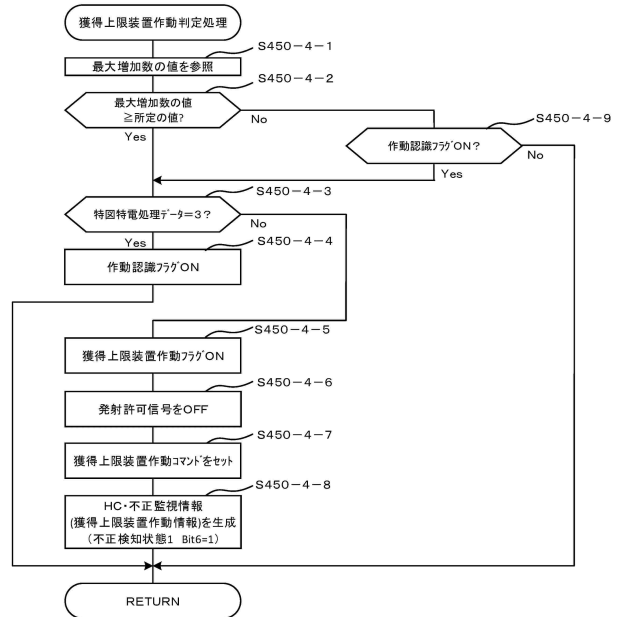
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

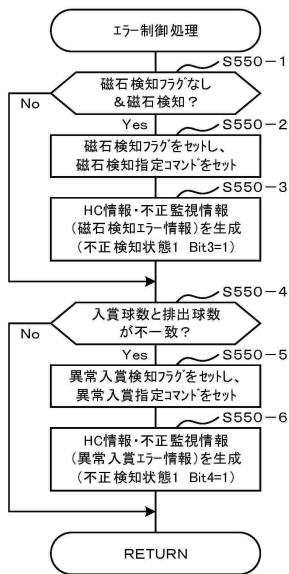


30

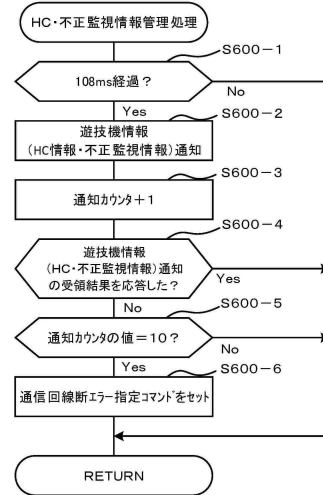
40

50

【 図 4 5 】



【 図 4 6 】



10

20

【 図 4 7 】

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)	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)	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→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)	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 4 8 】

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/制御CPUのメーカーコード、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	-

30

40

50

【 図 4 9 】

遊技機情報		
No	データ名	内容
6	遊技機能情報 (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	0x000000~0xFFFFF(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	0x000000~0xFFFFF(0球~16777215球) ※格納例 総獲得遊技球数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	0x000000~0xFFFFF(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 5 0 】

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ーコード	主制御チップの管理エリアに記載したメーカーコード
	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ーコード	枠制御チップの管理エリアに記載したメーカーコード
	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

10

20

【 図 5 1 】

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(サイン)として扱います ※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:遊技状態番号1 Bit4:遊技状態番号2 Bit5:遊技状態番号3 Bit6:遊技状態番号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(確変又は残機溜演化中など) 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=エラー無し) Bit6:0=枠制御、1=主制御 Bit7:0=発射のみ、1=発射+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:不正検知番号1 Bit4:不正検知番号2 Bit5:不正検知番号3 Bit6:確変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 5 2 】

(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

30

40

50

【図 5 3】

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裏動回数を通知	
10	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)	
Bit4~7	種別名称	データ番号(Bit0~3)	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、普通、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	当たり回数	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 5 5】

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 5 4】

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	—

10

20

【図 5 6】

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	—

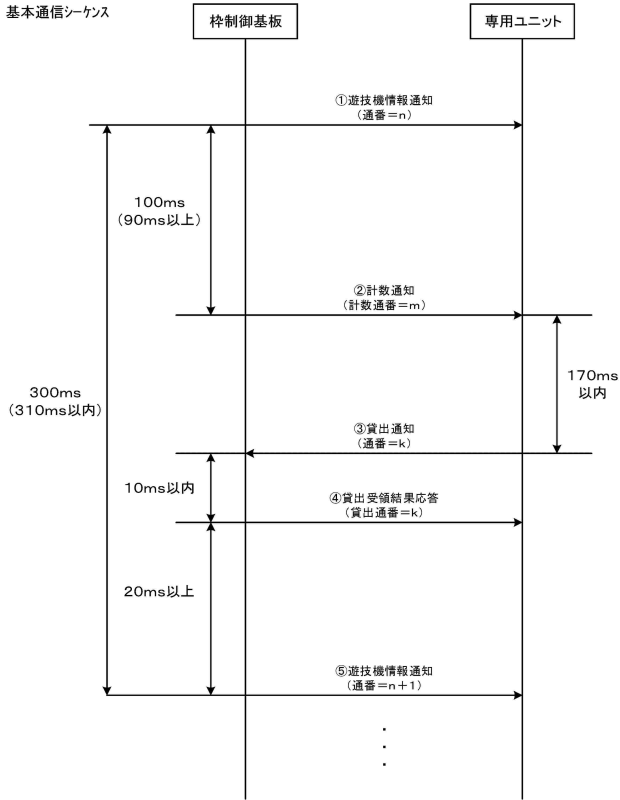
30

40

50

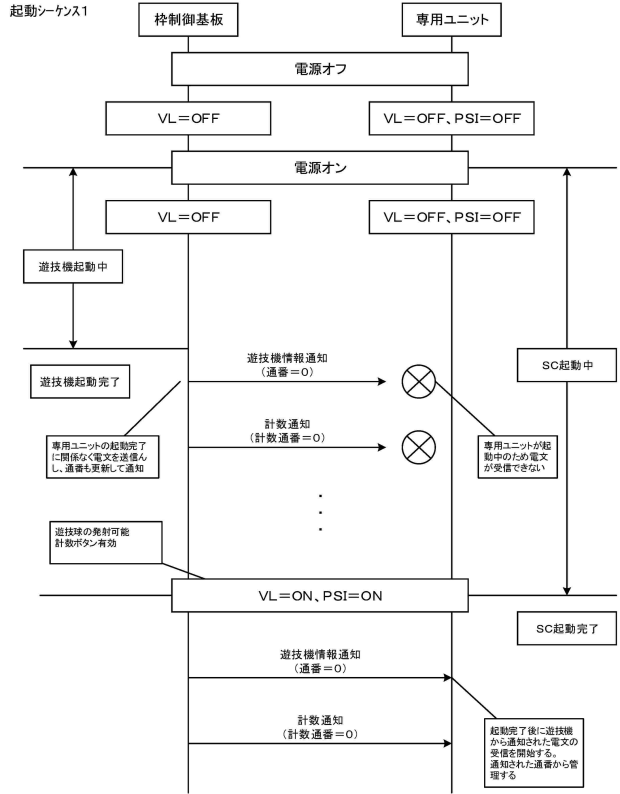
【 図 5 7 】

基本通信シーケンス



【 図 5 8 】

起動シーケンス1

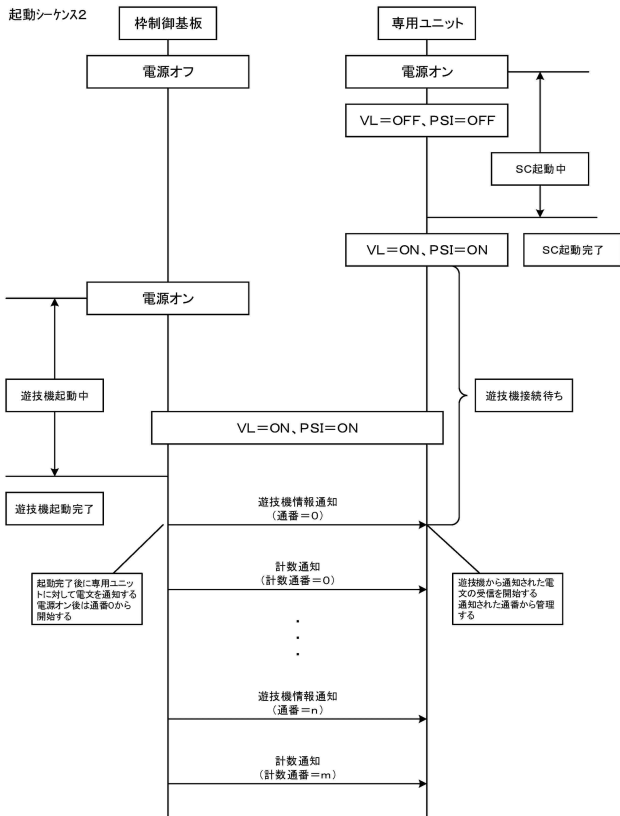


10

20

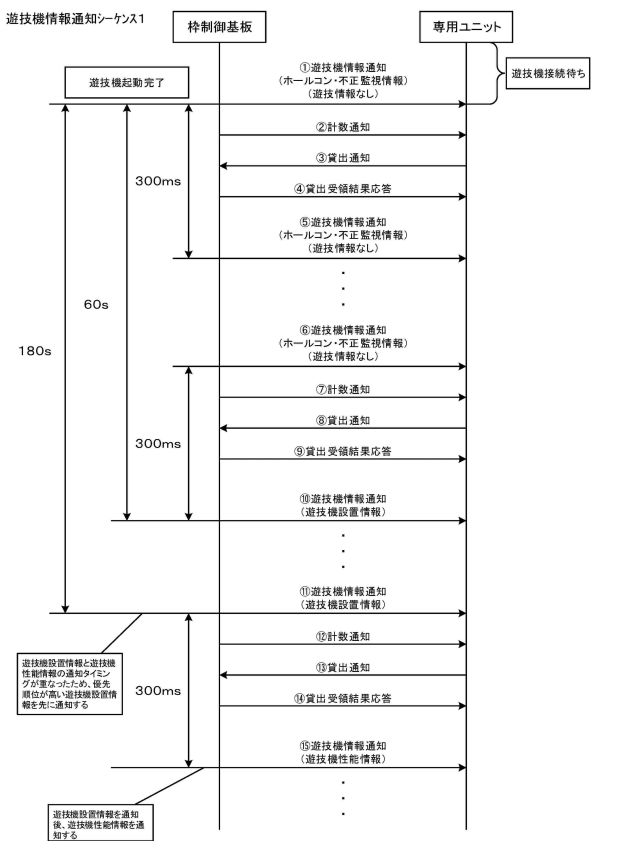
【 図 5 9 】

起動シーケンス2



【 図 6 0 】

遊技機情報通知シーケンス1



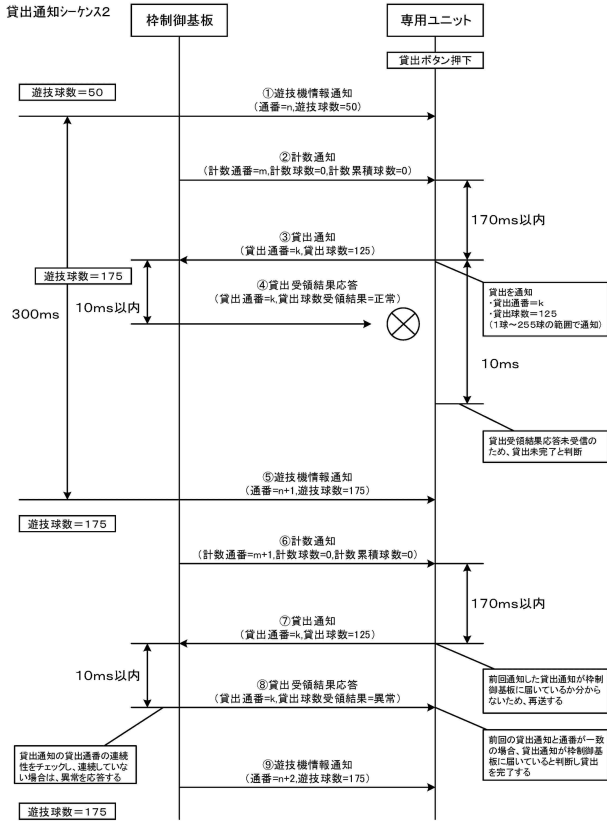
30

40

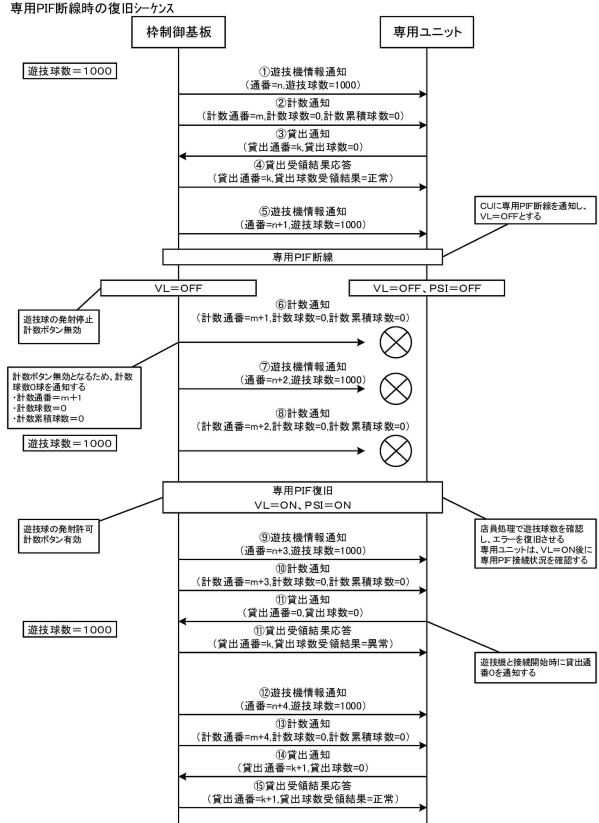
50



【図 65】



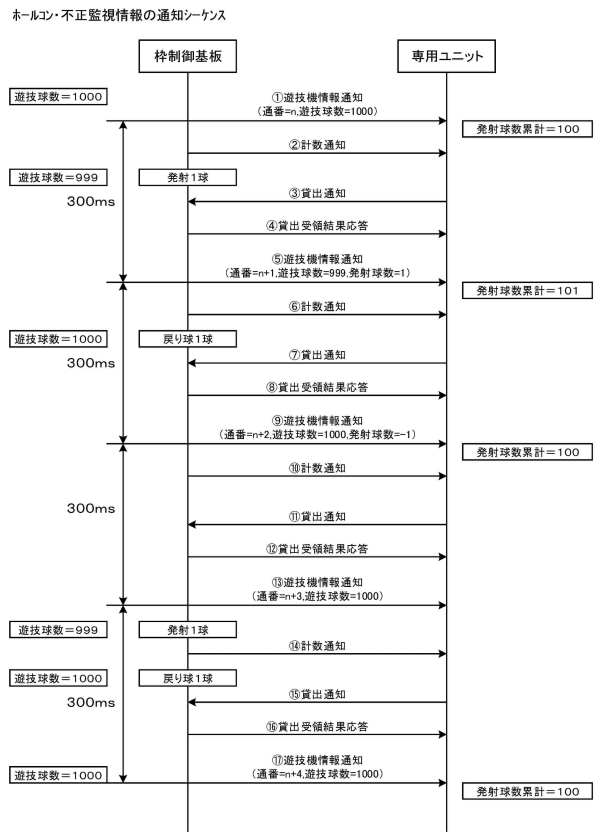
【図 66】



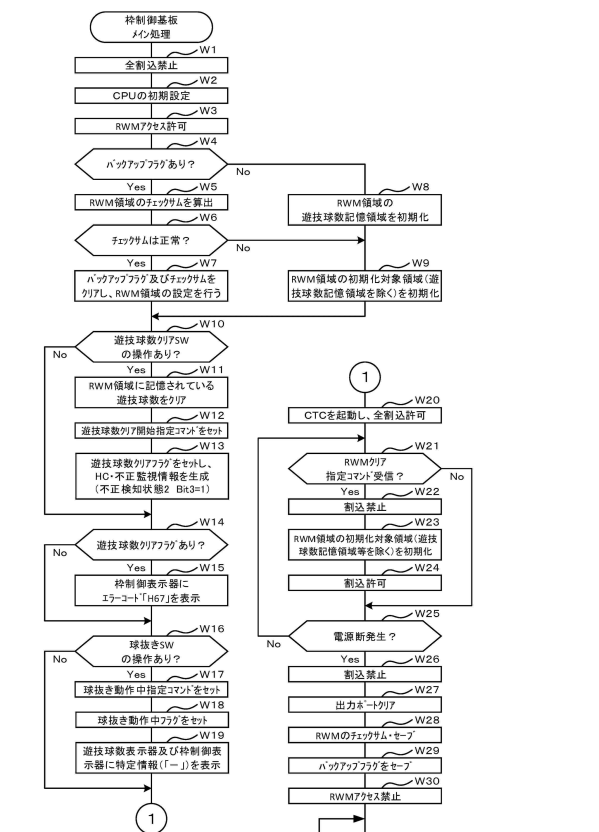
10

20

【図 67】



【図 68】



30

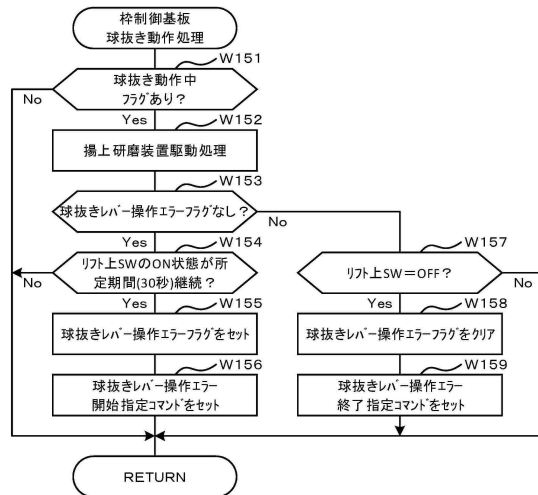
40

50

【図 69】



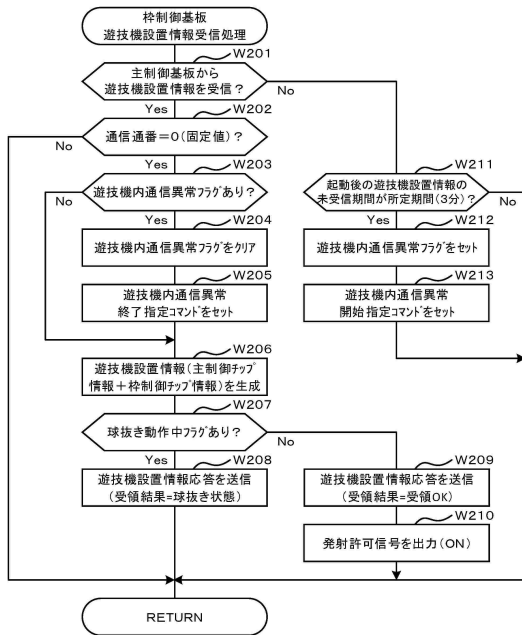
【図 70】



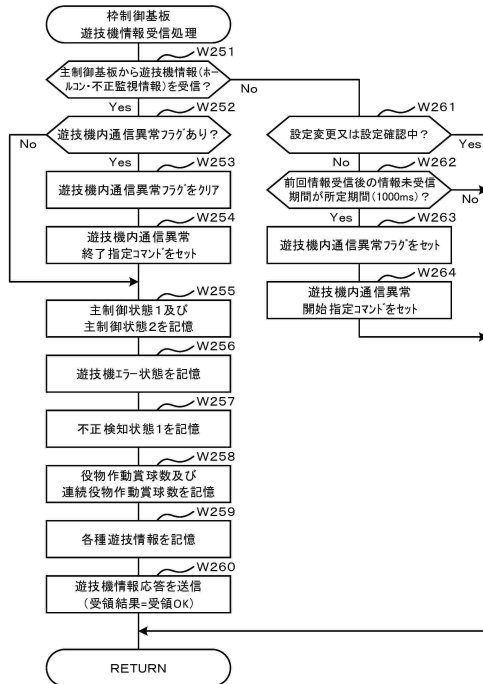
10

20

【図 71】



【図 72】



30

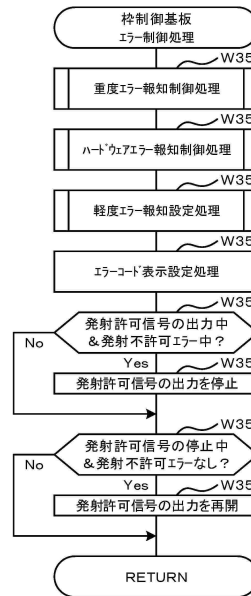
40

50

【図73】



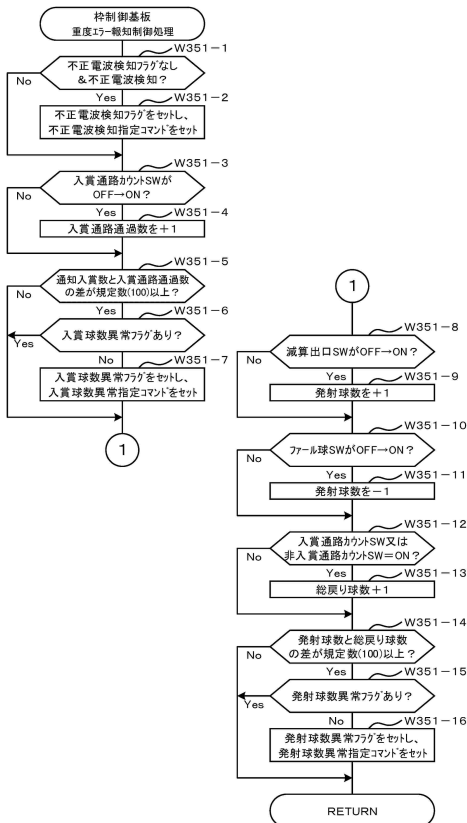
【図74】



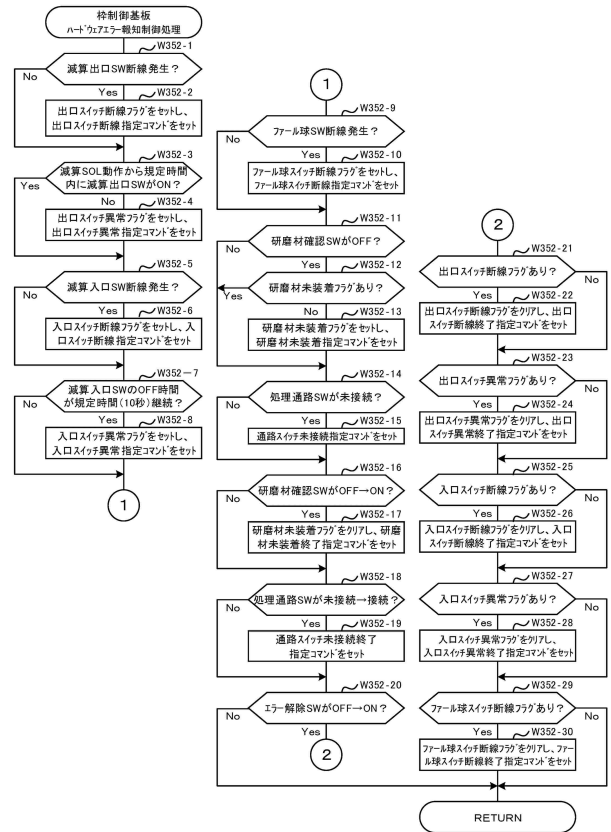
10

20

【図75】



【図76】



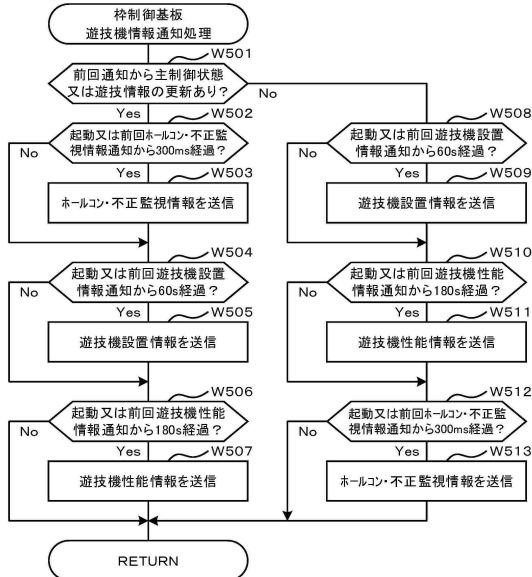
30

40

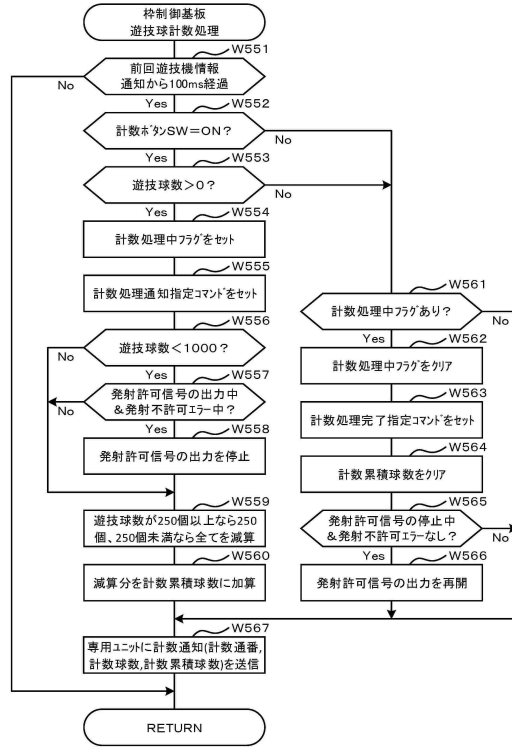
50



【図 8 1】



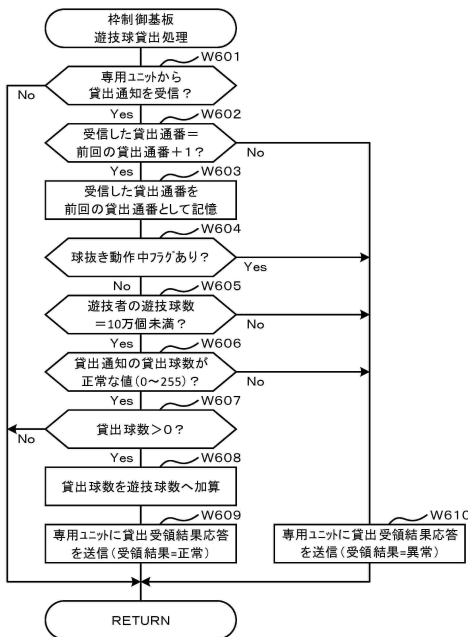
【図 8 2】



10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

(a) 主制御基板で設定変更が行われた後に発射許可される場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	メイン処理プログラム起動時処理	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S1~4
2	遊技機設置情報生成(主制御チップ情報)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップ S5
3	遊技機設置情報の電文送信(主制御チップ情報)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップ S6
4	通知カウンタ更新	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S7
5	遊技機設置情報応答受信判定(肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート,受信ハット	ステップ S10
6	応答内容判定(受領=OK,非球抜き状態)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S11~12
7	ハットフラグ判定処理(ハットフラグあり)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S13
8	設定変更操作判定(操作あり)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップ S14
9	設定変更処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力/出力ポート	ステップ S19
10	RWMクリア処理(獲得上限装置動作フラグ等クリア)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S20
11	電源投入指定コマンド送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップ S26
12	設定値指定コマンド送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップ S27
13	獲得上限装置動作フラグ判定(フラグなし=OFF)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S28
14	発射許可(発射許可信号出力)	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップ S30
15	増加カウンタクリア	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップ S30

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM)でもよい

(b) 主制御基板でRWMクリアが行われた後に発射許可される場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	メイン処理プログラム起動時処理	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S1~4
2	遊技機設置情報生成(主制御チップ情報)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップ S5
3	遊技機設置情報の電文送信(主制御チップ情報)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップ S6
4	通知カウンタ更新	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S7
5	遊技機設置情報応答電文の受信判定(肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート,受信ハット	ステップ S10
6	応答内容判定(受領=OK,非球抜き状態)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S11~12
7	ハットフラグ判定処理(ハットフラグあり)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S13
8	設定変更操作判定(操作なし)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップ S14
9	カウンタ判定(正常)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S15
10	設定値判定(正常)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S16
11	RWMクリア操作判定(あり)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップ S18
12	RWMクリア処理(獲得上限装置動作フラグ等クリア)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S19
13	電源投入指定コマンド送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップ S20
14	設定値指定コマンド送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップ S26
15	獲得上限装置動作フラグ判定(フラグなし=OFF)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップ S27
16	発射許可(発射許可信号出力)	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップ S28
17	増加カウンタクリア	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップ S30

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM)でもよい

30

40

50

【 図 8 5 】

(a) 主制御基板で電源復旧が行われた後に発射許可される場合の処理順序(獲得上限装置作動フラグなしの場合)

Table with 5 columns: 順序, 制御内容, 実装領域, 関連領域, ステップ番号. Rows 1-20 detailing the sequence of operations from power restoration to launch permission.

※:一部又は全て使用領域外(ROM,RWM)でもよい

(b) 主制御基板で電源復旧が行われた後に発射許可されない場合の処理順序(獲得上限装置作動フラグありの場合)

Table with 5 columns: 順序, 制御内容, 実装領域, 関連領域, ステップ番号. Rows 1-20 detailing the sequence of operations when launch permission is not granted.

※:一部又は全て使用領域外(ROM,RWM)でもよい

【 図 8 7 】

主制御基板で復帰不可能エラーとなって遊技の進行制御が行われない場合の処理順序

Table with 5 columns: 順序, 制御内容, 実装領域, 関連領域, ステップ番号. Rows 1-11 detailing the sequence of operations for a non-recoverable error.

※:一部又は全て使用領域外(ROM,RWM)でもよい

【 図 8 6 】

(a) 主制御基板で設定確認が行われた後に発射許可される場合の処理順序(獲得上限装置作動フラグなしの場合)

Table with 5 columns: 順序, 制御内容, 実装領域, 関連領域, ステップ番号. Rows 1-20 detailing the sequence of operations from setting confirmation to launch permission.

※:一部又は全て使用領域外(ROM,RWM)でもよい

(b) 主制御基板で設定確認が行われた後に発射許可されない場合の処理順序(獲得上限装置作動フラグありの場合)

Table with 5 columns: 順序, 制御内容, 実装領域, 関連領域, ステップ番号. Rows 1-20 detailing the sequence of operations when launch permission is not granted.

※:一部又は全て使用領域外(ROM,RWM)でもよい

【 図 8 8 】

(a) 主制御基板で遊技の進行制御が行われる場合の処理順序(獲得上限装置作動フラグなしの場合)

Table with 5 columns: 順序, 制御内容, 実装領域, 関連領域, ステップ番号. Rows 1-15 detailing the sequence of operations for normal game progression.

※:使用領域外(ROM,RWM)でもよい

(b) 主制御基板で遊技の進行制御が制限される場合の処理順序(獲得上限装置作動フラグありの場合)

Table with 5 columns: 順序, 制御内容, 実装領域, 関連領域, ステップ番号. Rows 1-11 detailing the sequence of operations when game progression is restricted.

※:使用領域外(ROM,RWM)でもよい

10

20

30

40

50

【 図 8 9 】

(a) 主制御基板で獲得上限装置が作動する場合の処理順序1(大当たり中でない場合)

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	一般入賞口検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS210
2	大入賞口検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS220
3	第1始動口検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS230
4	第2始動口検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS240
5	ゲート検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS250
6	7Aゲート検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS260
7	増加数カウンタ更新処理	使用領域外 (ROM,RWM) *		ステップS450-1
8	最大増加数更新処理	使用領域外 (ROM,RWM) *		ステップS450-2
9	最大増加数コマンドをセット	使用領域外 (ROM,RWM) *	送信ハット	ステップS450-3
10	最大増加数参照	使用領域外 (ROM,RWM) *		ステップS450-4-1
11	最大増加数判定(所定値以上)	使用領域外 (ROM,RWM) *		ステップS450-4-2
12	大当たり遊技中判定(肯定)	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップS450-4-3
13	獲得上限装置作動フラグON	使用領域外 (ROM,RWM) *		ステップS450-4-5
14	発射不許可(発射許可信号停止=OFF)	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップS450-4-6
15	獲得上限装置作動コマンドをセット	使用領域内 (ROM,RWM) ※	送信ハット	ステップS450-4-7
16	HC-不正監視(獲得上限装置作動)情報を生成	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップS450-4-8
17	HC-不正監視情報の電文生成・送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップS600
18	出力制御処理(各種コマンド送信)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップS750

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM) でもよい \* :一部又は全て使用領域内 (ROM,RWM) でもよい

(b) 主制御基板で獲得上限装置が作動する場合の処理順序2(大当たり中であった場合)

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	一般入賞口検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS210
省略				
11	最大増加数判定(所定値以上)	使用領域外 (ROM,RWM) *		ステップS450-4-2
12	大当たり遊技中判定(肯定)	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップS450-4-3
13	作動認識フラグON	使用領域内 (ROM,RWM) *		ステップS450-4-4
14	出力制御処理(各種コマンド送信)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップS750
以下同様に繰り返す処理				
15	一般入賞口検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS210
16	大入賞口検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS220
17	第1始動口検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS230
18	第2始動口検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS240
19	ゲート検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS250
20	7Aゲート検出スイッチ入力処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップS260
21	増加数カウンタ更新処理	使用領域外 (ROM,RWM) *		ステップS450-1
22	最大増加数更新処理	使用領域外 (ROM,RWM) *		ステップS450-2
23	最大増加数コマンドをセット	使用領域外 (ROM,RWM) *	送信ハット	ステップS450-3
24	最大増加数参照	使用領域外 (ROM,RWM) *		ステップS450-4-1
25	最大増加数判定(所定値以上)	使用領域外 (ROM,RWM) *		ステップS450-4-2
26	大当たり遊技中判定(肯定)	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップS450-4-3
27	獲得上限装置作動フラグON	使用領域外 (ROM,RWM) *		ステップS450-4-5
28	発射不許可(発射許可信号停止=OFF)	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップS450-4-6
29	獲得上限装置作動コマンドをセット	使用領域内 (ROM,RWM) ※	送信ハット	ステップS450-4-7
30	HC-不正監視(獲得上限装置作動)情報を生成	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップS450-4-8
31	HC-不正監視情報の電文生成・送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップS600
32	出力制御処理(各種コマンド送信)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップS750

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM) でもよい \* :一部又は全て使用領域内 (ROM,RWM) でもよい

【 図 9 1 】

(a) 主制御基板で遊技機設置情報の受信後に遊技球数カウンタが設定されない場合の処理順序(遊技球数カウンタ操作 & 球抜き操作なしの場合)

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	メイン処理プログラム起動時処理	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW1~3
2	ハットアップフラグ判定(ハットアップフラグあり)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW4
3	フェイク判定(正常)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW5~7
4	遊技球数カウンタ操作判定(操作なし)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップW10
5	遊技球数カウンタ判定(フラグなし)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW14
6	球抜き操作判定(操作なし)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップW16
7	タイマ割込処理起動(以下タイマ割込処理)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW20~21
8	レバミッ運	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW100
9	球抜き動作処理(球抜き動作中フラグ判定のみ)	使用領域内 (ROM,RWM) ※	入力ポート,送信ハット	ステップW200~201
10	遊技機設置情報の受信判定(肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW202
11	連番通番判定(通番=「0」)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW203~205
12	遊技機設置情報(主情報+特情報)を生成	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップW206
14	球抜き動作中フラグ判定(フラグなし)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW207
15	遊技機設置情報応答の電文生成・送信(受信OK)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップW209
16	発射許可(発射許可信号出力)	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップW210

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM) でもよい

(b) 主制御基板で遊技機設置情報の受信後に遊技球数カウンタが設定される場合の処理順序(遊技球数カウンタ操作 & 球抜き操作ありの場合)

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	メイン処理プログラム起動時処理	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW1~3
2	ハットアップフラグ判定(ハットアップフラグあり)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW4
3	フェイク判定(正常)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW5~7
4	遊技球数カウンタ操作判定(操作あり)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップW10
5	遊技球数カウンタ	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW11
6	遊技球数カウンタ開始指定コマンドをセット	使用領域内 (ROM,RWM) ※	送信ハット	ステップW12
7	遊技球数カウンタをセット	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップW13
8	HC-不正監視(遊技球数カウンタ検知)情報を生成	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップW14
9	遊技球数カウンタ判定(フラグあり)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW15
10	遊技球数カウンタのエラー表示	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップW16
11	球抜き操作判定(操作あり)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップW17
12	球抜き動作中指定コマンドをセット	使用領域内 (ROM,RWM) ※	送信ハット	ステップW18
13	球抜き動作中フラグをセット	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW19
14	球抜き動作中の特定情報「1」表示	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップW20
15	タイマ割込処理起動(以下タイマ割込処理)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW20~21
16	レバミッ運	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW100
17	球抜き動作処理	使用領域内 (ROM,RWM) ※	入力ポート,送信ハット	ステップW200~201
18	遊技機設置情報電文の受信判定(肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート,送信ハット	ステップW202
19	連番通番判定(通番=「0」)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW203~205
20	遊技機設置情報(主情報+特情報)を生成	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップW206
21	遊技機設置情報(主情報+特情報)を生成	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW207
22	球抜き動作中フラグ判定(フラグあり)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW208
23	遊技機設置情報応答の電文生成・送信(球抜き状態)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップW209
24	出力制御処理(各種コマンド送信)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップW650

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM) でもよい

【 図 9 0 】

主制御基板でエラー制御処理が行われる場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	磁石検知エラー判定(磁石検知あり)	使用領域外 (ROM,RWM) ※	入力ポート	ステップS550-1
2	磁石検知フラグをセット	使用領域外 (ROM,RWM) ※		ステップS550-2
3	磁石検知指定コマンドをセット	使用領域外 (ROM,RWM) ※	送信ハット	ステップS550-3
4	HC-不正監視(磁石検知エラー)情報を生成	使用領域外 (ROM,RWM) ※		ステップS550-4
5	異常入賞エラー判定(異常入賞検知あり)	使用領域外 (ROM,RWM) ※	入力ポート	ステップS550-5
6	異常入賞検知フラグをセット	使用領域外 (ROM,RWM) ※	入力ポート	ステップS550-6
7	異常入賞指定コマンドをセット	使用領域外 (ROM,RWM) ※	送信ハット	ステップS550-7
8	HC-不正監視(異常入賞エラー)情報を生成	使用領域外 (ROM,RWM) ※		ステップS550-8
9	HC-不正監視情報の電文生成・送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップS600
10	出力制御処理(各種コマンド送信)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップS750

※:一部又は全て使用領域 (ROM,RWM) でもよい

10

20

【 図 9 2 】

主制御基板で遊技機情報(HC-不正監視情報)を受信する場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	遊技機情報電文の受信判定(肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート,受信ハット	ステップW251
2	遊技機内通信異常フラグ判定(フラグなし)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW252
3	主制御部の使用領域内で生成された主制御状態1&2(HC-不正監視情報)を記憶	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップW255
4	主制御部の使用領域内で生成された遊技機エラー状態(HC-不正監視情報)を記憶	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップW256
5	主制御部の使用領域内で生成された不正検知状態1(HC-不正監視情報)を記憶	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップW257
6	主制御部の使用領域内で生成された役物/連続役物作動賞球数(HC-不正監視情報)を記憶	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップW258
7	主制御部の使用領域内で生成された各種遊技情報(HC-不正監視情報)を記憶	使用領域内 (ROM,RWM) ※		ステップW259
8	遊技機情報応答の電文生成・送信(受信OK)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハット,出力ポート	ステップW260

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM) でもよい

30

40

50

【 図 9 3 】

枠制御基板で遊技球数の更新・表示が行われる場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	遊技機情報受信処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート,受信パッド	ステップW250
2	球送り判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップW301
3	遊技球数を1減算	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW302
4	7ボール判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート	ステップW303
5	遊技球数を1加算	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW304
6	一般入賞口入賞判定 (遊技機情報参照:肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW305
7	遊技球数を5加算	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW306
8	大人入賞口入賞判定 (遊技機情報参照:肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW307
9	遊技球数を15加算	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW308
10	始動口入賞判定 (遊技機情報参照:肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW309
11	始動口種類判定	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW310
12	遊技球数を3又は2加算	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW311
13	表示器制御処理 (遊技球数表示)	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップW700

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM) でもよい

【 図 9 4 】

(a) 枠制御基板でエラー制御処理が行われて発射許可となる場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	再度エラー報知制御処理	使用領域外 (ROM,RWM)	入/出力ポート,送信パッド	ステップW351
2	ハードウェアエラー報知制御処理	使用領域外 (ROM,RWM)	入/出力ポート,送信パッド	ステップW352
3	軽度エラー報知制御処理	使用領域外 (ROM,RWM)	入/出力ポート,送信パッド	ステップW353
4	エラーコード表示設定処理	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW354
5	発射許可信号出力停止判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW355
6	発射許可信号出力停止	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップW356
7	発射許可信号出力再開判定 (否定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW357
8	表示器制御処理 (エラーコード表示)	使用領域内 (ROM,RWM)※	出力ポート	ステップW700

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM) でもよい

(b) 枠制御基板でエラー制御処理が行われて発射許可となる場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	再度エラー報知制御処理	使用領域外 (ROM,RWM)	入/出力ポート,送信パッド	ステップW351
2	ハードウェアエラー報知制御処理	使用領域外 (ROM,RWM)	入/出力ポート,送信パッド	ステップW352
3	軽度エラー報知制御処理	使用領域外 (ROM,RWM)	入/出力ポート,送信パッド	ステップW353
4	エラーコード表示設定処理	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW354
5	発射許可信号出力停止判定 (否定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW355
6	発射許可信号出力再開判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW357
7	発射許可信号出力再開	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップW358
8	表示器制御処理 (エラーコード表示)	使用領域内 (ROM,RWM)※	出力ポート	ステップW700

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM) でもよい

10

20

【 図 9 5 】

枠制御基板で表示性能情報の算出・表示が行われる場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	遊技機情報受信処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート,受信パッド	ステップW250
2	通常遊技状態判定 (遊技機情報参照:肯定)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW401
3	遊技情報更新判定 (遊技機情報参照:肯定)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW402
4	今回の賞球数算出 (遊技機情報参照)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW403
5	通常中賞球数カウンタ更新	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW404
6	7ボール判定 (肯定)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW405
7	総アット数が1に1加算	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW406
8	通常遊技状態判定 (遊技機情報参照:肯定)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW407
9	通常中アット数が1に1加算	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW408
10	第1遊技区間判定 (否定)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW409
11	通常へスルー算出	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW411
12	通常へスルー記憶	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW412
13	区間更新判定 (肯定)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW413
14	遊技区間更新	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW414~417
15	表示器制御処理 (通常へスルー表示)	使用領域内 (ROM,RWM)※	出力ポート	ステップW700

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM) でもよい

【 図 9 6 】

枠制御基板で遊技機性能情報の算出が行われる場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	遊技機情報受信処理	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート,受信パッド	ステップW250
2	総発射球数算出処理 (遊技機情報参照)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW451
3	総獲得遊技球数算出処理 (遊技機情報参照)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW452
4	打球率算出処理 (遊技機情報参照)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW453
5	分節獲得遊技球数算出処理 (遊技機情報参照)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW454
6	役物比率算出処理 (遊技機情報参照)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW455
7	連続役物比率算出処理 (遊技機情報参照)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW456
8	大当たり回数算出処理 (遊技機情報参照)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW457
9	最大出玉算出処理 (遊技機情報参照)	使用領域外 (ROM,RWM)		ステップW458

30

40

50

【 図 9 7 】

(a) 制御基板で遊技機情報通知処理が行われる場合の処理順序1 (HC・不正監視情報の送信が優先される場合)

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	状態／情報の更新判定 (更新あり)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW501
2	ホールコン・不正監視情報送信タイミング判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW502
3	ホールコン・不正監視情報の電文生成	使用領域内 (ROM,RWM)		
4	ホールコン・不正監視情報の電文送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW503
5	遊技機設置情報送信タイミング判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW504
6	遊技機設置情報の電文生成	使用領域内 (ROM,RWM)		
7	遊技機設置情報の電文送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW505
8	遊技機性能情報送信タイミング判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW506
9	遊技機性能情報の電文生成	使用領域内 (ROM,RWM)		
10	遊技機性能情報の電文送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW507

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM)でもよい

(b) 制御基板で遊技機情報通知処理が行われる場合の処理順序2 (HC・不正監視情報の送信が優先されない場合)

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	状態／情報の更新判定 (更新なし)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW501
2	遊技機設置情報送信タイミング判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW508
3	遊技機設置情報の電文生成	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW509
4	遊技機設置情報の電文送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW509
5	遊技機性能情報送信タイミング判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW510
6	遊技機性能情報の電文生成	使用領域内 (ROM,RWM)		
7	遊技機性能情報の電文送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW511
8	ホールコン・不正監視情報送信タイミング判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW512
9	ホールコン・不正監視情報の電文生成	使用領域内 (ROM,RWM)		
10	ホールコン・不正監視情報の電文送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW513

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM)でもよい

【 図 9 8 】

(a) 制御基板で遊技者が所有の遊技球数の計数が行われる場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	計数タイミング判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW551
2	計数ボタン操作判定 (操作あり)	使用領域内 (ROM,RWM)※	入力ポート	ステップW552
3	遊技球数判定 (計数可能)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW553
4	計数処理中フラグをセット	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW554
5	計数処理通知指定コマンドをセット	使用領域内 (ROM,RWM)※	送信ハフフ	ステップW555
6	遊技球数判定 (発射規制球数)	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW556
7	発射許可信号出力停止判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW557
8	発射許可信号出力停止	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップW558
9	遊技球数減算	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW559
10	計数累積球数を加算	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW560
11	計数通知の電文生成・送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW567
12	出力制御処理 (各種コマンド送信)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW650

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM)でもよい

(b) 制御基板で遊技者が所有の遊技球数の計数が終了する場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	計数タイミング判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW551
2	計数ボタン操作判定 (操作なし)	使用領域内 (ROM,RWM)※	入力ポート	ステップW552
3	計数処理中判定 (計数処理中フラグあり)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW561
4	計数処理完了フラグをクリア	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW562
5	計数処理完了指定コマンドをセット	使用領域内 (ROM,RWM)※	送信ハフフ	ステップW563
6	計数累積球数をクリア	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW564
7	発射許可信号出力再開判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW565
8	発射許可信号出力再開	使用領域内 (ROM,RWM)	出力ポート	ステップW566
9	計数通知の電文生成・送信	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW567
10	出力制御処理 (各種コマンド送信)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW650

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM)でもよい

10

20

【 図 9 9 】

(a) 制御基板で貸出通知を受信したことで貸出処理が行われる場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	貸出通知受信判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート・受信ハフフ	ステップW601
2	貸出通番異常判定 (正常)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW602
3	貸出通番を記憶	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW603
4	球抜き動作中判定 (否定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW604
5	貸出可否判定 (貸出可能)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW605
6	貸出球数正常値判定 (正常)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW606
7	貸出球数無判定 (有り)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW607
8	貸出球数を遊技球数へ加算	使用領域内 (ROM,RWM)		ステップW608
9	貸出受領結果応答の電文生成・送信 (正常)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW609

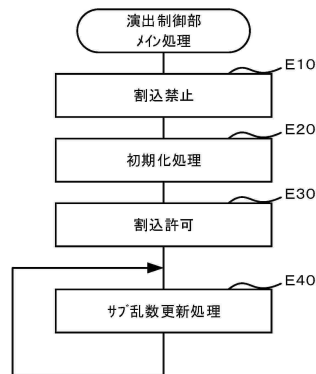
※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM)でもよい

(b) 制御基板で貸出通知を受信したが貸出処理が行われない場合の処理順序

順序	制御内容	実装領域	関連領域	ステップ番号
1	貸出通知受信判定 (肯定)	使用領域内 (ROM,RWM)	入力ポート・受信ハフフ	ステップW601
2	貸出通番異常判定 (正常)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW602
3	貸出通番を記憶	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW603
4	球抜き動作中判定 (否定)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW604
5	貸出可否判定 (貸出可能)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW605
6	貸出球数正常値判定 (異常)	使用領域内 (ROM,RWM)※		ステップW606
7	貸出受領結果応答の電文生成・送信 (異常)	使用領域内 (ROM,RWM)	送信ハフフ出力ポート	ステップW609

※:一部又は全て使用領域外 (ROM,RWM)でもよい

【 図 1 0 0 】



30

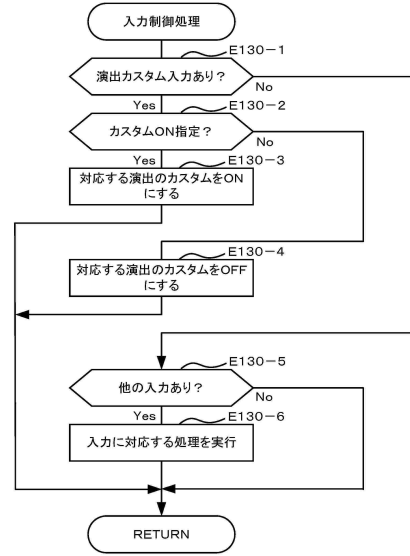
40

50

【 図 1 0 1 】



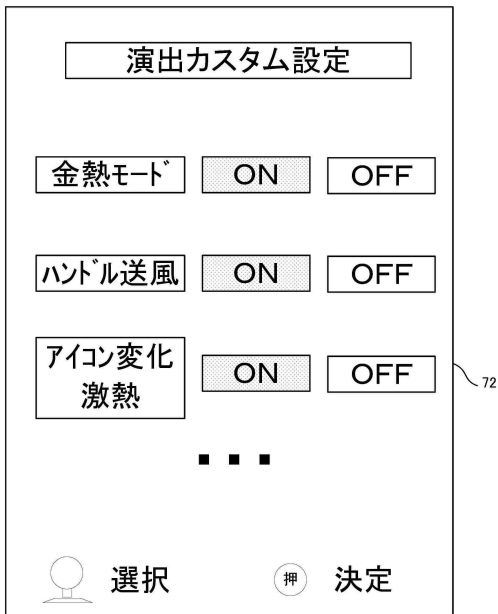
【 図 1 0 2 】



10

20

【 図 1 0 3 】

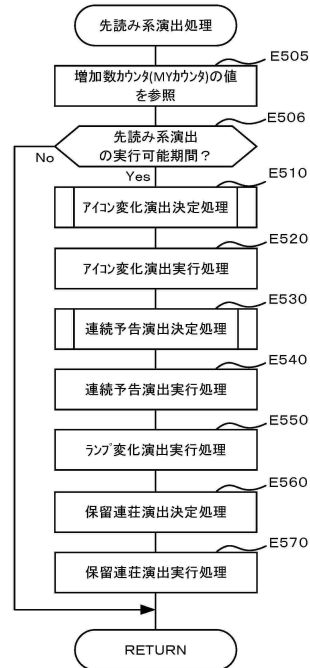


※金熱モード・・・ONにしていると大当たりである場合に大当たり予告演出決定処理においてセリフ予告(金)、SU予告(金)、カットイン(金)が選択され易い。

※ハンドル送風・・・ONにしていると大当たりである場合に所定確率で発射ハンドル15から送風演出が発生する。

※アイコン変化激熱・・・ONにしていると大当たりである場合にアイコン変化演出が発生し易い。

【 図 1 0 4 】

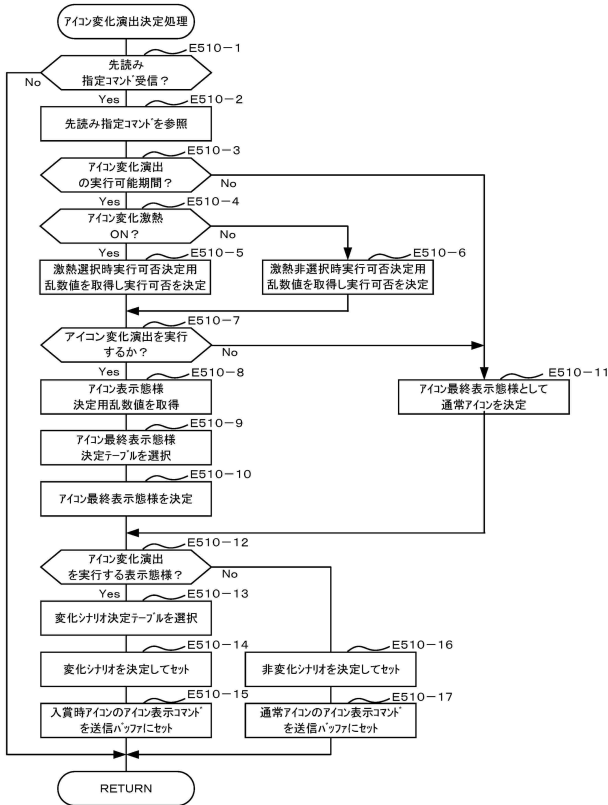


30

40

50

【図105】



【図106】

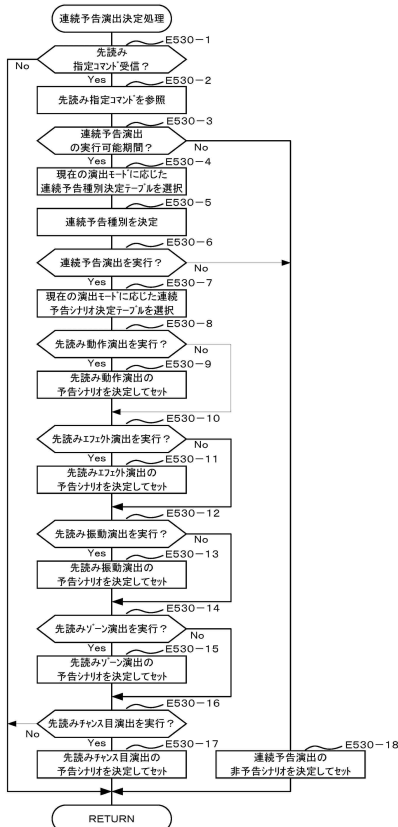
アイコン最終表示態様決定テーブル

先読み指定コマンド (予定変動パターン)	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
	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(ハズレ)	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
	20	白アイコン	第1発生報知音
SPSPリーチ(ハズレ)	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
	20	白アイコン	第1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
	100	虹アイコン	第4発生報知音

10

20

【図107】



【図108】

演出モードA~C(通常遊技状態)用の連続予告各種別決定テーブル

先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率 (%)	連続予告種別
通常/短縮変動	97	非実行
	1	先読みエフェクト演出
	1	先読みチャンス目演出
	1	先読み動作演出
	86	非実行
	5	先読みエフェクト演出
	4	先読みチャンス目演出
	3	先読み動作演出
	2	先読み振動演出
	1	先読みゾーン演出
ハズレ	79	非実行
	6	先読みエフェクト演出
	5	先読みチャンス目演出
	4	先読み動作演出
	3	先読み振動演出
	2	先読みゾーン演出
	1	先読みエフェクト演出 & 先読み振動演出
	73	非実行
	7	先読みエフェクト演出
	6	先読みチャンス目演出
SPSPリーチ	5	先読み動作演出
	4	先読み振動演出
	3	先読みゾーン演出
	2	先読み動作演出 & 先読みゾーン演出
	75	非実行
	4	先読みエフェクト演出
	5	先読みチャンス目演出
	6	先読み動作演出
	10	先読み振動演出
	46	非実行
SPリーチ	5	先読みエフェクト演出
	6	先読みチャンス目演出
	7	先読み動作演出
	10	先読み振動演出
	12	先読みゾーン演出
	14	先読みエフェクト演出 & 先読み振動演出
	37	非実行
	6	先読みエフェクト演出
	7	先読みチャンス目演出
	大当たり	8
12		先読み振動演出
14		先読みゾーン演出
16		先読み動作演出 & 先読みゾーン演出
25		非実行
8		先読みエフェクト演出
9		先読みチャンス目演出
10		先読み動作演出
14		先読み振動演出
16		先読みゾーン演出
SPSP7リーチ	18	先読み動作演出 & 先読みゾーン演出
	20	非実行
	80	先読み動作演出 & 先読みゾーン演出
	80	先読み動作演出 & 先読みゾーン演出
全回転リーチ	20	非実行
	80	先読み動作演出 & 先読みゾーン演出

30

40

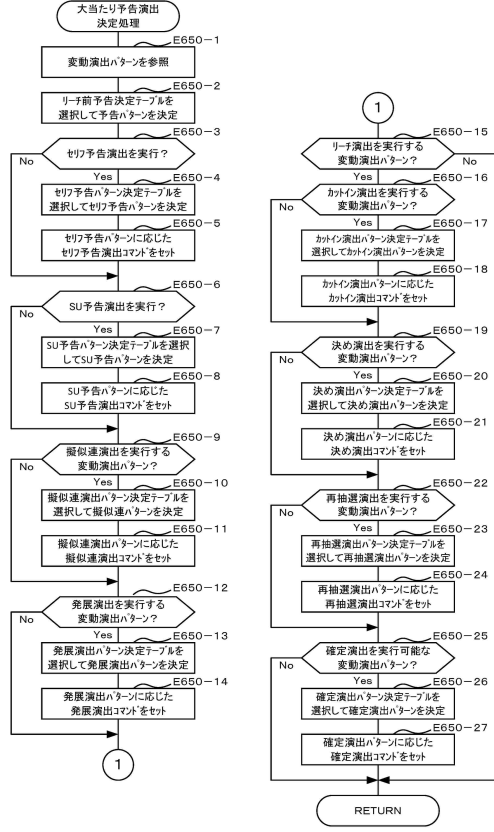
50



【 図 1 1 3 】

演出モード		演出結果	変動演出パターン	選択率 (%)	演出結果
A~C (通常遊技状態)	ハズレ	短縮変動演出パターン	▲10	100	予告なし
		通常変動演出パターン	▲80	80	予告なし
		ロング変動演出パターン	▲20	20	セリフ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	▲100	100	予告なし
		特殊SPリーチ演出パターン	▲50	50	予告なし
		SPリーチ演出パターン	▲30	30	セリフ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	▲20	20	ステップアップ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	▲60	60	セリフ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	▲40	40	ステップアップ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	▲20	20	予告なし
		ノーマルリーチ演出パターン	▲30	30	セリフ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	▲50	50	ステップアップ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	▲60	60	セリフ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	▲40	40	ステップアップ予告演出
	大当たり	特殊SPリーチ演出パターン	▲5	5	セリフ予告演出
		SPリーチ演出パターン	▲10	10	予告なし
		SPリーチ演出パターン	▲30	30	セリフ予告演出
		SPリーチ演出パターン	▲60	60	ステップアップ予告演出
		SPリーチ演出パターン	▲5	5	予告なし
		SPSPリーチ演出パターン	▲30	30	セリフ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	▲65	65	ステップアップ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	▲20	20	セリフ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	▲80	80	ステップアップ予告演出
		全回転リーチ演出パターン	▲10	10	セリフ予告演出
		全回転リーチ演出パターン	▲90	90	ステップアップ予告演出

【 図 1 1 4 】



10

20

【 図 1 1 5 】

演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン種別	選択率 (%)	予告パターン
A~C (通常遊技状態)	ハズレ	短縮変動演出パターン	100	予告なし
		通常変動演出パターン	80	予告なし
		ロング変動演出パターン	20	セリフ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	100	予告なし
		特殊SPリーチ演出パターン	50	予告なし
		SPリーチ演出パターン	30	セリフ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	20	ステップアップ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	60	セリフ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	40	ステップアップ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	20	予告なし
		ノーマルリーチ演出パターン	30	セリフ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	50	ステップアップ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	60	セリフ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	40	ステップアップ予告演出
	大当たり	特殊SPリーチ演出パターン	5	セリフ予告演出
		SPリーチ演出パターン	10	予告なし
		SPリーチ演出パターン	30	セリフ予告演出
		SPリーチ演出パターン	60	ステップアップ予告演出
		SPリーチ演出パターン	5	予告なし
		SPSPリーチ演出パターン	30	セリフ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	65	ステップアップ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	20	セリフ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	80	ステップアップ予告演出
		全回転リーチ演出パターン	10	セリフ予告演出
		全回転リーチ演出パターン	90	ステップアップ予告演出

【 図 1 1 6 】

演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン種別	選択率 (%)	予告パターン
D~F (特定遊技状態)	ハズレ	短縮変動演出パターン	100	予告なし
		通常変動演出パターン	△95	予告なし
		ロング変動演出パターン	▲5	セリフ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	100	予告なし
		特殊SPリーチ演出パターン	△75	予告なし
		SPリーチ演出パターン	▲15	セリフ予告演出
		SPリーチ演出パターン	▲10	ステップアップ予告演出
		SPリーチ演出パターン	99	予告なし
		SPリーチ演出パターン	1	セリフ予告演出
		SPリーチ演出パターン	△60	予告なし
		SPリーチ演出パターン	▲25	セリフ予告演出
		SPリーチ演出パターン	▲15	ステップアップ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	△50	予告なし
		SPSPリーチ演出パターン	▲30	セリフ予告演出
	SPSPリーチ演出パターン	▲20	ステップアップ予告演出	
	大当たり	ノーマルリーチ演出パターン	△40	予告なし
		ノーマルリーチ演出パターン	▲20	セリフ予告演出
		ノーマルリーチ演出パターン	▲40	ステップアップ予告演出
		特殊SPリーチ演出パターン	95	予告なし
		特殊SPリーチ演出パターン	5	セリフ予告演出
		SPリーチ演出パターン	△20	予告なし
		SPリーチ演出パターン	▲25	セリフ予告演出
		SPリーチ演出パターン	▲55	ステップアップ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	5	予告なし
		SPSPリーチ演出パターン	30	セリフ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	65	ステップアップ予告演出
		SPSPリーチ演出パターン	20	セリフ予告演出
SPSPリーチ演出パターン		80	ステップアップ予告演出	
全回転リーチ演出パターン	10	セリフ予告演出		
全回転リーチ演出パターン	90	ステップアップ予告演出		

※△&▲は演出モードA~C(通常遊技状態)との比較

30

40

【 117 】

セリ予告パターン決定テーブル

Table with columns: 演出モード, 大当たり判定結果, 変動演出パターン, 選択率(%), セリ予告パターン, 有効示唆演出, 有効期間(単打3秒), 演出構成, 演出内容. Includes sub-tables for A~C and D~F states.

※セリ内容は画像及び音声

【 118 】

ステップアップ予告パターン決定テーブル

Table with columns: 演出モード, 大当たり判定結果, 変動演出パターン, 選択率(%), SU予告パターン, 演出構成. Includes sub-tables for A~C and D~F states.

※△&▲は演出モードA~C(通常遊技状態)との比較

【 119 】

Table with columns: 演出モード, 大当たり判定結果, 変動演出パターン, 選択率(%), 擬似連演出パターン, 有効示唆演出, 有効期間(単打3秒), 演出構成, 演出内容. Includes sub-tables for A~C and D~F states.

※△&▲は演出モードA~C(通常遊技状態)との比較 ※擬似連成功時、擬似連回数の底停止と成功音響の出力、擬似連音響の出力

【 120 】

Table with columns: 演出モード, 大当たり判定結果, 変動演出パターン, 選択率(%), 発展演出パターン, 有効示唆演出, 有効期間(長押し1秒), 演出構成, 演出内容. Includes sub-tables for A~C and D~F states.

※△&▲は演出モードA~C(通常遊技状態)との比較

10

20

30

40

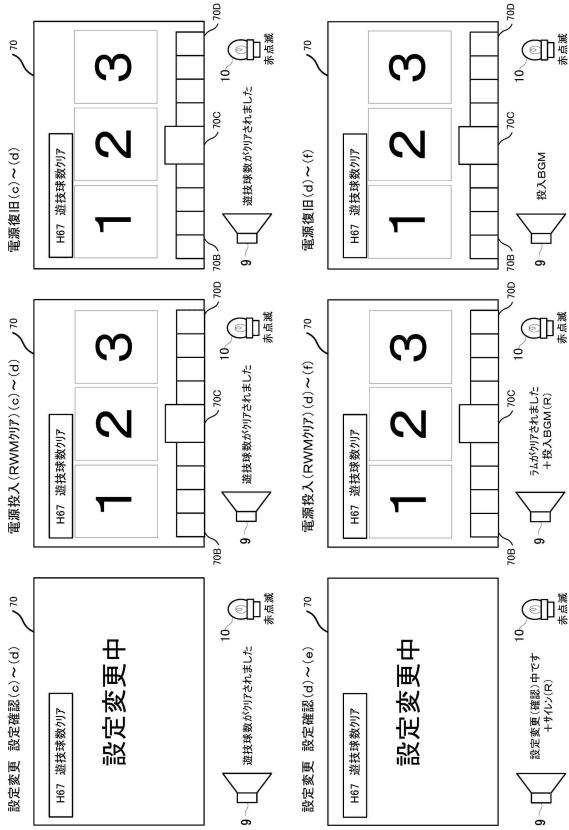
50



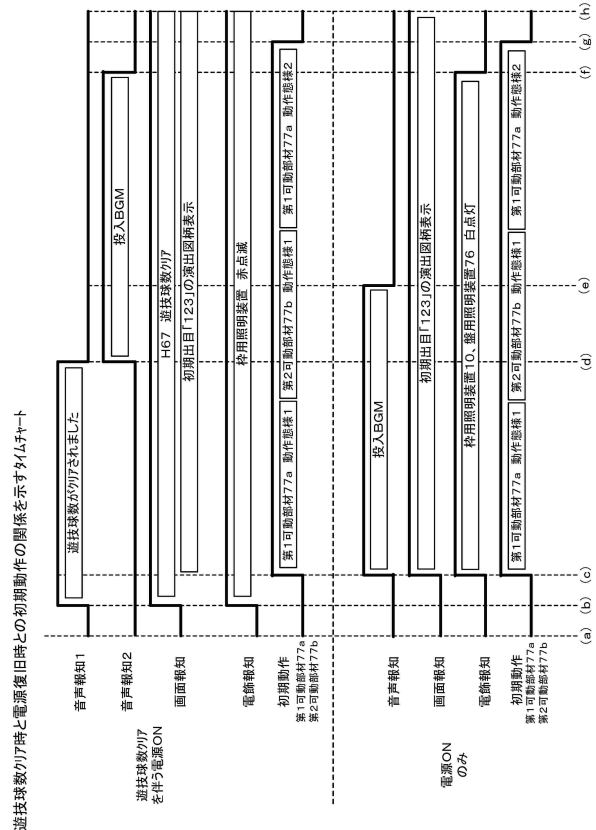




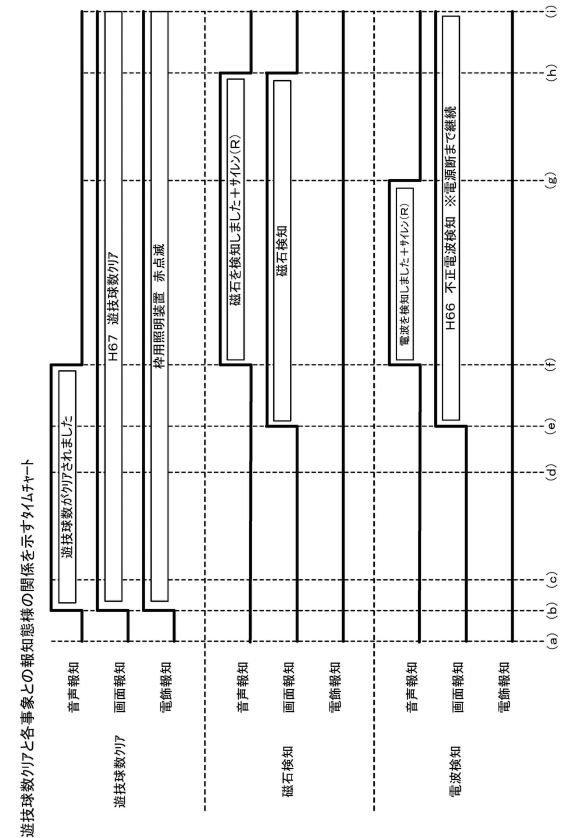
【図 1 3 3】



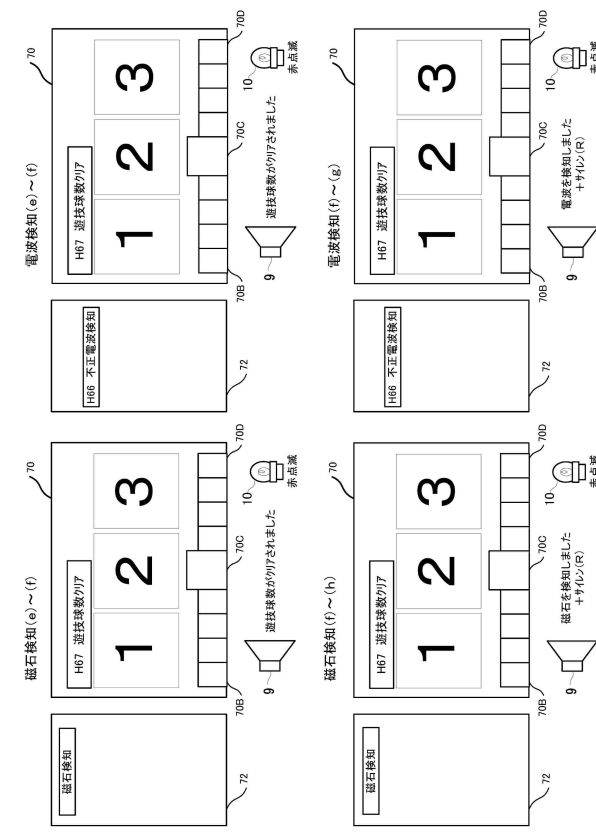
【図 1 3 4】



【図 1 3 5】



【図 1 3 6】



10

20

30

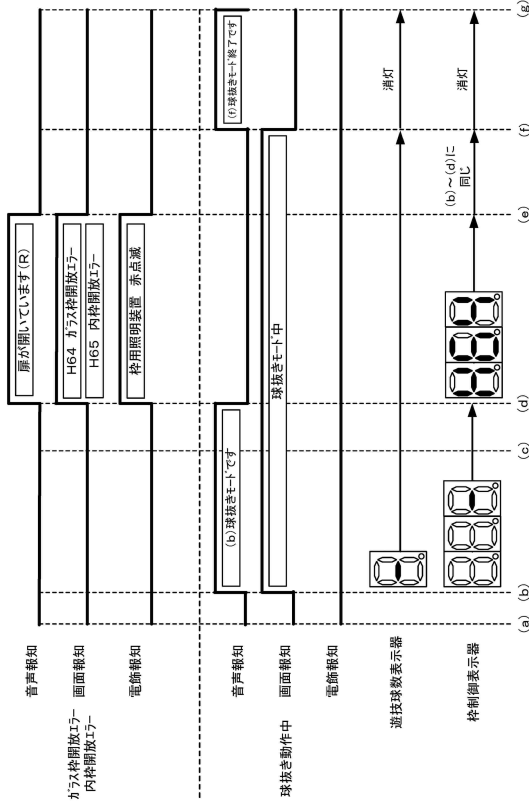
40

50



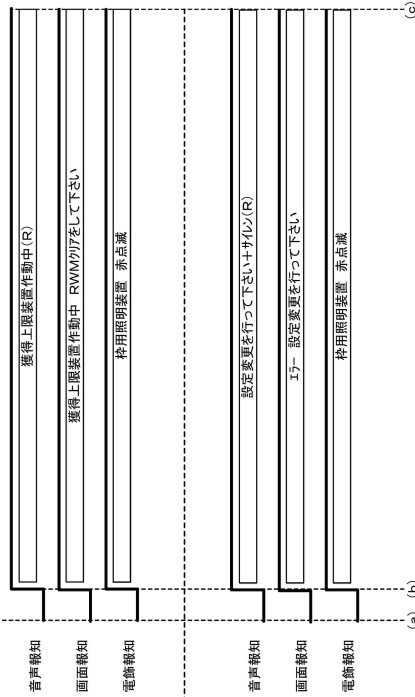
【 図 1 4 1 】

カラス枠（内枠）開放エラーと球抜き動作中との関係を示すタイムチャート



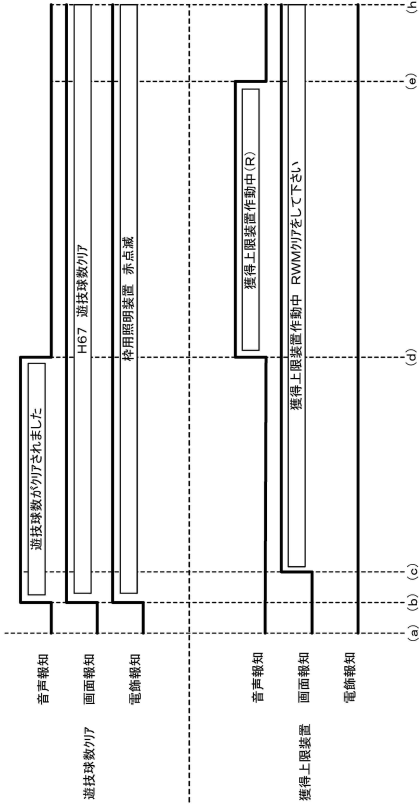
【 図 1 4 3 】

獲得上限装置作動後の電源ONでRWM異常が生じた場合を示すタイムチャート



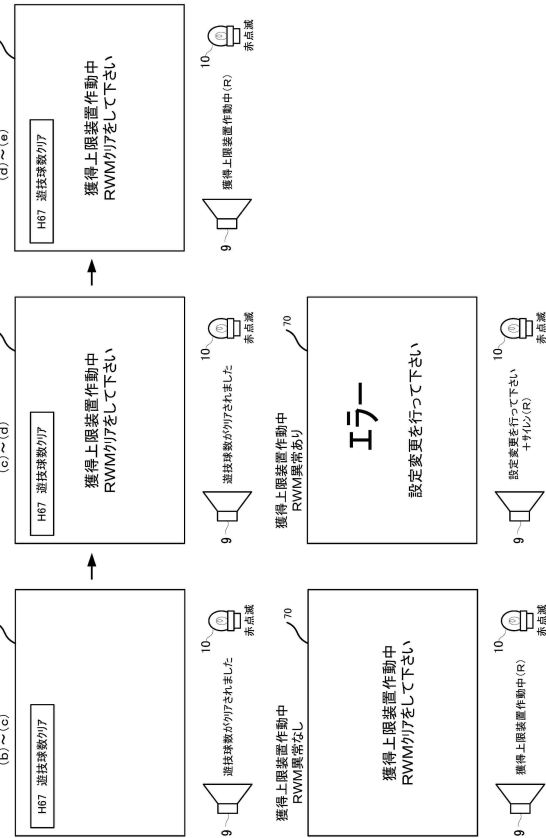
【 図 1 4 2 】

遊技球数UPと名事象(異常等)との報知態様の関係を示すタイムチャート

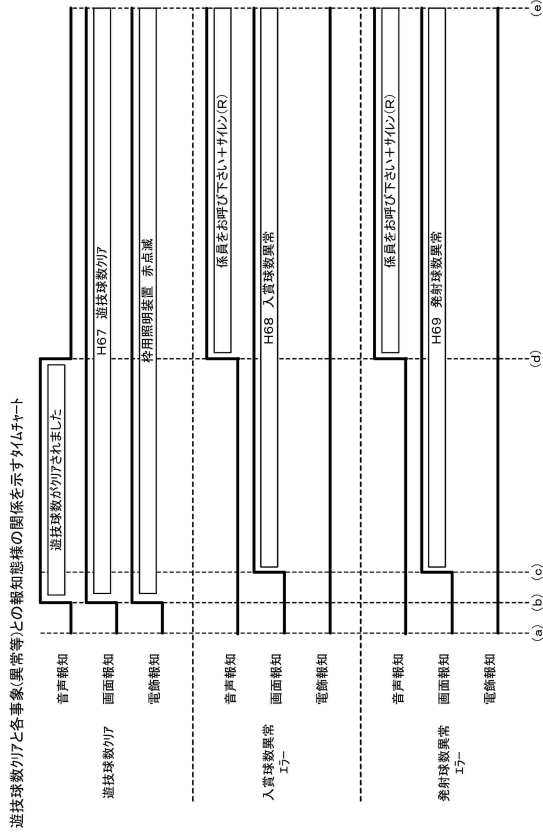


【 図 1 4 4 】

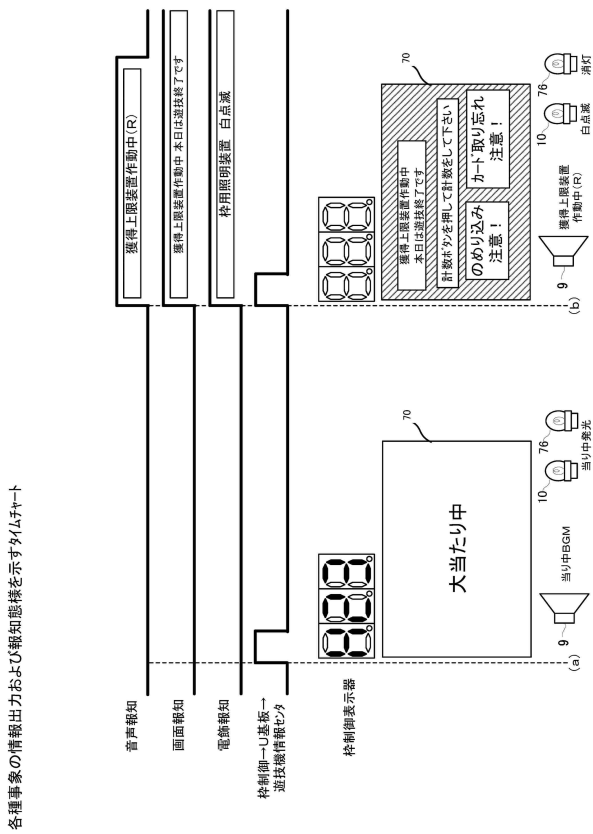
獲得上限装置作動後の電源ONでRWM異常が生じた場合を示すタイムチャート



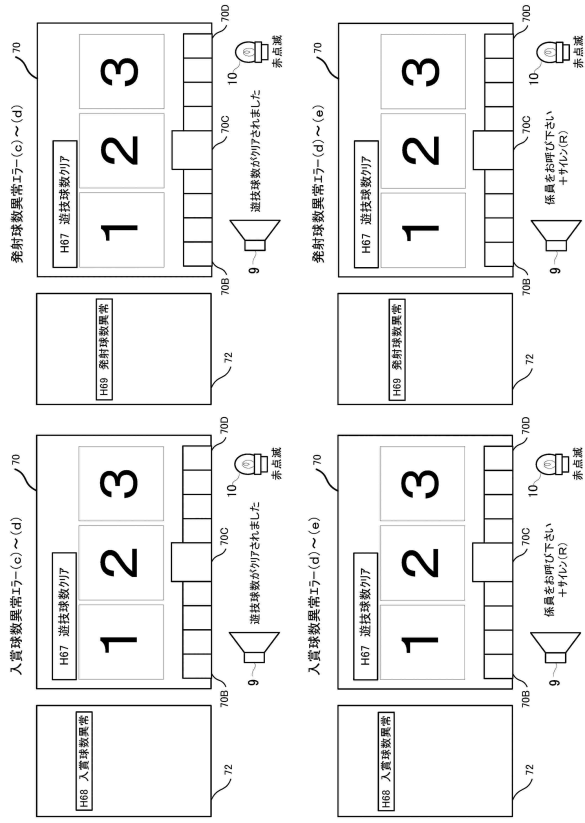
【 図 1 4 5 】



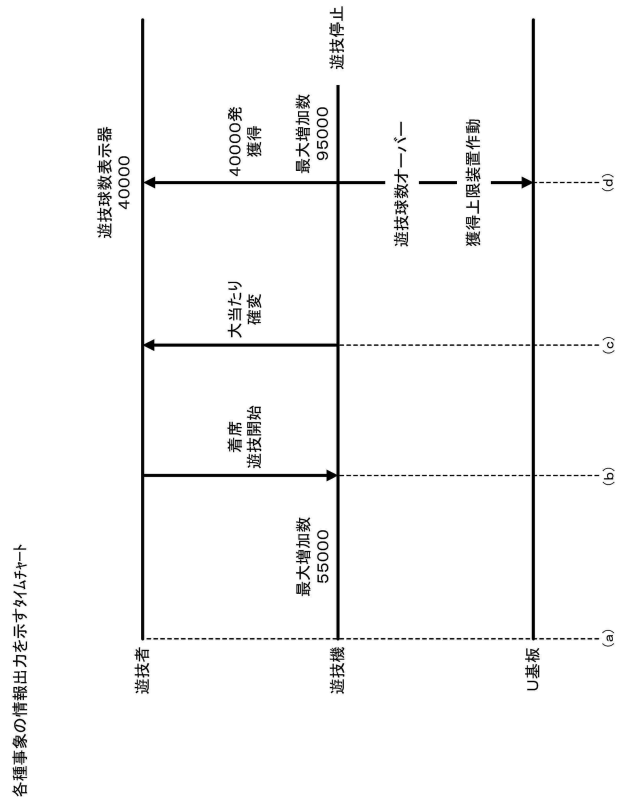
【 図 1 4 7 】



【 図 1 4 6 】



【 図 1 4 8 】



10

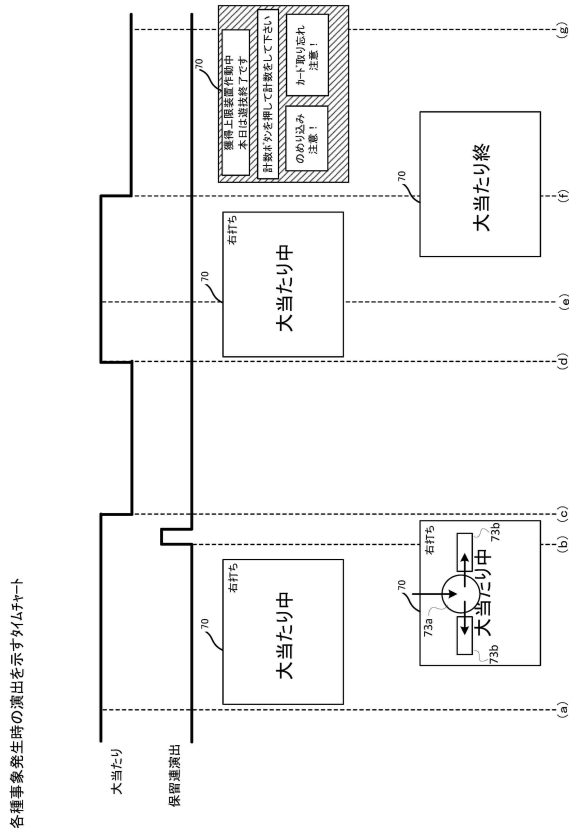
20

30

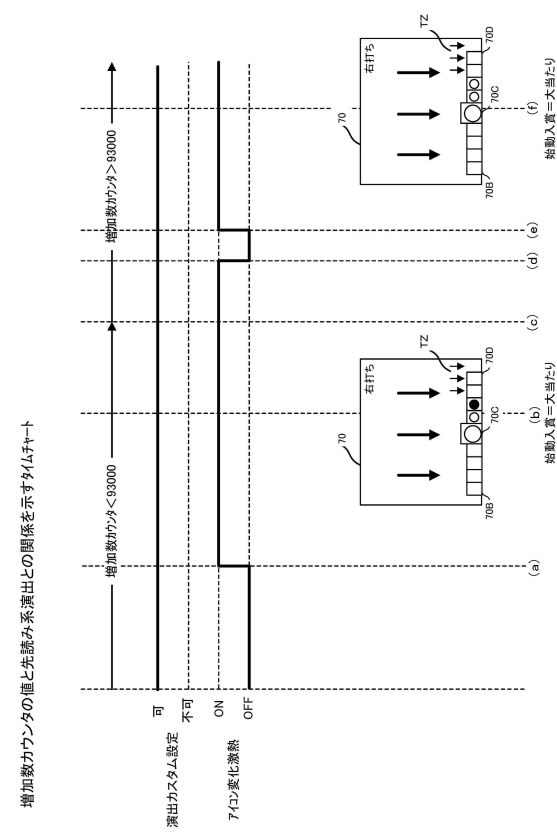
40

50

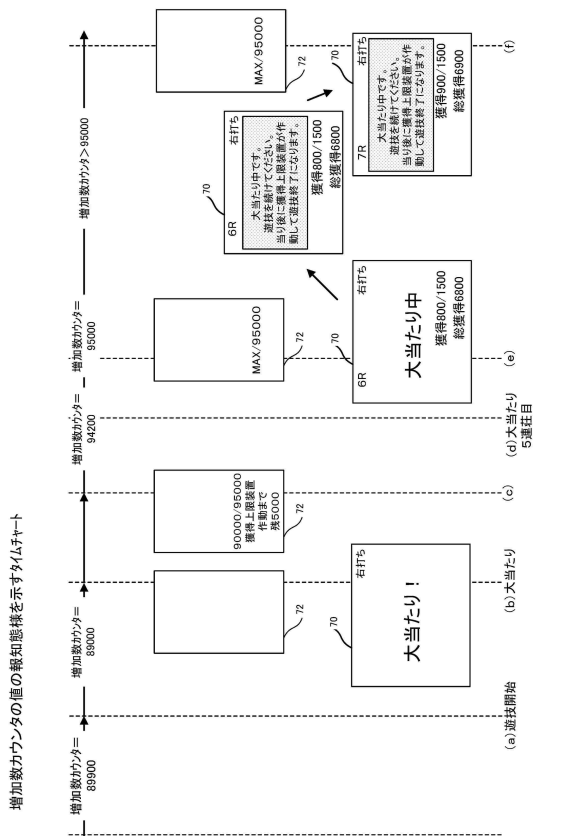
【図 149】



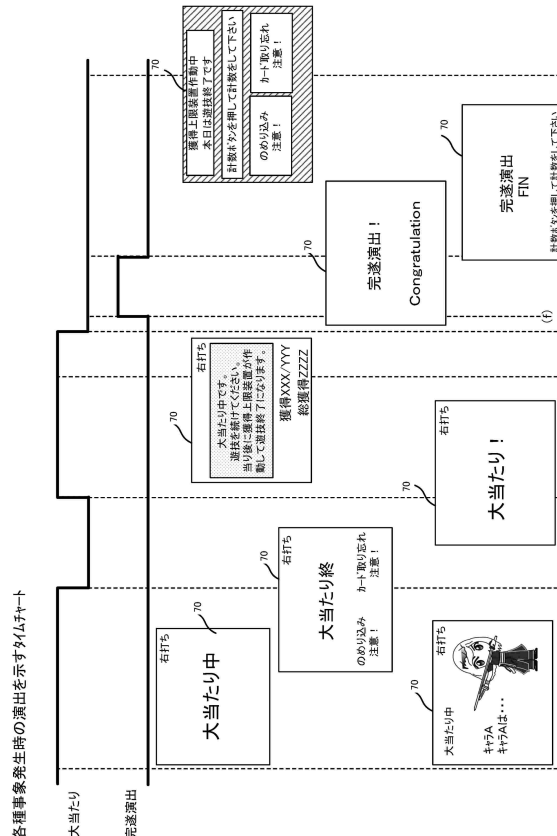
【図 150】



【図 151】



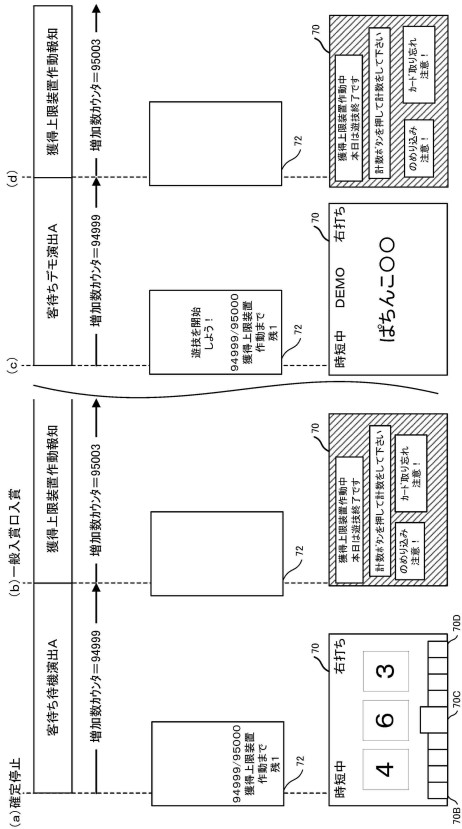
【図 152】





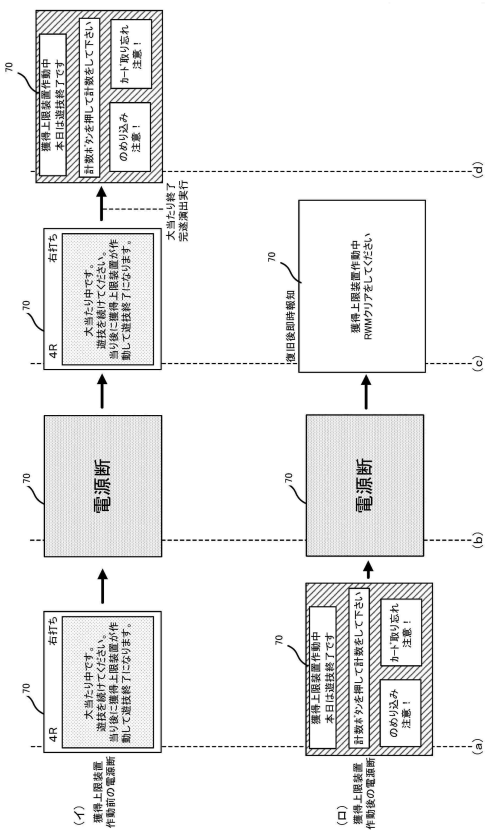
【図 157】

客待ち演出中に獲得上限装置が作動する場合のタイムチャート



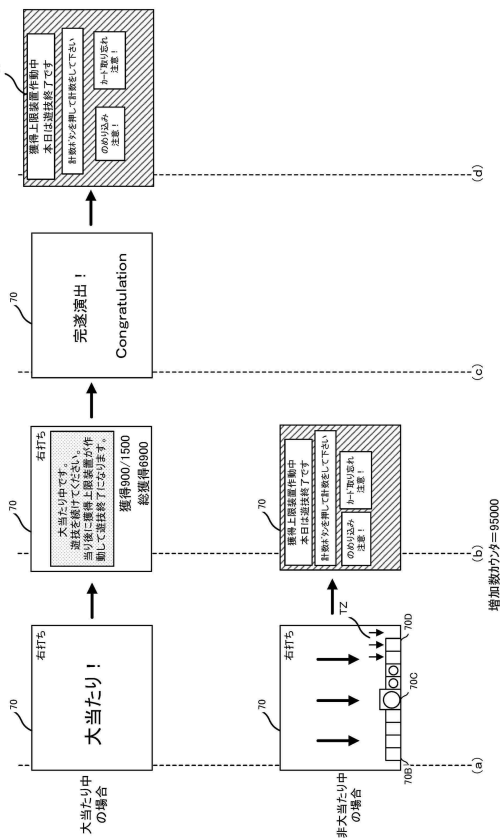
【図 159】

状況毎の獲得上限装置の作動告知態様を示すタイムチャート



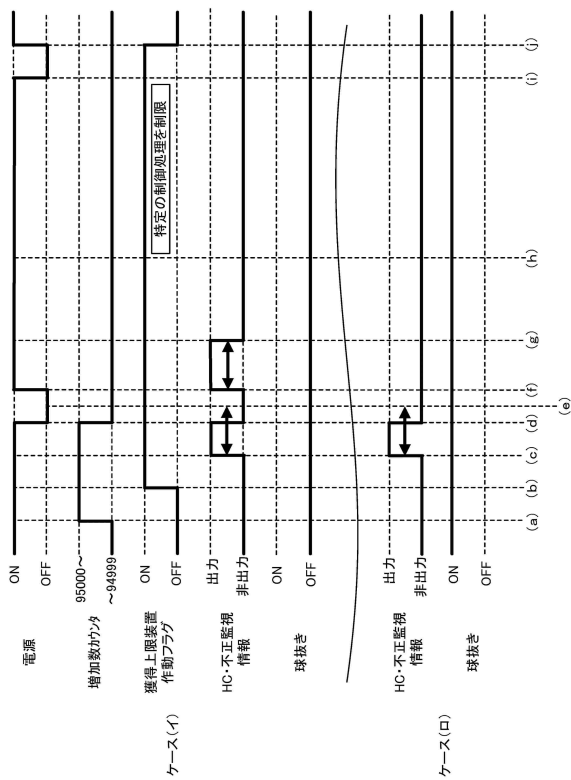
【図 158】

状況毎の獲得上限装置の作動告知態様を示すタイムチャート



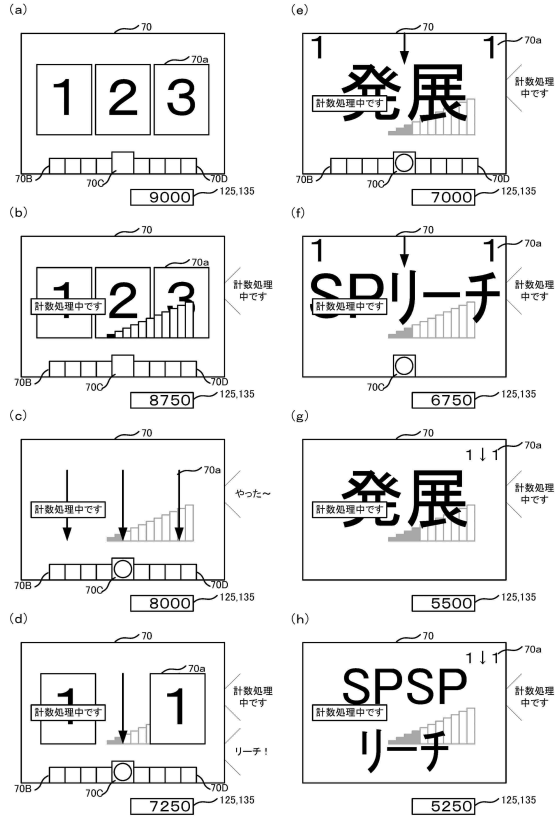
【図 160】

情報出力中に電源復旧した場合を示すタイムチャート

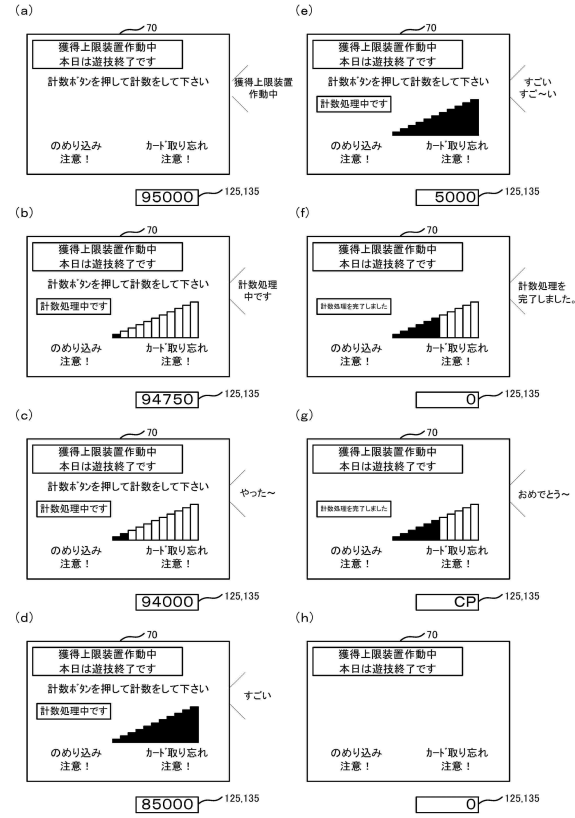




【図 165】



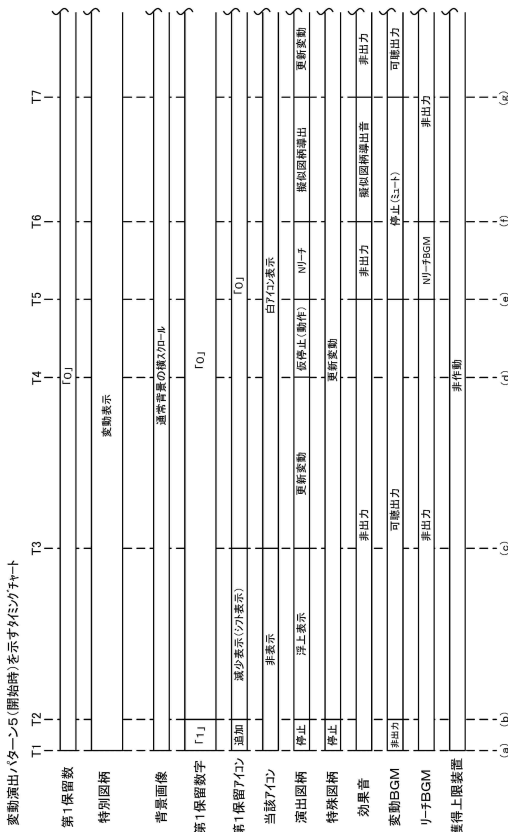
【図 166】



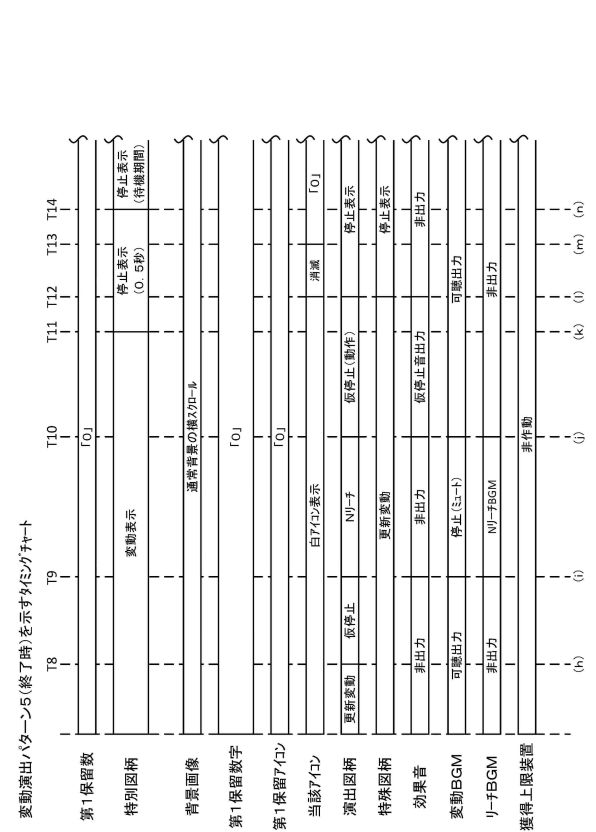
10

20

【図 167】



【図 168】

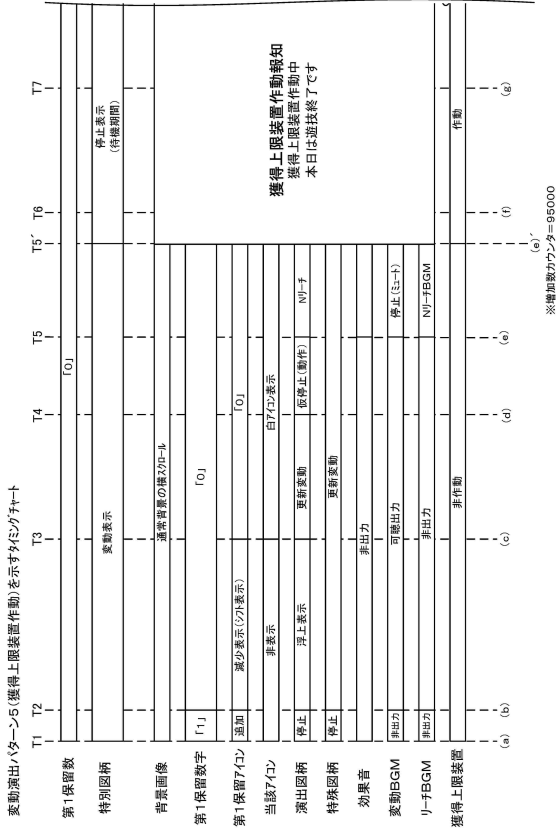


30

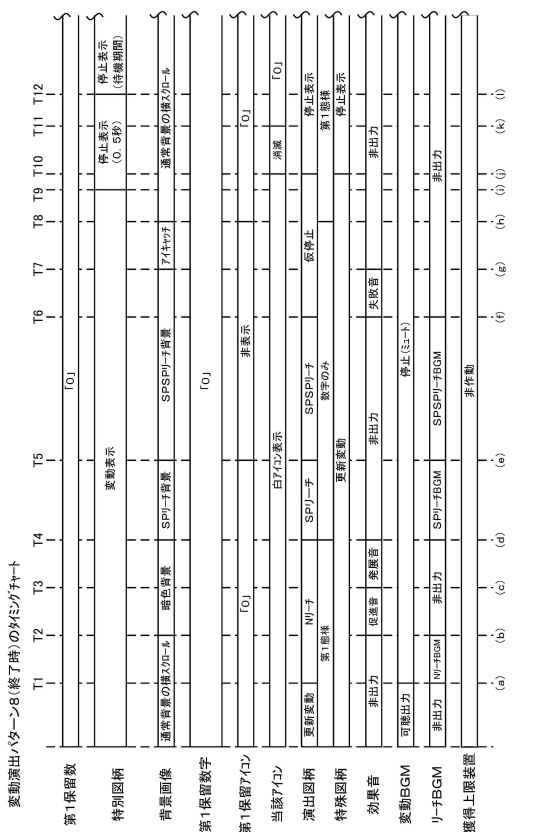
40

50

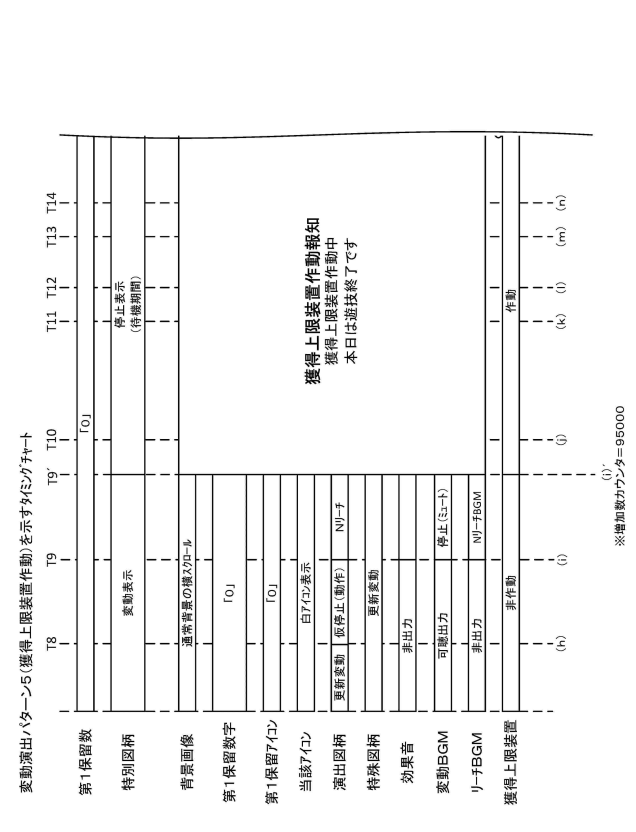
【 図 1 6 9 】



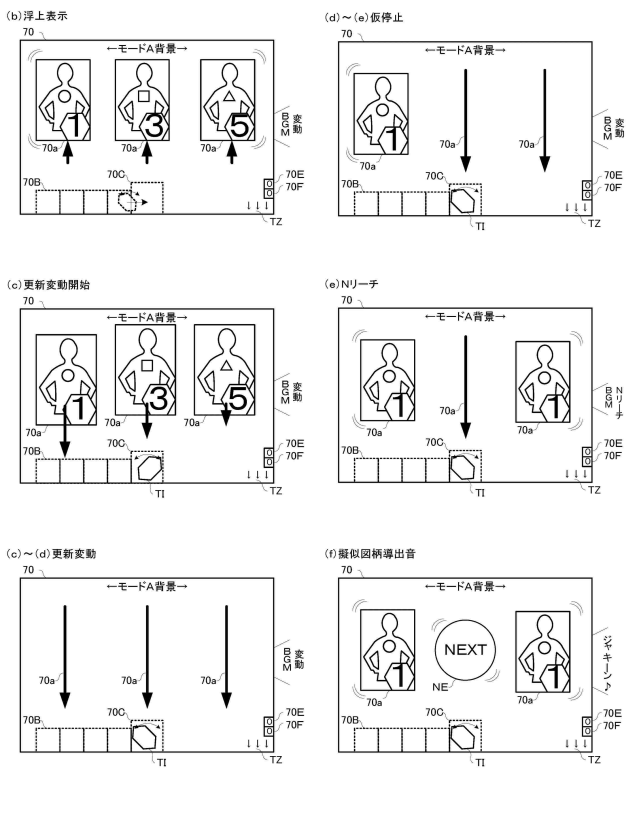
【 図 1 7 1 】



【 図 1 7 0 】

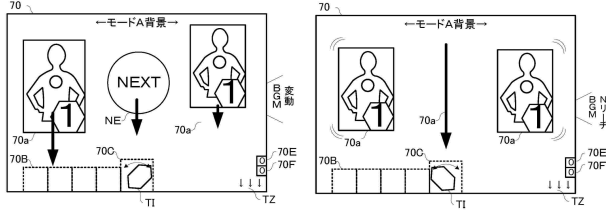


【 図 1 7 2 】

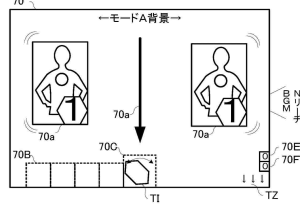


【 173 】

(g)更新変動開始(擬似連続)

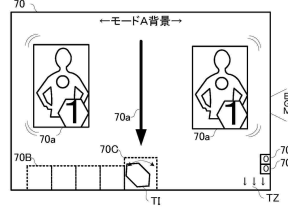


(i)Nリーチ

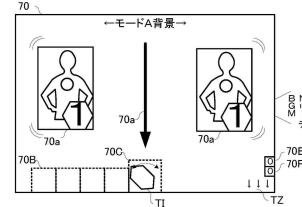


【 174 】

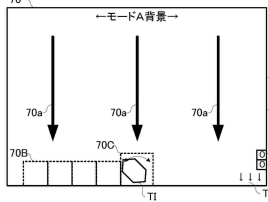
(e)Nリーチ



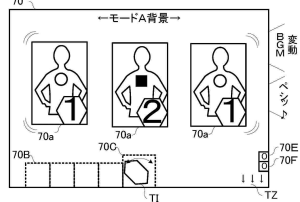
(g)Nリーチ



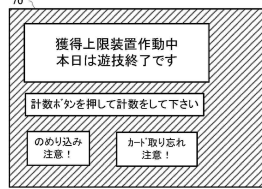
(g)~(h)更新変動



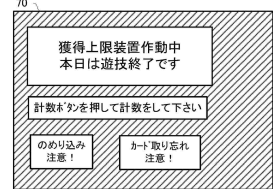
(j)仮停止(仮停止音出力)



(e)獲得上限装置作動通知

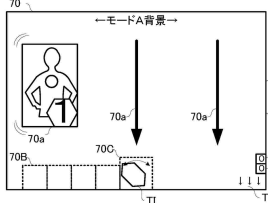


(g)獲得上限装置作動通知

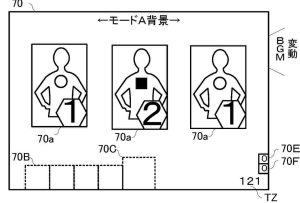


10

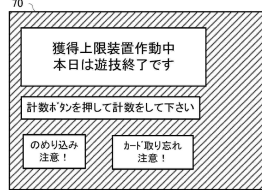
(h)仮停止



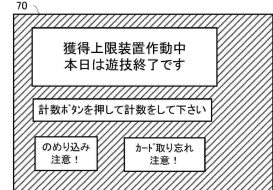
(l)停止表示



(f)獲得上限装置作動通知



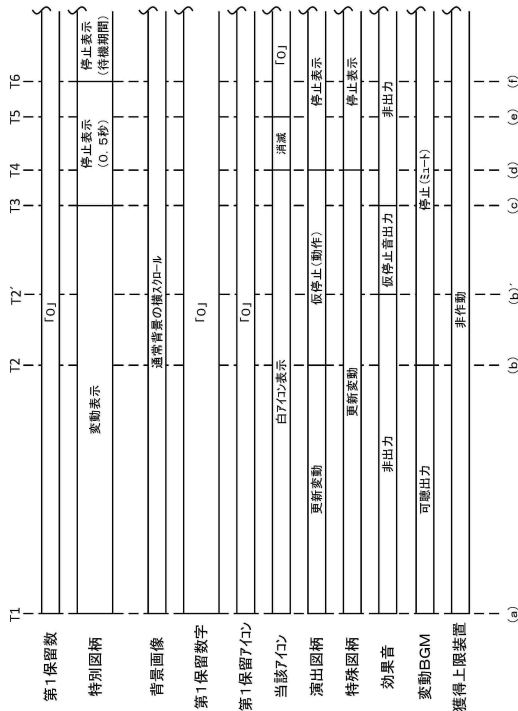
(i)獲得上限装置作動通知



20

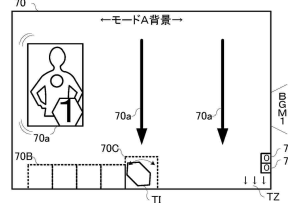
【 175 】

変動演出パターン1(終了時)を示すタイムラインチャート

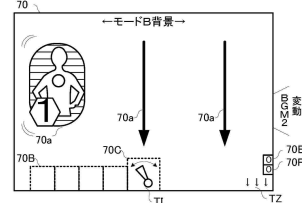


【 176 】

(b)モードA

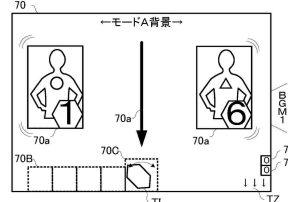


(b)モードB

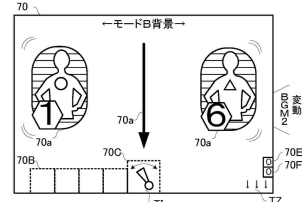


30

(b)~(b')モードA

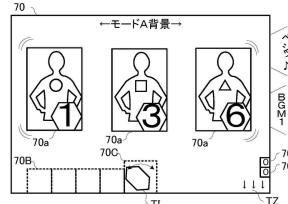


(b)~(b')モードB

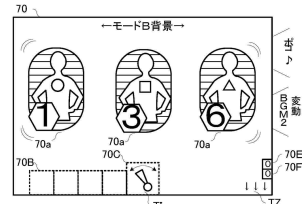


40

(b)モードA

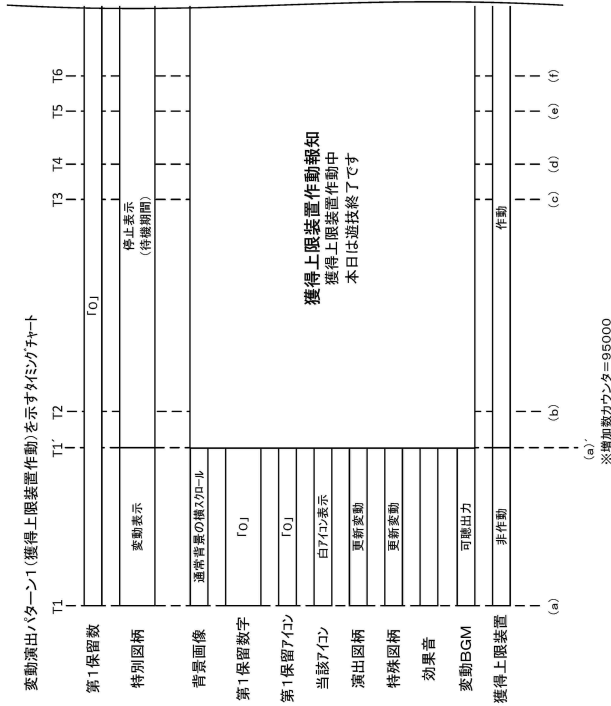


(b)モードB

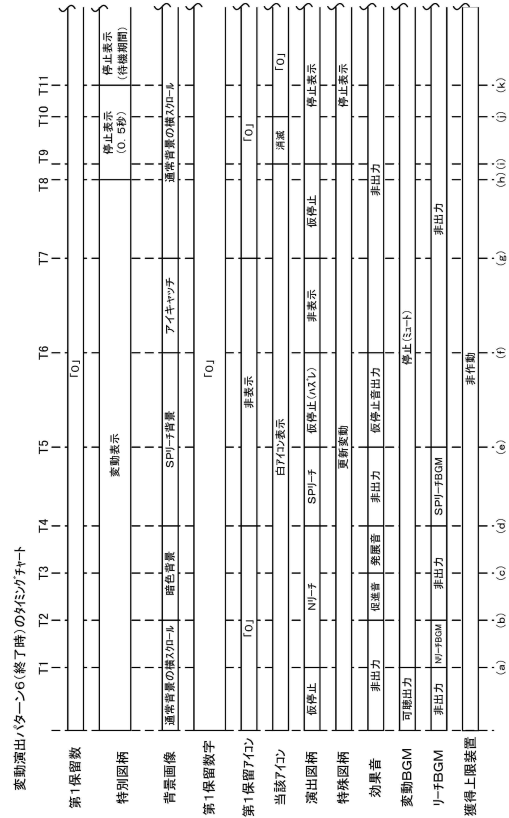


50

【図 177】



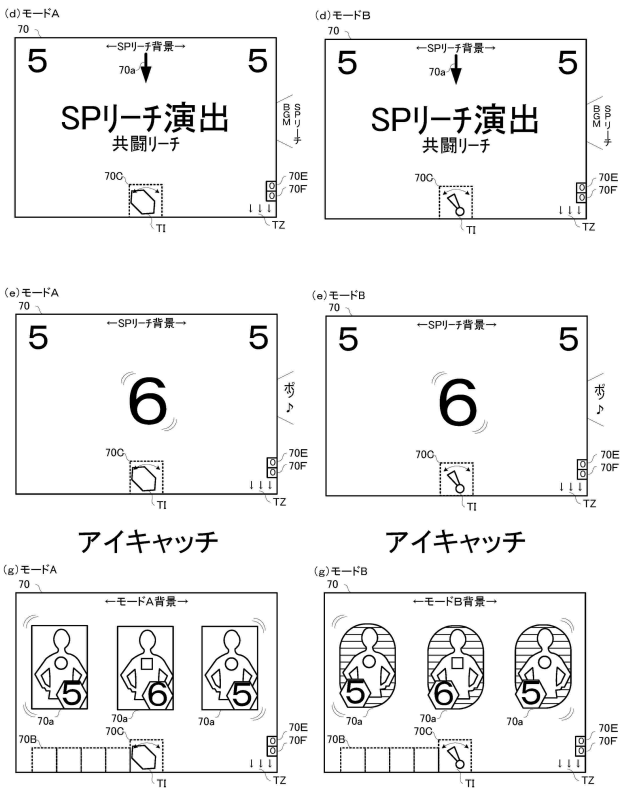
【図 178】



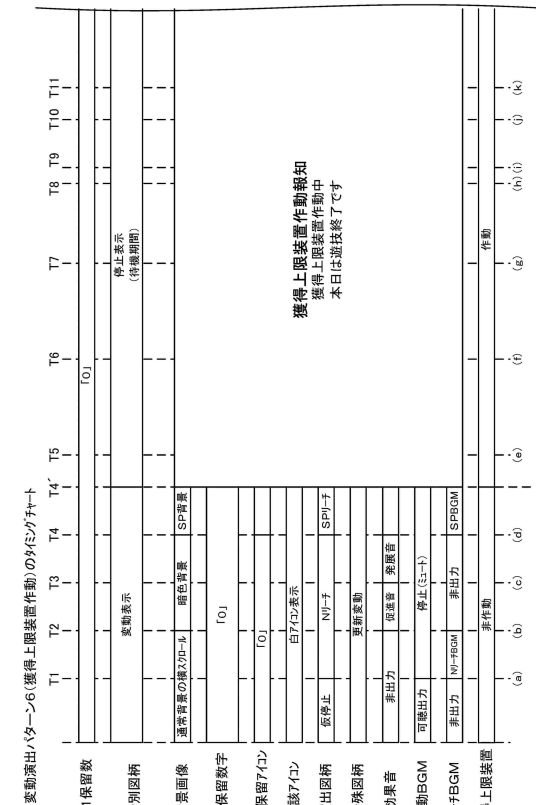
10

20

【図 179】



【図 180】

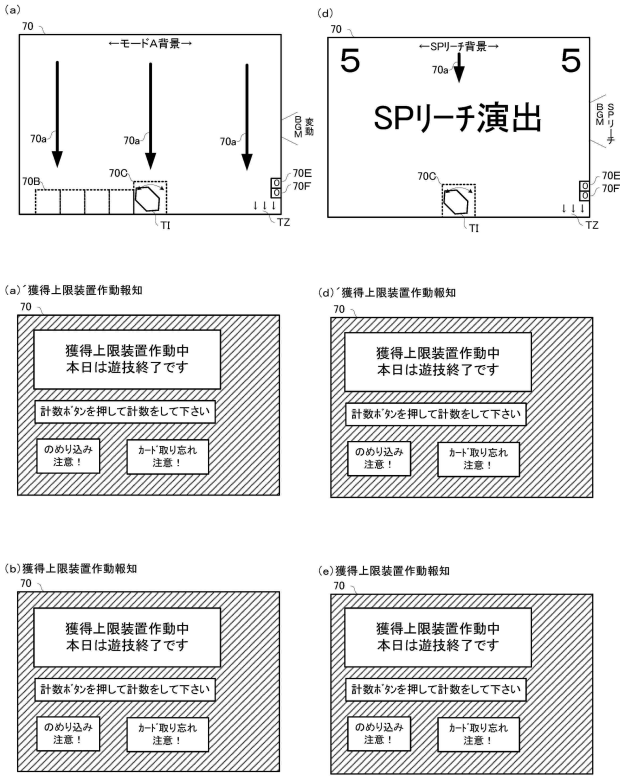


30

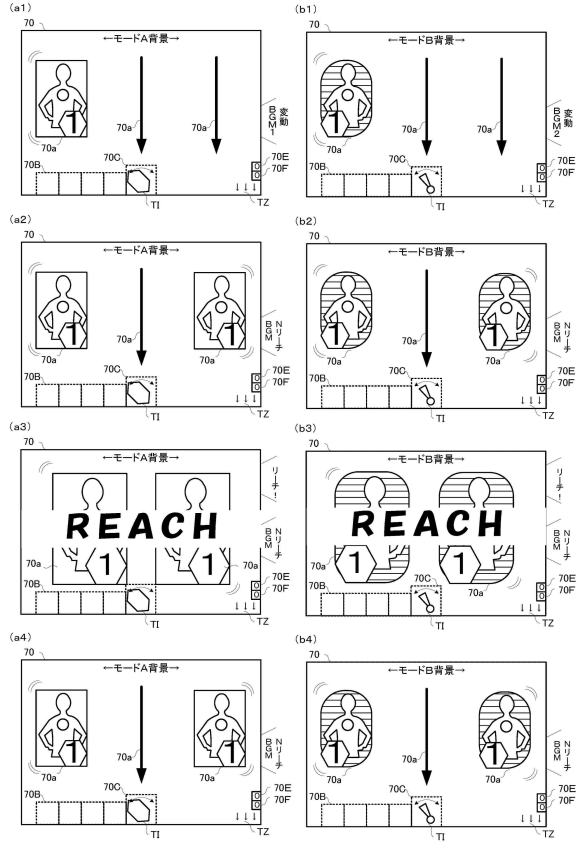
40

50

【図181】



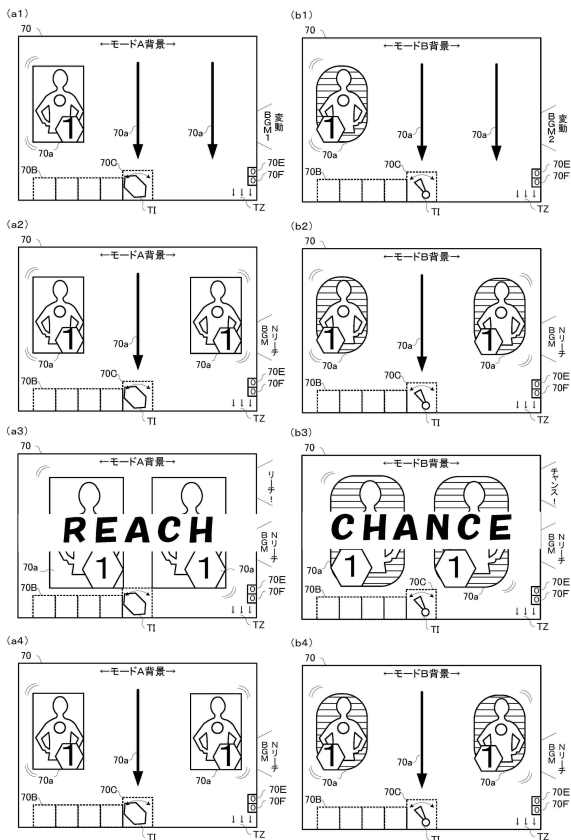
【図182】



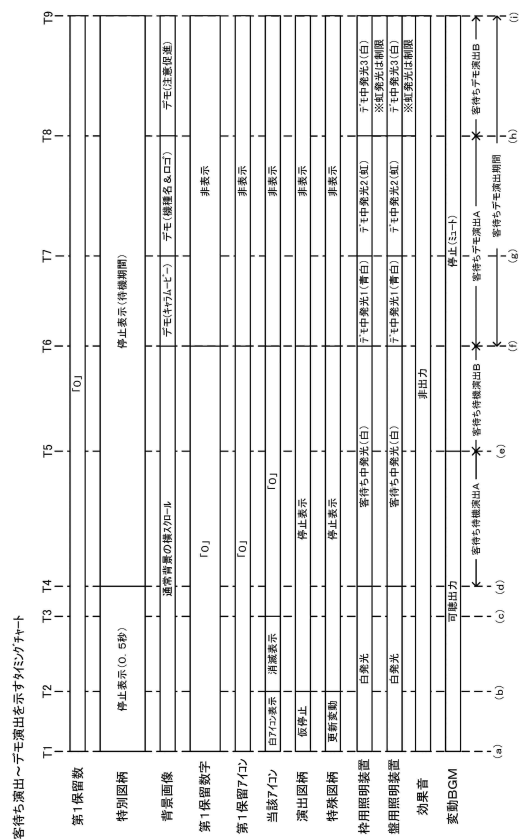
10

20

【図183】



【図184】



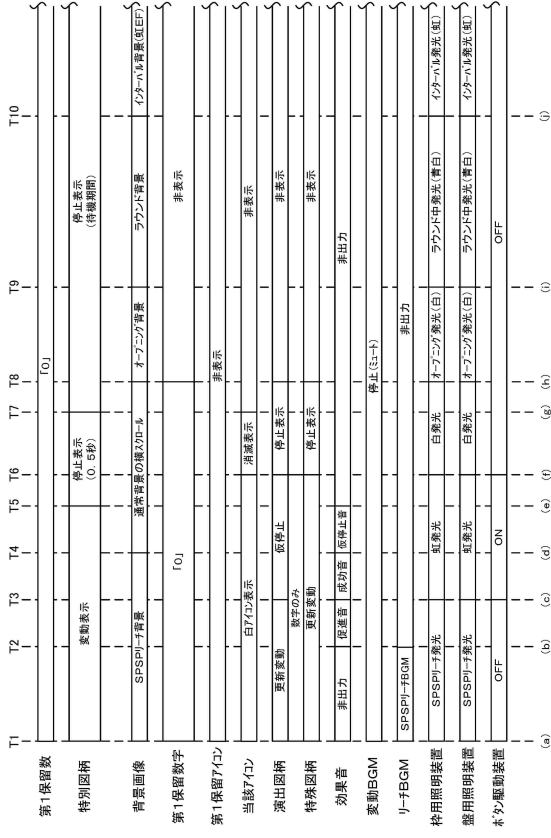
30

40

50

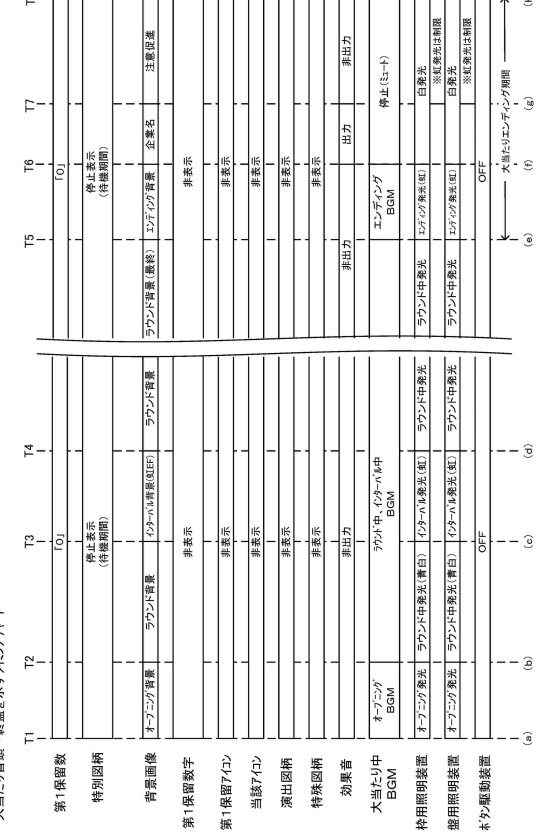
【 図 1 8 5 】

SPSP変動(大当たり)の停止表示～大当たり冒頭を示すタイミングチャート



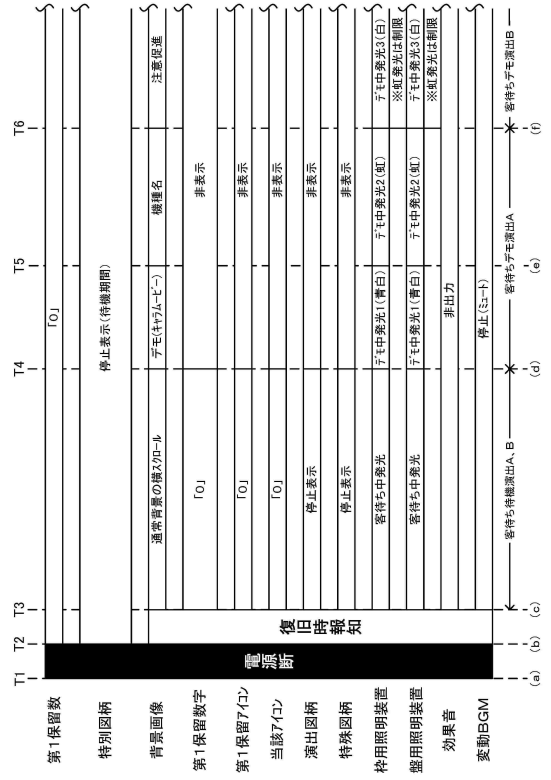
【 図 1 8 6 】

大当たり冒頭～終盤を示すタイミングチャート



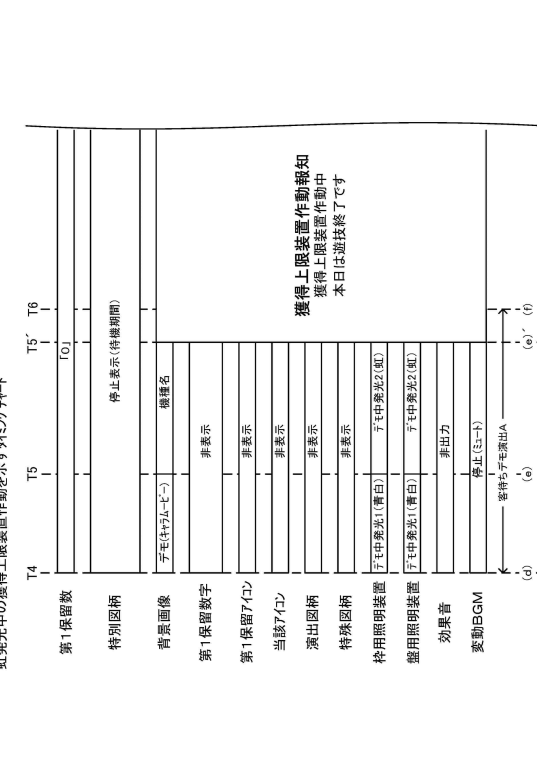
【 図 1 8 7 】

電源復旧～客待ち待機演出～客待ちデモ演出を示すタイミングチャート



【 図 1 8 8 】

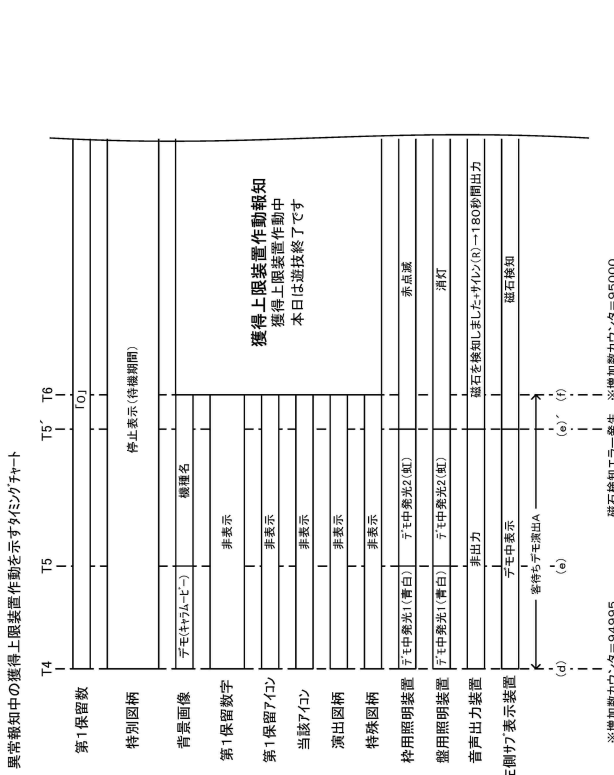
虹霓光中の獲得上限装置作動を示すタイミングチャート



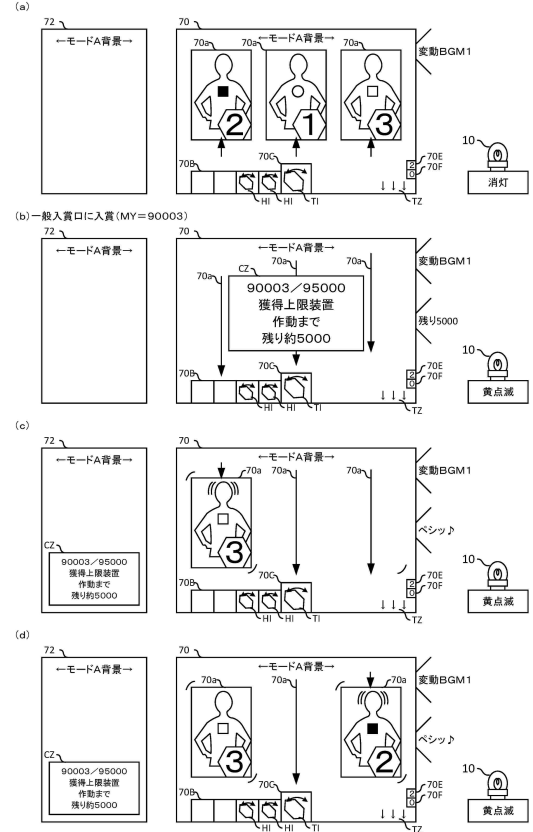
※増加数カウンタ=94998

※増加数カウンタ=95000

【 図 1 8 9 】



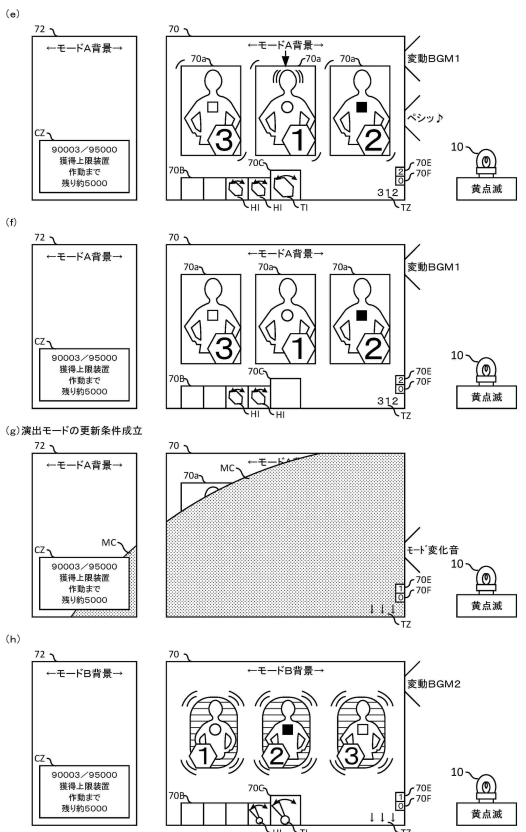
【 図 1 9 0 】



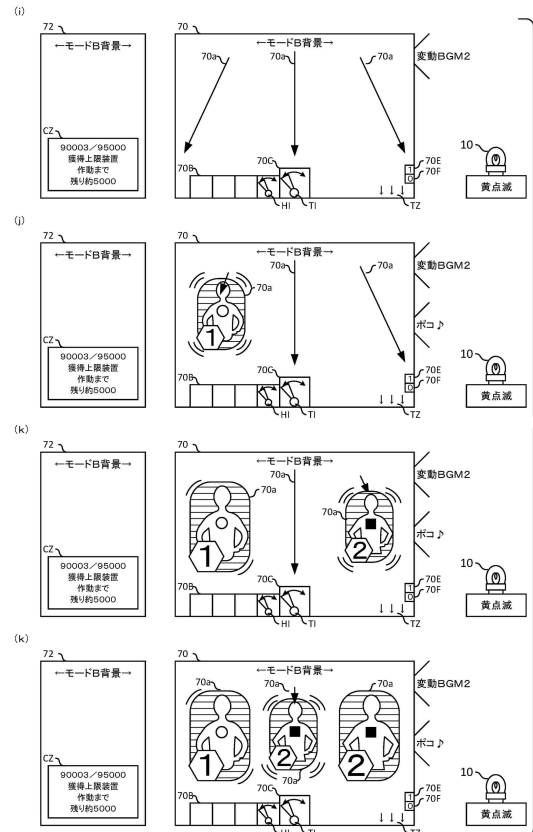
10

20

【 図 1 9 1 】



【 図 1 9 2 】

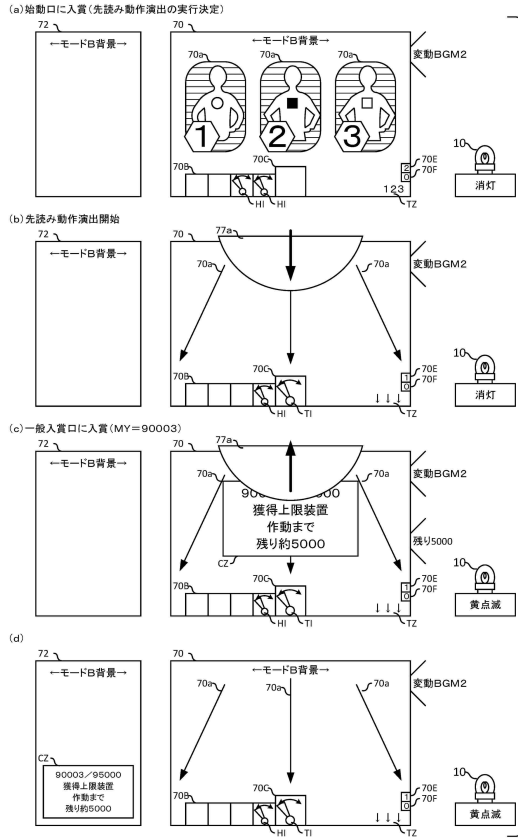


30

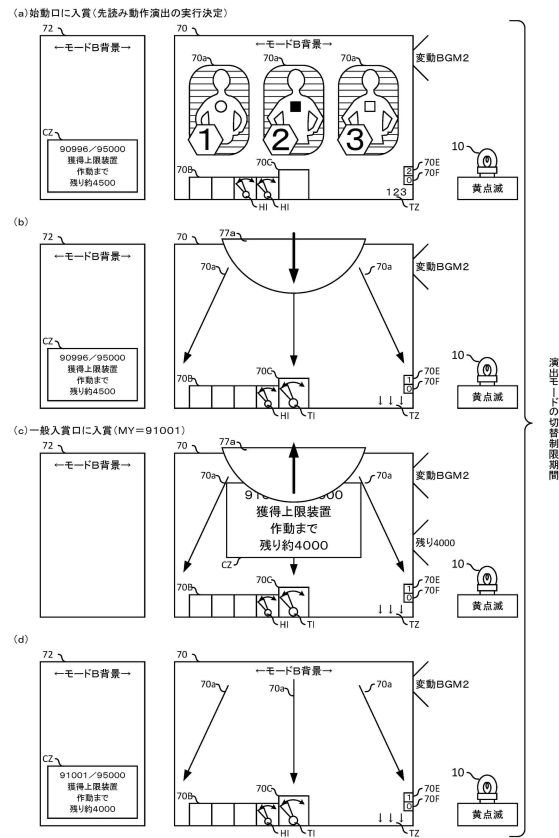
40

50

【図 193】



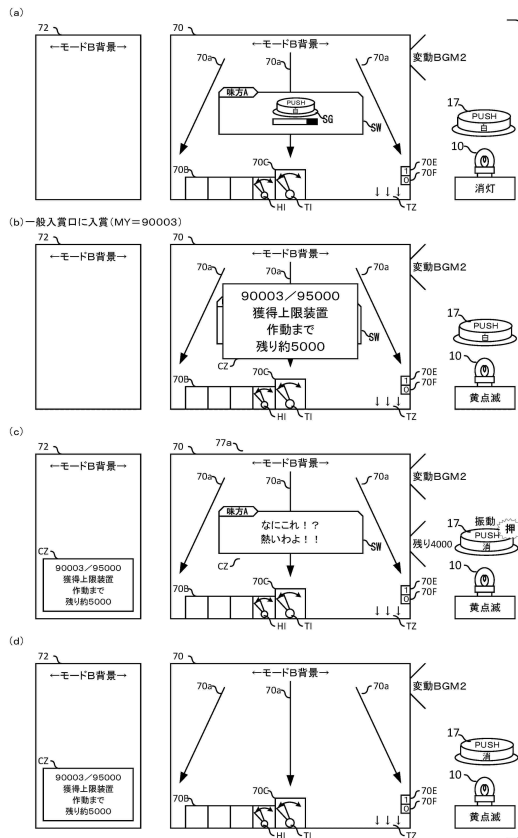
【図 194】



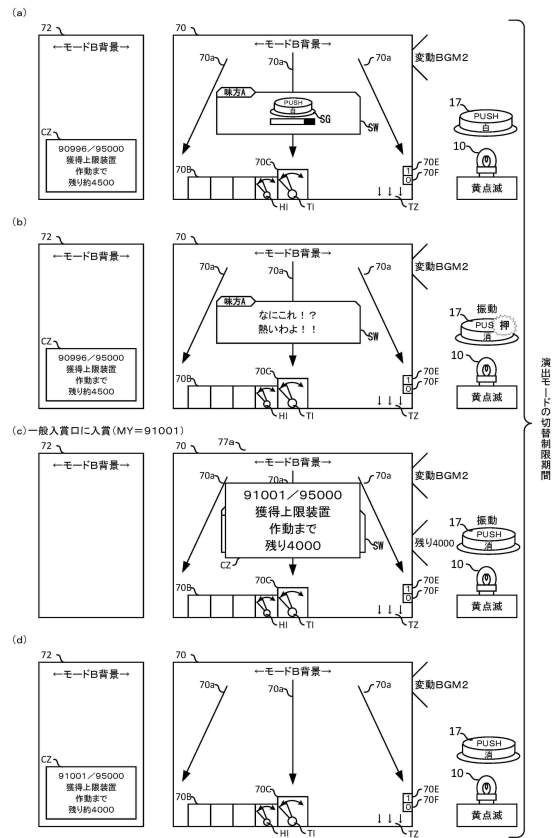
10

20

【図 195】



【図 196】



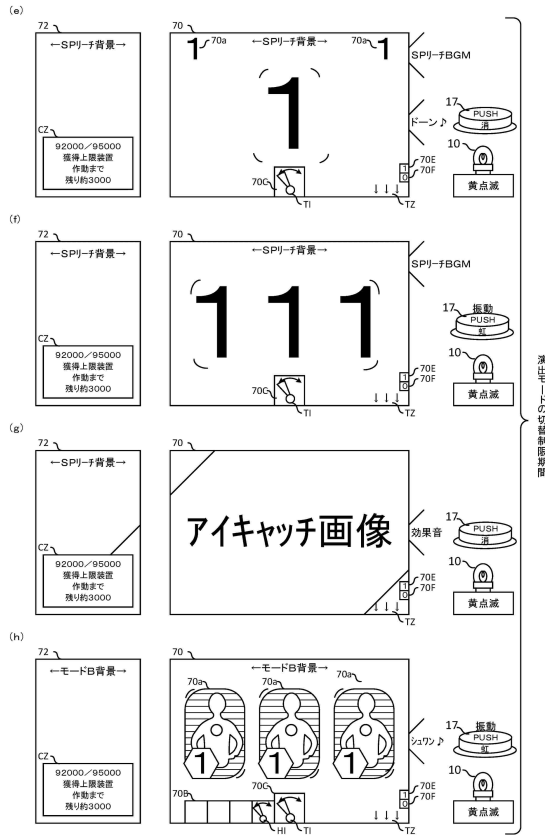
30

40

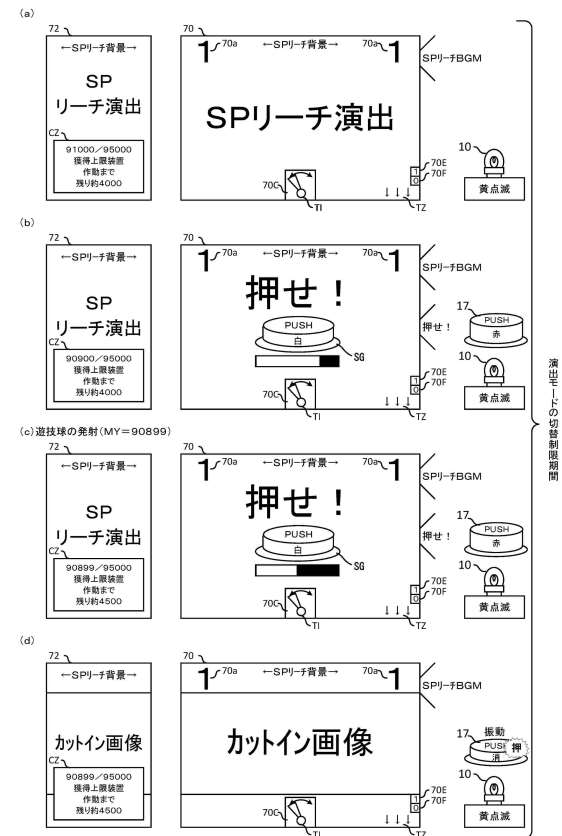
50



【図201】



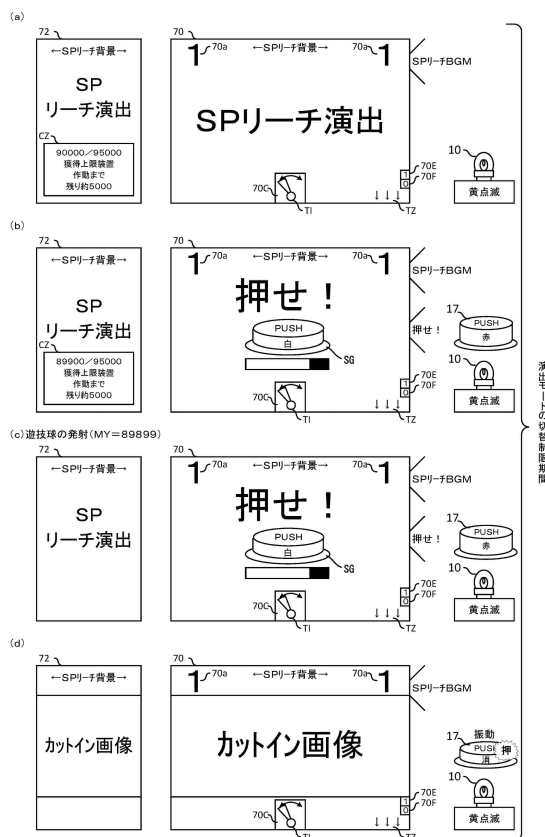
【図202】



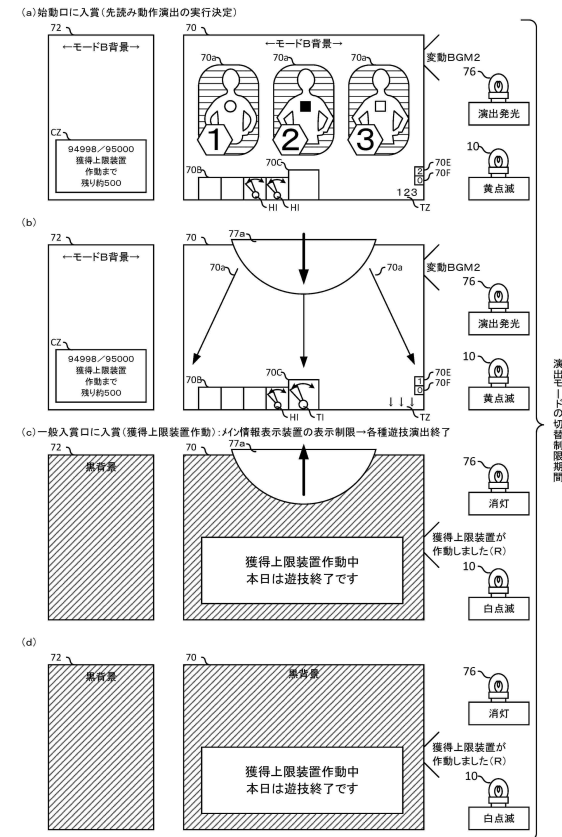
10

20

【図203】



【図204】

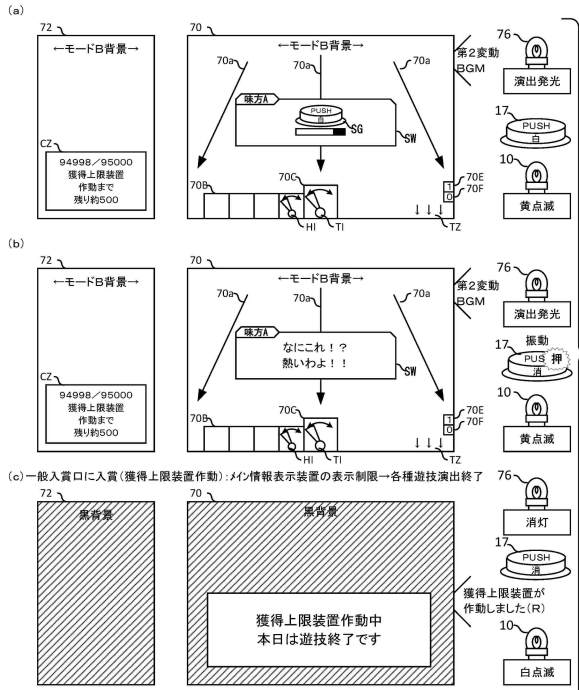


30

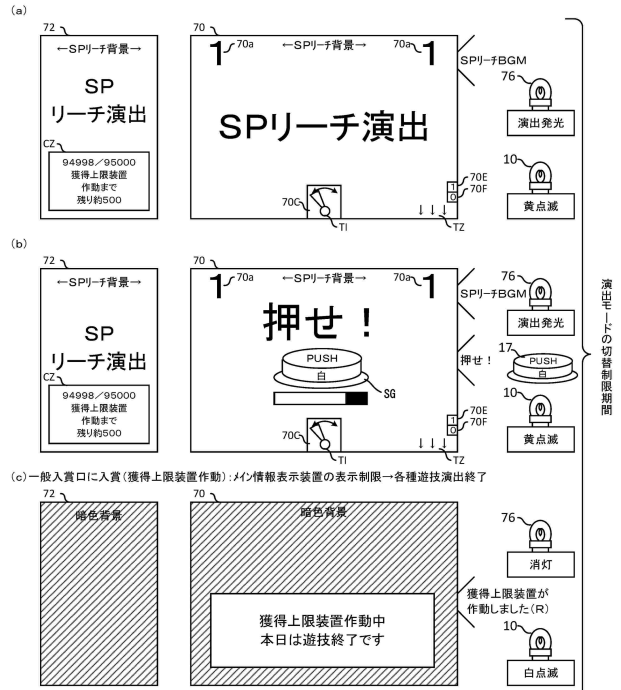
40

50

【図 205】



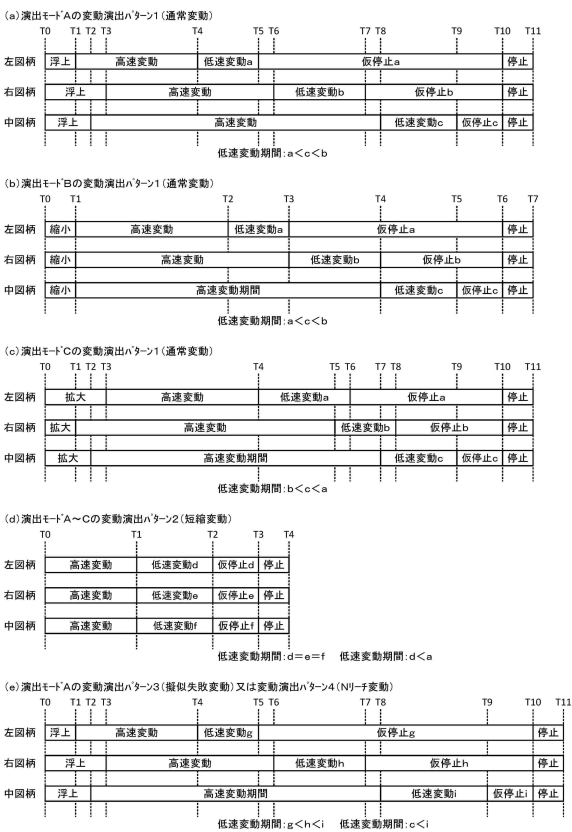
【図 206】



10

20

【図 207】



【図 208】

虹発光実行デバイスを示す図

	特演出用ランプ10c	盤面LED5b	画像表示装置	可動演出装置LED	演出ボタンLED (振動含む)
客待ちデモ演出中	実行可能	実行可能	制限	制限	制限
変動演出中	実行可能	実行可能	実行可能	実行可能	実行可能
大当たり遊技中	実行可能	実行可能	実行可能	実行可能	実行可能

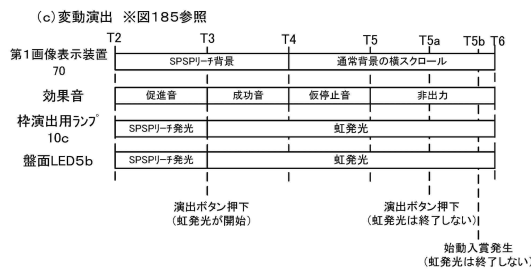
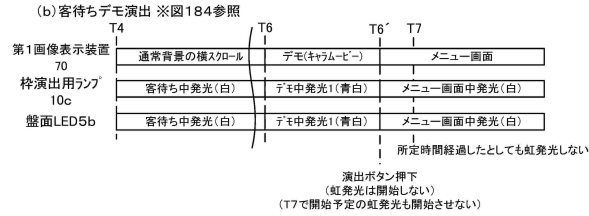
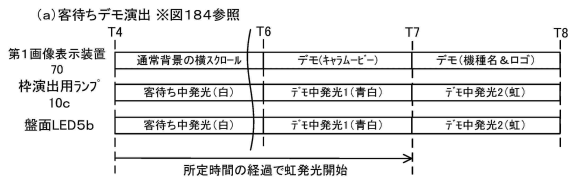
30

40

50

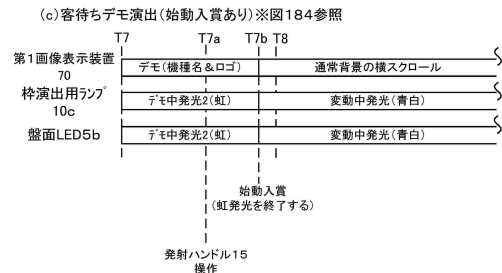
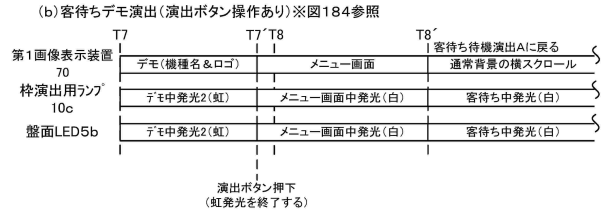
【図 2 0 9】

虹発光の比較を示すタイミングチャート



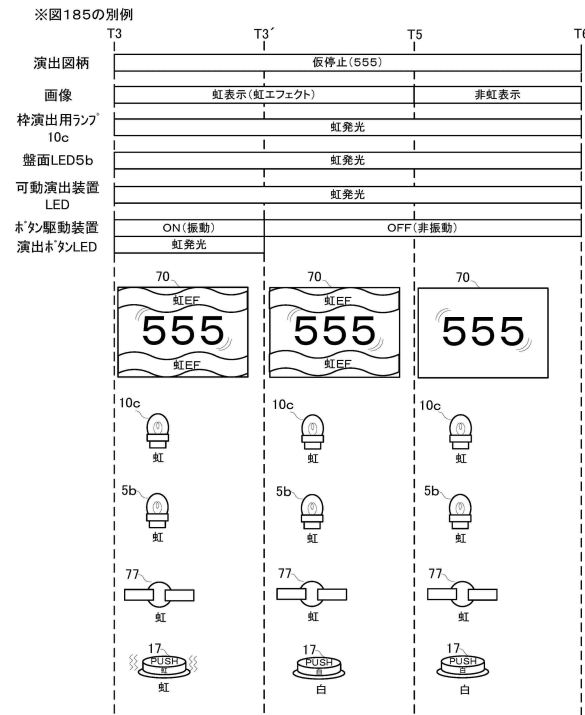
【図 2 1 0】

虹発光の比較を示すタイミングチャート



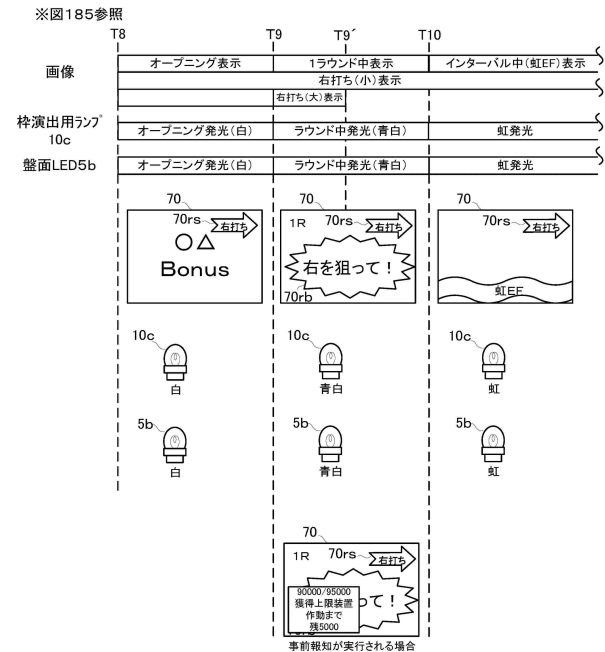
【図 2 1 1】

変動演出中の虹発光の詳細を示すタイミングチャート



【図 2 1 2】

大当たり遊技中の虹発光の詳細を示すタイミングチャート



10

20

30

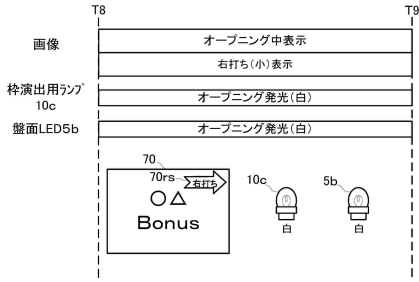
40

50

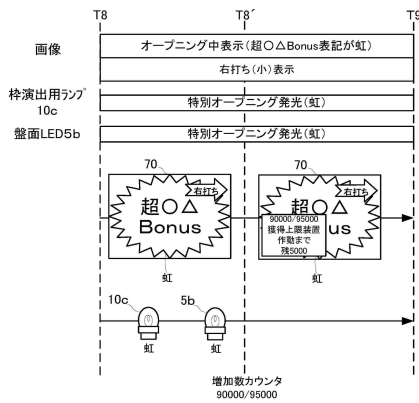
【図 2 1 3】

大当たり遊技中の虹発光の詳細を示すタイミングチャート

(a) 特別図柄03での大当たり ※図185の別例



(b) 特別図柄02での大当たり ※図185の別例

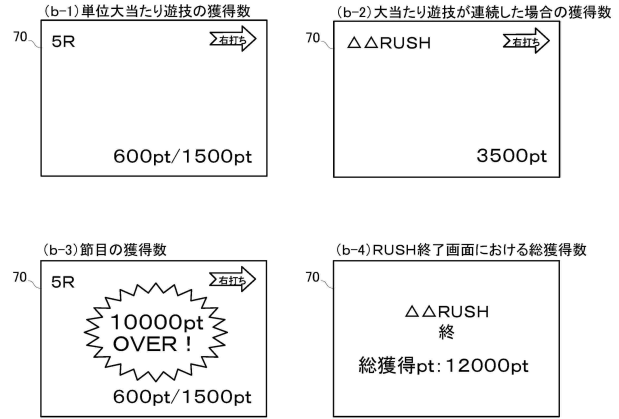


【図 2 1 4】

(a) 遊技媒体に係る情報について虹表示されるものの一例 (獲得見込みの遊技媒体数について虹表示)

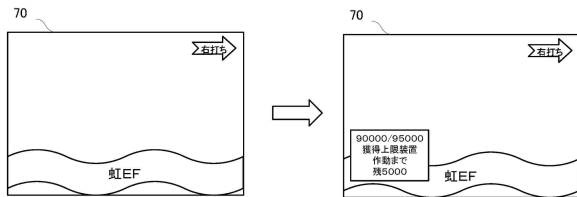


(b) 遊技媒体に係る情報について虹表示されないものの一例

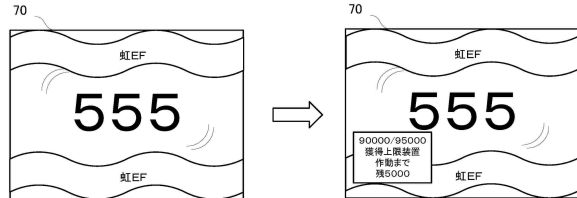


【図 2 1 5】

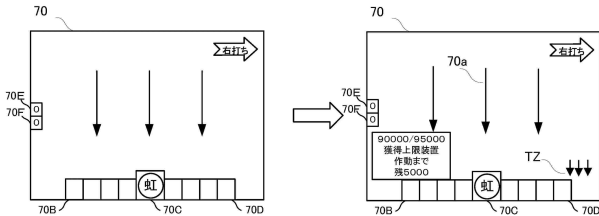
(a) 大当たり遊技中に事前報知が表示される例



(b-1) 変動演出中に事前報知が表示される例1

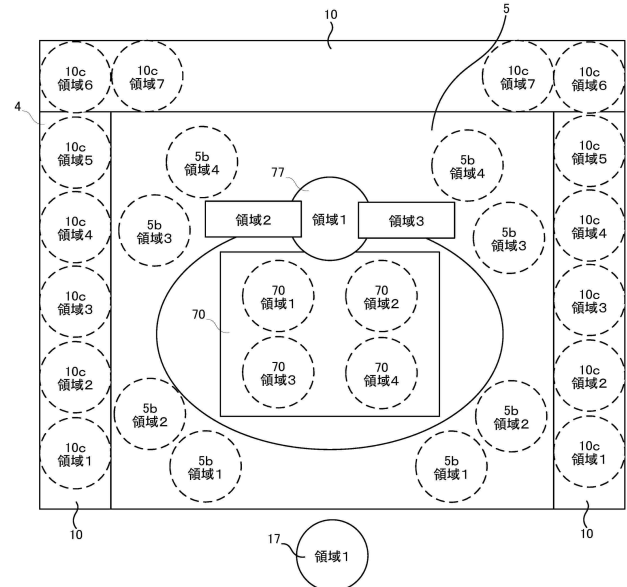


(b-2) 変動演出中に事前報知が表示される例2



【図 2 1 6】

各発光手段の発光領域を示す簡易図



- 枠演出用ランプ10c…領域1～領域7
- 盤面LED5b…領域1～4
- 演出ボタン17のLED…領域1
- 可動演出装置77のLED…領域1～領域3
- 第1画像表示装置70…領域1～領域4

10

20

30

40

50

【図 2 1 7】

虹発光における領域毎の発光色

(a) 枠演出用ランプ10c

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
領域1	紫	赤	橙	黄	緑	藍	青
領域2	青	紫	赤	橙	黄	緑	藍
領域3	藍	青	紫	赤	橙	黄	緑
領域4	緑	藍	青	紫	赤	橙	黄
領域5	黄	緑	藍	青	紫	赤	橙
領域6	橙	黄	緑	藍	青	紫	赤
領域7	赤	橙	黄	緑	藍	青	紫

(b) 盤面LED5b

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
領域1	紫	赤	橙	黄	緑	藍	青
領域2	青	紫	赤	橙	黄	緑	藍
領域3	藍	青	紫	赤	橙	黄	緑
領域4	緑	藍	青	紫	赤	橙	黄

(c) 第1画像表示装置70

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
領域1	紫	赤	橙	黄	緑	藍	青
領域2	青	紫	赤	橙	黄	緑	藍
領域3	藍	青	紫	赤	橙	黄	緑
領域4	緑	藍	青	紫	赤	橙	黄

(d) 可動演出装置77のLED

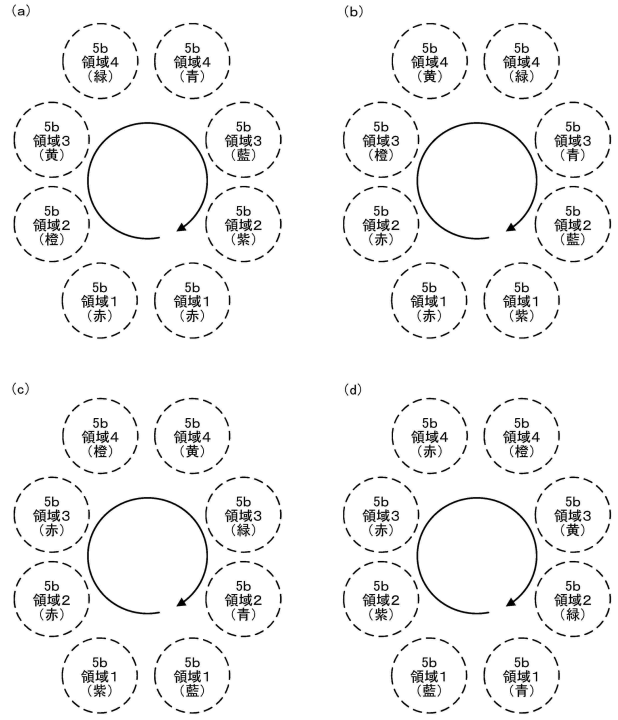
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
領域1~3	黄	緑	藍	青	紫	赤	橙

(e) 演出ボタン17のLED

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
領域1	緑	藍	青	紫	赤	橙	黄

【図 2 1 8】

虹発光の例(移動発光1)

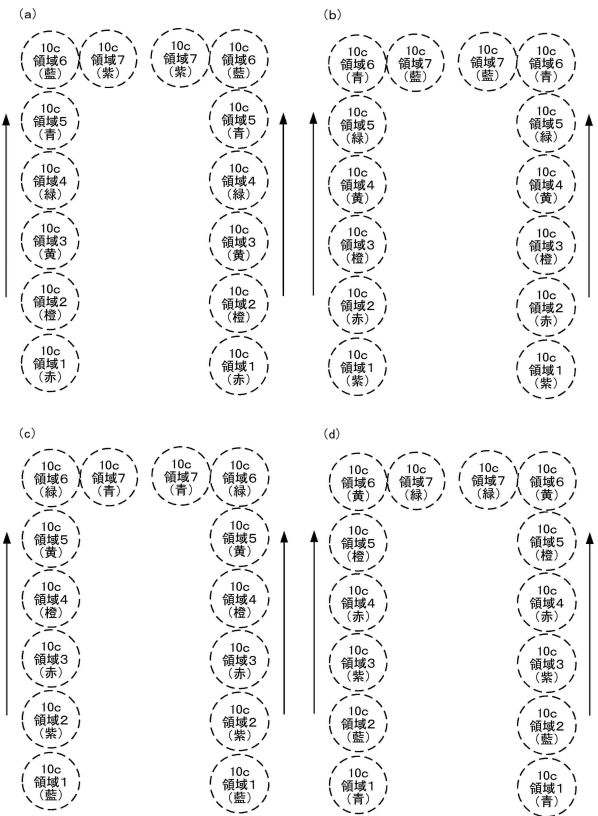


10

20

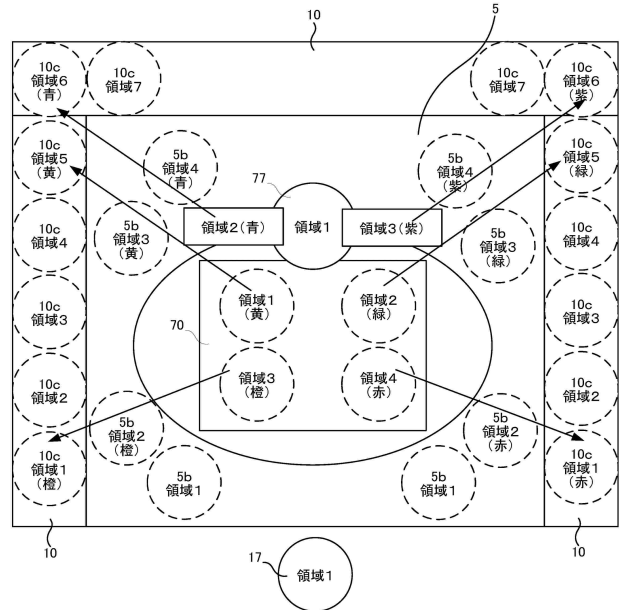
【図 2 1 9】

虹発光の例(移動発光2)



【図 2 2 0】

虹発光の例(放射発光)



30

40

50

【 図 2 2 1 】

(a) 状況毎の虹発光態様

	移動発光1		移動発光2		放射発光	
	0.2秒	0.5秒	0.2秒	0.5秒	0.2秒	0.5秒
客待ちデモ演出中	制限	実行可	制限	実行可	制限	制限
変動演出中	実行可	実行可	実行可	実行可	実行可	実行可
大当たり遊技中	実行可	実行可	実行可	実行可	制限	※実行可

0.2秒・・・T1～T7(図217参照)それぞれの発光時間が0.2秒  
 0.5秒・・・T1～T7(図217参照)それぞれの発光時間が0.5秒  
 ※大当たり遊技中の放射発光は昇格演出成功時のみ実行可

(b) 変動演出パターン毎の虹発光態様(変動演出パターン13～25、44～56の場合)

	移動発光1		移動発光2		放射発光	
	0.2秒	0.5秒	0.2秒	0.5秒	0.2秒	0.5秒
変動演出中	実行可	実行可	実行可	実行可	実行可	実行可
大当たり遊技中	実行可	実行可	実行可	実行可	制限	実行可

(A) 決め演出～確定停止間、(B) 変動演出開始～決め演出間のどちらも虹発光可  
 ※大当たり遊技中の放射発光は昇格演出成功時のみ実行可

(c) 変動演出パターン毎の虹発光態様(変動演出パターン28、33の場合)

	移動発光1		移動発光2		放射発光	
	0.2秒	0.5秒	0.2秒	0.5秒	0.2秒	0.5秒
変動演出中	制限	制限	制限	実行可	制限	制限
大当たり遊技中	制限	制限	制限	実行可	制限	制限

(A) 決め演出～確定停止間の虹発光は可、(B) 変動演出開始～決め演出間の虹発光制限

10

20

30

40

50