

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-130323

(P2020-130323A)

(43) 公開日 令和2年8月31日(2020.8.31)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 3 4  
A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 66 頁)

(21) 出願番号

特願2019-24400 (P2019-24400)

(22) 出願日

平成31年2月14日 (2019. 2. 14)

(71) 出願人 395018239

株式会社高尾

愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目22  
番地

(72) 発明者 加藤 徹也

愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目22  
番地 株式会社高尾内

F ターム(参考) 2C088 AA79 BC47

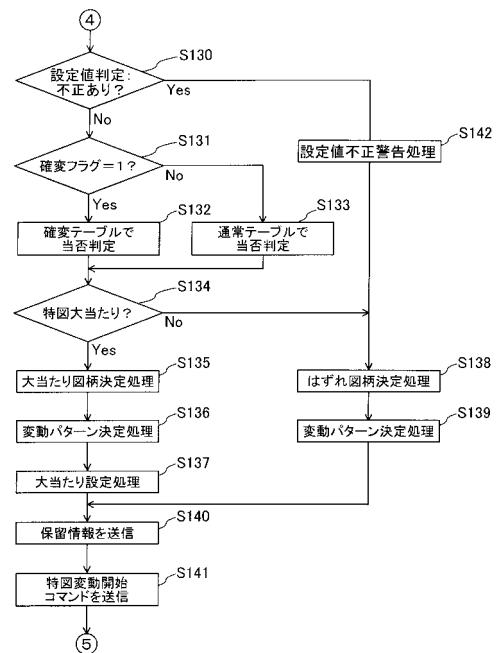
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技者にとって有利な特別遊技に移行するか否かの当選確率に係る設定内容を不正に改変する不正行為に対し、効率よく不正行為を見つけることができ、不正行為の被害を受けない遊技機を提供すること。

【解決手段】所定条件の成立に起因して、抽出した数値データに基づき、遊技者にとって有利な特別遊技に移行するか否かの当否判定を所定の当選確率にて実行する当否判定手段と、当選確率が異なる複数種類の設定値内の任意の何れかに設定可能な設定値セット手段と、設定値セット手段により設定された当選確率に係る設定内容が不正な内容でないか否かの不正判定を行う不正判定手段と、を備えた遊技機において、不正判定手段は、少なくとも当否判定時には不正判定を行い、不正判定により不正な内容との判定であれば、当否判定の結果が当選となることを阻止する当たり阻止制御手段を設けた。

【選択図】 図2 9



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定条件の成立に起因して、抽出した数値データに基づき、遊技者にとって有利な特別遊技に移行するか否かの当否判定を所定の当選確率にて実行する当否判定手段と、

前記当選確率が異なる複数種類の設定値の内の任意の何れかに設定可能な設定値セット手段と、

前記設定値セット手段により設定された前記当選確率に係る設定内容が不正な内容でないか否かの不正判定を行う不正判定手段と、を備えた遊技機において、

前記不正判定手段は、少なくとも前記当否判定時には前記不正判定を行い、

前記不正判定により不正な内容との判定であれば、前記当否判定の結果が当選となることを阻止する当たり阻止制御手段を具備することを特徴とする遊技機。 10

**【請求項 2】**

請求項 1 に記載の遊技機において、

始動口への入球に基づいて前記数値データの抽出を行う数値データ抽出手段と、

前記抽出した数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、

前記不正判定手段は、前記数値データの抽出時に前記不正判定を行い、

前記当たり阻止制御手段は、前記不正判定により不正な内容との判定であれば、当選となる数値データ以外の数値データを前記保留記憶として前記保留記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機。

**【請求項 3】**

請求項 1 に記載の遊技機において、

始動口への入球に基づいて前記数値データの抽出を行う数値データ抽出手段と、

前記抽出した数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、

前記不正判定手段は、前記数値データの抽出時に前記不正判定を行い、

前記当たり阻止制御手段は、前記不正判定により不正な内容との判定であれば、前記数値データを前記保留記憶として前記保留記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機

。

**【請求項 4】**

請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機において、

前記数値データに係る当否判定に基づいて変動表示し、該変動表示の後に前記当否判定の結果に対応した確定図柄で停止表示して結果を報知する特別図柄と、 30

普図始動口への入球に基づいて普通図柄判定確率により普通図柄当りとするか否かの普通図柄当り判定を行う普通図柄当り判定手段と、を備え、

前記普通図柄判定確率は、複数種類の前記設定値の何れであっても同じ確率に設定されており、

前記不正判定手段は、前記普図始動口への入球時又は前記普通図柄当り判定時に前記不正判定を行うことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0 0 0 1】**

本発明は遊技機、特に、遊技者にとって有利な特別遊技に移行するか否かの当否判定の当選確率を外部操作により設定変更可能な遊技機に関するものである。 40

**【背景技術】****【0 0 0 2】**

従来、パチンコ機等の遊技機には、遊技球が始動口に入球したことに起因して大当たりであるか否かの当否判定が実行され、当否判定の結果が大当たりであれば、通常遊技状態から賞球の獲得に有利な大当たり遊技状態に移行するものがある。また、この種の遊技機では、遊技施設の従業員などの外部操作により、大当たり遊技に移行するか否かの当否判定の当選確率を、予め用意され複数種類の当選確率が異なる確率設定値から任意に設定変更可能とする構成を備えた遊技機も存在する（例えば、特許文献 1 参照。）。 50

**【0003】**

また、外部操作により当選確率を設定変更可能な遊技機では、不正なゴト行為により確率設定値が変更操作された場合、不正操作を直ちに検出して警報する技術が開示されている（例えば、特許文献2参照。）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献1】特開2003-205160号公報

【特許文献2】特開2003-245402号公報

**【発明の概要】**

10

**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、このような確率設定値を変更する不正行為は、益々、巧妙且つ複雑に進化している。特に、確率設定値の不正な変更操作が為された時点での不正行為の検出が不能となるように仕組まれると、特許文献2のような技術であっても、不正行為が為されたことを知る術はなく、そのまま損害を被ることとなる。従って、不正行為に対する一層強い防御策が必要とされている。

**【0006】**

そこで本発明は上記事情に鑑み、遊技者にとって有利な特別遊技に移行するか否かの当選確率に係る設定内容を不正に改変する不正行為に対して、効率よく不正行為を見つけることができ、不正行為の被害を受けない遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

20

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

請求項1に記載の本発明は、所定条件の成立に起因して、抽出した数値データに基づき、遊技者にとって有利な特別遊技に移行するか否かの当否判定を所定の当選確率にて実行する当否判定手段と、

前記当選確率が異なる複数種類の設定値の内の任意の何れかに設定可能な設定値セット手段と、

前記設定値セット手段により設定された前記当選確率に係る設定内容が不正な内容でないか否かの不正判定を行う不正判定手段と、を備えた遊技機において、

30

前記不正判定手段は、少なくとも前記当否判定時には前記不正判定を行い、

前記不正判定により不正な内容との判定であれば、前記当否判定の結果が当選となることを阻止する当たり阻止制御手段を具備することを特徴とする。

**【0008】**

本発明において、当たり阻止制御手段は、不正な内容との判定の場合、特別遊技に移行するか否かの当否判定の結果を強制的にハズレに制御することが望ましい。例えば、当否判定が当選であってもハズレに変更するように制御してもよい。また、当たり阻止制御手段は、抽出した数値データをハズレとなる数値データに置き換えることも考えられる。

**【0009】**

本発明において、不正判定手段は、設定値セット手段により設定された設定値自体が不正に改変されていないか判定することが望ましい。即ち、遊技機において設定が可能な正規の設定値以外の設定値であれば不正と判定する。例えば、遊技機において設定が可能な正規の設定値が設定値1～6であるが、これら以外の設定値を検出したときに不正と判定する。また不正判定手段は、当否判定時に数値データと照合して当選と判定するための当選判定値が不正に改変されていないか判定することも考えられる。例えば、遊技施設側が正規に設定した設定値であっても、当選判定値が当該設定値に応じた当選判定値でなければ不正があると判定する。このように、不正判定手段は、予定された所定の当選確率とは異なる状態を生起させる不正な内容であれば不正があると判定する構成である。

**【0010】**

40

50

更に、設定値セット手段において設定値が変更された時間を記憶するようになし、不正判定手段は、設定値が変更された時間に基づき設定値自体が不正に改変されていないか判定することも考えられる。例えば、遊技施設において、営業中の設定値変更を禁止しておけば、不正判定手段は、設定値が変更された時間が営業時間中であれば、不正があると判定できる。

#### 【0011】

本発明は、遊技機として弾球遊技機及び回胴式遊技機に適用可能である。

弾球遊技機の場合、所定条件は、遊技領域に配置された特別図柄始動口への遊技球の入賞に起因して数値データが抽出された後、大当たり中でなく、当否判定の結果を示す特別図柄の変動表示中又は確定表示中でないことを条件とする。10

一方、回胴式遊技機の場合、所定条件は、遊技機に価値媒体を投入し、抽選権を得た状態で始動レバーを操作した後、リールが回転中でなく、且つ、価値媒体の払い出し中でないことを条件とする。

なお、所定条件は、条件を付加しても、一部の条件を削ってもよい。

#### 【0012】

本発明によれば、不正行為により大当たりが発生する瀬戸際で、不正行為による被害を防止できる。例えば、不正に設定値が改変された時点で、当該不正行為を検出できなかつたとしても、不正な賞球や価値媒体の払い出しといった実害が発生する直前で食い止めることができる。

#### 【0013】

請求項2に記載の本発明は、請求項1に記載の遊技機において、  
始動口への入球に基づいて前記数値データの抽出を行う数値データ抽出手段と、  
前記抽出した数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、  
前記不正判定手段は、前記数値データの抽出時に前記不正判定を行い、  
前記当たり阻止制御手段は、前記不正判定により不正な内容との判定であれば、当選となる数値データ以外の数値データを前記保留記憶として前記保留記憶手段に記憶させることを特徴とする。20

#### 【0014】

本発明によれば、数値データ抽出時に不正があれば、当選となる数値データ以外の数値データを保留記憶するので、当否判定時には当選となることを阻止することができる。また当選となることを阻止するための備えを、当否判定前に予め用意することができる。特に、当たり阻止制御手段は、数値データ抽出時に不正判定があれば当選となる以外の数値データを保留記憶すること、及び当否判定時に不正判定があれば当否判定の結果を強制的にハズレに制御することで確実に不正行為による被害を防止することができる。30

#### 【0015】

請求項3に記載の本発明は、請求項1に記載の遊技機において、  
始動口への入球に基づいて前記数値データの抽出を行う数値データ抽出手段と、  
前記抽出した数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、  
前記不正判定手段は、前記数値データの抽出時に前記不正判定を行い、  
前記当たり阻止制御手段は、前記不正判定により不正な内容との判定であれば、前記数値データを前記保留記憶として前記保留記憶手段に記憶させないことを特徴とする。40

#### 【0016】

本発明によれば、数値データ抽出時に不正があれば、数値データを保留記憶させないので、当否判定が行われず、当選を阻止することができる。また当選となることを阻止するための備えを、当否判定前に予め用意することができる。特に、当たり阻止制御手段は、数値データ抽出時に不正判定があれば数値データを保留記憶させないこと、及び当否判定をさせないことで確実に不正行為による被害を防止することができる。

#### 【0017】

請求項4に記載の本発明は、請求項1乃至3のいずれか1項に記載の遊技機において、前記数値データに係る当否判定に基づいて変動表示し、該変動表示の後に前記当否判定50

の結果に対応した確定図柄で停止表示して結果を報知する特別図柄と、

普図始動口への入球に基づいて普通図柄判定確率により普通図柄当たりとするか否かの普通図柄当たり判定を行う普通図柄当たり判定手段と、を備え、

前記普通図柄判定確率は、複数種類の前記設定値の何れであっても同じ確率に設定されており、

前記不正判定手段は、前記普図始動口への入球時又は前記普通図柄当たり判定時に前記不正判定を行うことを特徴とする。

#### 【0018】

本発明において、当たり阻止制御手段は、前記不正判定により不正な内容との判定であれば、警報を行うようにしてもよい。

#### 【0019】

本発明によれば、普通図柄に係る普図始動口への入球時や普通図柄当たり判定時でも不正判定を行うので、不正判定の実施頻度が高くなり、より一層、不正に因る当たりが発生することを阻止することができる。特に、不正判定の契機として、特別図柄の始動入賞を必要としないので、一般的に普通図柄よりも発生頻度が低い特別図柄の始動入賞が発生することを待たずに、不正判定を行えるため、より強い防御策となる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0020】

【図1】本発明の第一実施形態における遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】遊技機の背面図である。

【図4】遊技機の電気的構成を示すブロック図である。

【図5】主制御装置に搭載されたMPUの内部を示す概要ブロック図である。

【図6】段階設定値と大当たり確率との関係を示す表である。

【図7】移行モードとモード値との関係を示す表である。

【図8】電源投入時又は電源断発生時におけるパチンコ機の状態遷移を説明する図である。

【図9】RWMが正常であった場合に移行可能な移行モードと、電源投入時における設定キーSW及びRWMクリアSWの操作状態との関係を示す表である。

【図10】RWMが異常であった場合に移行可能な移行モードと、電源投入時における設定キーSW及びRWMクリアSWの操作状態との関係を示す表である。

【図11】パチンコ機によって演算される遊技性能及び各々の遊技性能についての演算方法を説明する図である。

【図12】最終ベース値の演算手順を説明する図である。

【図13】性能表示装置を示す図である。

【図14】識別表示部に表示される識別子と性能表示部に表示される表示内容について、ベース値を演算している区間ごとに分けて説明した図である。

【図15】MPUに設けられた乱数発生回路の内部を示す概要ブロック図である。

【図16】第一特別図柄又は第二特別図柄の変動表示に対応して演出図柄表示装置に変動表示される疑似演出図柄の演出表示態様の一例を示す図である。

【図17】普通入賞口への入球頻度が異常であると判断した場合に、演出図柄表示装置に表示されるエラー表示態様の一例を示す図である。

【図18】電源基板の内部を示す概要ブロック図である。

【図19】遊技仕様を示す図である。

【図20】主制御装置により実行される起動処理を示すフローチャートである。

【図21】主制御装置により実行される割込み処理を示すフローチャート1である。

【図22】主制御装置により実行される割込み処理を示すフローチャート2である。

【図23】割込み処理の中で実行される入力判定処理を示すフローチャートである。

【図24】入力判定処理の中で実行される特図入球確認処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図25】入力判定処理の中で実行される普図入球確認処理を示すフローチャートである。

【図26】割込み処理の中で実行される当否判定処理を示すフローチャートである。

【図27】当否判定処理の中で実行される特図当否判定処理を示すフローチャート1である。

【図28】当否判定処理の中で実行される特図当否判定処理を示すフローチャート2である。

【図29】当否判定処理の中で実行される特図当否判定処理を示すフローチャート3である。

【図30】特図当否判定処理の中で実行される特別遊技処理を示すフローチャート1である。 10

【図31】特図当否判定処理の中で実行される特別遊技処理を示すフローチャート2である。

【図32】特図当否判定処理の中で実行される特別遊技処理を示すフローチャート3である。

【図33】特図当否判定処理の中で実行される特別遊技処理を示すフローチャート4である。

【図34】当否判定処理の中で実行される普図当否判定処理を示すフローチャート1である。

【図35】当否判定処理の中で実行される普図当否判定処理を示すフローチャート2である。 20

【図36】当否判定処理の中で実行される普図当否判定処理を示すフローチャート3である。

【図37】普図当否判定処理の中で実行される普通遊技処理を示すフローチャート1である。

【図38】普図当否判定処理の中で実行される普通遊技処理を示すフローチャート2である。

【図39】主制御装置により実行される電源断発生時処理を示すフローチャートである。

【図40】起動処理の中で実行される初期設定処理を示すフローチャートである。

【図41】初期設定処理の中で実行されるRWM異常判定処理を示すフローチャートである。 30

【図42】初期設定処理の中で実行されるモード値設定処理を示すフローチャートである。

【図43】初期設定処理の中で実行される設定確認処理を示すフローチャートである。

【図44】初期設定処理の中で実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図45】初期設定処理の中で実行される遊技モード移行処理を示すフローチャートである。

【図46】第二実施形態において、入力判定処理の中で実行される特図入球確認処理2を示すフローチャートである。

【図47】第三実施形態において、入力判定処理の中で実行される普図入球確認処理2を示すフローチャートである。 40

【図48】第三実施形態において、当否判定処理の中で実行される普図当否判定処理の一部を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0021】

<第一実施形態>

以下、本発明に係る遊技機を適用した各実施形態について、図面を参照しながら説明する。まず、図1から図3を参照して、本発明の第一実施形態におけるパチンコ機1の外観構成を説明する。

【0022】

( 1 . パチンコ機 1 の概略構成 )

図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、遊技者が遊技可能な遊技機であり、遊技施設に設置される。パチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 2 により構成の各部を保持する。外枠 2 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 1 1 を介して結合された前枠 3 及び内枠 4 ( 図 3 参照 ) が設けられる。これら前枠 3 及び内枠 4 は、シリンダ錠 1 2 により外枠 2 に閉鎖ロックされる。内枠 4 は、シリンダ錠 1 2 に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作することにより開放され、内枠 4 が開放された状態で鍵を反時計回りに操作することにより前枠 3 が開放される。

【 0 0 2 3 】

前枠 3 には、板ガラス 3 1 が嵌め込まれ、その板ガラス 3 1 の奥側には、内枠 4 に着脱可能に保持された遊技盤 5 ( 図 2 参照 ) が設けられる。そして、前枠 3 の上部の左右両側位置には、遊技音を出力するスピーカ 3 2 が設けられる。さらに、前枠 3 には、遊技状態に応じて発光する複数の枠側装飾ランプ 3 3 や、遊技の異常を報知する LED 類が設けられる。

【 0 0 2 4 】

前枠 3 の下半部には、上皿 3 4 及び下皿 3 5 が配置される。上皿 3 4 には、遊技盤 5 に設けられた各種入賞口に入球した賞球が払い出される。下皿 3 5 は、上皿 3 4 の下方に設けられ、上皿 3 4 から溢れた賞球を受ける。遊技者は、下皿 3 5 に設けられた球抜きレバー ( 図示せず ) を操作することにより、下皿 3 5 に溜まった遊技球を遊技施設に備えられた別箱 ( ドル箱 ) へ移すことができる。

【 0 0 2 5 】

下皿 3 5 の右側には、発射ハンドル 3 6 が設けられる。発射ハンドル 3 6 を時計回りに操作すると、発射装置が作動し、上皿 3 4 から供給された遊技球が遊技領域 5 0 ( 図 2 参照 ) へ向けて発射される。また、上皿 3 4 の中央位置には、遊技者が操作可能な演出ボタン 3 7 と、演出ボタン 3 7 の外周を囲むように設けられたジョグダイヤル 3 8 とが設けられる。

【 0 0 2 6 】

パチンコ機 1 は、いわゆる CR 機であり、パチンコ機 1 の左側には、プリペイドカードの読み書きを行う CR ユニット 7 0 が隣接して設けられる。また、上皿 3 4 の右側には、貸出ボタン 7 1 、精算ボタン 7 2 及び残高表示器 7 3 が設けられる。

【 0 0 2 7 】

図 2 に示すように、遊技盤 5 には、外レール 5 1 と内レール 5 2 とにより囲まれた略円形の遊技領域 5 0 が形成され、遊技領域 5 0 の中央部には、大型のセンターケース 5 3 が装着される。遊技領域には、多数の遊技釘が植設され、センターケース 5 3 の中央部分には、演出図柄表示装置 5 4 の LCD パネルが設けられ、LCD パネルの周囲には、周知のセンターケースと同様のワープロ、ワープ樋 ( 遊技球通路 ) 、ステージ等が設けられる。

【 0 0 2 8 】

センタークース 5 3 の左側には、普図始動口 5 5 が設けられる。普図始動口 5 5 は、遊技球が通過可能なゲートであり、遊技球が普図始動口 5 5 を通過すると、普通図柄 ( 普図 ) の当否判定が行われる。

【 0 0 2 9 】

センタークース 5 3 の左右方向における中央下方位置には、上方へ向かって開口する第一特図始動口 5 6 が設けられる。第一特図始動口 5 6 は、遊技球が常時入球可能な始動口であり、パチンコ機 1 は、第一特図始動口 5 6 への遊技球の入球に基づいて、第一特別図柄 ( 以下「第一特図」と称す ) の当否判定を実行する。具体的に、第一特図始動口 5 6 に遊技球が入球すると、複数種の乱数 ( 数値データ ) が抽出され、抽出された乱数は、第一特図の保留記憶として記憶される。

【 0 0 3 0 】

さらに、第一特図始動口 5 6 の下方には、普通電動役物 5 7 と、第二特図始動口 5 8 とが設けられる。普通電動役物 5 7 は、第二特図始動口 5 8 を開閉する電動役物であり、普

10

20

30

40

50

通電動役物 5 7 の閉鎖時において第二特図始動口 5 8 への遊技球の入球は不能である。その一方、普図の当否判定で当たりになると、普通電動役物 5 7 が所定時間開放され、第二特図始動口 5 8 への遊技球の入球が可能となる。そして、パチンコ機 1 は、第二特図始動口 5 8 への遊技球の入球に基づき、第二特別図柄（以下「第二特図」と称す）の当否判定を実行する。具体的に、第二特図始動口 5 8 に遊技球が入球すると、複数種の乱数（数値データ）が抽出され、抽出された乱数は、第二特図の保留記憶として記憶される。

#### 【0031】

また、第二特図始動口 5 8 の下方には、開閉板により開閉可能される大入賞口 5 9 が設けられる。大入賞口 5 9 は、開閉板により閉鎖された状態において、遊技球の入球が不能である。

10

#### 【0032】

第一特図及び第二特図の当否判定で大当たりになると、パチンコ機 1 は、大当たり遊技を開始する。パチンコ機 1 に設けられた役物連続作動装置は、大当たり遊技時に特別電動役物を連続して作動させる。そして、特別電動役物が作動すると、大入賞口 5 9 が所定時間開放される。これにより、大入賞口 5 9 への遊技球の入球が可能な状態となる。

#### 【0033】

遊技領域 5 0 の左側下部には、入球率が変化しない入賞口である複数の普通入賞口 6 0 が設けられる。そして、遊技領域 5 0 の最下部には、上記した各種始動口や各種入賞口に入球しなかった遊技球を取り込み、遊技球を遊技領域 5 0 から遊技盤 5 の裏面側へ排出するアウト口 6 1 が設けられる。

20

#### 【0034】

遊技盤 5 の右下端部には、第一特図の変動表示及び確定表示を行う第一特図表示装置 6 2 A、第二特図の変動表示及び確定表示を行う第二特図表示装置 6 2 B、普通図柄の変動表示及び確定表示を行う普通図柄表示装置 6 2 C、第一特図の保留記憶数を表示する第一特図保留数表示装置 6 3 A、第二特図の保留記憶数を表示する第二特図保留数表示装置 6 3 B、及び、普通図柄の保留記憶数を表示する普通図柄保留数表示装置 6 3 C がそれぞれ設けられる。

#### 【0035】

図 3 に示すように、内枠 4 には、球タンク 4 1、タンクレール 4 2 及び払出ユニット 4 3 が設けられ、払出ユニット 4 3 には、遊技球を払い出す払出装置（図示せず）が設けられる。球タンク 4 1 には、遊技球が貯留され、払出ユニット 4 3 は、遊技盤 5 に設けられた各種入賞口等に遊技球が入球すると、球タンク 4 1 から所定個数の遊技球を賞球として払い出し、払い出された遊技球は、タンクレール 4 2 を介して上皿 3 4 に払い出される。なお、払出ユニット 4 3 は、貸出ボタン 7 1 への操作に基づく貸球の払出も行う。また、球タンク 4 1 の右側には、遊技状態や遊技結果を示す信号をホールコンピュータ H C（図 4 参照）や試射試験装置（図示せず）へ送る外部接続端子板 1 6 1 が設けられる。

30

#### 【0036】

そして、パチンコ機 1 の裏側には、主制御装置 1 0 0、払出制御装置 1 1 0、サブ統合制御装置 1 2 0、演出図柄制御装置 1 3 0、発射制御装置 1 4 0（図 4 参照）及び電源基板 1 5 0 が設けられる。主制御装置 1 0 0、サブ統合制御装置 1 2 0 及び演出図柄制御装置 1 3 0 は、遊技盤 5 に設けられる一方、払出制御装置 1 1 0、発射制御装置 1 4 0 及び電源基板 1 5 0 は、内枠 4 に設けられる。なお、発射制御装置 1 4 0 は、払出制御装置 1 1 0 の下に設けられている。また、電源基板 1 5 0 には、パチンコ機 1 の電源を ON 又は OFF に切り替える際に操作される電源 S W 1 5 5 が設けられる。

40

#### 【0037】

また、主制御装置 1 0 0 には、R W M クリア S W 1 0 1 及び設定キー S W 1 0 2 が設けられる。R W M クリア S W 1 0 1 は、主として、主制御装置 1 0 0 に内蔵された R W M 3 3 0 ( R A M ) に記憶された遊技情報等をクリアする際に操作される。なお、R W M クリア S W 1 0 1 は、払出制御装置 1 1 0 や電源基板 1 5 0 に設けてよい。

#### 【0038】

50

設定キー SW102 は、鍵穴に挿入した鍵を一方向へ回転させることで ON となる鍵スイッチ機構である。パチンコ機 1 は、遊技施設の従業員等の操作によって大当たり確率の設定を変更可能な設定機能を有する遊技機であり、遊技施設の従業員等は、設定キー SW102 を ON にした状態で電源を投入することにより、大当たり確率の設定変更及び設定確認を行うことができる。なお、RWMクリア SW101 は、大当たり確率の設定変更を行なう際にも操作される。

#### 【0039】

さらに、主制御装置 100 には、4つの7セグメント LED 表示器からなる性能表示装置 103 が設けられている。パチンコ機 1 は、性能表示装置 103 をパチンコ機 1 の裏面側に設けることにより、遊技中の遊技者から見えない位置に性能表示装置 103 を配置することができる。10

#### 【0040】

また、払出制御装置 110 には、不正があったと主制御装置 100 が判断した場合に、LED を点灯し、不正があった旨を遊技施設の従業員等に報知する不正報知ランプ 111 が設けられている。

#### 【0041】

続いて、図 2 に戻り、パチンコ機 1 の作動について説明する。パチンコ機 1 は、普通図始動口 55 に遊技球が入球すると、普通図柄の当否判定に関する複数種の乱数値を抽出し、抽出した乱数値に基づいて当否判定を行う。この当否判定の結果に基づき、パチンコ機 1 は、普通図柄表示装置 62C において普通図の変動表示を開始し、所定時間後に確定表示を行う。20

#### 【0042】

そして、当否判定の結果が当たりであれば、パチンコ機 1 は、普通電動役物 57 を駆動して第二特図始動口 58 を開放とする。普通電動役物 57 による第二特図始動口 58 の開放時間及び開放回数は、通常状態で 0.2 秒 × 1 回、遊技者にとって有利な特典遊技状態（確変状態及び時短状態）では、2 秒 × 1 回に設定される。

#### 【0043】

パチンコ機 1 は、第一特図始動口 56 に遊技球が入球すると、第一特図の当否判定に関する複数種の乱数値を抽出し、抽出した乱数値を第一特図の保留記憶として所定数記憶する。そして、パチンコ機 1 は、保留記憶された乱数値に基づいて当否判定を行う。この当否判定の結果に基づき、パチンコ機 1 は、第一特図表示装置 62A において第一特図の変動表示を開始し、所定時間経過後に確定表示を行う。また、パチンコ機 1 は、演出図柄表示装置 54 において第一特図に対応する疑似演出図柄 400（図 16 参照）の変動表示を開始し、所定時間経過後に確定表示を行う。30

#### 【0044】

同様に、パチンコ機 1 は、第二特図始動口 58 に遊技球が入球すると、第二特図の当否判定に関する複数種の乱数値を抽出し、抽出した乱数値を第二特図の保留記憶として所定数記憶する。そして、パチンコ機 1 は、保留記憶された第二特図の乱数値に基づいて当否判定を行う。この当否判定に基づき、パチンコ機 1 は、第二特図表示装置 62B において第二特図の変動表示を開始し、所定時間経過後に第二特図の確定表示を行う。また、パチンコ機 1 は、演出図柄表示装置 54 において第二特図に対応する疑似演出図柄 400 の変動表示を開始し、所定時間経過後に疑似演出図柄 400 の確定表示を行う。40

#### 【0045】

なお、第一特図及び第二特図の変動表示及び確定表示は、遊技盤 5 の隅に小さく表示される。そこで、パチンコ機 1 は、遊技領域 50 の中央に設けた演出図柄表示装置 54 において第一特図及び第二特図に対応する疑似演出図柄 400 による疑似演出表示を行い、疑似演出表示を通して遊技者に当否判定の結果を報知する。パチンコ機 1 は、疑似演出表示において、3つの疑似演出図柄 400 の変動表示を行い、当否判定の結果が当たりであれば、3つの疑似演出図柄 400 を同一図柄で停止させる。また、パチンコ機 1 は、疑似演出表示において、2つの疑似演出図柄 400 を同じ図柄で停止させた状態で残り 1 つの50

疑似演出図柄 400 の変動表示を行うリーチ演出を行うことにより、当否判定において大当たりになることの期待感を遊技者に与えることができる。

#### 【0046】

ここで、パチンコ機 1 は、第一特図始動口 56 と第二特図始動口 58 への入球順に関係なく、第二特図の当否判定を第一特図の当否判定に優先して行う。具体的に、第一特図の保留記憶がある場合、第一特図の当否判定は、第二特図の変動が停止し、且つ、第二特図の保留記憶がない状態となってから行われる。

#### 【0047】

第一特図及び第二特図の何れか一方の当否判定で大当たりとなった場合、パチンコ機 1 は、大当たり種別及び大当たり図柄を決定すると共に、演出図柄表示装置 54 に大当たり図柄の変動表示及び確定表示を行い、大当たり遊技（特別遊技）を開始する。この大当たり遊技時において、パチンコ機 1 は、大入賞口 59 の開閉を行う。具体的に、パチンコ機 1 は、大入賞口 59 の開放を開始してから所定時間が経過した際、或いは、大入賞口 59 の開放を開始してから入球した遊技球が規定入賞数（本実施形態では 10 個）に到達した際に、大入賞口 59 を閉鎖する、といった一連の動作を 1 ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行う。

10

#### 【0048】

パチンコ機 1 は、いわゆる確率変動機であり、大入賞口 59 が閉鎖された遊技状態と大入賞口 59 が開放された遊技状態との 2 つの遊技状態に大別される。さらに、大入賞口 59 が閉鎖された遊技状態には、通常状態（低確率状態）と、通常状態よりも遊技者にとって有利な確変状態（高確率状態）との 2 つの遊技状態が含まれる。なお、確変状態とは、第一特図及び第二特図の当否判定で大当たりとなる確率が通常状態よりも高く設定された遊技状態である。さらに、確変状態では、普通図柄で当たりとなると普通電動役物 57 により開放される第二特図始動口 58 の開放時間が、通常時よりも延長される。

20

#### 【0049】

また、パチンコ機 1 は、確変大当たりと通常大当たりとの 2 つの大当たり種別を含む。パチンコ機 1 は、第一特図又は第二特図の当否判定で確変大当たりとなった場合に、大当たり図柄として確変図柄を選択する。この場合、パチンコ機 1 は、大当たり遊技後に確変状態へ移行する。一方、パチンコ機 1 は、第一特図又は第二特図の当否判定で通常大当たりとなった場合に、大当たり図柄として非確変図柄を選択する。この場合、パチンコ機 1 は、大当たり遊技後に、第一特図、第二特図及び普図の変動時間が短縮されると共に、普通電動役物 57 の開放時間が通常状態よりも延長される時短状態へ移行する。この時短状態において、パチンコ機 1 は、一定時間内で行われる第一特図、第二特図及び普図の変動表示回数を増やすことができる。

30

#### 【0050】

##### (2. パチンコ機 1 の電気的構成)

次に、図 4 を参照して、パチンコ機 1 の電気的構成を説明する。なお、図 4 には、単に信号を中継するだけのいわゆる中継基板及び電源回路等の図示が省略されている。主制御装置 100、払出制御装置 110、サブ統合制御装置 120 及び演出図柄制御装置 130 は、何れも CPU、ROM、RWM、入力ポート及び出力ポート等を備える。各々の CPU は、2 ms 周期又は 4 ms 周期の割り込み信号に基づき、ROM に搭載されたメインルーチン及びサブルーチンからなるプログラムを開始し、各種制御を実行する。一方、本実施形態において、発射制御装置 140 には、CPU、ROM 及び RWM が設けられていないが、発射制御装置 140 に CPU、ROM 及び RWM 等が設けられてもいてもよい。

40

#### 【0051】

##### (2-1：主制御装置 100)

図 4 に示すように、パチンコ機 1 の電気的構成は、主として遊技の制御を司る主制御装置 100 を中心に構成される。主制御装置 100 は、裏配線中継端子板 162 及び外部接続端子板 161 を介してホールコンピュータ HC 又は試射試験装置（図示せず）に電気的に接続される。そして、主制御装置 100 からの出力信号は、裏配線中継端子板 162 及

50

び外部接続端子板 161 を介してホールコンピュータ H C 又は試射試験装置に送られる。

#### 【0052】

主制御装置 100 には、裏配線中継端子板 162 を介して、前枠 3 (図 1 参照) が開放しているか否かを検出する前枠開放 SW201、及び、内枠 4 (図 3 参照) が開放しているか否かを検出する内枠開放 SW202 が接続される。これら前枠開放 SW201 及び内枠開放 SW202 は、各々の検出信号を主制御装置 100 に出力する。

#### 【0053】

また、主制御装置 100 には、遊技盤中継端子板 163 を介して、第一特図始動口 56 (図 2 参照) への入球を検出する第一始動口 SW203、第二特図始動口 58 (図 2 参照) への入球を検出する第二始動口 SW204、普図始動口 55 (図 2 参照) への入球を検出する普図始動口 SW205、普通入賞口 60 (図 2 参照) への入球を検出する普通入賞口 SW206、大入賞口 59 (図 2 参照) への入球数をカウントするカウント SW207 及びアウト口 61 に取り込まれた遊技球を検出するアウト口 SW208 が接続される。そして、これら第一始動口 SW203、第二始動口 SW204、普図始動口 SW205、普通入賞口 SW206、カウント SW207 及びアウト口 SW208 は、各々の検出信号を主制御装置 100 に出力する。

#### 【0054】

さらに、主制御装置 100 は、遊技盤中継端子板 163 を介して大入賞口ソレノイド 209 を駆動し、大入賞口 59 (図 2 参照) の開閉制御を行うと共に、普電役物ソレノイド 210 を駆動し、普通電動役物 57 (図 2 参照) の開閉制御を行う。

#### 【0055】

主制御装置 100 は、搭載されたプログラムに従って動作する。そして、主制御装置 100 は、各種検出信号等に基づいて遊技の進行に関わる各種コマンドを生成し、払出手制御装置 110 及びサブ統合制御装置 120 にコマンドを出力する。さらに、主制御装置 100 は、図柄表示装置中継端子板 164 を介して接続された第一特図表示装置 62A、第一特図保留数表示装置 63A、第二特図表示装置 62B、第二特図保留数表示装置 63B、普通図柄表示装置 62C 及び普通図柄保留数表示装置 63C の表示制御を行う。

#### 【0056】

##### (2-1-1 : MPU300 の概略構成)

ここで、図 5 を参照しながら、主制御装置 100 に搭載される MPU300 (Micro Processing Unit) について説明する。図 5 に示すように、MPU300 は、CPU310 と、ROM320 と、RAM330 と、カウンタ回路 340 と、タイマ回路 350 と、乱数回路 360 とを主に備える。CPU310、ROM320、RAM330、カウンタ回路 340、タイマ回路 350 及び乱数回路 360 の各々は、内部バス 301 を介して接続され、内部バス 301 は、外部バスインターフェイス 302 を介して、パチンコ機 1 に設けられた各種 SW や各種装置等に通信可能に接続されている (図 4 参照)。

#### 【0057】

##### (2-1-2 : ROM320)

ROM320 には、第一特図用当否判定テーブル 321a と、第一特図用図柄選択テーブル 322a と、第一特図用変動パターン選択テーブル 323a と、第二特図用当否判定テーブル 321b と、第二特図用図柄選択テーブル 322b と、第二特図用変動パターン選択テーブル 323b と、リーチ判定テーブル 324 とが記憶される。

#### 【0058】

第一特図用当否判定テーブル 321a は、第一特図の当否判定に用いる。第一特図用当否判定テーブル 321a は、遊技状態や後述する段階設定値に応じて使い分けられる複数の当否判定テーブルを含む。第一特図用図柄選択テーブル 322a は、第一特図の当否判定の結果として第一特図表示装置 62A に確定表示する図柄を決定する際に用いる。第一特図用変動パターン選択テーブル 323a は、第一特図表示装置 62A に変動表示する変動パターンを選択する際に用いる。なお、第一特図用変動パターン選択テーブル 323a

10

20

30

40

50

は、第一特図の当否判定の結果や、実行中の遊技状態等に応じて使い分けられる複数の変動パターン選択テーブルを含む。

#### 【0059】

第二特図用当否判定テーブル321bは、第二特図の当否判定に用いる。第二特図用当否判定テーブル321bは、遊技状態や設定段階値等に応じて使い分けられる複数の当否判定テーブルを含む。第二特図用図柄選択テーブル322bは、第二特図の当否判定の結果として第二特図表示装置62Bに確定表示する図柄を決定する際に用いる。第二特図用変動パターン選択テーブル323bは、第二特図表示装置62Bに変動表示する変動パターンを選択する際に用いる。なお、第二特図用変動パターン選択テーブル323bは、第二特図の当否判定の結果や、実行中の遊技状態等に応じて使い分けられる複数の変動パターン選択テーブルを含む。

10

#### 【0060】

リーチ判定テーブル324は、第一特図及び第二特図の当否判定に用いる。リーチ判定テーブル324は、第一特図及び第二特図の変動表示に伴って演出図柄表示装置54に表示する疑似演出図柄400(図16参照)において、リーチ演出後にはそれを示す疑似演出図柄400を確定表示させるリーチ外れ演出を行うか否かの決定に用いる。

#### 【0061】

また、ROM320には、普図用当否判定テーブル321cと、普図用図柄選択テーブル322cと、普図用変動パターン選択テーブル323cとが更に記憶される。普図用当否判定テーブル321cは、普通図柄の当否判定に用いる。普図用図柄選択テーブル322cは、普通図柄の当否判定の結果として普通図柄表示装置62Cに確定表示する図柄を決定する際に用いる。普図用変動パターン選択テーブル323cは、普通図柄表示装置62Cに変動表示する変動パターンを選択する際に用いる。

20

#### 【0062】

(2-1-3 : RWM330)

RWM330には、第一特図用保留記憶領域331と、第二特図用保留記憶領域332と、普図用保留記憶領域333と、確変カウンタ334と、時短カウンタ335と、段階設定値格納領域336と、モード値格納領域337とが記憶される。

#### 【0063】

第一特図用保留記憶領域331は、第一特図の保留球数を記憶し、第二特図用保留記憶領域332は、第二特図の保留球数を記憶する。普図用保留記憶領域333は、普図の保留球数を記憶する。なお、第一特図用保留記憶領域331、第二特図用保留記憶領域332及び普図用保留記憶領域333に記憶される保留球数の上限は、何れも4個である。

30

#### 【0064】

確変カウンタ334は、確変回数Mのカウントに用いられる。上記したように、パチンコ機1は、第一特図又は第二特図の当否判定において確変大当たりとなると、大当たり遊技終了後に、当否判定で大当たりとなる確率が通常状態(低確率状態)よりも高くなる確変状態(高確率状態)へ移行する。このとき、確変カウンタ334には、所定値(本実施形態では、10000)が確変回数Mの値として設定される。この確変回数Mの値は、当否判定が1回行われる毎に1ずつ減少し、確変回数Mが0になると、遊技状態が確変状態から通常状態へ移行する。なお、RWM330には、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグが設けられる。この確変フラグは、遊技状態が確変状態であるときに「1」がセットされ、遊技状態が確変状態ではないときに「0」がセットされる。

40

#### 【0065】

時短カウンタ335は、時短回数Nのカウントに用いられる。上記したように、パチンコ機1は、第一特図又は第二特図の当否判定において通常大当たりになると、大当たり遊技終了後に時短状態へ移行する。このとき、時短カウンタ335には、所定値(本実施形態では、10000又は100)が時短回数Nの値として設定される。この時短回数Nの値は、当否判定が1回行われる毎に1ずつ減少し、時短回数Nが0になると、遊技状態が時短状態から通常状態へ移行する。なお、RWM330には、遊技状態が時短状態である

50

ことを示す時短フラグが設けられる。この時短フラグは、遊技状態が時短状態であるときに「1」がセットされ、遊技状態が時短状態ではないときに「0」がセットされる。

#### 【0066】

##### (2-1-4：段階設定値)

段階設定値格納領域336には、当否判定での大当たり確率に関する値である段階設定値が格納される。上記したように、パチンコ機1は、設定機能を有する遊技機である。即ち、パチンコ機1は、段階設定値格納領域336に対し、当否判定での大当たり確率に応じて6段階に分けられた段階設定値1～6を設定する。そして、主制御装置100は、段階設定値格納領域336に格納された段階設定値に基づき、第一特図又は第二特図の当否判定で用いる当否判定テーブルを決定する。

10

#### 【0067】

図6に示すように、本実施形態では、段階設定値格納領域336に格納された段階設定値が「1」のとき、通常状態での大当たり確率は、1/300に設定され、確変状態での大当たり確率は、1/30に設定される。また、段階設定値格納領域336に段階設定値が「2」のとき、通常状態での大当たり確率は、1/290に設定されると共に、確変状態での大当たり確率は、1/29に設定され、段階設定値格納領域336に段階設定値が「3」のとき、通常状態での大当たり確率は、1/280に設定されると共に、確変状態での大当たり確率は、1/28に設定される。

#### 【0068】

同様に、段階設定値が「4」に設定されたとき、通常状態での大当たり確率は、1/270に設定されると共に、確変状態での大当たり確率は、1/27に設定され、段階設定値が「5」に設定されたとき、通常状態での大当たり確率は、1/260に設定されると共に、確変状態での大当たり確率は、1/26に設定され、段階設定値が「6」に設定されたとき、通常状態での大当たり確率は、1/250に設定されると共に、確変状態での大当たり確率は、1/25に設定される。

20

#### 【0069】

なお、本実施形態において、段階設定値は、通常状態での大当たり確率と確変状態での大当たり確率とが連動しているが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ機1は、通常状態での大当たり確率及び確変状態での大当たり確率の何れか一方を段階設定値に関係なく一定としつつ、何れか他方のみが段階設定値に応じて変更されるものであってもよい。また、パチンコ機1は、段階設定値を変更した場合に、通常状態での大当たり確率及び確変状態での大当たり確率の何れか一方を上昇させつつ、何れか他方を低下させてもよい。

30

#### 【0070】

ここで、主制御装置100が段階設定値格納領域336に格納する段階設定値として、「1～6」までの値を設定する仕様となっているのに対し、パチンコ機1は、段階設定値格納領域336に格納する段階設定値として、「1～6」以外の値を設定することも可能である。そして、主制御装置100は、段階設定値格納領域336に「1～6」以外の値が格納された場合に、何等かの不正行為、又は、RWM330の異常が発生したと判断する。この場合、主制御装置100は、不正報知ランプ111等を用いて遊技施設の従業員等に報知することが望ましい。

40

#### 【0071】

##### (2-1-5：移行モード)

モード値格納領域337は、パチンコ機1が電源投入後に移行する4つの移行モードのうち何れの移行モードであるかを示す「モード値」が格納される。

#### 【0072】

具体的には、図7に示すように、パチンコ機1の電源が投入され、所定の準備処理が終了すると、パチンコ機1は、「遊技モード」、「設定確認モード」、「設定変更モード」及び「遊技停止モード」の何れかの移行モードに移行する。

#### 【0073】

50

遊技モードは、パチンコ機1が遊技可能な状態となったときに設定される移行モードである。また、遊技モードは、直前の電源断発生時においてRWM330に保存したバックアップデータを復帰させた後に遊技モードへ移行する「バックアップ復帰モード」と、直前の電源断発生時においてRWM330に保存したバックアップデータを消去した後に遊技モードへ移行する「RWMクリアモード」とを含む。なお、モード値格納領域337に格納されたモード値が「0」のとき、主制御装置100は、遊技モードへ移行する。

#### 【0074】

設定確認モードは、パチンコ機1に現在設定されている段階設定値を遊技施設の従業員等が確認する場合に設定される移行モードである。設定変更モードは、パチンコ機1に設定されている段階設定値を変更する場合に設定される移行モードである。なお、パチンコ機1は、移行モードとして設定確認モード又は設定変更モードが設定された状態において、遊技を不能とする。

10

#### 【0075】

また、モード値格納領域337に格納されたモード値が「1」のとき、主制御装置100は、設定確認モードへ移行し、モード値格納領域337に格納されたモード値が「2」のとき、主制御装置100は、設定変更モードへ移行する。そして、設定確認モード及び設定変更モードは、遊技施設の従業員等による所定の操作があった場合に終了する。設定確認モード又は設定変更モードの終了後、主制御装置100は、遊技モードへ移行すると共に、モード値格納領域337に「0」を格納する。

20

#### 【0076】

なお、設定確認モード、設定変更モード及び遊技停止モードは、電源投入時にのみ移行可能な移行モードである。つまり、パチンコ機1は、電源投入後に設定確認モード及び設定変更モードの何れかへ移行した後、遊技モード以外の移行モードへ移行することはない。また、パチンコ機1は、遊技モードへ移行した後、設定確認モード、設定変更モード及び遊技停止モードの何れかへ移行することはない。

20

#### 【0077】

遊技停止モードは、RWM330に異常が発生したと判断された場合に設定される移行モードである。なお、移行モードとして遊技停止モードが設定されたとき、モード値格納領域337には、モード値として「3」が格納される。

30

#### 【0078】

(2-1-6：電源投入時の操作と移行モードとの関係)

ここで、遊技施設の従業員等が電源投入後のパチンコ機1に設定する移行モードを選択するにあたり、電源投入と同時に行う操作について説明する。遊技施設の従業員等は、以下に示す所定の操作を電源投入と同時にすることにより、パチンコ機1の電源投入後に移行するモードを選択することができる。

40

#### 【0079】

具体的に、パチンコ機1は、主制御装置100に設けられた設定キーSW102をONにした状態でパチンコ機1の電源が投入された場合に、設定確認モード又は設定変更モードに移行する。一方、設定キーSW102をOFFにした状態でパチンコ機1の電源が投入されると、パチンコ機1は、遊技モードに移行する。

#### 【0080】

また、パチンコ機1は、主制御装置100に設けられたRWMクリアSW101を押し下げながら(ONにした状態で)電源が投入された場合に、RWMクリアモード又は設定変更モードに移行する。このとき、主制御装置100は、遊技モード又は設定変更モードへ移行する前に、直前の電源断発生時にRWM330に保存したバックアップデータを消去する。一方、RWMクリアSW101をOFFにした状態でパチンコ機1の電源が投入された場合、パチンコ機1は、遊技モードへ移行する前に、直前の電源断発生時にRWM330に保存したバックアップデータを復帰させる。

#### 【0081】

より具体的には、図8及び図9に示すように、主制御装置100は、設定キーSW10

50

2をOFFに、且つ、RWMクリアSW101をOFFにした状態で電源をONに切り替えると、バックアップ復帰を実行した後に遊技モードへ移行する（図8に示す矢印<1>）。

#### 【0082】

また、主制御装置100は、設定キーSW102をOFFに、且つ、RWMクリアSW101をONにした状態で電源SW155をONに切り替えると、RWM330のクリア処理を実行した後に遊技モードへ移行する（図8に示す矢印<2>）。

#### 【0083】

一方、主制御装置100は、設定キーSW102をONに、且つ、RWMクリアSW101をOFFにした状態で電源SW155をONに切り替えると、設定確認モードへ移行する（図8に示す矢印<3>）。そして、主制御装置100は、移行モードが設定確認モードに設定された状態で設定キーSW102がOFFに切り替えられると、バックアップ復帰をした旨の報知処理を実行した後、遊技モードへ移行する。

10

#### 【0084】

また、主制御装置100は、設定キーSW102をONに、且つ、RWMクリアSW101をONにした状態で電源SW155をONに切り替えると、設定変更モードへ移行する（図8に示す矢印<4>）。そして、主制御装置100は、移行モードが設定変更モードに設定された状態で設定キーSW102がOFFに切り替えられると、RWM330のクリア処理をした旨の報知処理を実行した後、遊技モードへ移行する。

20

#### 【0085】

ここで、本実施形態において、主制御装置100は、RWM330に異常が発生していると判断した場合に、RWM330のクリア処理及び段階設定値の再設定を必要とする。よってこの場合、主制御装置100は、RWM330に異常が発生していると判断した場合に、遊技停止モードへ移行する。

20

#### 【0086】

この点に関して、図10に示すように、遊技停止モードは、バックアップ復帰モード、RWMクリアモード及び設定確認モードに優先する。つまり、主制御装置100は、電源投入時に、バックアップ復帰モード、RWMクリアモード又は設定確認モードへ移行するようRWMクリアSW101及び設定キーSW102の操作が行われたとしても、主制御装置100がRWM330に異常が発生したと判断した場合には、遊技停止モードに移行する。

30

#### 【0087】

これに対し、設定変更モードは、遊技停止モードに優先する。つまり、パチンコ機1が遊技停止モードへ移行した場合に、遊技施設の従業員等は、電源投入と同時に設定変更モードへ移行するようRWMクリアSW101及び設定キーSW102を操作し、段階設定値の再設定及びRWM330のクリア処理を実行する。これにより、遊技施設の従業員等は、パチンコ機1を遊技可能な状態へ復帰させることができる。

#### 【0088】

具体的に、遊技施設の従業員等は、パチンコ機1が遊技停止モードへ移行した場合、まず電源を一旦OFFにする。その後、遊技施設の従業員等は、再度電源を投入する際に、設定キーSW102をONにし、且つ、RWMクリアSW101をONにした状態で電源SW155をONに切り替える。これにより、パチンコ機1は、設定変更モードに移行する。そして、遊技施設の従業員等は、設定変更モードにおいて所望の段階設定値を設定し、設定変更モードを終了させる。これにより、パチンコ機1において、段階設定値の再設定及びRWM330のクリア処理が行われ、移行モードが遊技モードに設定される。

40

#### 【0089】

このように、パチンコ機1は、RWM330に異常が発生した場合に、設定キーSW102をONに、且つ、RWMクリアSW101をONにした状態で電源SW155がONに切り替えられた場合（図8に示す矢印<4>）を除き、遊技停止モードへ移行する（図8に示す矢印<5>）。この場合、パチンコ機1は、遊技停止モードから遊技モードへ移

50

行できず、電源断処理へ移行する以外の選択肢はなく、遊技施設の従業員等は、電源を再投入し、設定変更モードにおいて段階設定値の再設定及びRWM330のクリア処理を実行することにより、パチンコ機1を遊技可能な状態とすることができます。

#### 【0090】

なお、パチンコ機1において、設定変更モード中に電源断処理が行われた場合、その後の電源投入後に移行するモードは、電源投入時においてRWM330に異常がないと判断した場合、設定キーSW102及びRWMクリアSW101の操作内容に関わらず、設定変更モードとなるように構成されている（図8に示す矢印<4>）。しかしながらこの場合、主制御装置100は、電源投入時においてRWM330に異常が発生していると判断した場合において、電源導入時の操作において設定変更モードが選択されていなければ、パチンコ機1は、遊技停止モードへ移行する（図8に示す矢印<5>）。

10

#### 【0091】

この点に関して、主制御装置100は、設定変更モードの終了処理が行われる前に（即ち、設定キーSW102をONからOFFへ切り替える前に）電源断処理が行われた場合に、設定キーSW102をロックする。よって、設定変更モード中に電源断処理が行われた後の電源投入時において、設定キーSW102は、必然的にONに設定される。そしてこの場合、パチンコ機1は、電源投入時にRWMクリアSW101がONに設定されていなくても、RWM330に異常がなければ、設定変更モードへ移行する。またこの場合、RWM330に異常が発生し、移行モードとして遊技停止モードが設定されたとしても、遊技施設の従業員等は、RWMクリアSW101を押し下げながら電源を投入することで、電源投入後に設定変更モードへ移行させることができる。

20

#### 【0092】

なお、段階設定値格納領域336に格納された段階設定値は、RWM330のクリア処理が実行されたとしても消去されない。一方、モード値格納領域337に格納されたモード値は、RWM330のクリア処理により消去される。

#### 【0093】

この点に関し、CPU310には、汎用レジスタ311が設けられる。そして、主制御装置100は、RWM330のクリア処理を実行する前に、モード値格納領域337に格納されたモード値を汎用レジスタ311に格納する。これにより、主制御装置100は、RWM330のクリア処理によってモード値格納領域337に格納されたモード値が消去されたとしても、汎用レジスタ311を参照することにより、電源断発生時においてモード値格納領域337に格納されていたモード値を確認できる。

30

#### 【0094】

（2-1-7：遊技性能及び遊技性能の表示）

次に、図11から図14を参照して、性能表示装置103に表示する遊技性能について説明する。遊技性能とは、所定期間における射幸性の度合いを示す指標であり、主制御装置100は、遊技性能の演算を行うと共に、演算した遊技性能を性能表示装置103に表示する。

#### 【0095】

最初に、主として性能表示装置103に表示するベース値について説明する。図11に示すように、「ベース値」は、「通常遊技でのアウト数」に対する「通常遊技での払出球数」の比率である。「通常遊技でのアウト数」は、「総アウト数（遊技状態に関わらず、遊技領域50へ発射した遊技球の総数）」から「大当たり遊技状態及び特典遊技状態（確変状態及び時短状態）でのアウト数」を除いたアウト数である。「通常状態での払出球数」は、「総払出球数（遊技状態に関わらず、払い出された賞球数）」から「大当たり遊技状態及び特典遊技状態での払出球数」を除いた賞球数である。

40

#### 【0096】

そして、主制御装置100は、第一始動口SW203、第二始動口SW204、普団始動口SW205、普通入賞口SW206、カウントSW207及びアウト口SW208（図4参照）から出力された検出信号に基づき、総アウト数をカウントする。また、主制御

50

装置 100 は、拝出 SW212 から出力された検出信号に基づき、総拝出球数をカウントする。なお、主制御装置 100 は、第一特図始動口 56、第二特図始動口 58、大入賞口 59、普通入賞口 60 及びアウト口 61（図 2 参照）に取り込まれ、遊技領域 50 から排出された遊技球をまとめて排出する排出路を設け、その排出路を通過した遊技球を検出する排出 SW から出力された検出信号に基づき、総アウト数をカウントしてもよい。

#### 【0097】

次に、図 12 を参照しながら、ベース値の演算手順を説明する。図 12 に示すように、主制御装置 100 は、工場から出荷後、初めて電源投入時から起算した総アウト数が 300 個に到達するまでの区間を「テスト区間」とみなし、テスト区間中の遊技結果をベース値の演算対象から除外する。

10

#### 【0098】

主制御装置 100 は、テスト区間の終了後から起算した「通常状態でのアウト数」と「通常遊技での拝出球数」とに基づき、ベース値を演算する。また、主制御装置 100 は、テスト期間の終了後から起算した総アウト数が 60000 個に到達した時点でベース値を演算し、演算したベース値を「最終ベース値」として RWM330 に記憶する。その後、主制御装置 100 は、「通常状態でのアウト数」と「通常遊技での拝出球数」を一旦リセットし、改めてベース値の演算を開始する。そして、主制御装置 100 は、総アウト数が再び 60000 個に到達した時点で最終ベース値を演算し、RWM330 に記憶する。

#### 【0099】

以下同様に、主制御装置 100 は、総アウト数が 60000 個に到達する毎にベース値を演算し、演算した値を最終ベース値として RWM330 に記憶する。なお、RWM330 には、3 回分の最終ベース値が記憶される。そして、主制御装置 100 は、新たに演算した最終ベース値を記憶する際に、RWM330 に記憶された 3 回分の最終ベース値のうち最も古い最終ベース値を RWM330 から消去する。なお、本実施形態において、RWM330 には 3 回分の最終ベース値が記憶されるが、記憶する最終ベース値の数は、適宜変更可能である。

20

#### 【0100】

続いて、図 13 を参照しながら、性能表示装置 103 に表示する遊技性能の表示態様を説明する。図 13 に示すように、性能表示装置 103 は、横並びに設けられた 4 つの 7 セグメント LED 表示器（以下「表示器」と称す）から構成される。性能表示装置 103 を構成する 4 つの表示器のうち、右側 2 つの表示器は、演算したベース値（%）を表示する性能表示部 103a であり、左側 2 つの表示器は、性能表示部 103a に表示するベース値を演算した区間を示す識別子を表示する識別表示部 103b である。

30

#### 【0101】

次に、図 14 を参照しながら、性能表示装置 103 に表示する遊技性能の表示態様の具体例を説明する。なお、テスト区間の終了後から起算した総アウト数が 60000 個に到達するまでの期間を「区間 A」、区間 A 終了後から起算した総アウト数が 60000 個に到達するまでの期間を「区間 B」、区間 B 終了後から起算した総アウト数が 60000 個に到達するまでの期間を「区間 C」、区間 C 終了後から起算した総アウト数が 60000 個に到達するまでの期間を「区間 D」、区間 D 終了後から起算した総アウト数が 60000 個に到達するまでの期間を「区間 E」とする。

40

#### 【0102】

最初に、区間 D において性能表示装置 103 に表示されるベース値の表示態様を説明する。このとき、性能表示装置 103 には、計測中である区間 D のベース値と、直前に RWM330 に記憶した 3 回分の最終ベース値（即ち、区間 C のベース値、区間 B のベース値及び区間 A の最終ベース値）とが、5 秒間隔で順次、且つ、繰り返し表示される。

#### 【0103】

具体的に、計測中のベース値（上記の例では区間 D のベース値）を性能表示装置 103 にリアルタイムで表示する際、識別表示部 103b には、識別子として「bL」が点灯表示される。例えば、性能表示装置 103 に「bL35」と表示されていた場合、計測中（

50

区間D)のベース値が35(%)であることを示す。なお、計測中の区間(区間D)での総アウト数が6000個に到達していない場合、識別表示部103bにおいて「bL」が点滅表示される。また、主制御装置100は、ベース値が100(%)を超える場合、性能表示部103aには「99.」と表示される。

#### 【0104】

また、直前(1回前)の区間の最終ベース値(区間Dの計測中であれば、区間Cの最終ベース値)を性能表示装置103に表示する際、識別表示部103bには、識別子として「b1」が点灯表示される。例えば、性能表示装置103に「b135」と表示されていた場合、直前の区間(区間C)の最終ベース値が35(%)であることを示す。

#### 【0105】

同様に、2回前の区間の最終ベース値(区間Dを計測中であれば、区間Bの最終ベース値)を性能表示装置103に表示する際、識別表示部103bには、識別子として「b2」が点灯表示される。例えば、性能表示装置103に「b235」と表示されていた場合、2回前の区間(区間B)の最終ベース値が35(%)であることを示す。さらに、3回前の区間の最終ベース値(区間Dを計測中である場合は、区間Aのベース値)を性能表示装置103に表示する際、識別表示部103bには、識別子として「b3」が点灯表示される。例えば、性能表示装置103に「b335」と表示されていた場合、直前の区間(区間A)の最終ベース値が35(%)であることを示す。

#### 【0106】

その後、区間Dでの総アウト数が6000個に到達すると、主制御装置100は、区間Dの最終ベース値を演算する。そして、主制御装置100は、RWM330に記憶された最終ベース値の中で最も古い区間Aの最終ベース値をRWM330から消去し、新たに演算した区間Dの最終ベース値をRWM330に記憶する。

#### 【0107】

その後、区間Eの計測中に区間Eのベース値をリアルタイムで表示する際、識別表示部103bには、識別子として「bL」が表示される。同様に、1回前の区間である区間Dの最終ベース値を表示する際、識別表示部103bには、識別子として「b1」が表示される。また、2回前の区間である区間Cの最終ベース値を表示する際、識別表示部103bには、識別子として「b2」が表示され、3回前の区間である区間Bの最終ベース値を表示する際、識別表示部103bには、識別子として「b3」が表示される。

#### 【0108】

なお、テスト区間、区間A、区間B及び区間Cにおいて、RWM330には、区間Aよりも前の区間の最終ベース値が記憶されていない。従って、区間Aよりも前の区間について性能表示装置103に表示する際、主制御装置100は、識別表示部103bにおいて識別子を点滅表示し、性能表示部103aに「--」と表示する。

#### 【0109】

ここで、主制御装置100は、遊技性能の演算に伴ってRWM330に記憶する総アウト数、通常状態でのアウト数、通常状態での払出総数及びベース値等は、RWM330をクリアしたとしても消去されない。つまり、パチンコ機1は、RWM330のクリア操作を行ったとしても、RWM330のクリア操作が行われる前の状態からベース値等の計測を再開できる。よって、パチンコ機1は、RWM330のクリア処理を行ったとしても、RWM330のクリア処理を行う際にRWM330に記憶されていた最終ベース値及び計測中のベース値を性能表示装置103に表示できる。

#### 【0110】

なお、上記したように、パチンコ機1は、総アウト数が6000個に到達する毎に最終ベース値を演算し、RWM330に記憶する。これに加え、パチンコ機1は、最終ベース値を演算するタイミングとは異なるタイミングで演算した参考ベース値を、最終ベース値とは別個に記憶してもよい。

#### 【0111】

例えば、パチンコ機1は、アウト球が3000個に到達した時点でのベース値を演算

10

20

30

40

50

し、参考ベース値として RWM330 に記憶してもよい。また、パチンコ機 1 は、通常状態でのアウト数が所定個数に到達した時点でのベース値を演算し、演算したベース値を参考ベース値として RWM330 に記憶してもよい。

#### 【0112】

そしてこの場合、パチンコ機 1 は、RWM330 に記憶した参考ベース値を性能表示装置 103 に表示可能な構成としてもよい。この場合、遊技施設の従業員等は、様々な視点でパチンコ機 1 の遊技性能を確認することができる。例えば、パチンコ機 1 は、主制御装置 100 に切替ボタン等を設け、その切替ボタン等の操作により、性能表示装置 103 に表示する遊技性能の内容を切替可能としてもよい。なおこの場合、パチンコ機 1 は、RWMクリア SW101 を切替ボタンとして併用することもできる。

10

#### 【0113】

さらに、パチンコ機 1 は、ベース値以外の遊技性能を演算し、性能表示装置 103 に表示してもよい。例えば、パチンコ機 1 は、図 11 に例示するベース値以外の遊技性能を演算し、RWM330 に記憶してもよい。また、パチンコ機 1 は、RWM330 に記憶したベース値以外の遊技性能を性能表示装置 103 に表示可能としてもよい。

#### 【0114】

図 11 に示すように、パチンコ機 1 は、遊技性能として、「総払出球数」に対する「役物による払出球数」の比率を示す「役物比率」を所定のタイミング（例えば、最終ベース値を演算するタイミング）で演算し、RWM330 に記憶してもよい。また、パチンコ機 1 は、遊技性能として、「総払出球数」に対する「連続役物による払出球数」の比率を示す「連続役物比率」を所定のタイミング（例えば、最終ベース値を演算するタイミング）で演算し、RWM330 に記憶してもよい。

20

#### 【0115】

また、パチンコ機 1 は、遊技性能として、「直近 1 時間での総アウト数」に対する「総払出球数」の比率を示す「短時間出玉率」を演算し、RWM330 に記憶してもよい。同様に、パチンコ機 1 は、遊技性能として、「直近 10 時間での総アウト数」に対する「総払出球数」の比率を示す「中時間出玉率」を演算し、RWM330 に記憶してもよい。さらに、パチンコ機 1 は、遊技性能として、特典遊技状態での総アウト数に対する特典遊技状態での総払出球数の比率を示す「高ベース出玉率」を演算し、RWM330 に記憶してもよい。

30

#### 【0116】

また、パチンコ機 1 は、所定時間内における総払出総数を RWM330 に記憶してもよい。なおこの場合、総払出総数が 3 枠以上となる場合、性能表示部 103a に総払出総数を 1 度に表示することができないため、性能表示装置 103 は、例えば、一万の位の値から一の位の値まで順次、2 枠ずつ表示することにより、遊技施設の従業員等に把握可能な態様で総払出総数を表示する。

#### 【0117】

また、パチンコ機 1 は、遊技性能として、「総アウト数」に対する「各入賞口への入球数」の比率を示す「入賞口別入賞球率」を入賞口毎に演算し、RWM330 に記憶してもよい。同様に、パチンコ機 1 は、遊技性能として、一定時間内で払い出した球数を示す「払出球数」を演算し、RWM330 に記憶してもよい。

40

#### 【0118】

さらに、パチンコ機 1 は、遊技性能として、「総アウト数に所定の係数 1 を乗じた値」に対する「通常状態での払出球数」の比率を示す「ベース近似値」を演算し、RWM330 に記憶してもよい。同様に、パチンコ機 1 は、遊技性能として、「総アウト数に所定の係数 2 を乗じた値」に対する「特典遊技状態での払出球数」の比率を示す「高ベース近似値」を演算し、RWM330 に記憶してもよい。

#### 【0119】

そして、パチンコ機 1 は、RWM330 に記憶した上記遊技性能に関する演算結果を、性能表示装置 103 に表示可能としてもよい。この場合、性能表示装置 103 は、例示し

50

た上記各遊技性能に対応する識別子を識別表示部 103b に表示する。これにより、遊技施設の従業員等は、性能表示部 103a に表示された数値がどのような遊技性能を示しているかを把握することができる。そして、多種多様な遊技性能を性能表示装置 103 に表示可能とすることで、遊技施設の従業員等は、パチンコ機 1 の遊技性能をより正確に把握することができ、パチンコ機 1 が不正に改造されている場合に、その不正を容易に発見することができる。

#### 【0120】

また、パチンコ機 1 は、ベース値及びベース値以外の各遊技性能に関して、遊技性能として適正と考えられる範囲を予め設定し、演算により求めた遊技性能が適正と考えられる範囲に含まれなかった場合に、性能表示部 103a を点滅表示させてよい。この場合、遊技施設の従業員等は、性能表示部 103a が点滅表示された性能表示装置 103 を確認することにより、パチンコ機 1 が不正に改造されたおそれのあることを早期に発見できる。  
10

#### 【0121】

なお、本実施形態において、主制御装置 100 は、所定時間内（例えば 60 秒間）に普通入賞口 60 に入球した遊技球数が規定数（例えば 10 個）よりも 2 個以上多かった場合に、普通入賞口 60 への入球頻度が異常であり、不正が行われたと判定する。このとき、主制御装置 100 は、払出制御装置 110 及びサブ統合制御装置 120 に不正報知コマンドを送信する。

#### 【0122】

そして、払出制御装置 110 は、不正報知コマンドを受信すると、払出制御装置 110 に設けられた不正報知ランプ 111（図 3 参照）を点灯する。また、サブ統合制御装置 120 は、不正報知コマンドを受信すると、枠側装飾ランプ 33 の点灯や点滅、スピーカ 32 からの音声出力等によるエラー報知を行う。また、サブ統合制御装置 120 から不正報知コマンドを受信した演出図柄制御装置 130 は、演出図柄表示装置 54 に対し、不正が行われた旨のエラー表示（警告表示）を行う（図 17 参照）。

#### 【0123】

なお、本実施形態において、主制御装置 100 は、所定時間内に普通入賞口 60 に入球した遊技球数が規定数よりも 2 個以上を超えた場合に、不正が行われたと判断する場合について説明したが、これに限られるものではない。即ち、主制御装置 100 は、所定時間内に各種始動口や大入賞口 59 に入球した遊技球数が所定数を超えた場合に、不正が行われたと判断してもよい。  
30

#### 【0124】

（2-1-8：段階設定値の表示）

ここで、性能表示装置 103 は、移行モードとして設定確認モード又は設定変更モードが設定されている場合に段階設定値を表示する装置を兼用する。

#### 【0125】

つまり、性能表示装置 103 は、移行モードとして設定確認モードが設定されている場合に、現在設定されている段階設定値を性能表示部 103a に点灯表示する。具体的に、性能表示装置 103 は、識別表示部 103b に「- -」を点灯表示し、性能表示部 103a に「- 1」～「- 6」の何れか一を点灯表示する。例えば、現在設定されている段階設定値が「3」であれば、性能表示装置 103 には、段階設定値として「- - - 3」が表示される。  
40

#### 【0126】

また、性能表示装置 103 は、移行モードとして設定変更モードが設定されている場合に、仮設定された段階設定値を性能表示部 103a に点滅表示する。例えば、仮設定された段階設定値が「5」であるとき、性能表示装置 103 には、「- - - 5」が点滅表示される。

#### 【0127】

続いて、段階設定値の変更手順を説明する。主制御装置 100 は、移行モードとして設

定変更モードが設定されているとき、性能表示装置 103 に仮設定された段階設定値を点滅表示する。そして、主制御装置 100 は、RWMクリア SW101 が 1 回押される毎に仮設定された段階設定値に 1 を加算する。例えば、仮設定された段階設定値が「5」であるときに RWMクリア SW101 が一回押し下げられると、仮設定される段階設定値が「5」から「6」に切り替わると共に、性能表示装置 103 の表示は、「---5」から「---6」に切り替わる。

#### 【0128】

さらに、仮設定された段階設定値が「6」であるときに RWMクリア SW101 が 1 回押し下げられると、仮設定された段階設定値が「1」に切り替わると共に、性能表示装置 103 の表示は、「---6」から「---1」に切り替わる。つまり、本実施形態におけるパチンコ機 1 において、設定可能な段階設定値の上限値が「6」である。よって、仮設定された段階設定値が「6」である状態で RWMクリア SW101 が 1 回押し下げられると、設定可能な段階設定値の下限値である「1」が、段階設定値として仮設定される。

10

#### 【0129】

##### (2-1-9 : カウンタ回路)

図 5 に戻り、MPU300 の説明を続ける。カウンタ回路 340 は、パチンコ機 1 に設けられた各種カウンタの計時処理を行い、タイマ回路 350 は、パチンコ機 1 に設けられた各種タイマの計時処理を行う。例えば、タイマ回路 350 は、選択された変動パターンに応じて設定される第一特図又は第二特図の変動時間が設定される変動時間タイマ 351 を備える。主制御装置 100 は、変動時間タイマ 351 が 0 になるまで第一特図又は第二特図の変動表示を行い、変動時間タイマ 351 が 0 になると、第一特図又は第二特図の確定表示を行う。

20

#### 【0130】

##### (2-1-10 : 乱数回路 360)

乱数回路 360 は、主制御装置 100 が行う処理の中で用いるハードウェア乱数を生成する。なお、乱数回路 360 で生成される乱数としては、第一特図及び第二特図の当否判定に用いる大当たり判定用乱数、普通図柄の当否判定で用いる当たり判定用乱数が例示される。そして、主制御装置 100 は、抽出した大当たり判定用乱数が、第一特図用当否判定テーブル 321a 又は第二特図用当否判定テーブル 321b に設定された乱数値と一致した場合に、当否判定の結果が大当たりであると判定する。

30

#### 【0131】

なお、主制御装置 100 は、第一特図始動口 56 に遊技球が入球すると、抽出した大当たり決定用乱数を第一特図用保留記憶領域 331 に記憶する。同様に、主制御装置 100 は、第二特図始動口 58 に遊技球が入球すると、抽出した大当たり決定用乱数を第二特図用保留記憶領域 332 に記憶する。また、主制御装置 100 は、普図始動口 55 に遊技球が入球すると、抽出した当たり決定用乱数を普図用保留記憶領域 333 に記憶する。

#### 【0132】

乱数回路 360 は、第一特図表示装置 62A 又は第二特図表示装置 62B に表示する特別図柄の選択に用いる大当たり図柄決定用乱数 1 及び大当たり決定用乱数 2 を生成する。そして、主制御装置 100 は、抽出した大当たり図柄決定用乱数 1 及び大当たり図柄決定用乱数 2 と、第一特図用図柄選択テーブル 322a 又は第二特図用図柄選択テーブル 322b に設定された乱数値に基づき、第一特図表示装置 62A 又は第二特図表示装置 62B に表示する特別図柄を決定する。

40

#### 【0133】

同様に、乱数回路 360 は、普通図柄表示装置 62C に表示する普通図柄の選択に用いる当たり決定用乱数を生成する。そして、主制御装置 100 は、抽出した当たり図柄決定用乱数と、普図用図柄選択テーブル 322c に設定された乱数値に基づき、普通図柄表示装置 62C に表示する普通図柄を決定する。

#### 【0134】

さらに、乱数回路 360 は、リーチ外れ演出を行うか否かの決定に用いるリーチ判定用

50

乱数を生成する。そして、主制御装置 100 は、抽出したリーチ判定用乱数と、リーチ判定テーブル 324 に設定された乱数値に基づき、リーチ外れ演出を行うか否かを決定する。

#### 【0135】

また、乱数回路 360 は、第一特図表示装置 62A 又は第二特図表示装置 62B に変動表示する変動パターンの選択に用いる特図変動パターン決定用乱数 1 及び特図変動パターン決定用乱数 2 を生成する。そして、主制御装置 100 は、抽出した特図変動パターン決定用乱数 1 及び特図変動パターン決定用乱数 2 と、第一特図用変動パターン選択テーブル 323a 又は第二特図用変動パターン選択テーブル 323b に設定された乱数値に基づき、第一特図表示装置 62A 又は第二特図表示装置 62B に変動表示する変動パターンを決定する。10

#### 【0136】

さらに、乱数回路 360 は、普通図柄表示装置 62C に変動表示する変動パターンの選択に用いる普図変動パターン決定用乱数を生成する。そして、主制御装置 100 は、抽出した普図変動パターン決定用乱数 2 と、普図用変動パターン選択テーブル 323c に設定された乱数値に基づき、普通図柄表示装置 62C に変動表示する変動パターンを決定する。

#### 【0137】

図 15 に示すように、乱数回路 360 は、乱数生成回路 361 と、3 つの乱数値レジスタ 362A ~ 362C と、乱数値取り込みレジスタ 363 と、乱数ラッチフラグレジスタ 364A ~ 364C とを備える。乱数生成回路 361 は、MPU300 の通電と同時に起動し、タイマ回路 350 ( 図 5 参照 ) からのシステムクロック信号 ( SCLK ) を適宜分周してなるタイミングで乱数値を更新する。20

#### 【0138】

各々の乱数値レジスタ 362A ~ 362C は、乱数生成回路 361 が生成した乱数値を格納する。乱数値取り込みレジスタ 363 は、乱数値を格納する乱数値レジスタ 362A ~ 362C の指定を行う際に用いる。例えば、乱数値を乱数値レジスタ 362A に格納する場合、主制御装置 100 は、乱数値取り込みレジスタ 363 に「1」をセットする。同様に、主制御装置 100 は、乱数値を乱数値レジスタ 362B に格納する場合に、乱数値取り込みレジスタ 363 に「2」をセットし、乱数値を乱数値レジスタ 362C に格納する場合に、乱数値取り込みレジスタ 363 に「3」をセットする。30

#### 【0139】

乱数ラッチフラグレジスタ 364A ~ 364C は、各々の乱数値レジスタ 362A ~ 362C に乱数値が取り込まれているか否かを示す。具体的に、乱数値レジスタ 362A ~ 362C に乱数値が取り込まれると、主制御装置 100 は、対応する乱数ラッチフラグレジスタ 364A ~ C に「1」をセットする。そして、主制御装置 100 は、乱数値レジスタ 362A ~ 362C の各々に格納された乱数値を参照すると、参照した乱数ラッチフラグレジスタ 364A ~ C に「0」をセットする。これにより、主制御装置 100 は、各々の乱数値レジスタ 362A ~ 362C に乱数値が格納されているか否かを把握することができる。40

#### 【0140】

( 2 - 2 : 払出制御装置 110 )

図 4 に戻り、払出制御装置 110 について説明する。払出制御装置 110 は、主制御装置 100 に対して双方通信可能に接続される。払出制御装置 110 には、払出中継端子板 165 及び裏配線中継端子板 162 を介して前枠開放 SW201 及び内枠開放 SW202 に接続される。そして、払出制御装置 110 は、外部接続端子板 161 を介して賞球に関する情報、前枠 3 及び内枠 4 の開閉状態に関する情報等をホールコンピュータ H C 又は試射試験装置 ( 図示せず ) に送信する。また、払出制御装置 110 は、必要に応じて、遊技球の発射を停止させるための発射停止信号を発射制御装置 140 に送信する。

#### 【0141】

10

20

30

40

50

また、払出制御装置 110 は、裏配線中継端子板 162 を介して、球タンク 41（図 3 参照）が空状態になったことを検出する球切れ SW211 が接続される。球切れ SW211 は、球タンク 41（図 3 参照）が空状態になったことを検出すると、検出信号を払出制御装置 110 に出力する。

#### 【0142】

さらに、払出制御装置 110 には、払出中継端子板 165 を介して、遊技球の払出を行う払出モータ 112 と、遊技球が払い出されたことを検出する払出 SW212 とが接続される。払出制御装置 110 は、主制御装置 100 から送られるコマンドに応じて払出モータ 112 を駆動し、遊技球の払出を行い、払出 SW212 は、遊技球が払い出されたことを検出すると、検出信号を払出制御装置 110 に出力する。さらに、払出制御装置 110 には、下皿 35 が満杯状態になったことを検出する満杯 SW213 が接続される。満杯 SW213 は、下皿 35 が満杯状態になったことを検出すると、検出信号を払出制御装置 110 に出力する。10

#### 【0143】

払出制御装置 110 は、球切れ SW211 から検出信号が入力された場合、及び、満杯 SW213 から検出信号が入力された場合、払出モータ 112 を停止する。これにより、払出ユニット 43 による賞球の払出動作が停止される。球切れ SW211 は、球切れ状態が解消されるまで検出信号を出力し続け、満杯 SW213 は、下皿 35 の満杯状態が解除されるまで検出信号を出力し続ける。そして、払出制御装置 110 は、球切れ SW211 及び満杯 SW213 からの検出信号の入力が停止すると、払出モータ 112 の駆動を再開する。20

#### 【0144】

なお、機内に封入した遊技球を循環させて遊技を行う封入式遊技機等に本発明を採用する場合、主制御装置 100 から払出制御装置 110（封入式遊技機の場合では、遊技球の払出が行われないため、枠制御装置と称するのが好適）への一方向通信としてもよい。この場合、遊技機は、不正されにくい構成とすることができます。

#### 【0145】

さらに、払出制御装置 110 には、C R ユニット端子板 166 を介して、C R ユニット 70 及び精算表示 SW214 に双方向通信可能に接続される。精算表示 SW214 には、遊技者により操作される球貸 SW215 及び精算 SW216 が接続される。球貸 SW215 は、遊技者が遊技球の貸出を要求する際に操作されるスイッチであり、精算 SW216 は、遊技者が精算を要求する際に操作されるスイッチである。30

#### 【0146】

球貸 SW215 は、遊技者による貸出ボタン 71 の操作を検知すると、貸出要求の操作信号を出力する。球貸 SW215 が出力した貸出要求信号は、精算表示 SW214 を介して C R ユニット 70 に入力され、C R ユニット 70 から払出制御装置 110 へ貸出要求信号が発信される。そして、払出制御装置 110 は、C R ユニット 70 から貸出要求信号を受けると、払出モータ 112 を駆動し、遊技球の払出を行うと共に、C R ユニット 70 に挿入されたプリペイドカードの残高表示を制御する。

#### 【0147】

精算 SW216 は、遊技者による精算ボタン 72 の操作を検知すると、精算要求の操作信号を出力する。精算 SW216 が出力した精算要求信号は、精算表示 SW214 を介して C R ユニット 70 に入力され、C R ユニット 70 は、精算要求信号に応じて、C R ユニット 70 に挿入されたプリペイドカードの残高管理及び残高表示に関する制御を行う。40

#### 【0148】

また、払出制御装置 110 には、普通入賞口 60 への入球頻度が異常であると判断され場合に、点灯する L E D である不正報知ランプ 111 が設けられる。払出制御装置 110 は、主制御装置 100 から不正コマンドを受信すると、不正報知ランプ 111 を点灯させることにより、遊技施設の従業員等に対し、不正が行われたおそれがあることを報知できる。

## 【0149】

(2-3: サブ統合制御装置120及び演出図柄制御装置130)

サブ統合制御装置120は、演出中継端子板167を介して主制御装置100に接続されると共に、主制御装置100からサブ統合制御装置120への通信を可能とする。そして、サブ統合制御装置120は、主制御装置100から受信したコマンドに基づいて演出制御を行う。サブ統合制御装置120には、演出ボタン37(図1参照)の操作を検出するボタン操作検出SW221、ジョグダイヤル38(図1参照)の操作を検出するジョグダイヤル操作検出SW222が接続される。それらボタン操作検出SW221及びジョグダイヤル操作検出SW222は、各自の検出信号をサブ統合制御装置120に入力する。

## 【0150】

そして、サブ統合制御装置120は、スピーカ32の駆動により音声の出力を制御すると共に、枠側装飾ランプ33を含む各種LEDやランプの点灯及び消灯等を制御する。さらに、サブ統合制御装置120には、スピーカ32から出力する音量を調節する音量調節SW121が設けられる。サブ統合制御装置120は、音量調節SW121から入力された操作信号に基づいて、スピーカ32から出力する音量を制御する。

## 【0151】

演出図柄制御装置130は、サブ統合制御装置120に対して双方向通信可能に接続される。サブ統合制御装置120は、演出図柄制御装置130に対し、キャラクタ等を表示する疑似演出や特図の疑似図柄の表示態様に関するコマンドを送信する。一方、演出図柄制御装置130は、サブ統合制御装置120から送られるコマンドに応じた疑似演出図柄400(図16参照)を演出図柄表示装置54のLCDパネルに表示する。

## 【0152】

また、サブ統合制御装置120は、普通入賞口60への入球頻度が異常であると判断され場合に、スピーカ32、枠側装飾ランプ33及び演出図柄表示装置54によるエラー報知を行う。

## 【0153】

ここで、図16及び図17を参照しながら、第一特図又は第二特図の変動表示中に演出図柄表示装置54に表示される演出図柄の表示態様と、普通入賞口60への入球頻度が異常であると判断された場合に演出図柄表示装置54に表示されるエラー報知の一例を説明する。

## 【0154】

図16に示すように、演出図柄制御装置130は、第一特図又は第二特図の変動表示中において、演出図柄表示装置54の表示画面のほぼ中央部分に、第一特図又は第二特図に応する疑似演出図柄400の変動表示を行う。なお、疑似演出図柄400は、3桁の数字により構成される。また、演出図柄表示装置54の表示画面の左下部には、第一特図の保留記憶数を示す第一特図保留表示401が表示され、表示画面の右下部には、第二特図の保留記憶数を示す第二特図保留表示402が表示される。

## 【0155】

一方、図17に示すように、サブ統合制御装置120が主制御装置100から不正報知コマンドを受信した場合に、演出図柄制御装置130は、演出図柄表示装置54の表示画面に対し、普通入賞口60への入球頻度が異常であると判断された旨を表示するエラー報知を実行する。

## 【0156】

なおこのとき、サブ統合制御装置120は、スピーカ32からの音声出力によるエラー報知及び枠側装飾ランプ33によるエラー報知を併せて行う。なお、スピーカ32からの音声出力によるエラー報知は、エラー報知を開始してから30秒後に終了し、演出図柄表示装置54における警告表示及び枠側装飾ランプ33によるエラー報知は、エラー報知を開始してから5分後に終了する。

## 【0157】

(2-4: 発射制御装置140)

10

20

30

40

50

発射制御装置 140 は、払出制御装置 110 に接続され、払出制御装置 110 から発射制御装置 140 への通信を可能とする。発射制御装置 140 は、払出制御装置 110 を介して主制御装置 100 から送られるコマンドや、発射ハンドル 36 の回動信号に基づいて発射モータ 141 を制御し、遊技球の発射及び発射停止を行う。

#### 【0158】

また、発射制御装置 140 には、発射ハンドル 36 に設けられた発射停止 SW241、及び、発射ハンドル 36 に遊技者が接触していることを検出するタッチ SW242 が接続される。タッチ SW242 は、遊技者による発射ハンドル 36 の接触を検出した場合に、検出信号を発射制御装置 140 に入力する。そして、発射制御装置 140 は、タッチ SW242 から検出信号が入力されている場合に、遊技球を発射する。一方、発射停止 SW241 は、遊技者による操作があった場合に、検出信号を発射制御装置 140 に入力する。そして、発射制御装置 140 は、発射停止 SW241 から検出信号が入力されると、タッチ SW242 から検出信号が入力されている場合であっても、遊技球の発射を停止する。

10

#### 【0159】

(2-5：電源基板 150)

図 18 に示すように、電源基板 150 は、電源回路 151 と、受電回路 152 と、停電検出回路 153 と、バックアップ用電源回路 154 とを備える。電源回路 151 は、外部に設けられた AC 電源（主電源 AC24V）から供給される交流電圧を変換し、直流電圧を生成する。受電回路 152 には、電源 SW155 が設けられ、電源回路 151 は、受電回路 152 を介して AC 電源に接続される。電源 SW155 を ON にすると、電源回路 151 は、AC 電源と導通し、電源回路 151 に主電源 AC24V が供給される。そして、電源回路 151 は、必要な直流電圧各種制御装置やアクチュエータ等に供給する。

20

#### 【0160】

停電検出回路 153 は、電源回路 151 から供給される電圧を監視する。そして、停電検出回路 153 は、供給された電圧が所定電圧未満となった場合に、電源 SW155 の OFF への切替、或いは、停電に伴う電源の遮断が発生したと判断し、主制御装置 100 及び払出制御装置 110 に出力する停電検出信号をハイレベル（ON）にする。その一方、停電検出回路 153 は、電源回路 151 から供給される電圧が所定電圧以上に上昇した場合に、停電検出信号をローレベル（OFF）にする。

30

#### 【0161】

なお、本実施形態において、停電検出回路 153 は、停電検出信号を主制御装置 100 及び払出制御装置 110 に送信する場合を例に挙げて説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、停電検出回路 153 は、停電検出信号を主制御装置 100 及び払出制御装置 110 の何れか一方のみに送信し、主制御装置 100 から払出制御装置 110 に、或いは、払出制御装置 110 から主制御装置 100 に対し、停電用のコマンドを送信する構成としてもよい。

#### 【0162】

バックアップ用電源回路 154 は、コンデンサ等により構成される。バックアップ用電源回路 154 は、電源回路 151 が AC 電源から電力を供給しながら生成した DC5V の電力を充電し、停電となった場合に、バックアップ電源（DC5V）を主制御装置 100 の RWM330 及び払出制御装置 110 の RWM 等に供給する。

40

#### 【0163】

本実施形態において、バックアップ電源は、主制御装置 100 の RWM330 及び払出制御装置 110 の RWM に供給される。よって、パチンコ機 1 は、電源が遮断された後においても一定時間に亘り、電源断発生時に主制御装置 100 及び払出制御装置 110 に記憶されていた内容、例えば、パチンコ機 1 の遊技状態や賞球として払い出す遊技球の数等の情報を保持できる。

#### 【0164】

その一方、バックアップ電源は、サブ統合制御装置 120 の RWM には供給されない。よって、パチンコ機 1 への電力供給が停止されると、サブ統合制御装置 120 の RWM に

50

記憶されていた内容は、消去される。

#### 【0165】

##### (3. パチンコ機1の仕様)

次に、図19を参照しながら、パチンコ機1の基本的仕様を説明する。図19に示すように、パチンコ機1において、通常状態での大当たり確率は、1/300(段階設定値が1である場合)～1/250(段階設定値が6である場合)であり、確変状態での大当たり確率は、1/30(段階設定値が1である場合)～1/25(段階設定値が6である場合)である(図6参照)。

#### 【0166】

パチンコ機1の賞球に関して、第一特図始動口56及び第二特図始動口58に1個の遊技球が入球したときの賞球は、3個であり、普通入賞口60に1個の遊技球が入球したときの賞球は、10個であり、大入賞口59に1個の遊技球が入球したときの賞球は、15個である。

10

#### 【0167】

パチンコ機1の規定入賞数に関して、第二特図始動口58の規定入賞数は、4個であり、大入賞口59の規定入賞数は、10個である。つまり、普電役物ソレノイド210により第二特図始動口58が開放されてから所定時間が経過するまでの間に第二特図始動口58に遊技球が4個入球すると、普電役物ソレノイド210は、第二特図始動口58を閉鎖する。また、大入賞口ソレノイド209により大入賞口59が開放されてから所定時間が経過するまでの間に大入賞口59に遊技球が10個入球すると、大入賞口ソレノイド209は、第二特図始動口58を閉鎖する。

20

#### 【0168】

普通図柄の当否判定における当たり確率に関して、通常状態での当たり確率は、1/6であり、特典遊技状態での当たり確率は、5/6である。また、第二特図始動口58の開放時間及び開放回数に介して、通常状態での開放時間は、0.2×1回であり、特典遊技状態での開放時間は、2秒×1回である。

20

#### 【0169】

パチンコ機1の大当たり種別に関して、パチンコ機1は、3パターンの大当たり種別を含む。具体的に、パチンコ機1は、ラウンド遊技を15ラウンド行った後に確変状態へ移行する15R確変大当たりと、ラウンド遊技を10ラウンド行った後に確変状態へ移行する10R確変大当たりと、ラウンド遊技を5ラウンド行った後に時短状態へ移行する5R通常大当たりとの3種類の大当たり種別を含む。

30

#### 【0170】

なお、第一特図の当否判定で大当たりとなった場合に、15R確変大当たりとなる確率は、30%であり、10R確変大当たりとなる確率は、30%であり、5R通常大当たりとなる確率は、40%である。一方、第二特図の当否判定で大当たりとなった場合に、15R確変大当たりとなる確率は、40%であり、10R確変大当たりとなる確率は、20%であり、5R通常大当たりとなる確率は、40%である。また、15R確変大当たり及び10R確変大当たりとなった場合、大当たり遊技後に付与される確変回数は、1000回である。一方、5R通常大当たりとなった場合、大当たり遊技後に移行する時短状態において付与される時短回数は、100回である。

40

#### 【0171】

##### (4. 起動処理)

次に、図20に示すフローチャートを参照しながら、主制御装置100により実行される起動処理について説明する。起動処理は、パチンコ機1の電源投入時に実行される処理である。

#### 【0172】

図20に示すように、主制御装置100は、起動処理の最初の処理として、スタッカアドレスにスタッカポインタを設定する(S1)。続いて、主制御装置100は、割込みベクタテーブルの割込みベクタアドレスを、対応するレジスタに設定する(S2)と共に、

50

内蔵レジスタを設定する（S3）なお、割込みベクタアドレスは、アドレス空間（メモリ空間）の中で、後述する割込み処理のプログラムに係る開始番地の指定に使用される。

#### 【0173】

次に、主制御装置100は、入力ポートのレジスタを読み込み（S4）、停電停止信号がOFFであるか否かを判定する（S5）。そして、停電検出信号がONのままであれば（S5：No）、主制御装置100は、電源回路151から供給される電圧が所定電圧に到達していないと判断する。この場合、主制御装置100は、S4処理に戻り、停電停止信号がOFFになるまでS4及びS5の処理を繰り返し実行される。

#### 【0174】

一方、停電検出信号がOFFに切り替わった場合（S5：Yes）、主制御装置100は、電源回路151から供給される電圧が所定電圧以上となり、安定的に電圧が供給される状態になったと判断し、RWM330への書き込みを許可する（S6）。

10

#### 【0175】

S6の処理後、主制御装置100は、初期設定処理（S7）を実行する。この初期設定処理（S7）は、主に、移行モードの設定を行う。なお、初期設定処理（S7）の詳細については、図40に示すフローチャートを参照しながら後述する。

20

#### 【0176】

S7の処理後、主制御装置100は、割込みを禁止する（S8）と共に、レジスタ退避を実行する（S9）。その後、主制御装置100は、ベース値等の遊技性能を演算する遊技性能演算処理を実行する（S10）。つまり、主制御装置100は、遊技性能に関する演算をRWM330の領域外で行う。

20

#### 【0177】

S10の処理後、主制御装置100は、レジスタ復帰を実行する（S11）と共に割込みを許可し（S12）、S8の処理へ戻る。このように、主制御装置100は、起動処理において、S8からS12までの処理を繰り返し実行する。その一方で、主制御装置100は、S12の処理が実行されてからS8の処理が再度実行されるまでの間に、後述する割込み処理（図21参照）を周期的に（例えば4ms周期で）実行する。

30

#### 【0178】

##### （5：割込み処理）

次に、図21に示すフローチャートを参照しながら、主制御装置100により実行される割込み処理について説明する。図21に示すように、主制御装置100は、割込み処理で実行する最初の処理として、タイマ及びウォッチドッグタイマを設定する（S21）。S21の処理において、主制御装置100は、主制御装置100に設けられた各種タイマの設定や、ウォッチドッグタイマのクリア及びリスタートを行う。

30

#### 【0179】

S21の処理後、主制御装置100は、モード値格納領域337に格納されたモード値が「3」であるか否かを判定する（S22）。その結果、モード値が「3」であれば（S22：Yes）、パチンコ機1は、移行モードとして、遊技停止モードが設定されていると判断できる。つまり、パチンコ機1は、遊技開始不能な状態であって、電源SW155のOFFへの切替を待機している状態であると判断できる。よってこの場合、主制御装置100は、割込み許可（S36）を行い、起動処理（図20参照）ヘリターンする。

40

#### 【0180】

一方、モード値格納領域337に格納されたモード値が「3」でなければ（S22：No）、主制御装置100は、主制御装置100に設けられた各種タイマを更新するタイマ更新処理を実行する（S23）。続いて、主制御装置100は、各種始動口及び各種入賞口への遊技球の入球に関する処理である入力判定処理（S24）を実行する。なお、入力判定処理（S24）の詳細は、図23に示すフローチャートを参照しながら後述する。S24の処理後、主制御装置100は、当否判定及び大当たり遊技に関する処理である当否判定処理（S25）を実行する。なお、当否判定処理（S25）の詳細は、図26に示すフローチャートを参照しながら後述する。

50

## 【0181】

S25の処理後、主制御装置100は、遊技状態が移行した場合に、その旨の信号をホールコンピュータHCに送信する遊技状態設定処理(S26)を実行する。S26の処理において、主制御装置100は、例えば、上記した当否判定処理(S25)において大当たり遊技(特別遊技)や当たり遊技(普通遊技)が終了した後、所定時間経過後にホールコンピュータHCに信号を送信する。なお、パチンコ機1が図示しない試射試験装置に接続されている場合に、主制御装置100は、S26の処理において、遊技状態が移行したことを見た試験信号を試射試験装置(図示せず)に送信する。

## 【0182】

S26の処理後、主制御装置100は、エラーが発生したか否かを監視するエラー監視処理(S27)を行う。なお、エラー監視処理(S27)において主制御装置100が監視するエラーとしては、前枠3や内枠4が開放されていることを示す開放エラーや、図示しない電波センサにより異常な電波が検出されたことを示す電波エラーや、図示しない振動センサにより異常な振動が検出されたことを示す振動エラー等が例示される。

10

## 【0183】

S27の処理後、主制御装置100は、払出手制御装置110に賞球コマンドを送信する賞球コマンド送信処理(S28)を実行する。そして、払出手制御装置110は、受信した賞球コマンドに基づき、入球があった各種始動口又は各種入賞口毎に設定された賞球の払い出しを実行する。

20

## 【0184】

S28の処理後、主制御装置100は、実行中に遊技内容に応じた画像データや音声データ等を作成し、サブ統合制御装置120に出力する演出用データ出力処理(S29)を実行する。さらに、主制御装置100は、上記したエラー監視処理(S27)においてエラーの発生を検出した場合に、検出したエラーの内容に応じて、演出図柄表示装置54におけるエラー表示や、枠側装飾ランプ33の点灯や点滅、スピーカ32からの音声出力等のエラー報知を適宜行う。

20

## 【0185】

S29の処理後、主制御装置100は、外部接続端子板161を介してホールコンピュータHCに外部出力処理(S30)を実行する。S30の処理において、主制御装置100は、上記した当否判定処理(S25)での処理内容に基づき、大入賞口ソレノイド209及び普電役物ソレノイド210に関するデータをホールコンピュータHCに送信する。また、S30の処理において、主制御装置100は、上記したエラー監視処理(S27)でエラーの発生を検出した場合に、セキュリティ信号をホールコンピュータHCに送信する。なお、パチンコ機1に試射試験装置が接続されている場合、主制御装置100は、S30の処理において、大入賞口ソレノイド209及び普電役物ソレノイド210に関するデータやセキュリティ信号を試射試験装置に送信する。

30

## 【0186】

図22に示すように、S30の処理後、主制御装置100は、レジスタ退避(S31)を行い、性能表示用データ作成処理(S32)を実行する。S32の処理において、主制御装置100は、起動処理(S20参照)においてRWMM330の領域外で実行した性能表示用演算処理(S10)の算出結果や、試射試験の試験結果を性能表示装置103に表示するためのデータを作成する。S31の処理後、主制御装置100は、レジスタ復帰(S33)を実行する。

40

## 【0187】

S33の処理後、主制御装置100は、セグメントデータ作成処理(S34)を実行する)。S34の処理において、主制御装置100は、S31の処理で作成したデータを性能表示装置103に表示する準備として、性能表示装置103に設けられた各種LEDのコモン(LEDセグメントに係る8bit単位の表示領域)毎の発光制御を行うためのセグメントデータを作成する。

## 【0188】

50

S 3 4 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、各種表示装置に対する表示処理（S 3 5）として、性能表示装置 1 0 3 における遊技性能や試射試験データの表示を行う。また、S 3 5 の処理において、主制御装置 1 0 0 は、実行中の遊技状況に応じて、第一特図表示装置 6 2 A、第二特図表示装置 6 2 B、普通図柄表示装置 6 2 C における各種図柄の変動表示や確定表示等を行う。S 3 5 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、割込みを許可し（S 3 6）、起動処理（図 2 0 参照）ヘリターンする。

#### 【0 1 8 9】

なお、主制御装置 1 0 0 は、性能表示用演算処理（S 1 0）を起動処理（S 2 0）で実行するのに対し、性能表示用演算処理（S 1 0）での演算結果の表示に関する処理を割込み処理で行う。この点に関し、主制御装置 1 0 0 は、処理量が多い性能表示用演算処理（S 1 0）を起動処理で行うことにより、性能表示用演算処理（S 1 0）が終了する前に割込み禁止（S 8、図 2 0 参照）が実行されることを防止できる。一方、主制御装置 1 0 0 は、性能表示装置 1 0 3 に対する表示処理を、第一特図表示装置 6 2 A 等に対する表示処理と同じタイミングで実行することで、表示制御の効率化を図ることができる。10

#### 【0 1 9 0】

##### （6. 入力判定処理）

次に、図 2 3 に示すフローチャートを参照しながら、割込み処理（図 2 1 参照）の中で実行される入力判定処理（S 2 4）について説明する。図 2 3 に示すように、主制御装置 1 0 0 は、入力判定処理（S 2 4）の最初の処理として、特図入球確認処理（S 4 1）を実行する。特図入球確認処理（S 4 1）は、第一特図始動口 5 6 又は第二特図始動口 5 8 に遊技球が入球した場合に実行される処理である。なお、特図入球確認処理（S 4 1）の詳細は、図 2 4 に示すフローチャートを参照しながら後述する。20

#### 【0 1 9 1】

S 4 1 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、普図入球確認処理（S 4 2）を実行する。普図入球確認処理（S 4 2）は、普図始動口 5 5 に遊技球が入球した場合に実行される処理である。なお、普図入球確認処理（S 4 2）の詳細は、図 2 5 に示すフローチャートを参照しながら後述する。

#### 【0 1 9 2】

S 4 2 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、入賞数カウント処理（S 4 3）を実行する。入賞数カウント処理（S 4 3）は、大入賞口 5 9 又は普通入賞口 6 0 に遊技球が入球した場合に実行される処理である。具体的に、S 4 3 の処理において、主制御装置 1 0 0 は、普通入賞口 S W 2 0 6 又はカウント S W 2 0 7 が遊技球を検出した場合に、大入賞口 5 9 又は普通入賞口 6 0 へ入球した遊技球の数をカウントするカウンタの値に 1 を加算する。30

#### 【0 1 9 3】

S 4 3 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、アウト数カウント処理（S 4 4）を実行する。アウト数カウント処理（S 4 4）は、遊技性能の演算に利用するアウト数の集計を行う処理である。具体的に、S 4 4 の処理において、主制御装置 1 0 0 は、第一始動口 S W 2 0 3、第二始動口 S W 2 0 4、普図始動口 S W 2 0 5、普通入賞口 S W 2 0 6、カウント S W 2 0 7 及びアウト口 S W 2 0 8 が遊技球を検出した場合に、アウト数をカウントするカウンタの値に 1 を加算する。40

#### 【0 1 9 4】

S 4 4 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、普通入賞口 6 0 への入球頻度が異常であるか否かを判定する（S 4 5）。具体的に、主制御装置 1 0 0 は、S 4 4 の処理において、所定時間内（例えば 6 0 秒間）に普通入賞口 6 0 に入球した遊技球数が規定数（例えば 1 0 個）を超えた場合に、不正が行われたと判定する。その結果、主制御装置 1 0 0 は、入球頻度が正常であれば（S 4 5 : N o）、そのまま本処理を終了する。

#### 【0 1 9 5】

一方、入球頻度が異常であれば（S 4 5 : Y e s）、主制御装置 1 0 0 は、払出制御装置 1 1 0 及びサブ統合制御装置 1 2 0 に対して不正報知コマンドを送信し（S 4 6）、本処理を終了する。S 4 6 の処理において、主制御装置 1 0 0 から不正報知コマンドを受信50

した払出制御装置 110 は、払出制御装置 110 に設けられた不正報知ランプ 111（図 3 参照）を点灯する。

#### 【0196】

また、主制御装置 100 から不正報知コマンドを受信したサブ統合制御装置 120 は、枠側装飾ランプ 33 の点灯や点滅、スピーカ 32 からの音声出力等によるエラー報知を行う。さらに、サブ統合制御装置 120 から不正報知コマンドに受信した演出図柄制御装置 130 は、演出図柄表示装置 54 において、不正が行われた旨の警告表示を行う（図 17 参照）。なお、スピーカ 32 からの音声出力によるエラー報知は、エラー報知を開始してから 30 秒後に終了し、演出図柄表示装置 54 における警告表示及び枠側装飾ランプ 33 によるエラー報知は、エラー報知を開始してから 5 分後に終了する。

10

#### 【0197】

更に、パチンコ機 1 は、主制御装置 100 において、不正行為を検出する機能として、段階設定値が不正に改変されてないかといった段階設定値の不正に関する不正判定を行う機能を備えている。更に、主制御装置 100 は、段階設定値の不正に関する不正判定があると判断すると、第一特図及び第二特図の当否判定時に大当たりとなることを阻止する処理を行う。

#### 【0198】

例えば、主制御装置 100 は、第一特図始動口 56 への入球、又は第二特図始動口 58 への入球に起因して段階設定値の不正に関する不正判定を実施する。この場合、主制御装置 100 は、不正があると判断すると、始動口 56、58 の入球により抽出された乱数の大当たり判定用乱数をはずれとなる乱数に置換して保留記憶を行い、大当たりとなることを阻止するようになる。

20

#### 【0199】

また、主制御装置 100 は、第一特図又は第二特図の当否判定時に、段階設定値の不正に関する不正判定を実施するようになる。この場合、主制御装置 100 は、不正があると判断すると、当否判定の結果を強制的にはずれ判定となし、大当たりとなることを阻止するようになる。

#### 【0200】

##### （6-1：特図入球確認処理）

次に、図 24 に示すフローチャートを参照しながら、入力判定処理（S24、図 23 参照）の中で実行される特図入球確認処理（S41）について説明する。特図入球確認処理（S41）は、第一特図始動口 56 への入球に応じて複数種の第一特図の乱数を抽出し保留記憶すると共に第二特図始動口 58 への入球に応じて複数種の第二特図の乱数を抽出し保留記憶する。更に、第一特図始動口 56 又は第二特図始動口 58 への入球に起因して、段階設定値の不正に関する不正判定を実施する。

30

#### 【0201】

図 24 に示すように、主制御装置 100 は、特図入球確認処理（S41）で実行する最初の処理として、第一特図始動口 56 に遊技球が入球したか否かの判定を行う（S51）。具体的に、主制御装置 100 は、第一始動口 SW203 が遊技球を検出したか否かを判定する。そして、第一特図始動口 56 に遊技球が入球していないければ（S51：No）、主制御装置 100 は、S60 の処理へスキップする。

40

#### 【0202】

一方、第一特図始動口 56 に遊技球が入球した場合（S51：Yes）、主制御装置 100 は、第一特図の保留記憶数が満杯（4 個）であるか否かを判定する（S52）。その結果、第一特図の保留記憶数が満杯であれば（S52：Yes）、主制御装置 100 は、S60 の処理へスキップする。

#### 【0203】

これに対し、第一特図の保留記憶数が満杯でない（3 個以下）場合（S52：No）、主制御装置 100 は、段階設定値の不正に関する不正判定を実施し、不正があるか否かを判定する（S53）。

50

**【0204】**

主制御装置100は、S53の処理の不正判定において次のような具体的な判定処理を実施する。先ず、主制御装置100は、段階設定値が「1～6」以外の数値に改変されていないか否かを判定する。段階設定値が「1～6」以外の値であれば不正と判定する。

**【0205】**

また、主制御装置100は、第一特図又は第二特図の当否判定時に大当たり判定用乱数と照合して大当たりと判定するための大当たり判定値が不正に改変されていないか判定する。即ち、段階設定値毎に大当たり判定値が割り当てられており、正規に設定された段階設定値（1～6の何れか）であっても、大当たり判定値が、段階設定値に応じて割り当てられた大当たり判定値でなければ不正があると判定する。

10

**【0206】**

更に、主制御装置100は、段階設定値が変更された時間を記憶するようになし、段階設定値が変更された時間に基づき段階設定値自体が不正に改変されていないか判定する。例えば、段階設定値の変更を営業中には行わない禁止事項としておけば、段階設定値の設定変更が営業中に行われたものであれば、不正があると判定する。

**【0207】**

S53の処理において不正がなければ（S53：No）、主制御装置100は、第一特図始動口56への入球に起因して抽出した複数の乱数値（大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数1、大当たり図柄決定用乱数2、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等）を保留記憶として記憶する第一特図抽出乱数保留記憶処理（S54）を実行する。

20

**【0208】**

これに対して、S53の処理において不正があれば（S53：Yes）、主制御装置100は、段階設定値に関する不正があることを警告する段階設定値不正警告処理（S55）を実行する。具体的には、不正報知ランプ111を点灯させることにより、遊技施設の従業員等に対し、不正が行われたおそれがあることを報知する。更には、演出図柄表示装置54において不正が行われた旨の警告を表示させたり、スピーカ32からの音声出力による警告や、枠側装飾ランプ33による警告点灯を実行させたりすることが考えられる。

**【0209】**

次に、主制御装置100は、第一特図始動口56への入球に起因して抽出された乱数値を強制的にはずれとなる乱数値に置換して保留記憶させる第一特図はずれ乱数保留記憶処理（S56）を実行する。具体的には、第一特図始動口56への入球に起因して抽出した複数の乱数値のうち、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数1、大当たり図柄決定用乱数2、リーチ判定用乱数等をはずれとなる乱数へ置換して、保留記憶する。

30

**【0210】**

S54の処理又はS56の処理の後に、主制御装置100は、第一特図保留数表示装置63Aに点灯する保留記憶数を1つ増加させると共に、サブ統合制御装置120に対して現在の第一特図の保留記憶数を送信する第一特図保留数コマンドの送信処理を行う（S57）。そして、サブ統合制御装置120は、演出図柄制御装置130に第一特図保留数コマンドを送信し、演出図柄表示装置54における第一特図保留表示401の表示内容を更新する。S57の処理後、主制御装置100は、S60の処理へ移行する。

40

**【0211】**

S60の処理において、主制御装置100は、第二特図始動口58に遊技球が入球したか否かの判定を行う。具体的に、主制御装置100は、第二始動口SW204が遊技球を検出したか否かを判定する。そして、第二特図始動口58に遊技球が入球していないければ（S60：No）、主制御装置100は、本処理を終了し、入力判定処理（S24、図23参照）ヘリターンする。

**【0212】**

一方、第二特図始動口58に遊技球が入球した場合（S60：Yes）、主制御装置100は、第二特図の保留記憶数が満杯（4個）であるか否かを判定する（S61）。その

50

結果、第二特図の保留記憶数が満杯であれば（S 6 1 : Yes）、主制御装置100は、本処理を終了し、入力判定処理へリターンする。

#### 【0213】

これに対し、第二特図の保留記憶数が満杯でない（3個以下）場合（S 6 1 : No）、主制御装置100は、S 6 2 の処理においてS 5 3 の処理と同様に、段階設定値の不正に関する不正判定を実施し、不正があるか否かを判定する。

#### 【0214】

S 6 2 の処理において不正がなければ（S 6 2 : No）、主制御装置100は、第二特図始動口58への入球に起因して抽出した複数の乱数値（大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数1、大当たり図柄決定用乱数2、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等）を保留記憶として記憶する第二特図抽出乱数保留記憶処理（S 6 3 ）を実行する。  
10

#### 【0215】

これに対して、S 6 2 の処理において不正があれば（S 6 2 : Yes）、主制御装置100は、S 6 4 の処理において、S 5 5 の処理と同様に、段階設定値に関する不正があることを警告する段階設定値不正警告処理を実行する。

#### 【0216】

次に、主制御装置100は、第二特図始動口58への入球に起因して抽出された乱数値を強制的にはずれとなる乱数値に置換して保留記憶させる第二特図はずれ乱数保留記憶処理（S 6 5 ）を実行する。具体的には、第二特図始動口58への入球に起因して抽出した複数の乱数値のうち、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数1、大当たり図柄決定用乱数2、リーチ判定用乱数等をはずれとなる乱数へ置換して、保留記憶する。  
20

#### 【0217】

S 6 3 の処理又はS 6 5 の処理の後に、主制御装置100は、第二特図保留数表示装置63Bに点灯する保留記憶数を1つ増加させると共に、サブ統合制御装置120に対して現在の第二特図の保留記憶数を送信する第二特図保留数コマンドの送信処理を行う（S 6 6 ）。そして、サブ統合制御装置120は、演出図柄制御装置130に第二特図保留数コマンドを送信し、演出図柄表示装置54における第二特図保留表示402の表示内容を更新する。S 6 6 の処理後、主制御装置100は、本処理を終了し、入力判定処理へリターンする。  
30

#### 【0218】

なお、本実施形態において、主制御装置100は、第一特図の保留記憶数又は第二特図の保留記憶数が満杯である場合に、第一特図保留数コマンド又は第二特図保留数コマンドの送信を行わない場合を例に挙げて説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。即ち、主制御装置100は、満杯であっても第一特図始動口56又は第二特図始動口58に入球があったことを知らせたい場合には、第一特図保留数コマンド又は第二特図保留数コマンドの送信を行ってもよい。また、主制御装置100は、記憶された第一特図及び第二特図の保留記憶に基づき、大当たりやリーチ等の可能性があるか否かを先読み判定してもよい。なおこの場合、主制御装置100は、先読みコマンドをサブ統合制御装置120に送信することが望ましい。  
40

#### 【0219】

（6-2：普図入球確認処理）

次に、図25に示すフローチャートを参照しながら、入力判定処理（S 2 4 、図23参照）の中で実行される普図入球確認処理（S 4 2 ）について説明する。図25に示すように、主制御装置100は、普図入球確認処理（S 4 2 ）で実行する最初の処理として、普図始動口55に遊技球が入球したか否かを判定する（S 7 1 ）。具体的に、主制御装置100は、普図始動口SW205が遊技球を検出したか否かを判定する。そして、普図始動口55に遊技球が入球していないければ（S 7 1 : No）、主制御装置100は、そのまま本処理を終了し、入力判定処理（S 2 4 ）へリターンする。

#### 【0220】

50

一方、普図始動口 55 に遊技球が入球した場合 (S71: Yes)、主制御装置 100 は、普通図柄の保留記憶数が満杯 (4 個) であるか否かを判定する (S72)。そして、普通図柄の保留記憶数が満杯であれば (S72: Yes)、入力判定処理 (S24) ヘリターンする。

#### 【0221】

一方、普通図柄の保留記憶数が満杯でない (3 個以下) 場合 (S72: No)、主制御装置 100 は、普図始動口 55 への入球に起因して抽出した乱数値 (当たり決定用乱数、当たり図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数等) を保留記憶として記憶する普図抽出乱数保留記憶処理 (S73) を実行する。

#### 【0222】

続いて、主制御装置 100 は、普通図柄保留数表示装置 63C に点灯する保留記憶数を 1 つ増加させると共に、サブ統合制御装置 120 に対して現在の普通図柄の保留記憶数を送信する普図保留数コマンドの送信処理を行う (S74)。S74 の処理後、主制御装置 100 は、入力判定処理 (S24) ヘリターンする。

#### 【0223】

##### (7. 当否判定処理)

次に、図 26 に示すフローチャートを参照しながら、割込み処理の中で実行される当否判定処理 (S25) について説明する。図 26 に示すように、主制御装置 100 は、当否判定処理 (S25) で実行する最初の処理として、第一特図又は第二特図の当否判定、及び、大当たり遊技 (特別遊技) に関する処理である特図当否判定処理 (S100) を実行する。なお、特図当否判定処理 (S100) の詳細は、図 27 から図 33 に示すフローチャートを参照しながら後述する。

#### 【0224】

続いて、主制御装置 100 は、普通図柄の当否判定及び当たり遊技 (普図遊技) に関する処理である普図当否判定処理 (S200) を実行する。なお、普図当否判定処理 (S200) の詳細は、図 34 から図 38 に示すフローチャートを参照しながら後述する。

#### 【0225】

##### (7-1: 特図当否判定処理)

次に、図 27 から図 33 に示すフローチャートを参照しながら、当否判定処理 (S25) の中で実行される特図当否判定処理 (S100) について説明する。なお、特図当否判定処理 (S100) は、第一特図における当否判定及び第二特図における当否判定の双方で共通して実行される。また、特図当否判定処理 (S100) では、第一特図又は第二特図の当否判定に応じて、段階設定値の不正に関する不正判定を実施する。

#### 【0226】

図 27 に示すように、主制御装置 100 は、特図当否判定処理 (S100) で実行する最初の処理として、大当たり遊技中に作動する役物連続作動装置が作動中であるか否かを判定する (S101)。S101 の処理において、役物連続作動装置が作動していれば (S101: Yes)、主制御装置 100 は、大当たり遊技中であると判断し、特別遊技処理 (S150) へ移行する (図 30 参照)。

#### 【0227】

一方、役物連続作動装置が作動していないければ (S101: No)、主制御装置 100 は、第一特図表示装置 62A (第二特図表示装置 62B) において第一特図 (第二特図) を変動表示中であるか否かを判定する (S102)。そして、第一特図 (第二特図) の変動表示中であれば (S102: Yes)、主制御装置 100 は、変動表示中である第一特図 (第二特図) の変動時間が経過したか否かを判定する (S103)。

#### 【0228】

そして、変動表示中である第一特図 (第二特図) の変動時間が経過していれば (S103: Yes)、主制御装置 100 は、第一特図 (第二特図) の変動表示を停止し、確定表示を行う確定表示処理を実行し (S104)、特別遊技処理 (S150) へ移行する。一方、変動表示中である第一特図 (第二特図) の変動時間が経過していないければ (S103

10

20

30

40

50

: N o )、主制御装置 1 0 0 は、 S 1 0 4 の処理をスキップして、特別遊技処理 ( S 1 5 0 )へ移行する。

#### 【 0 2 2 9 】

S 1 0 2 の処理において、第一特図（第二特図）の変動表示中でなければ ( S 1 0 2 : N o )、主制御装置 1 0 0 は、第一特図表示装置 6 2 A ( 第二特図表示装置 6 2 B ) に第一特図（第二特図）の確定表示中であるか否かを判定する ( S 1 0 5 )。

#### 【 0 2 3 0 】

その結果、第一特図（第二特図）の確定表示中であれば ( S 1 0 5 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、第一特図（第二特図）の確定表示時間が経過したか否かを判定する ( S 1 0 6 )。その結果、確定表示時間が経過していないければ ( S 1 0 6 : N o )、主制御装置 1 0 0 は、特別遊技処理 ( S 1 5 0 )へ移行する。一方、第一特図（第二特図）の確定表示時間が経過した場合 ( S 1 0 6 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、確定表示終了処理 ( S 1 0 7 ) を実行する。  
10

#### 【 0 2 3 1 】

S 1 0 7 の処理において、主制御装置 1 0 0 は、第一特図表示装置 6 2 A 又は第二特図表示装置 6 2 B において確定表示中である第一特図又は第二特図の表示終了設定を行う。また、S 1 0 7 の処理において、主制御装置 1 0 0 は、演出図柄表示装置 5 4 において確定表示中である疑似演出図柄 4 0 0 の表示を終了させるためのコマンドをサブ統合制御装置 1 2 0 に送信する。そして、S 1 0 7 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、図 2 8 に示す S 1 0 8 の処理へ移行する。  
20

#### 【 0 2 3 2 】

図 2 8 に示すように、主制御装置 1 0 0 は、 S 1 0 8 の処理として、第一特図（第二特図）の当否判定の結果が特図大当たりであるか否かを判定する。その結果、第一特図（第二特図）の当否判定の結果が特図大当たりであれば ( S 1 0 8 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、大当たり遊技を開始するための処理を行う。

#### 【 0 2 3 3 】

具体的に、主制御装置 1 0 0 は、確変フラグが「 1 」であるか否かを判定する ( S 1 0 9 )。そして、確変フラグが「 1 」であれば ( S 1 0 9 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、確変フラグを「 0 」にセットし ( S 1 1 0 )、 S 1 1 1 の処理へ移行する。一方、確変フラグが「 0 」であれば ( S 1 0 9 : N o )、主制御装置 1 0 0 は、 S 1 1 0 の処理をスキップして S 1 1 1 の処理へ移行する。  
30

#### 【 0 2 3 4 】

S 1 1 1 の処理において、主制御装置 1 0 0 は、時短フラグが「 1 」であるか否かを判定する。そして、時短フラグが「 1 」であれば ( S 1 1 1 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、時短フラグを「 0 」にセットし ( S 1 1 2 )、 S 1 1 3 の処理へ移行する。一方、時短フラグが「 0 」であれば ( S 1 1 1 : N o )、主制御装置 1 0 0 は、 S 1 1 2 の処理をスキップして S 1 1 3 の処理へ移行する。

#### 【 0 2 3 5 】

S 1 1 3 の処理において、主制御装置 1 0 0 は、条件装置の作動を開始するための処理である条件装置作動開始処理を実行する。続いて、主制御装置 1 0 0 は、役物連続作動装置の作動を開始するための処理である役物連続作動装置作動開始処理 ( S 1 1 4 ) を実行する。その後、主制御装置 1 0 0 は、大当たり遊技演出の開始を指示する大当たり遊技開始コマンドをサブ統合制御装置 1 2 0 に送信する ( S 1 1 5 ) と共に、大当たり遊技の開始演出時間の計時を開始する。そして、大当たり遊技開始コマンドを受信したサブ統合制御装置 1 2 0 は、大当たり遊技の開始演出を行う。  
40

#### 【 0 2 3 6 】

一方、 S 1 0 8 の処理において、第一特図（第二特図）が特図大当たりでなければ ( S 1 0 8 : N o )、主制御装置 1 0 0 は、確変フラグが「 1 」であるか否かを判定する ( S 1 1 6 )。

#### 【 0 2 3 7 】

10

20

30

40

50

そして、確変フラグが「0」であれば(S116:No)、主制御装置100は、現在の遊技状態が確変状態でないと判断できる。この場合、主制御装置100は、S120の処理へ移行する。これに対し、確変フラグが「1」であれば(S116:Yes)、主制御装置100は、現在の遊技状態が確変状態であると判断できる。この場合、主制御装置100は、確変回数Mから1を減算する(S117)。その後、主制御装置100は、確変回数Mが0になったか否かを判定する(S118)。

#### 【0238】

その結果、確変回数Mが0であれば(S118:Yes)、主制御装置100は、大当たり遊技後に確変状態へ移行してからの第一特図及び第二特図の変動回数が、大当たり遊技後に設定した確変回数(本実施形態では10000回)に到達したと判断する。即ち、確変状態から通常状態へ移行するタイミングであると判断できるので、主制御装置100は、確変フラグを「0」にセットし(S119)、S120の処理へ移行する。一方、S118の処理において、確変回数Mが0でなければ(S118:No)、主制御装置100は、確変状態から通常状態へ移行するタイミングではないと判断できるので、S119の処理をスキップし、S120の処理へ移行する。

10

#### 【0239】

S120の処理において、主制御装置100は、時短フラグが「1」であるか否かを判定する。その結果、時短フラグが「0」であれば(S120:No)、主制御装置100は、現在の遊技状態が時短状態でないと判断できる。この場合、主制御装置100は、S124の処理へ移行する。これに対し、時短フラグが「1」であれば(S120:Yes)、主制御装置100は、現在の遊技状態が時短状態であると判断できる。この場合、主制御装置100は、時短回数Nから1を減算する(S121)。その後、主制御装置100は、時短回数Nが0になったか否かを判定する(S122)。

20

#### 【0240】

その結果、時短回数Nが0であれば(S122:Yes)、主制御装置100は、大当たり遊技後に時短状態へ移行してからの第一特図及び第二特図の変動回数が、大当たり遊技後に設定した時短回数(本実施形態では10000回)に到達したと判断する。即ち、時短状態から通常状態へ移行するタイミングであると判断できるので、主制御装置100は、時短フラグを「0」にセット(S123)、S124の処理へ移行する。一方、確変回数Mが0でなければ(S122:No)、主制御装置100は、時短状態から通常状態へ移行するタイミングではないと判断できるので、S123の処理をスキップし、S124の処理へ移行する。

30

#### 【0241】

S124の処理において、主制御装置100は、確変フラグ及び時短フラグの情報等を含む状態指定コマンドをサブ統合制御装置120に送信する。S124の処理後、主制御装置100は、特別遊技処理(S150、図27参照)へ移行する。

#### 【0242】

図27に戻り、特図当否判定処理(S100)の説明を続ける。S105の処理において、第一特図(第二特図)の確定表示中でなければ(S105:No)、主制御装置100は、第二特図の保留記憶があるか否かを判定する(S125)。

40

#### 【0243】

その結果、第二特図の保留記憶があれば(S125:Yes)、主制御装置100は、第二特図の保留記憶のシフト処理を行い(S126)、第二特図の保留記憶のうち最も古い保留記憶に基づく当否判定を行う。このS126の処理に伴い、主制御装置100は、第二特図の保留記憶数から1を減算する。S126の処理後、図29に示すS130の処理へ移行する。

#### 【0244】

一方、S125の処理において、第二特図の保留記憶がなければ(S125:No)、主制御装置100は、第一特図の保留記憶があるか否かを判定する(S127)。その結果、第一特図の保留記憶がなければ(S127:No)、主制御装置100は、特別遊技

50

処理（S150）へ移行する。

【0245】

これに対し、S127の処理において、第一特図の保留記憶があれば（S127：Yes）、主制御装置100は、第一特図の保留記憶のシフト処理を行い（S128）、第一特図のうち最も古い保留記憶に基づく当否判定を行う。このS128の処理に伴い、主制御装置100は、第一特図の保留記憶数から1を減算する。S128の処理後、図29に示すS130の処理へ移行する。

【0246】

S126の処理又はS128の処理の後、図29に示すように、S130の処理において、主制御装置100は、段階設定値の不正に関する不正判定を実施し、不正があるか否かを判定する。

10

【0247】

主制御装置100は、S130の不正判定処理において、S53の処理と同様の不正判定処理を実施する。先ず、主制御装置100は、段階設定値が「1～6」以外の数値に改変されていないか否かを判定する。段階設定値が「1～6」以外の値であれば不正と判定する。

【0248】

また、主制御装置100は、第一特図又は第二特図の当否判定用の大当たり判定値が不正に改変されていないか判定する。即ち、正規に設定された段階設定値（1～6の何れか）に応じた当選判定値でなければ不正があると判定する。

20

【0249】

更に、主制御装置100は、段階設定値が変更された時間を記憶するようになし、段階設定値が変更された時間に基づき段階設定値自体が不正に改変されていないか判定する。例えば、段階設定値の設定変更が営業中に行われたものであれば、不正があると判定する。

【0250】

S130の処理において不正がなければ（S130：No）、主制御装置100は、S131の処理において、主制御装置100は、確変フラグが「1」であるか否かを判定する。その結果、確変フラグが「1」であれば（S131：Yes）、主制御装置100は、現在の遊技状態が確変状態であると判断できる。よってこの場合、主制御装置100は、段階設定値格納領域336に格納された段階設定値に対応した当否判定用テーブルであって、確変状態である場合に用いる当否判定用テーブル（確変テーブル）と大当たり決定用乱数とに基づく当否判定を行う（S132）。

30

【0251】

一方、確変フラグが「0」であれば（S131：No）、主制御装置100は、現在の遊技状態が確変状態でないと判断できる。よってこの場合、主制御装置100は、段階設定値格納領域336に格納された段階設定値に対応した当否判定用テーブルであって、通常状態又は時短状態である場合に用いる当否判定用テーブル（通常テーブル）と大当たり決定用乱数とに基づく当否判定を行う（S133）。

40

【0252】

S132又はS133の処理に関して、当否判定の結果が大当たりであれば（S134：Yes）、主制御装置100は、大当たり図柄決定用乱数に基づき、第一特図（第二特図）の大当たり図柄を決定する（S135）と共に、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する（S136）。その後、主制御装置100は、大当たり設定処理（S137）を実行する。S137の処理において、主制御装置100は、S135の処理で決定した大当たり図柄に基づき、大当たり遊技（特別遊技）に関する設定（オープニング時間、大入賞口59の開放パターン、ラウンド数、エンディング時間等の設定）や、大当たり種別に応じた設定（大当たり遊技後に移行する遊技状態（確変状態又は時短状態）に関する設定）を行う。

【0253】

50

一方、当否判定の結果がはずれであれば( S 1 3 4 : N o )、主制御装置 1 0 0 は、はずれ図柄を決定する( S 1 3 8 )と共に、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する( S 1 3 9 )。

#### 【 0 2 5 4 】

S 1 3 7 又は S 1 3 9 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、保留記憶の減少に示す情報を含む保留記憶情報をサブ統合制御装置 1 2 0 に送信する( S 1 4 0 )。そして、保留記憶情報を受信したサブ統合制御装置 1 2 0 は、演出図柄制御装置 1 3 0 に保留記憶情報を送信し、演出図柄表示装置 5 4 の表示画面における第一特図保留表示 4 0 1 又は第二特図保留表示 4 0 2 の表示内容を更新する。

#### 【 0 2 5 5 】

S 1 4 0 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、サブ統合制御装置 1 2 0 に対し、特図変動開始コマンドを送信する( S 1 4 1 )。S 1 4 1 の処理は、第一特図表示装置 6 2 A ( 第二特図表示装置 6 2 B )において第一特図 ( 第二特図 ) の変動表示を行うのに伴い、変動表示を行う第一特図 ( 第二特図 ) に対応する疑似演出図柄 4 0 0 の変動表示を演出図柄表示装置 5 4 において行うための前処理である。具体的に、主制御装置 1 0 0 は、サブ統合制御装置 1 2 0 に対し、特図変動開始コマンドとして、当否判定の結果や第一特図 ( 第二特図 ) の変動パターン等を含む図柄変動開始コマンドや、S 1 3 5 又は S 1 3 8 の処理で決定した大当たり図柄又ははずれ図柄に応じた疑似演出図柄 4 0 0 を指定する図柄指定コマンドを送信する。S 1 4 1 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、特別遊技処理( S 1 5 0 、図 2 7 )を実行する。

10

20

#### 【 0 2 5 6 】

S 1 3 0 の不正判定処理において不正があれば( S 1 3 0 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、S 1 4 2 の処理において、S 5 5 の処理と同様に、段階設定値に関する不正があることを警告する段階設定値不正警告処理を実行する。そして主制御装置 1 0 0 は、不正報知ランプ 1 1 1 を点灯させることにより、不正が行われたおそれがあることを報知する。更には、演出図柄表示装置 5 4 において不正が行われた旨の警告を表示させたり、スピーカ 3 2 からの音声出力による警告や、枠側装飾ランプ 3 3 による警告点灯を実行させたりすることが考えられる。

#### 【 0 2 5 7 】

S 1 4 2 の処理の後、主制御装置 1 0 0 は、第一特図又は第二特図の当否判定の結果を強制的にはずれとなし、S 1 3 8 の処理においてはずれ図柄を決定すると共に、S 1 3 9 の処理において変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する。

30

#### 【 0 2 5 8 】

その後、主制御装置 1 0 0 は、S 1 4 0 の処理において保留記憶の減少に示す情報を含む保留記憶情報をサブ統合制御装置 1 2 0 に送信すると共に、S 1 4 1 の処理においてサブ統合制御装置 1 2 0 に対し、特図変動開始コマンドを送信する。S 1 4 1 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、特別遊技処理( S 1 5 0 、図 2 7 )を実行する。

40

#### 【 0 2 5 9 】

次に、図 3 0 に示すフローチャートを参照しながら、特図当否判定処理( S 9 1 )の中で実行される特別遊技処理( S 1 5 0 )について説明する。図 3 0 に示すように、主制御装置 1 0 0 は、特別遊技処理( S 1 5 0 )で実行する最初の処理として、役物連続作動装置が作動中であるか否かを判定する( S 1 5 1 )。そして、役物連続作動装置が作動中でなければ( S 1 5 1 : N o )、主制御装置 1 0 0 は、大当たり遊技 ( 特別遊技 ) 中ではないと判断する。よって、主制御装置 1 0 0 は、そのまま本処理及び特図当否判定処理( S 1 0 0 )を終了し、割込み処理 ( 図 2 1 参照 ) ヘリターンする。

#### 【 0 2 6 0 】

これに対し、役物連続作動装置が作動中であれば( S 1 5 1 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、大当たり遊技中であると判断できる。よってこの場合、主制御装置 1 0 0 は、続いて、大入賞口 5 9 が開放中であるか否かを判定する( S 1 5 2 )。そして、大入賞口 5 9 が開放中であれば( S 1 5 2 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、図 3 1 に示す S 1 5 3

50

の処理へ移行する。

#### 【0261】

図30に示すように、S153の処理において、主制御装置100は、大入賞口59に遊技球が15個入球したか否かを判定する。そして、大入賞口59に入球した遊技球が15個に到達していなければ(S153:No)、続けて、主制御装置100は、大入賞口59を開放してから所定時間が経過したか否かを判定する(S154)。その結果、大入賞口59を開放してから所定時間が経過していなければ(S154:No)、主制御装置100は、そのまま本処理及び特図当否判定処理(S100、図27参照)を終了し、割込み処理(図21参照)ヘリターンする。

#### 【0262】

一方、大入賞口59に入球した遊技球が15個に到達した場合(S153:Yes)、又は、大入賞口59を開放してから所定時間が経過した場合(S154:Yes)、主制御装置100は、大入賞口ソレノイド209を駆動して大入賞口59を閉鎖する(S155)。次に、主制御装置100は、インターバル演出開始処理(S156)を行う。S156の処理において、主制御装置100は、次のラウンド遊技を開始するまでのインターバル時間の計時を開始すると共に、インターバル演出開始コマンドをサブ統合制御装置120に送信する。そして、インターバル演出開始コマンドを受信したサブ統合制御装置120は、大当たり遊技のラウンド間で実行するインターバル演出を開始する。S156の処理後、主制御装置100は、特別遊技処理(S150)及び特図当否判定処理(S100)を終了し、割込み処理ヘリターンする。

#### 【0263】

図30に戻り、特別遊技処理(S150)の説明を続ける。S152の処理において、大入賞口59を開放中でなければ(S152:No)、主制御装置100は、大入賞口59を閉鎖してから、次のラウンド遊技を開始するまでのインターバル中であるか否かを判定する(S157)。その結果、インターバル中であれば(S157:Yes)、主制御装置100は、図32に示すS158の処理へ移行する。

#### 【0264】

図32に示すように、S158の処理において、主制御装置100は、インターバル時間が経過したか否かを判定する。そして、インターバル時間が経過していなければ(S158:No)、主制御装置100は、そのまま本処理及び特図当否判定処理(S100)を終了し、割込み処理(図21参照)ヘリターンする。一方、インターバル時間が経過した場合(S158:Yes)、主制御装置100は、直前に終了したラウンド遊技が最終ラウンドであったか否かを判定する(S159)。

#### 【0265】

その結果、直前に終了したラウンド遊技が最終ラウンドであった場合に(S159:Yes)、主制御装置100は、サブ統合制御装置120に対し、大当たり遊技終了コマンドを送信する(S160)。これに伴い、主制御装置100は、大当たり遊技の終了演出時間の計時を開始する。そして、大当たり遊技終了コマンドを受信したサブ統合制御装置120は、大当たり遊技の終了演出を実行する。

#### 【0266】

一方、S159の処理において、直前に終了したラウンド遊技が最終ラウンドでなければ(S159:No)、主制御装置100は、次のラウンドに移行すべく、大入賞口ソレノイド209を駆動して大入賞口59を開放する(S161)。S160又はS161の処理後、主制御装置100は、特別遊技処理(S150、図27参照)及び特図当否判定処理(S100、図27)を終了し、割込み処理(図21参照)ヘリターンする。

#### 【0267】

図30に戻り、特別遊技処理(S150)の説明を続ける。S157の処理において、インターバル中でなければ(S157:No)、主制御装置100は、大当たり遊技の終了演出中であるか否かを判定する(S162)。その結果、大当たり遊技の終了演出中であれば(S162:Yes)、主制御装置100は、図33に示すS163の処理へ移行

10

20

30

40

50

する。

#### 【0268】

図33に示すように、S163の処理において、主制御装置100は、大当たり遊技の終了演出時間が経過したか否かを判定する。その結果、大当たり遊技の終了演出時間が経過していないなければ(S163:No)、主制御装置100は、特別遊技処理(S150、図27参照)及び特図当否判定処理(S100、図27参照)を終了し、割込み処理(図21参照)へリターンする。

#### 【0269】

これに対し、大当たり遊技の終了演出時間が経過した場合(S163:Yes)、主制御装置100は、役物連続作動装置の作動を停止する(S164)と共に、条件装置の作動を停止する(S165)。その後、主制御装置100は、今回の大当たり種別が確変大当たり(15R確変大当たり又は10R確変大当たり)であるか否かを判定する(S166)。その結果、今回の大当たり種別が確変大当たりであれば(S166:Yes)、主制御装置100は、確変回数Mの値に「10000」を設定する(S167)と共に、確変フラグを「1」にする(S168)。

10

#### 【0270】

一方、S166の処理において、今回の大当たり種別が確変大当たりでなければ(S166:No)、主制御装置100は、今回の大当たり種別が通常大当たり(5R通常)であったと判断できる。よってこの場合、主制御装置100は、時短回数Nの値に「100」を設定する(S169)と共に、時短フラグを「1」にする(S170)。

20

#### 【0271】

S168又はS170の処理後、主制御装置100は、大当たり遊技終了コマンドをサブ統合制御装置120に送信する(S171)。そして、大当たり遊技終了コマンドを受信したサブ統合制御装置120は、大当たり遊技の終了演出を終了する。S171の処理後、主制御装置100は、特別遊技処理(S150、図27参照)及び特図当否判定処理(S100、図27参照)を終了し、割込み処理(図21参照)へリターンする。

30

#### 【0272】

図30に戻り、特別遊技処理(S150)の説明を続ける。S162の処理において、大当たり遊技の終了演出中でなければ(S162:No)、主制御装置100は、大当たり遊技の開始演出時間が経過したか否かを判定する(S172)。その結果、大当たり遊技の開始演出時間が経過していないければ(S172:No)、主制御装置100は、本処理及び特図当否判定処理(S100、図27参照)を終了し、割込み処理(図21参照)にリターンする。

#### 【0273】

これに対し、大当たり遊技の開始演出時間が経過した場合(S172:Yes)、主制御装置100は、1ラウンド目のラウンド遊技を開始するタイミングであると判断し、大入賞口59を開放する(S173)。S173の処理後、主制御装置100は、本処理及び特図当否判定処理(S100)を終了し、割込み処理へリターンする。

30

#### 【0274】

(7-2:普図当否判定処理)

40

続いて、図34から図38に示すフローチャートを参照しながら、当否判定処理(S25、図26参照)の中で実行される普図当否判定処理(S200)について説明する。

#### 【0275】

図34に示すように、主制御装置100は、普図当否判定処理(S200)で実行する最初の処理として、当たり遊技(普通遊技)中に作動する普通電動役物57(普電)が作動中であるか否かを判定する(S201)。S201の処理において、普通電動役物57が作動していれば(S201:Yes)、主制御装置100は、当たり遊技中であると判断し、普通遊技処理(S250)へ移行する。

#### 【0276】

一方、普通電動役物57が作動していなければ(S201:No)、主制御装置100

50

は、普通図柄表示装置 62Cにおいて普通図柄を変動表示中であるか否かの判定を行う(S202)。その結果、普通図柄の変動表示中であれば(S202: Yes)、主制御装置100は、変動表示中である普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定する(S203)。

#### 【0277】

そして、変動表示中である普通図柄の変動時間が経過した場合(S203: Yes)、主制御装置100は、普通図柄の変動を停止し、確定表示する確定表示処理を実行し(S203)、普通遊技処理(S250)へ移行する。一方、変動表示中である普通図柄の変動時間が経過していないければ(S203: No)、主制御装置100は、S204の処理をスキップして、普通遊技処理(S250)へ移行する。10

#### 【0278】

S202の処理において、普通図柄の変動表示中でなければ(S202: No)、主制御装置100は、普通図柄表示装置62Cにおいて普通図柄を確定表示中であるか否かを判定する(S205)。

#### 【0279】

そして、普通図柄の確定表示中であれば(S205: Yes)、主制御装置100は、普通図柄の確定表示時間が経過したか否かを判定する(S206)。その結果、確定表示時間が経過していないければ(S206: No)、主制御装置100は、普通遊技処理(S250)へ移行する。一方、普通図柄の確定表示時間が経過した場合(S206: Yes)、主制御装置100は、確定表示終了処理(S207)を実行する。20

#### 【0280】

S207の処理において、主制御装置100は、普通図柄表示装置62Cにおいて確定表示中である普通図柄の表示終了設定を行う。また、主制御装置100は、演出図柄表示装置54における疑似演出図柄400の確定表示を終了させるためのコマンドをサブ統合制御装置120に送信する。S207の処理後、主制御装置100は、図35に示すS208の処理へ移行する。

#### 【0281】

図35に示すように、S208の処理において、主制御装置100は、普通図柄の当否判定の結果が当たりであるか否かを判定する。そして、普通図柄の当否判定の結果が当たりであれば(S208: Yes)、主制御装置100は、当たり遊技(普通遊技)を開始するための処理を行う。具体的に、主制御装置100は、普通電動役物57の作動を開始するための処理(S209)を行う。また、主制御装置100は、当たり遊技演出の開始を指示する当たり遊技開始コマンドをサブ統合制御装置120に送信する(S210)と共に、当たり遊技の開始インターバル時間の計時を開始する。S210の処理後、主制御装置100は、普通遊技処理(S250、図34参照)へ移行する。30

#### 【0282】

一方、S208の処理において、普通図柄の当否判定の結果がはずれであれば(S208: No)、主制御装置100は、S209及びS210の処理をスキップし、普通遊技処理(S250)へ移行する。

#### 【0283】

図34に戻り、普図当否判定処理(S200)の説明を続ける。S205の処理において、普通図柄の確定表示中でなければ(S205: No)、主制御装置100は、普通図柄の保留記憶があるか否かを判定する(S211)。

#### 【0284】

その結果、普通図柄の保留記憶がなければ(S211: No)、主制御装置100は、普通遊技処理(S250)へ移行する。一方、普通図柄の保留記憶があれば(S211: Yes)、主制御装置100は、普通図柄の保留記憶のシフト処理を行い(S212)、普通図柄の保留記憶のうち最も古い保留記憶に基づく当否判定を行う。また、このS212の処理に伴い、主制御装置100は、普通図柄の保留記憶数から1を減算する。そして、S212の処理後、図36に示すS213の処理へ移行する。4050

## 【0285】

図36に示すように、S213の処理において、主制御装置100は、普通図柄で用いる当否判定テーブル（普通テーブル）と当たり決定用乱数とに基づく当否判定を行う。その結果、当否判定の結果が当たりであれば（S214：Yes）、主制御装置100は、当たり図柄決定用乱数に基づいて普通図柄の当たり図柄を決定する（S215）と共に、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する（S216）。その後、主制御装置100は、当たり遊技の開始インターバル時間及び終了インターバル時間を設定する当たり設定処理（S217）を実行する。

## 【0286】

一方、当否判定の結果がはずれであれば（S214：No）、主制御装置100は、当たり図柄決定用乱数に基づいてはずれ図柄を決定する（S218）と共に、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する（S219）。

10

## 【0287】

なお、S216及びS219の処理において、主制御装置100は、特典遊技中であれば、通常状態よりも普通図柄の変動時間が短縮されるように変動パターンを決定する。例えば、主制御装置100は、通常遊技中であれば、変動時間を30秒とする変動パターンを選択し、特典遊技中であれば、変動時間を通常遊技中よりも短い0.5秒とする変動パターンを選択する。

## 【0288】

S217又はS219の処理後、主制御装置100は、普図保留記憶の減少を示す情報等を含む保留記憶情報をサブ統合制御装置120に送信する（S220）。そして、保留記憶情報を受信したサブ統合制御装置120は、演出図柄制御装置130に保留記憶情報を送信し、演出図柄表示装置54における普通図柄保留表示（図示せず）の表示内容を更新する。

20

## 【0289】

S220の処理後、主制御装置100は、サブ統合制御装置120に対し、普図変動開始コマンドを送信する（S221）。S221の処理は、普通図柄表示装置62Cにおいて普通図柄の変動表示を行うのに伴い、普通図柄に対応する疑似演出図柄400の変動表示（図示せず）を演出図柄表示装置54において行うための前処理である。具体的に、主制御装置100は、サブ統合制御装置120に対し、普図変動開始コマンドとして、当否判定の結果や普通図柄の変動パターン等を含む図柄変動開始コマンドや、S215又はS218の処理で決定した当たり図柄又ははずれ図柄に応じた疑似演出図柄400を指定する図柄指定コマンドを送信する。S221の処理後、主制御装置100は、普通遊技処理（S250、図37）を実行する。

30

## 【0290】

次に、図37に示すフローチャートを参照しながら、普図当否判定処理（S200）の中で実行される普通遊技処理（S250）について説明する。図37に示すように、主制御装置100は、普通遊技処理（S250）で実行する最初の処理として、第二特図始動口58を開放中であるか否かを判定する（S251）。そして、第二特図始動口58が開放されていれば（S251：Yes）、主制御装置100は、図38に示すS252の処理へ移行する。

40

## 【0291】

図38に示すように、S252の処理において、主制御装置100は、第二特図始動口58に遊技球が4個入球したか否かを判定する。そして、第二特図始動口58に入球した遊技球が4個に到達していなければ（S252：No）、主制御装置100は、第二特図始動口58を開放してから所定時間が経過したか否かを判定する（S253）。そして、第二特図始動口58を開放してから所定時間が経過していなければ（S253：No）、主制御装置100は、そのまま普通遊技処理（S250、図34参照）を終了し、割込み処理（図21参照）ヘリターンする。

## 【0292】

50

一方、第二特図始動口 5 8 に入球した遊技球が 4 個に到達した場合 ( S 2 5 2 : Y e s )、又は、第二特図始動口 5 8 を開放してから所定時間が経過した場合 ( S 2 5 3 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、普電役物ソレノイド 2 1 0 を駆動して第二特図始動口 5 8 を閉鎖する ( S 2 5 4 )。続いて、主制御装置 1 0 0 は、終了インターバル時間の計時を開始する終了インターバル処理 ( S 2 5 5 ) を実行する。S 2 5 5 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、普通遊技処理 ( S 2 5 0 ) を終了し、割込み処理ヘリターンする。

#### 【 0 2 9 3 】

図 3 7 に戻り、普通遊技処理 ( S 2 5 0 ) の説明を続ける。S 2 5 1 の処理において、第二特図始動口 5 8 の開放中でなければ ( S 2 5 1 : N o )、主制御装置 1 0 0 は、終了インターバル中であるか否かを判定する ( S 2 5 6 )。その結果、終了インターバル中であれば ( S 2 5 6 : Y e s )、続いて、主制御装置 1 0 0 は、終了インターバル時間が経過したか否かを判定する ( S 2 5 7 )。

10

#### 【 0 2 9 4 】

その結果、終了インターバル時間が経過していれば ( S 2 5 7 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、普通電動役物 5 7 の作動停止処理 ( S 2 5 8 ) を実行すると共に、当たり遊技終了コマンドをサブ統合制御装置 1 2 0 に送信する ( S 2 5 9 )。そして、当たり遊技終了コマンドを受信したサブ統合制御装置 1 2 0 は、当たり遊技演出を終了する。S 2 5 9 の処理後、主制御装置 1 0 0 は、普通遊技処理 ( S 2 5 0 、図 3 4 参照) を終了し、割込み処理 ( 図 2 1 参照 ) ヘリターンする。一方、終了インターバル時間が経過していないければ ( S 2 5 7 : N o )、主制御装置 1 0 0 は、そのまま普通遊技処理 ( S 2 5 0 ) を終了し、割込み処理ヘリターンする。

20

#### 【 0 2 9 5 】

また、S 2 5 6 の処理において、終了インターバル中でなければ ( S 2 5 6 : N o )、主制御装置 1 0 0 は、開始インターバル時間が経過したか否かを判定する ( S 2 6 0 )。その結果、開始インターバル時間が経過していれば ( S 2 6 0 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、普電役物ソレノイド 2 1 0 を駆動し、第二特図始動口 5 8 を開放する ( S 2 6 1 )。一方、S 2 6 0 の処理において、開始インターバル時間が経過していないければ ( S 2 6 0 : N o )、主制御装置 1 0 0 は、そのまま普通遊技処理 ( S 2 5 0 ) を終了し、割込み処理ヘリターンする。

30

#### 【 0 2 9 6 】

##### ( 8 . 電源断発生時処理 )

次に、図 3 9 に示すフローチャートを参照しながら、割込み処理の中で実行される電源断発生時処理 ( S 3 0 0 ) について説明する。電源断発生時処理 ( S 3 0 0 ) は、電源断が発生した場合に、次の電源投入に備え、現在の R W M 3 3 0 に記憶された情報をバックアップしておくための処理である。

#### 【 0 2 9 7 】

なお、電源断発生時処理 ( S 3 0 0 ) は、停電検出回路 1 5 3 から出力された停電検出信号が O N となった場合に実行されるノンマスカブル割込み処理 ( N M I 割込み処理 ) である。即ち、停電検出信号が O N に切り替わると、主制御装置 1 0 0 は、C P U 3 1 0 にリセット信号 ( N M I 信号 ) を出力し、C P U 3 1 0 は、リセット信号を受信すると、直ちに電源断発生時処理 ( S 3 0 0 ) を実行する。また、停電検出信号は、払出制御装置 1 1 0 に対しても出力されており、停電検出回路 1 5 3 から出力された停電検出信号が O N に切り替わると、電源断発生時処理 ( S 3 0 0 ) と同様の処理が、払出制御装置 1 1 0 において実行される。

40

#### 【 0 2 9 8 】

図 3 9 に示すように、主制御装置 1 0 0 は、電源断発生時処理 ( S 3 0 0 ) で実行する最初の処理として、モード値格納領域 3 3 7 に格納されたモード値が「 3 」であるか否かを判定する ( S 3 0 1 )。その結果、モード値格納領域 3 3 7 に格納されたモード値が「 3 」であれば ( S 3 0 1 : Y e s )、主制御装置 1 0 0 は、S 3 0 5 の処理へ移行する。

#### 【 0 2 9 9 】

50

一方、モード値格納領域 337 に格納されたモード値が「3」でなければ (S301: No)、主制御装置 100 は、バックアップフラグに「1」をする (S302)。S302 の処理後、主制御装置 100 は、チェックサムを算出し、算出したチェックサムを RWM330 に記憶する (S303) と共に、電源断の発生情報を RWM330 に記憶する (S304)。S304 の処理後、主制御装置 100 は、S305 の処理へ移行する。

#### 【0300】

S305 の処理において、主制御装置 100 は、RWM330 への書き込みを禁止し (S304)、電源が遮断されるまで待機する。このように、主制御装置 100 は、移行モードとして遊技停止モードが設定されている場合に、S302 から S304 の処理を省略する。その結果、再度電源が投入された際に実行される起動処理 (図 20 参照) において、主制御装置 100 は、RWM330 に異常が発生したと判断する。10

#### 【0301】

##### (9. 初期設定処理)

続いて、図 40 に示すフローチャートを参照しながら、起動処理 (図 20) の中で実行される初期設定処理 (S7) について説明する。図 40 に示すように、主制御装置 100 は、初期設定処理 (S7) の最初の処理として、RWM異常判定処理 (S311) を実行する。主制御装置 100 は、RWM異常判定処理 (S311) において、RWM330 に異常が発生したか否かを判定する。なお、RWM異常判定処理 (S311) の詳細は、図 41 に示すフローチャートを参照しながら後述する。

#### 【0302】

S311 の処理後、主制御装置 100 は、RWMクリア SW101 が ON であるか (押し下げられているか) 否かを判定する (S312)。その結果、RWMクリア SW101 が OFF であれば (S312: No)、主制御装置 100 は、続いて、汎用レジスタ 311 の値が「3」であるか否かを判定する (S313)。20

#### 【0303】

その結果、RWMクリア SW101 が ON であれば (S312: Yes)、或いは、汎用レジスタ 311 の値が「3」であれば (S313: Yes)、主制御装置 100 は、RWM330 のクリア処理 (S314) を行うと共に、RWM330 の初期設定 (S315) を行う。また、S315 の処理に伴い、主制御装置 100 は、払出制御装置 110 に RWMクリアコマンドを送信する。そして、RWMクリアコマンドを受信した払出制御装置 110 は、払出制御装置 110 に内蔵された RWM のクリア処理を実行する。S315 の終了後、主制御装置 100 は、S316 の処理へ移行する。30

#### 【0304】

一方、S313 の処理において、汎用レジスタ 311 の値が「3」でなければ、主制御装置 100 は、RWM330 のクリア処理が不要であると判断する。よって、主制御装置 100 は、S314 及び S315 の処理をスキップし、S316 の処理へ移行する。

#### 【0305】

S316 の処理において、主制御装置 100 は、モード値設定処理を実行する。モード値設定処理 (S316) は、モード値格納領域 337 に格納するモード値を決定する処理である。なお、モード値設定処理 (S316) の詳細は、図 42 に示すフローチャートを参照しながら後述する。40

#### 【0306】

S316 の処理後、主制御装置 100 は、モード値格納領域 337 に格納されたモード値が「1」であるか否かを判定する (S317)。その結果、モード値格納領域 337 に格納されたモード値が「1」であれば (S317: Yes)、主制御装置 100 は、移行モードとして設定確認モードが選択されたと判断する。よってこの場合、主制御装置 100 は、設定確認モードが選択された場合に実行する設定確認処理 (S318) へ移行する。なお、設定確認処理 (S318) の詳細は、図 43 に示すフローチャートを参照しながら後述する。

#### 【0307】

10

20

30

40

50

一方、S317の処理において、モード値格納領域337に格納されたモード値が「1」でなければ(S317:No)、主制御装置100は、S318の処理をスキップし、S319の処理へ移行する。

#### 【0308】

S319の処理において、主制御装置100は、モード値格納領域337に格納されたモード値が「2」であるか否かを判定する。その結果、モード値格納領域337に格納されたモード値が「2」であれば(S319:Yes)、主制御装置100は、移行モードとして設定変更モードが選択されたと判断する。よってこの場合、主制御装置100は、設定変更モードが選択された場合に実行する設定変更処理(S320)へ移行する。なお、設定変更処理(S320)の詳細は、図44に示すフローチャートを参照しながら後述する。一方、S319の処理において、モード値格納領域337に格納されたモード値が「2」でなければ(S319:No)、主制御装置100は、S320の処理をスキップし、S321の処理へ移行する。

#### 【0309】

S321の処理において、主制御装置100は、遊技モード移行処理を実行する。遊技モード移行処理(S321)は、遊技モードへ移行する場合に実行される処理である。なお、遊技モード移行処理(S321)の詳細は、図45に示すフローチャートを参照しながら後述する。

#### 【0310】

(9-1:RWM異常判定処理)

次に、図41に示すフローチャートを参照しながら、初期設定処理(S7)の中で実行されるRWM異常判定処理(S311)について説明する。図41に示すように、主制御装置100は、RWM異常判定処理(S311)で実行する最初の処理として、バックアップフラグが「0」であるか否かを判定する(S331)。S331の処理において、主制御装置100は、バックアップフラグが「0」であれば、直前の電源断発生時における移行モードが遊技停止モードであると判断できる。

#### 【0311】

S331の処理において、バックアップフラグが「1」であれば(S331:No)、続いて、主制御装置100は、電源断の発生情報が異常であるか否かを判定する(S332)。S332の処理において、主制御装置100は、RWM330に電源断の発生情報が記憶されていない場合、例えば、初回の電源投入時や、時間の経過により電源断の発生情報が揮発した場合等に、電源断の発生情報に異常があると判定する。

#### 【0312】

S332の処理において、電源断の発生情報が正常であれば(S332:No)、主制御装置100は、続けて、チェックサムを算出すると共に、電源断発生時処理(S300)の中で実行したS303の処理においてRWM330に記憶したチェックサムを取得する(S333)。そして、主制御装置100は、チェックサムが異常であるか否かを判定する(S334)。

#### 【0313】

S334の処理において、主制御装置100は、S333の処理で算出したチェックサムの値が、電源断発生時処理(S300)におけるS303の処理でRWM330に記憶したチェックサムの値と一致するか否かを判定し、チェックサムが不一致である場合に、チェックサムが異常であると判断する。つまり、主制御装置100は、チェックサムが不一致である場合に、RWM330に保存されている内容が、電源断発生時におけるRWM330に保存された内容と不一致であり、電源断発生時の状態に復帰することができないと判断する。

#### 【0314】

S334の処理において、チェックサムが正常であると判定した場合(S334:No)、主制御装置100は、続けて、段階設定値が「6」を超えた値である否かを判定する(S335)。つまり、主制御装置100は、S335の処理において、段階設定値が「

10

20

30

40

50

1～6」以外の数値であるか否かを判定する。その結果、段階設定値が「1～6」の範囲であれば(S335:No)、主制御装置100は、RWM330が正常であると判断する。この場合、主制御装置100は、モード値格納領域337に格納されたモード値を汎用レジスタ311に格納する(S336)。なお、S336の処理時において、モード値格納領域337には、電源断発生時においてモード値格納領域337に格納されていたモード値が格納されている。S336の処理後、主制御装置100は、本処理を終了し、初期設定処理(S7、図40参照)へリターンする。

#### 【0315】

一方、RWM異常判定処理(S311)において、バックアップフラグが0である場合(S331:Yes)、電源断の発生情報に異常がある場合(S332:Yes)、チェックサムが異常である場合(S334:Yes)、又は、段階設定値が6を超える場合(S335:Yes)、主制御装置100は、RWM330に異常が発生したと判断する。よってこの場合、主制御装置100は、モード値格納領域337に格納されたモード値とは関係なく、汎用レジスタに「3」を格納する(S337)。

10

#### 【0316】

なお、S337の処理は、遊技を開始不能な状態であって、RWM330のクリア処理及び段階設定値の再設定が必要な状態である場合に実行される処理である。そこで、主制御装置100は、S337の処理において汎用レジスタ311に「3」を格納し、RWM330のクリア処理及び段階設定値の再設定が実行されない場合には、遊技停止モードへ移行し、遊技施設の従業員等に対してRWM330のクリア処理及び段階設定値の再設定の実行を促す。

20

#### 【0317】

(9-2:モード値設定処理)

次に、図42に示すフローチャートを参照しながら、初期設定処理(S7)の中で実行されるモード値設定処理(S316)について説明する。図42に示すように、主制御装置100は、モード値設定処理(S316)で実行する最初の処理として、汎用レジスタ311に格納されたモード値が「3」であるか否かを判定する(S341)。

20

#### 【0318】

S341の処理において、汎用レジスタ311に格納されたモード値が「3」でなければ(S341:No)、主制御装置100は、RWM異常判定処理(S311)においてRWM330が正常であると判定されたと判断できる。よって、主制御装置100は、続いて、汎用レジスタ311に格納されたモード値が「2」であるか否かを判定する(S342)。

30

#### 【0319】

そして、汎用レジスタ311に格納されたモード値が「2」でなければ(S342:No)、主制御装置100は、設定キーSW102がONであるか否かを判定する(S343)。その結果、設定キーSW102がOFFであれば(S343:No)、主制御装置100は、RWMクリアSW101がONであるか否かを判定する(S344)。

#### 【0320】

その結果、RWMクリアSW101がOFF(S344:No)であれば、主制御装置100は、移行モードとしてバックアップ復帰モードが選択されたと判断できる(図8及び図9参照)。よってこの場合、主制御装置100は、サブ統合制御装置120に電源復帰コマンドを送信するバックアップ復帰処理(S345)を実行する。つまり、サブ統合制御装置120に内蔵されたRWMに記憶された情報は、バックアップされず、電源が遮断されることで消去されるに対し、パチンコ機1は、バックアップ復帰処理(S345)を行うことにより、サブ統合制御装置120を電源断発生時の状態に戻すことができる。また、サブ統合制御装置120は、バックアップ復帰が実行された場合に、その旨をスピーカ32による音声出力や枠側装飾ランプ33の点灯等により報知する。

40

#### 【0321】

その後、主制御装置100は、パチンコ機1が遊技モードへ移行可能な状態になったと

50

判断し、モード値格納領域 337 に「0」を格納する（S346）。S346 の処理後、主制御装置 100 は、初期設定処理（S7、図40 参照）ヘリターンする。

#### 【0322】

一方、S344 の処理において、RWMクリア SW101 が ON（S344：Yes）であれば、主制御装置 100 は、移行モードとして RWMクリアモードが選択されたと判断できる（図8 及び図9 参照）。よってこの場合、主制御装置 100 は、RWMクリア報知処理（S347）を実行する。S347 の処理において、主制御装置 100 は、サブ統合制御装置 120 に対し、RWMクリアが実行されたことを報知する RWMクリア報知コマンドを送信する。そして、RWMクリア報知コマンドを受信したサブ統合制御装置 120 は、スピーカ 32 による音声出力や枠側装飾ランプ 33 の点灯等により、RWMクリアが実行された旨の報知を行う。10

#### 【0323】

その後、主制御装置 100 は、パチンコ機 1 が遊技モードへ移行可能な状態になったと判断し、モード値格納領域 337 に「0」を格納する（S348）。S348 の処理後、主制御装置 100 は、初期設定処理（S7）ヘリターンする。

#### 【0324】

また、S343 の処理において、設定キー SW102 が ON であれば（S343：Yes）、主制御装置 100 は、続けて、RWMクリア SW101 が ON であるか否かを判定する（S349）。

#### 【0325】

その結果、RWMクリア SW101 が OFF であれば（S349：No）、主制御装置 100 は、移行モードとして設定確認モードが選択されたと判断できる（図8 及び図9 参照）。この場合、主制御装置 100 は、設定確認報知処理（S350）を実行する。S350 の処理において、主制御装置 100 は、サブ統合制御装置 120 に対し、移行モードとして設定確認モードが設定されていることを報知するための設定確認報知コマンドを送信する。そして、設定確認報知コマンドを受信したサブ統合制御装置 120 は、スピーカ 32 による音声出力や枠側装飾ランプ 33 の点灯等により、移行モードとして設定確認モードが設定されており、遊技を開始不能な状態である旨の報知を行う。その後、主制御装置 100 は、モード値格納領域 337 に「1」を格納し（S351）、初期設定処理（S7）ヘリターンする。20

#### 【0326】

これに対し、RWMクリア SW101 が ON であれば（S349：Yes）、主制御装置 100 は、移行モードとして設定変更モードが選択されたと判断できる（図8 及び図9 参照）。この場合、主制御装置 100 は、設定変更報知処理（S352）を実行する。S352 の処理において、主制御装置 100 は、サブ統合制御装置 120 に対し、移行モードとして設定変更モードが設定されていることを報知するための設定変更報知コマンドを送信する。そして、設定変更報知コマンドを受信したサブ統合制御装置 120 は、スピーカ 32 による音声出力や枠側装飾ランプ 33 の点灯等により、移行モードとして設定変更モードが設定されており、遊技を開始不能な状態である旨の報知を行う。その後、主制御装置 100 は、モード値格納領域 337 に「2」を格納し（S353）、初期設定処理（S7）ヘリターンする。30

#### 【0327】

また、S342 の処理において、汎用レジスタ 311 に格納されたモード値が「2」であれば（S342：Yes）、主制御装置 100 は、電源断発生時において、移行モードとして設定変更モードが設定されていたと判断できる。この場合、主制御装置 100 は、設定変更報知処理（S352）へ移行すると共に、モード値格納領域 337 に「2」を格納する（S353）。即ち、主制御装置 100 は、電源投入時において RWM330 に異常がなく、且つ、直前の電源断発生時において移行モードとして設定変更モードが設定されていた場合には、RWMクリア SW101 及び設定キー SW102 の操作内容に関わらず、移行モードが設定変更モードに設定される。40

## 【0328】

一方、S341の処理において、汎用レジスタ311に格納されたモード値が「3」であれば(S341: Yes)、今回の電源投入時にRWM330に異常があったと判断できる。この場合、主制御装置100は、続けて、設定キーSW102がONであるか否かを判定する(S354)。その結果、設定キーSW102がONであれば(S354: Yes)、主制御装置100は、RWMクリアSW101がONであるか否かを判定する(S355)。

## 【0329】

その結果、RWMクリアSW101がONであれば(S355: Yes)、主制御装置100は、移行モードとして設定変更モードが選択されたと判断できる(図8及び図10参照)。よってこの場合、主制御装置100は、設定変更報知処理(S352)を実行すると共に、モード値格納領域337に「2」を格納する(S353)。

10

## 【0330】

この点に関して、上記したように、設定変更モードは、遊技停止モードに優先する。よって、主制御装置100は、RWM異常判定処理(S311)において汎用レジスタ311に「3」が格納されていたとしても、移行モードとして設定変更モードが選択されていた場合には、モード値格納領域337に「2」を格納する。

## 【0331】

これに対し、設定キーSW102がOFFである場合(S354: No)、又は、RWMクリアSW101がOFFである場合(S355: NO)、主制御装置100は、遊技停止報知処理(S356)を実行する。S356の処理において、主制御装置100は、サブ統合制御装置120に対し、移行モードとして遊技停止モードが設定されていることを報知するための遊技停止報知コマンドを送信する。そして、遊技停止報知コマンドを受信したサブ統合制御装置120は、スピーカ32による音声出力や枠側装飾ランプ33の点灯等により、及び、演出図柄表示装置54に対する表示により、RWM330に異常が発生している旨の報知を行う。このとき、パチンコ機1は、演出図柄表示装置54において、RWM330のクリア処理及び段階設定値の再設定が必要である旨の報知を併せて行ってもよい。

20

## 【0332】

この点に関して、上記したように、遊技停止モードは、バックアップ復帰モード、RWMクリアモード及び設定確認モードに優先する(図10参照)。よって、主制御装置100は、設定キーSW102及びRWMクリアSW101の操作により、バックアップ復帰モード、RWMクリアモード及び設定確認モードの何れかが選択されていたとしても、RWM異常判定処理(S311)において汎用レジスタ311に「3」が格納されていた場合には、遊技を開始不能な状態であると判断し、モード値格納領域337に「3」を格納する(S357)。S357の処理後、主制御装置100は、本処理を終了し、初期設定処理(S7)へリターンする。

30

## 【0333】

このように、モード値設定処理(S316)において、主制御装置100は、汎用レジスタ311に「3」が格納されている場合には、設定キーSW102及びRWMクリアSW101の双方がONである場合を除き、遊技停止モードへ移行する。一方この場合において、主制御装置100は、設定キーSW102及びRWMクリアSW101の双方がONである場合に、設定変更モードへ移行する。

40

## 【0334】

(9-3: 設定確認処理)

次に、図43に示すフローチャートを参照しながら、初期設定処理(S7、図40参照)の中で実行される設定確認処理(S318)について説明する。図43に示すように、主制御装置100は、設定確認処理(S318)で実行する最初の処理として、現在設定されている段階設定値を性能表示装置103に点灯表示する(S361)。これにより、性能表示装置103を見た遊技施設の従業員等は、パチンコ機1に現在設定されている段

50

階設定値を確認することができる。

#### 【0335】

その後、主制御装置100は、設定キーSW102がOFFに切り替わったか否かを判定する(S362)。その結果、設定キーSW102がONのままであれば(S362:No)、主制御装置100は、設定キーSW102がOFFに切り替わるまでS362の処理を繰り返し実行する。

#### 【0336】

そして、設定キーSW102がOFFに切り替わった場合(S362:Yes)、主制御装置100は、設定確認モードの終了が選択されたと判断できる。よってこの場合、主制御装置100は、バックアップ復帰処理(S363)を実行する。なお、S363の処理は、上記したS345の処理(図42参照)と同様である。その後、主制御装置100は、パチンコ機1が遊技モードへ移行可能な状態になったと判断し、モード値格納領域337に「0」を格納する(S364)。S364の処理後、主制御装置100は、初期設定処理(S7)ヘリターンする。

10

#### 【0337】

##### (9-4: 設定変更処理)

次に、図44に示すフローチャートを参照しながら、初期設定処理(S7、図40参照)の中で実行される設定変更処理(S320)について説明する。図44に示すように、主制御装置100は、設定変更処理(S320)で実行する最初の処理として、現在設定されている段階設定値を性能表示装置103に点滅表示する(S371)。これにより、性能表示装置103を見た遊技施設の従業員等は、パチンコ機1に現在仮設定されている段階設定値を確認することができる。

20

#### 【0338】

S371の処理後、主制御装置100は、RWMクリアSW101が押し下げられたことを検出したか否かを判定する(S372)。具体的に、S372の処理において、主制御装置100は、RWMクリアSW101の押し下げが一旦解除された後、再度RWMクリアSW101が押し下げられたか否かを検出する。例えば、S372の処理において、RWMクリアSW101が電源投入時から継続して押し下げられている場合(継続して長押しされている場合)、主制御装置100は、RWMクリアSW101が押し下げられていないと判定する。

30

#### 【0339】

その結果、RWMクリアSW101が押し下げられたことを検出した場合(S372:Yes)、主制御装置100は、仮設定されている段階設定値の値に1を加算する(S373)。続けて、主制御装置100は、段階設定値が6を超えたか否かを判定し(S374)、段階設定値が6を超えた場合(S374:Yes)、段階設定値を1に設定し(S375)、S376の処理へ移行する。一方、主制御装置100は、段階設定値が6を超えていなければ(S374>No)、S375の処理をスキップしてS376の処理へ移行する。そして、S376の処理において、主制御装置100は、性能表示装置103に点滅表示する段階設定値を更新する段階設定更新処理を実行する。

#### 【0340】

なお、S372からS376の処理は、段階設定値を変更可能な状態において、RWMクリアSW101を押し下げた場合に実行される処理である。具体的に、主制御装置100は、RWMクリアSW101が一回押し下げられる毎に、仮設定されている段階設定値に1を加算し、段階設定値が上限値である「6」を超えた場合(即ち、段階設定値が「7」となった場合)、段階設定値を1に戻す。そして、主制御装置100は、RWMクリアSW101の押し下げによって変更された後の仮設定された段階設定値を性能表示装置103に点滅表示する。

40

#### 【0341】

一方、S372の処理において、RWMクリアSW101の押し下げが検出されなければ(S372>No)、主制御装置100は、S373からS376の処理をスキップし

50

、S377の処理へ移行する。

【0342】

S377の処理において、主制御装置100は、設定キーSW102がOFFに切り替わったか否かを判定する。その結果、設定キーSW102がONのままであれば(S377:No)、主制御装置100は、S372の処理へ戻る。

【0343】

これに対し、設定キーSW102がOFFに切り替わった場合(S377:Yes)、主制御装置100は、設定変更モードの終了が選択されたと判断できる。この場合、主制御装置100は、RWMクリア報知処理(S378)を実行する。なお、S378の処理は、上記したS347の処理(図42参照)と同様である。その後、主制御装置100は、パチンコ機1が遊技モードへ移行可能な状態になったと判断し、モード値格納領域337に「0」を格納する(S379)。S379の処理後、主制御装置100は、初期設定処理(S7)へリターンする。

10

【0344】

なお、設定変更モードにおいて、段階設定値は、設定キーSW102がOFFに切り替わった時点で確定する。このとき、主制御装置100は、パチンコ機1においてリーチ演出や大当たり演出等の中で段階設定値に関する示唆演出等を行う場合に、確定した段階設定値に関するデータをサブ統合制御装置120に送信してもよい。

【0345】

次に、図45に示すフローチャートを参照しながら、初期設定処理(S7、図40)の中で実行される遊技モード移行処理(S321)について説明する。図45に示すように、主制御装置100は、遊技モード移行処理(S321)で実行する最初の処理として、モード値格納領域337に格納されたモード値が「0」であるか否かを判定する(S381)。

20

【0346】

その結果、モード値格納領域337に格納されたモード値が「0」でなければ(S381:No)、主制御装置100は、移行モードとして遊技停止モードが設定され、遊技が開始不能な状態であると判断できる。よってこの場合、主制御装置100は、遊技モードへ移行することなく初期設定処理(S7)を終了し、起動処理(図20参照)へリターンする。

30

【0347】

一方、モード値格納領域337に格納されたモード値が「0」であれば(S381:Yes)、主制御装置100は、遊技モードへ移行する。具体的に、主制御装置100は、バックアップフラグを「0」にする(S382)と共に、割込み処理(図21参照)に備えた前処理として、タイマ割込みレジスタの設定を行う(S383)。これにより、パチンコ機1は、遊技開始可能状態となる。処理後、主制御装置100は、初期設定処理(S7)を終了し、起動処理へリターンする。

【0348】

なお、パチンコ機1は、遊技モードへ移行すると、電源が遮断されるまで他の移行モードへ移行することがなく、主制御装置100は、遊技モードへ移行した後、電源が遮断されるまでモード値格納領域337に格納されたモード値を参照することがない。また、パチンコ機1は、電源投入時にRWM330に異常がなく、且つ、電源断発生時において移行モードが設定変更モードでなかった限りにおいて、電源投入時における設定キーSW102及びRWMクリアSW101の操作内容に基づき、移行するモードを決定する。そのため、本実施形態において、遊技モードへ移行後にモード値格納領域337に格納されたモード値のクリア処理等が行われていないが、必要に応じて、モード値格納領域337に格納されたモード値のクリア処理を行ってもよい。

40

【0349】

本実施形態のパチンコ機1は、所定条件の成立に起因して、抽出した数値データに基づき、遊技者にとって有利な特別遊技に移行するか否かの当否判定を所定の当選確率にて実

50

行する当否判定手段〔図29：S132，S133〕を有する。当選確率が異なる複数種類の設定値の内の任意の何れかに設定可能な設定値セット手段〔図40、図44：S320〕を有する。設定値セット手段により設定された当選確率に係る設定内容が不正な内容でないか否かの不正判定を行う不正判定手段〔図24：S53，S62、図29：S130〕を有する。そして、不正判定手段は、少なくとも当否判定時には不正判定を行う。また不正判定により不正な内容との判定であれば、当否判定の結果が当選となることを阻止する当たり阻止制御手段〔図24：S57，S66、図29：S130（Yes）からS138への処理〕を備えた構成である。

#### 【0350】

また、パチンコ機1は、始動口〔56，58〕への入球に基づいて数値データの抽出を行う数値データ抽出手段〔図24：S54，S63〕と、抽出した数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段〔図24：S54，S63〕と、を有する。そして、不正判定手段〔図24：S53，S62〕は、数値データの抽出時に不正判定を行う。また、当たり阻止制御手段〔図24：S57，S66〕は、不正判定により不正な内容との判定であれば、当選となる数値データ以外の数値データを保留記憶として記憶させる構成である。

10

#### 【0351】

本実施形態のパチンコ機1によれば、第一特図始動口56又は第二特図始動口58への入球に応じて段階設定値に関する不正判定を行う。そして不正があると判定すると、始動口への入球に起因して抽出された第一特図の乱数又は第二特図の乱数を、はずれとなる乱数に置換して保留記憶する。更に、第一特図又は第二特図の当否判定の直前に、段階設定値に関する不正判定を行い、不正があると判定すると、当否判定を強制的にはずれ判定とする。従って、不正行為により段階設定値が改変されても、不正行為により大当たりが発生する瀬戸際で、大当たりとせず、不正行為による賞球の払い出しを行わずに済むので、遊技施設側が実質的な損害を被ることがない。

20

#### 【0352】

なお、パチンコ機1は、必ずしも、始動口への入球時に不正判定を行い、乱数を置換する構成、及び当否判定の直前に不正判定を行い、当否判定を強制的にはずれ判定とする構成を備えたものに限らず、何れか一方の構成を有するものであってもよい。しかしながら、両構成を備えることにより、不正判定の実施頻度が増し、且つ異なるタイミングで不正判定を行うので、確実に不正を検出することができる。例えば、段階設定値の不正な改変が保留記憶後に行われた場合でも、当否判定の直前で不正を検出することができる。

30

#### 【0353】

また、パチンコ機1は、始動口への入球時に不正判定を行い、乱数を置換する構成に加えて、所謂、保留先読み演出にて不正時保留先読み演出を行なう構成としてもよい。不正時保留先読み演出は、不正と判定されたことで乱数が置換されたことを契機として、置換された乱数に対応する保留記憶図柄を大当たりの期待度の高い保留記憶図柄に置換して表示する保留先読み演出である。これにより、大当たりとならない乱数に置換されているものの、期待度の高い保留記憶図柄が表示されていることで、不正を行った悪意の遊技者は、当該保留が消化されるまでは席を離れず、遊技施設の従業員等が該悪意の遊技者の身柄を余裕をもって確保すること等ができる。

40

また、それに併せて少なくとも不正時保留先読み演出に対応した変動表示時間を平均変動時間よりも長い変動に置換するようにしてもよい。更に、当該変動よりも前に実行される変動表示に係る変動時間も同じく置換してもよい。これにより、一層時間の余裕を持って身柄確保を行うことができる。

#### 【0354】

またパチンコ機1によれば、不正を検出した際に大当たりを阻止すること、更にはパチンコ機1自体と遊技施設側のホールコンピュータとに不正警告を行うので、不正による損害を防ぐことは勿論、不正行為を未然に防ぐことができる。即ち、不正行為を目論む者は、大当たりが得られない上、捕まるおそれがあるので、不正をしなくなる。

50

**【0355】**

なお、不正警告は、パチンコ機側で行わず、ホールコンピュータにのみ行うようにしてよい。この場合、不正を行った悪意の遊技者は、大当たりが阻止されていることに気付かず遊技を継続するので、遊技施設側が悪意の遊技者を確保することができる。

**【0356】**

## &lt;第二実施形態&gt;

次に、本発明を適用した第二実施形態について説明する。第一実施形態のパチンコ機1では、始動口56, 58への入球時に不正が検出されると、抽出された乱数をはずれとなる乱数に置換して大当たりを阻止するが、これに限るものではない。そこで、第二実施形態として、始動口56, 58への入球時に不正が検出されると、当否判定用の乱数の保留記憶を行わず、大当たりを阻止するようになした。

10

なお本実施形態において、基本構成は先の第一実施形態のそれと同一であり、以下、相違点を中心に説明する。

**【0357】**

本実施形態のパチンコ機は、入力判定処理（図23参照）の特図入球確認処理において、図46に示す特図入球確認処理2が実行される。図46に示すように、主制御装置100は、特図入球確認処理2で実行する最初の処理として、第一特図始動口56に遊技球が入球したか否かの判定を行う（S511）。そして、第一特図始動口56に遊技球が入球していないければ（S511：No）、主制御装置100は、S601の処理へスキップする。

20

**【0358】**

一方、第一特図始動口56に遊技球が入球した場合（S511：Yes）、主制御装置100は、第一特図の保留記憶数が満杯（4個）であるか否かを判定する（S521）。その結果、第一特図の保留記憶数が満杯であれば（S521：Yes）、主制御装置100は、S601の処理へスキップする。

**【0359】**

これに対し、第一特図の保留記憶数が満杯でない（3個以下）場合（S521：No）、主制御装置100は、段階設定値の不正に関する不正判定を実施し、不正があるか否かを判定する（S531）。

30

**【0360】**

主制御装置100は、S531の処理の不正判定において次のような具体的な判定処理を実施する。先ず、主制御装置100は、段階設定値が「1～6」以外の数値に改変されていないか否かを判定する。段階設定値が「1～6」以外の値であれば不正と判定する。

**【0361】**

また、主制御装置100は、段階設定値に応じて割り当てられた大当たり判定値が不正に改変されていないか判定する。正規に設定された段階設定値（1～6の何れか）であっても、大当たり判定値が、段階設定値に応じて割り当てられた大当たり判定値でなければ不正があると判定する。

**【0362】**

更に、主制御装置100は、段階設定値が変更された時間に基づき段階設定値自体が不正に改変されていないか判定する。例えば、段階設定値の設定変更が営業中に行われたものであれば、不正があると判定する。

40

**【0363】**

S531の処理において不正がなければ（S531：No）、主制御装置100は、第一特図始動口56への入球に起因して抽出した複数の乱数値（大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数1、大当たり図柄決定用乱数2、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等）を保留記憶として記憶する第一特図抽出乱数保留記憶処理（S541）を実行する。

**【0364】**

S541の処理の後に、主制御装置100は、第一特図保留数表示装置63Aに点灯す

50

る保留記憶数を1つ増加させると共に、サブ統合制御装置120に対して現在の第一特図の保留記憶数を送信する第一特図保留数コマンドの送信処理を行う(S551)。そして、サブ統合制御装置120は、演出図柄制御装置130に第一特図保留数コマンドを送信し、演出図柄表示装置54における第一特図保留表示401の表示内容を更新する。S551の処理後、主制御装置100は、S601の処理へ移行する。

#### 【0365】

これに対して、S531の処理において不正があれば(S531: Yes)、主制御装置100は、段階設定値に関する不正があることを警告する段階設定値不正警告処理(S561)を実行する。具体的には、不正報知ランプ111を点灯させることにより、遊技施設の従業員等に対し、不正が行われたおそれがあることを報知する。更には、演出図柄表示装置54において不正が行われた旨の警告を表示させたり、スピーカ32からの音声出力による警告や、枠側装飾ランプ33による警告点灯を実行させたりすることが考えられる。

10

#### 【0366】

そして、主制御装置100は、S561の処理後、S601の処理へ移行する。この様に、パチンコ機は、第一特図始動口56への入球があっても、段階設定値の不正判定時には、第一特図の当否判定用の乱数を抽出しないようになし、保留記憶を行わない。

#### 【0367】

S601の処理において、主制御装置100は、第二特図始動口58に遊技球が入球したか否かの判定を行う。具体的に、主制御装置100は、第二始動口SW204が遊技球を検出したか否かを判定する。そして、第二特図始動口58に遊技球が入球していなければ(S601: No)、主制御装置100は、本処理を終了し、入力判定処理(図23参照)ヘリターンする。

20

#### 【0368】

一方、第二特図始動口58に遊技球が入球した場合(S601: Yes)、主制御装置100は、第二特図の保留記憶数が満杯(4個)であるか否かを判定する(S611)。その結果、第二特図の保留記憶数が満杯であれば(S611: Yes)、主制御装置100は、本処理を終了し、入力判定処理ヘリターンする。

#### 【0369】

これに対し、第二特図の保留記憶数が満杯でない(3個以下)場合(S611: No)、主制御装置100は、S621の処理においてS531の処理と同様に、段階設定値の不正に関する不正判定を実施し、不正があるか否かを判定する。

30

#### 【0370】

S621の処理において不正がなければ(S621: No)、主制御装置100は、第二特図始動口58への入球に起因して抽出した複数の乱数値(大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数1、大当たり図柄決定用乱数2、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等)を保留記憶として記憶する第二特図抽出乱数保留記憶処理(S631)を実行する。

#### 【0371】

S631の処理の後に、主制御装置100は、第二特図保留数表示装置63Bに点灯する保留記憶数を1つ増加させると共に、サブ統合制御装置120に対して現在の第二特図の保留記憶数を送信する第二特図保留数コマンドの送信処理を行う(S641)。そして、サブ統合制御装置120は、演出図柄制御装置130に第二特図保留数コマンドを送信し、演出図柄表示装置54における第二特図保留表示402の表示内容を更新する。S641の処理後、主制御装置100は、入力判定処理ヘリターンする。

40

#### 【0372】

S621の処理において不正があれば(S621: Yes)、主制御装置100は、段階設定値に関する不正があることを警告する段階設定値不正警告処理(S651)を実行する。そして、S651の処理後、主制御装置100は、本処理を終了し、入力判定処理ヘリターンする。

50

## 【0373】

この様に、本実施形態のパチンコ機は、第一実施形態と同様の基本構成を備える上、始動口〔56, 58〕への入球に基づいて数値データの抽出を行う数値データ抽出手段〔図46: S541, S631〕と、抽出した数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段〔図46: S541, S631〕と、を備える。そして、不正判定手段〔図46: S531, S621〕は、数値データの抽出時に不正判定を行う。また、当たり阻止制御手段〔図46: S561からS601への処理、又はS651からリターンへの処理〕は、不正判定により不正な内容との判定であれば、数値データを保留記憶として保留記憶手段に記憶させない構成を有する。

## 【0374】

本実施形態のパチンコ機によれば、第一特図始動口56又は第二特図始動口58への入球に応じて段階設定値に関する不正判定を行う。そして不正があると判定すると、始動口への入球に応じた乱数の抽出を行わず、保留記憶も行わないので、当否判定が行われず、不正行為による大当たりを阻止することができる。従って、第一実施形態と同様、不正行為により段階設定値が改変されても、不正行為により大当たりが発生する瀬戸際で、大当たりとせず、不正行為による賞球の払出しを行わずに済むので、遊技施設側が実質的な損害を被ることがない。

10

## 【0375】

また、本実施形態のパチンコ機において、不正警告は、パチンコ機側で行わず、ホールコンピュータにのみ行うようにしてもよい。この場合、第一実施形態と同様に、遊技施設側が不正を行った悪意の遊技者を確保することができる。一方、不正に段階設定値が改変されていることを知らずに遊技を行なっている善意の遊技者は、始動口へ入球しても、一向に特図変動（当否判定）が始まらないので、不信になり、遊技をやめたり、遊技施設側へ連絡したりするので、不正の警告と同様な作用をなすことが考えられる。この場合、パチンコ機は、特図始動口への入球があっても乱数を抽出しないが、特図始動口への入球に応じて保留記憶表示のみ（乱数の無い保留記憶の器を設ける）を行うようにしてもよい。

20

## 【0376】

## &lt;第三実施形態&gt;

次に、本発明を適用した第三実施形態について説明する。本実施形態は、段階設定値の不正判定の実施頻度を高める観点から、不正判定を、普図始動口55への入球時、及び普通図柄の当否判定時に実行する構成である。

30

なお本実施形態において、基本構成は先の第一実施形態のそれと同一であり、以下、相違点を中心に説明する。

## 【0377】

本実施形態のパチンコ機は、入力判定処理（図23参照）の普図入球確認処理において、図47に示す普図入球確認処理2が実行される。図47に示すように、主制御装置100は、普図入球確認処理2で実行する最初の処理として、普図始動口55に遊技球が入球したか否かを判定する（S711）。そして、普図始動口55に遊技球が入球していないければ（S711: No）、主制御装置100は、そのまま本処理を終了し、入力判定処理ヘリターンする。

40

## 【0378】

一方、普図始動口55に遊技球が入球した場合（S711: Yes）、主制御装置100は、段階設定値の不正に関する不正判定を実施し、不正があるか否かを判定する（S712）。

## 【0379】

主制御装置100は、S712の処理の不正判定において次のような具体的な判定処理を実施する。先ず、主制御装置100は、段階設定値が「1～6」以外の数値に改変されていないか否かを判定する。段階設定値が「1～6」以外の値であれば不正と判定する。

## 【0380】

また、主制御装置100は、段階設定値に応じて割り当てられた大当たり判定値が不正

50

に改変されていないか判定する。正規に設定された段階設定値（1～6の何れか）であっても、大当たり判定値が、段階設定値に応じて割り当てられた大当たり判定値でなければ不正があると判定する。

#### 【0381】

更に、主制御装置100は、段階設定値が変更された時間に基づき段階設定値自体が不正に改変されていないか判定する。例えば、段階設定値の設定変更が営業中に行われたものであれば、不正があると判定する。

#### 【0382】

S712の処理において不正があれば（S712：Yes）、主制御装置100は、段階設定値に関する不正があることを警告する段階設定値不正警告処理（S713）を実行する。具体的には、不正報知ランプ111を点灯させることにより、遊技施設の従業員等に対し、不正が行われたおそれがあることを報知する。更には、演出図柄表示装置54において不正が行われた旨の警告を表示させたり、スピーカ32からの音声出力による警告や、枠側装飾ランプ33による警告点灯を実行させたりすることが考えられる。主制御装置100は、S713の処理の後、S721の処理へ移行する。

10

#### 【0383】

一方、S712の処理において不正がなければ（S712：No）、S721の処理において、主制御装置100は、普通図柄の保留記憶数が満杯（4個）であるか否かを判定する。そして、普通図柄の保留記憶数が満杯であれば（S721：Yes）、入力判定処理ヘリターンする。

20

#### 【0384】

一方、普通図柄の保留記憶数が満杯でない（3個以下）場合（S721：No）、主制御装置100は、普図始動口55への入球に起因して抽出した乱数値（当たり決定用乱数、当たり図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数等）を保留記憶として記憶する普図抽出乱数保留記憶処理（S731）を実行する。

30

#### 【0385】

続いて、主制御装置100は、S741の処理において、普通図柄保留数表示装置63Cに点灯する保留記憶数を1つ増加させると共に、サブ統合制御装置120に対して現在の普通図柄の保留記憶数を送信する普図保留数コマンドの送信処理を行う。S741の処理後、主制御装置100は、入力判定処理ヘリターンする。

30

#### 【0386】

本実施形態のパチンコ機は、当否判定処理（図26参照）の普図当否判定処理において、S212の処理（図34参照）にて普図保留記憶のシフト処理を行った後、図48に示す処理が実行される。本処理では、主制御装置100は、普図入球確認処理2のS712の処理と同様に、段階設定値の不正に関する不正判定を実施し、不正があるか否かを判定する（S230）。その結果、不正があれば（S230：Yes）、主制御装置100は、普図入球確認処理2のS713の処理と同様に、段階設定値に関する不正があることを警告する段階設定値不正警告処理（S231）を実行する。その後、主制御装置100は、S234の処理へ移行する。

40

#### 【0387】

一方、S230の処理において不正がなければ（S230：No）、S232の処理において、主制御装置100は、普通図柄で用いる当否判定テーブル（普通テーブル）と当たり決定用乱数とに基づく当否判定を行う。その結果、当否判定の結果が当たりであれば（S234：Yes）、主制御装置100は、当たり図柄決定用乱数に基づいて普通図柄の当たり図柄を決定する（S235）と共に、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する（S236）。その後、主制御装置100は、当たり遊技の開始インターバル時間及び終了インターバル時間を設定する当たり設定処理（S237）を実行する。

#### 【0388】

一方、当否判定の結果がはずれであれば（S234：No）、主制御装置100は、当

50

たり図柄決定用乱数に基づいてははずれ図柄を決定する（S238）と共に、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する（S239）。

#### 【0389】

なお、S236及びS239の処理において、主制御装置100は、特典遊技中であれば、通常状態よりも普通図柄の変動時間が短縮されるように変動パターンを決定する。例えば、主制御装置100は、通常遊技中であれば、変動時間を30秒とする変動パターンを選択し、特典遊技中であれば、変動時間を通常遊技中よりも短い0.5秒とする変動パターンを選択する。

#### 【0390】

S237又はS239の処理後、主制御装置100は、普図保留記憶の減少を示す情報等を含む保留記憶情報をサブ統合制御装置120に送信する（S240）。そして、保留記憶情報を受信したサブ統合制御装置120は、演出図柄制御装置130に保留記憶情報を送信し、演出図柄表示装置54における普通図柄保留表示（図示せず）の表示内容を更新する。

10

#### 【0391】

S240の処理後、主制御装置100は、サブ統合制御装置120に対し、普図変動開始コマンドを送信する（S241）。S241の処理は、普通図柄表示装置62Cにおいて普通図柄の変動表示を行うのに伴い、普通図柄に対応する疑似演出図柄400の変動表示（図示せず）を演出図柄表示装置54において行うための前処理である。具体的に、主制御装置100は、サブ統合制御装置120に対し、普図変動開始コマンドとして、当否判定の結果や普通図柄の変動パターン等を含む図柄変動開始コマンドや、S235又はS238の処理で決定した当たり図柄又はははずれ図柄に応じた疑似演出図柄400を指定する図柄指定コマンドを送信する。S241の処理後、主制御装置100は、普通遊技処理（S250、図37）を実行する。

20

#### 【0392】

この様に、本実施形態のパチンコ機は、第一実施形態と同様の基本構成を備える上、数値データに係る当否判定に基づいて変動表示し、該変動表示の後に当否判定の結果に対応した確定図柄で停止表示して結果を報知する特別図柄を備える。また、普図始動口〔55〕の球通過に基づいて普通図柄判定確率により普通図柄当りとするか否かの普通図柄当り判定を行う普通図柄当り判定手段〔図48：S232〕を備える。そして、普通図柄判定確率は、複数種類の前記設定値の何れであっても同じ確率に設定されている。不正判定手段〔図48：S230〕は、普図始動口の球通過時又は普通図柄当り判定時に不正判定を行う構成を有する。

30

#### 【0393】

本実施形態のパチンコ機によれば、普通図柄に係る普図始動口55への入球時や普通図柄当り判定時でも不正判定を行うので、段階設定値に関する不正判定の実施頻度が高くなり、より一層、不正に因る当りが発生することを阻止することができる。特に、不正判定の契機として、特別図柄の始動入賞を必要としないので、一般的に普通図柄よりも発生頻度が低い特別図柄の始動入賞が発生することを待たずに、不正判定を行えるので、より強い防御策となる。

40

#### 【0394】

つまり、段階設定値を不正に変更した悪意の遊技者は、段階設定値に関係無く抽選確率が一定の普通図柄に関する入球時や普通図柄当り判定時に、よもや段階設定値の不正判定が実施されると予想だにしない可能性が高いため、特に特別図柄の始動入賞に至るまでの期間は一層油断していることから、身柄の確保が極めて容易となる。

#### 【0395】

なお、本実施形態において、パチンコ機は、必ずしも、普図始動口55への入球時に不正判定を行い、普通図柄当り判定の直前に不正判定を行う構成を備えたものに限らず、何れか一方の構成を有するものであってもよい。しかしながら、両構成を備えることにより、不正判定の実施頻度が増し、且つ異なるタイミングで不正判定を行うので、確実に不正

50

を検出することができる。

### 【0396】

なお、本発明は前記の実施形態にも限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、所定の遊技状態において頻繁に小当たりを生起させ、小当たり遊技により賞球の獲得が期待できる所謂、小当たりラッシュの遊技機においては、段階設定値に関する不正判定により大当たりを阻止すると同様に、不正判定により小当たりを阻止することが考えられる。

### 【0397】

また本発明は、発射された遊技球を遊技機内部で回収し、再び発射装置により発射すると共に、I Cカードなどの記憶媒体を用いて遊技者の持ち球数をデータとして管理する封入式遊技機に適用してもよい。更に、回胴式遊技機に適用してもよい。

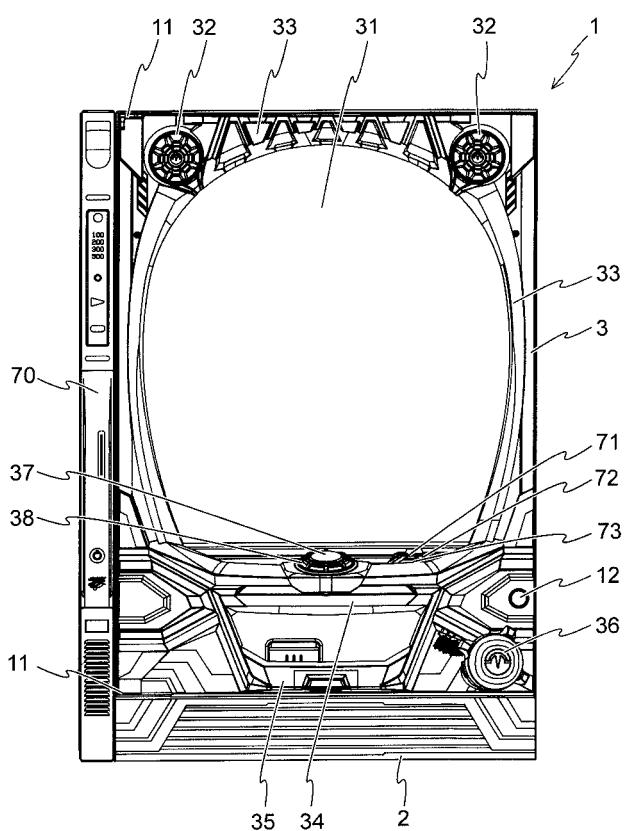
10

### 【符号の説明】

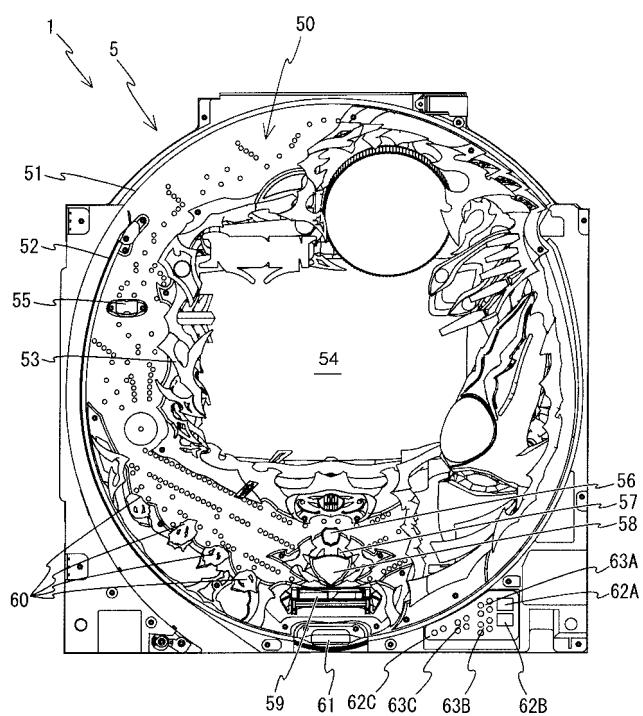
### 【0398】

1：パチンコ機、5：遊技盤、55：普図始動口、56：第一特図始動口（始動口）、58：第二特図始動口（始動口）、59：大入賞口、100：主制御装置（当否判定手段、設定値セット手段、不正判定手段、当たり阻止制御手段、数値データ抽出手段、普通図柄当たり判定手段）

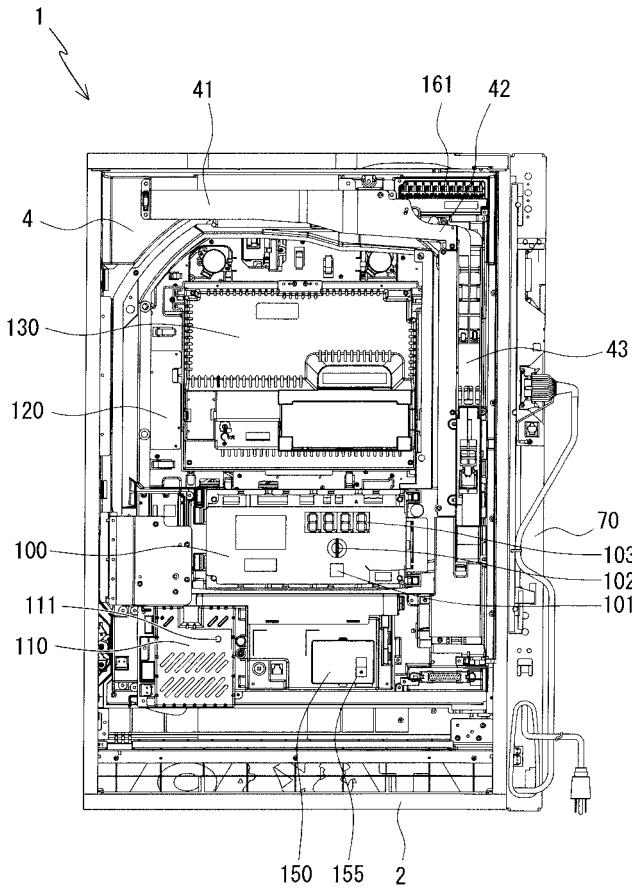
【図1】



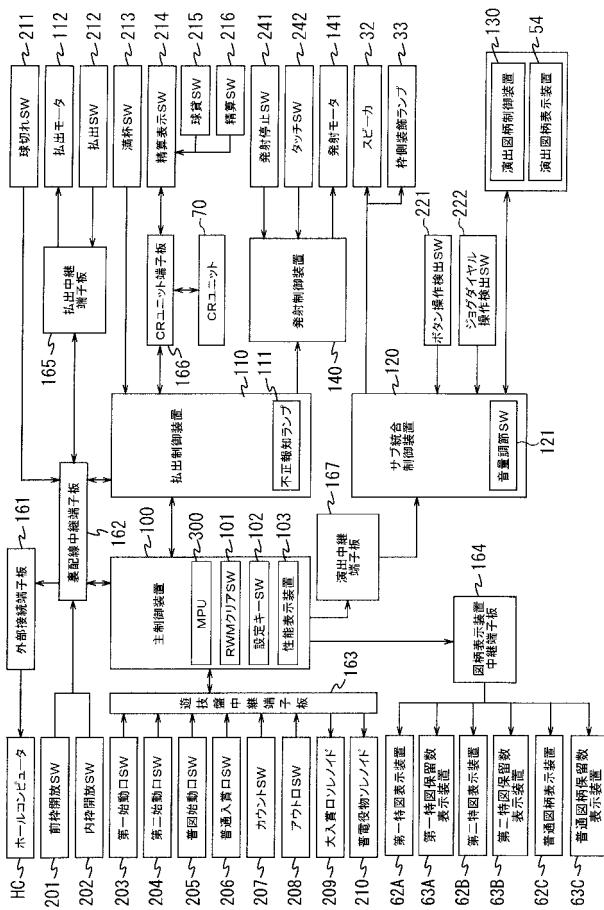
【図2】



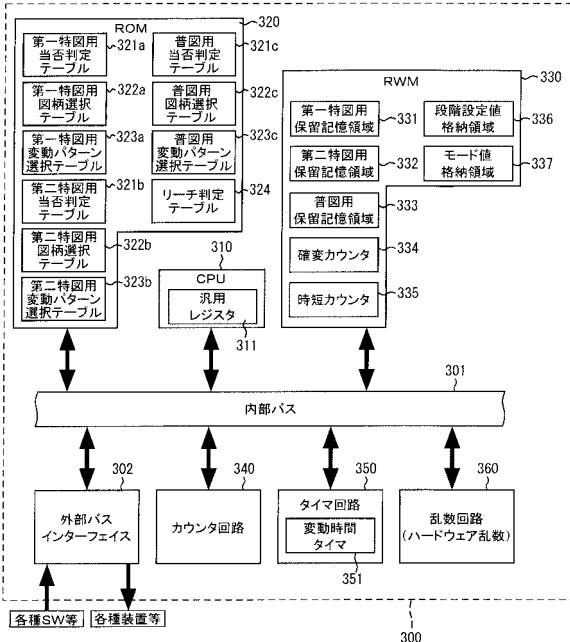
【図3】



【図4】



【図5】



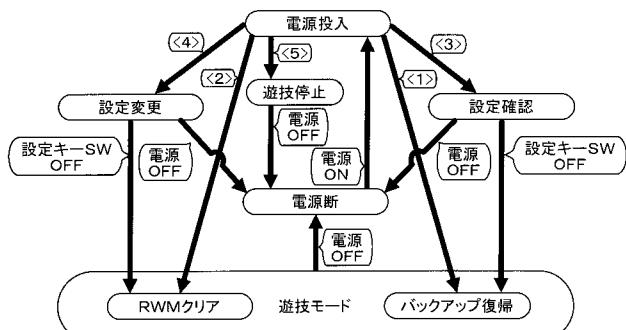
【図6】

段階 設定値	大当たり確率	
	通常	確変
1	1/300	1/30
2	1/290	1/29
3	1/280	1/28
4	1/270	1/27
5	1/260	1/26
6	1/250	1/25

【図7】

移行モード	モード値
遊技モード	0
設定確認モード	1
設定変更モード	2
遊技停止モード	3

【図 8】



【図 9】

(RWM正常時)		設定キーSW	
		OFF	ON
RWMクリアSW	OFF	<1>	<3>
	ON	<2>	<4>

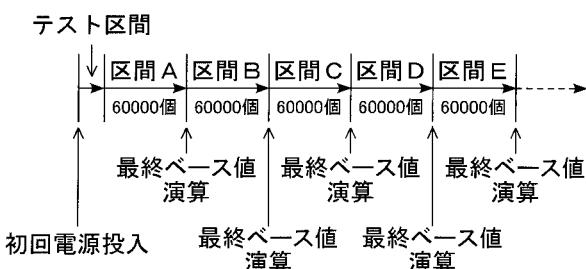
【図 10】

(RWM異常時)		設定キーSW	
		OFF	ON
RWMクリアSW	OFF	<5>	<5>
	ON	<5>	<4>

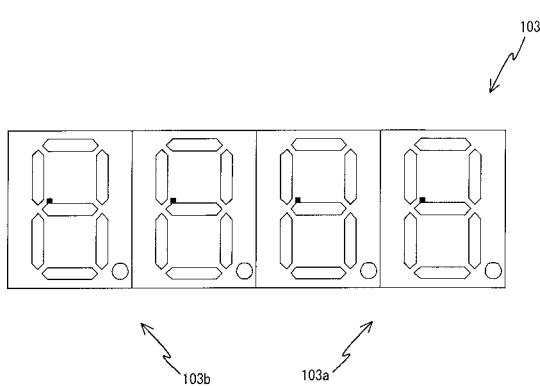
【図 11】

遊技性能	演算方法
ベース値	通常状態での払出手球数／通常状態でのアウト数
役物比率	役物による払出手球数／総払出手球数
連続役物比率	連続役物による払出手球数／総払出手球数
短時間出球率	直近1時間の払出手球数／直近1時間の総アウト数
中時間出球率	直近10時間の払出手球数／直近10時間の総アウト数
高ベース	所定時間内の払出手球数
総払出手数	特典遊技状態での払出手球数／特典遊技状態でのアウト数
入賞口毎の入賞数	各入賞口への入賞数／総アウト数
ベース近似値	通常状態での払出手球数／(払出手球数 × 係数1)
高ベース近似値	特典遊技状態での払出手球数／(払出手球数 × 係数2)

【図 12】



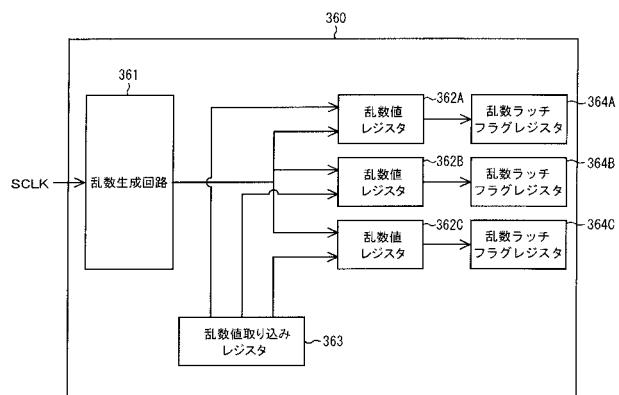
【図 13】



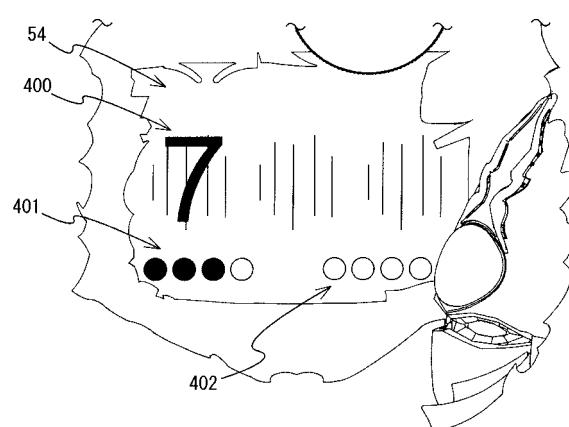
【図 14】

区間	テスト区間
bL	識別表示部に「bL」を表示 性能表示部に性能表示部に「bL」を表示 性能表示部に「—」を表示
b1	識別表示部に「b1」を表示 性能表示部に「b1」を表示 性能表示部に「—」を表示
b2	識別表示部に「b2」を点滅表示 性能表示部に「—」を表示
b3	識別表示部に「b3」を点滅表示 性能表示部に「—」を表示

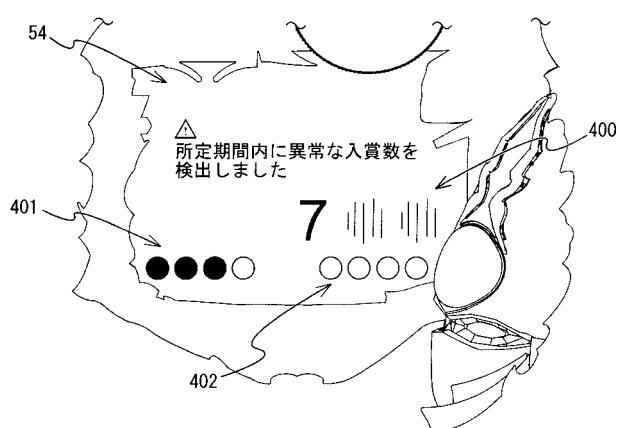
【図15】



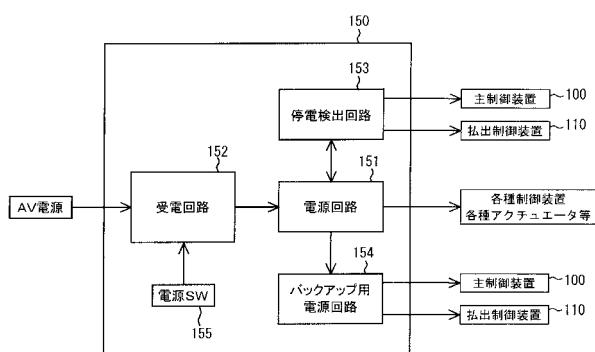
【図16】



【図17】



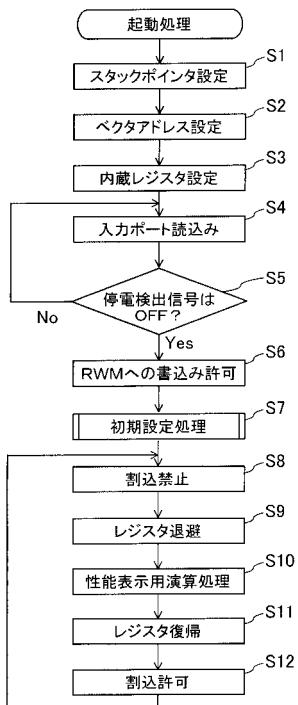
【図18】



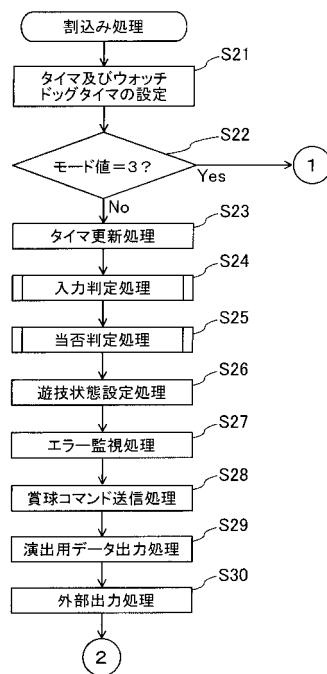
【図19】

大当たり確率		低確率:1/300 高確率:1/30
確変突入率		60%
賞球	第一特図始動口	3個
	第二特図始動口	3個
	普通入賞口	10個
	大入賞口	15個
規定入賞数	第二特図始動口	4個
	大入賞口	10個
普通図柄 当選確率	通常	1/6
	特典遊技	5/6
普電役物 開放時間	通常	0.2秒×1回
	特典遊技	2秒×1回
大当たり 種別	15R確変:30% 確変:10000回	
	10R確変:30% 確変:10000回	
	5R通常:40% 時短:100回	
	15R確変:40% 確変:10000回	
	10R確変:20% 確変:10000回	
	5R通常:40% 時短:100回	

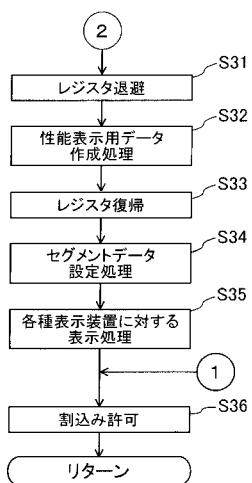
【図20】



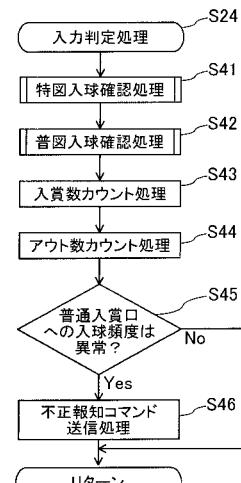
【図21】



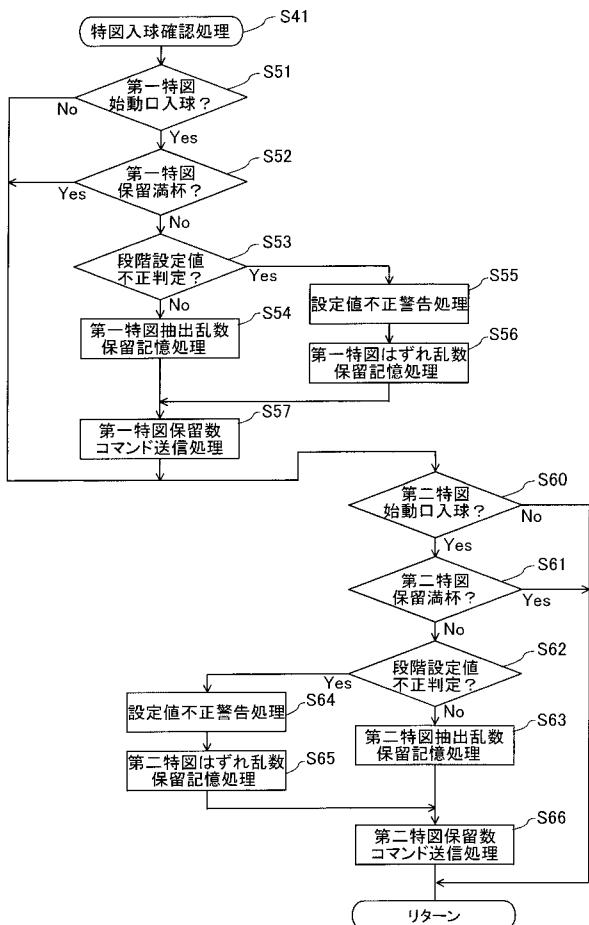
【図22】



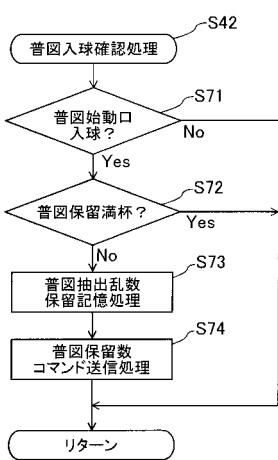
【図23】



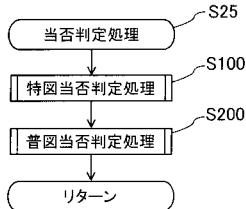
【図24】



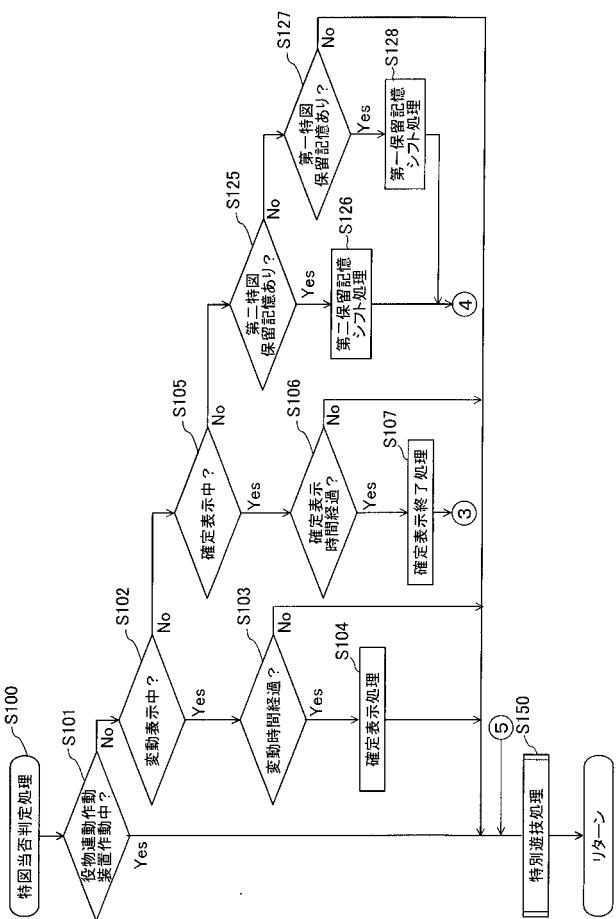
【図25】



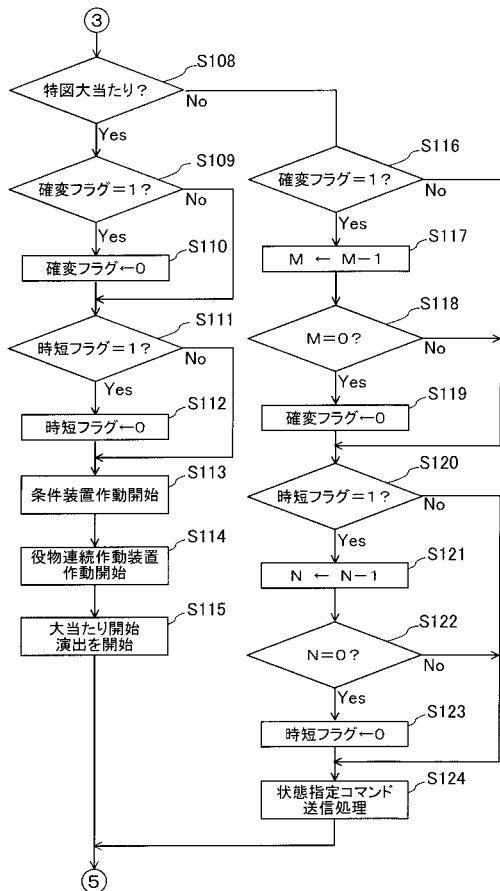
【図26】



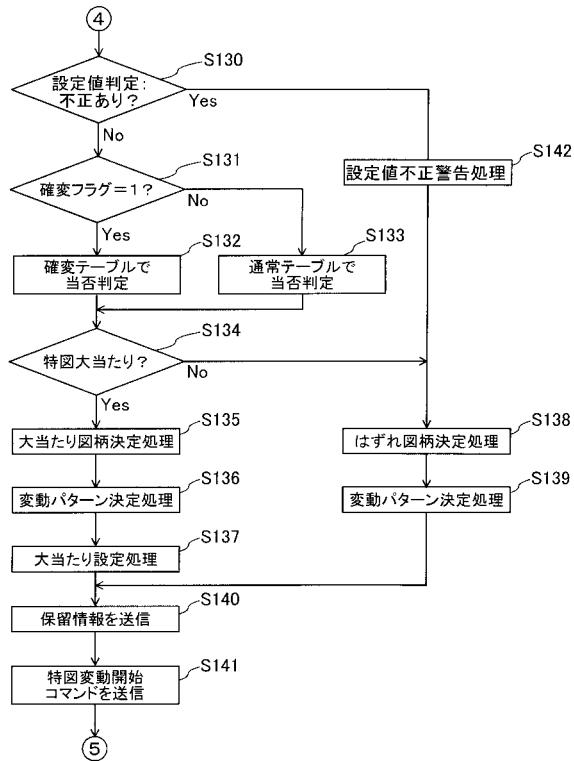
【図27】



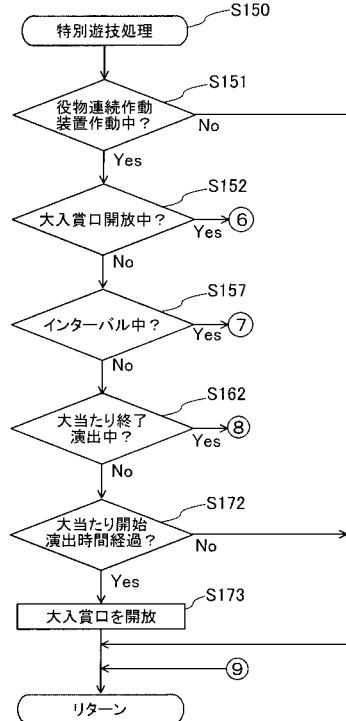
【図28】



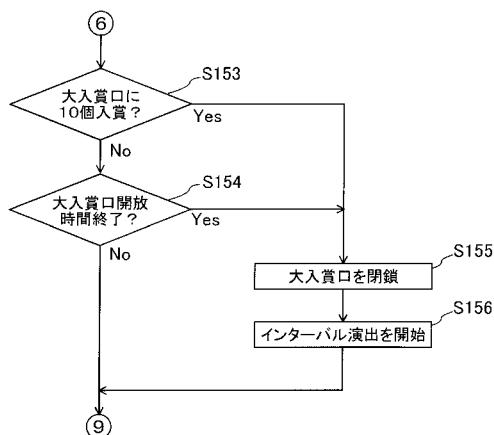
【図29】



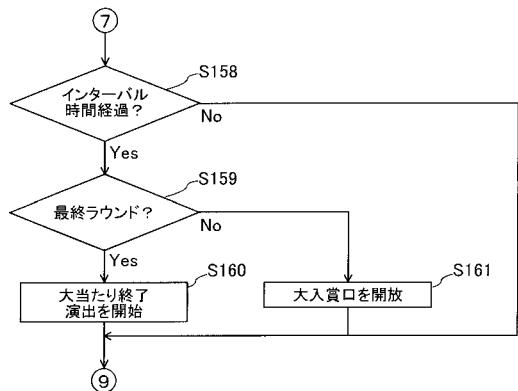
【図30】



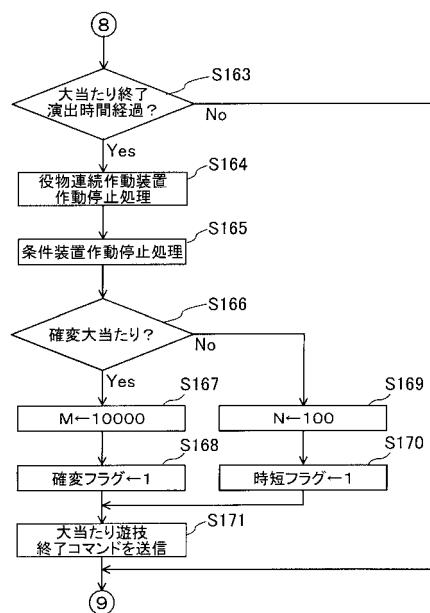
【図31】



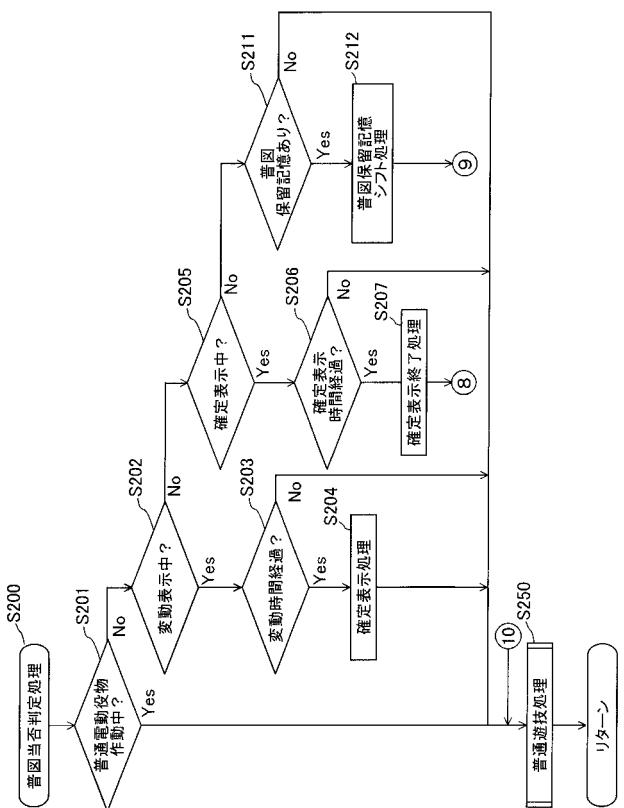
【図32】



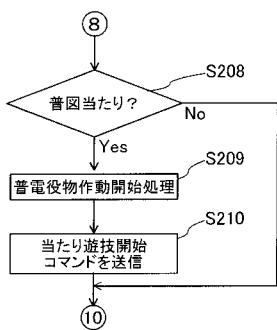
【図33】



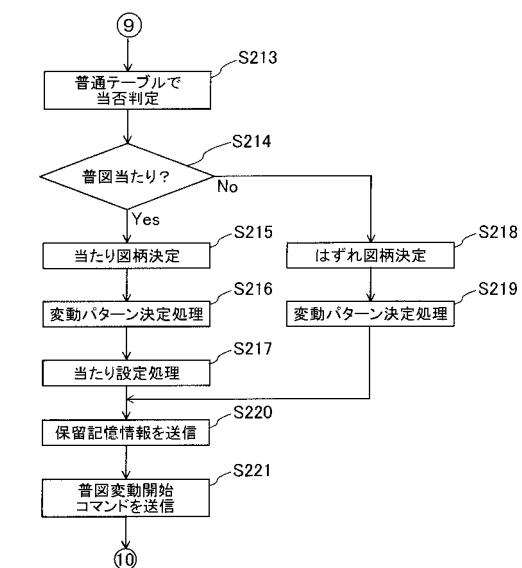
【 図 3 4 】



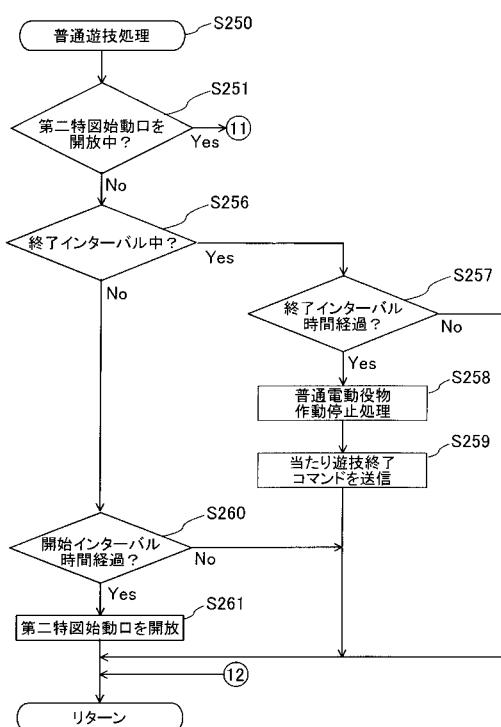
【 図 3 5 】



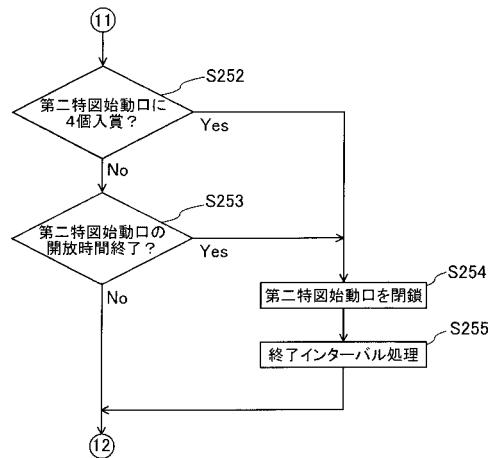
〔 四 3 6 〕



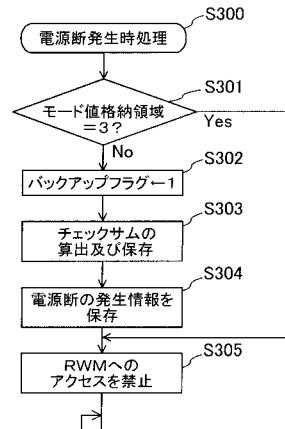
〔 四 3 7 〕



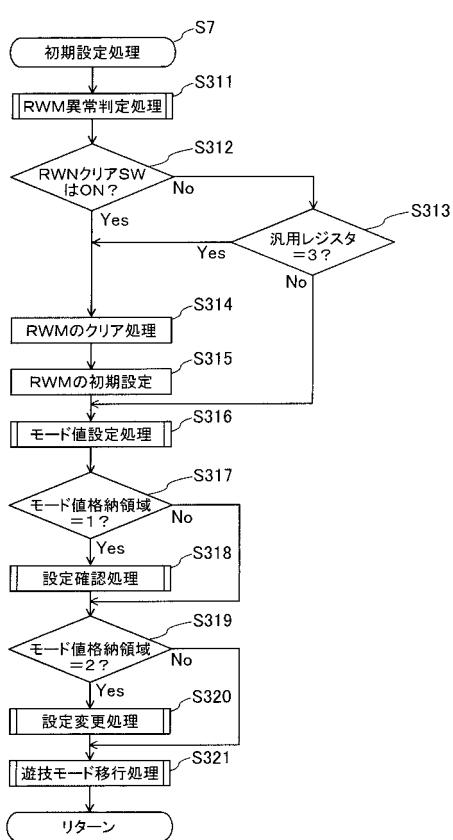
【図 3 8】



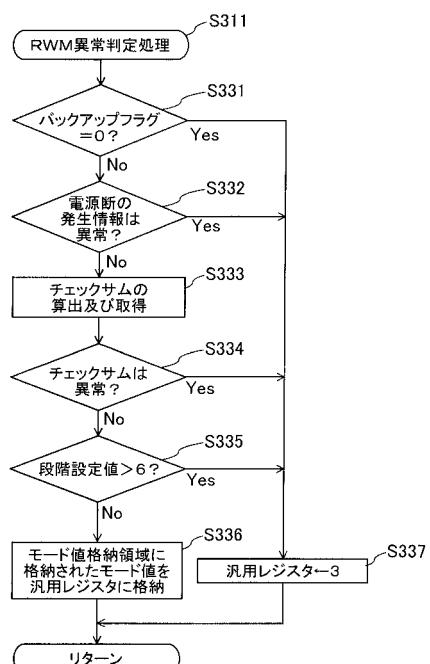
【図 3 9】



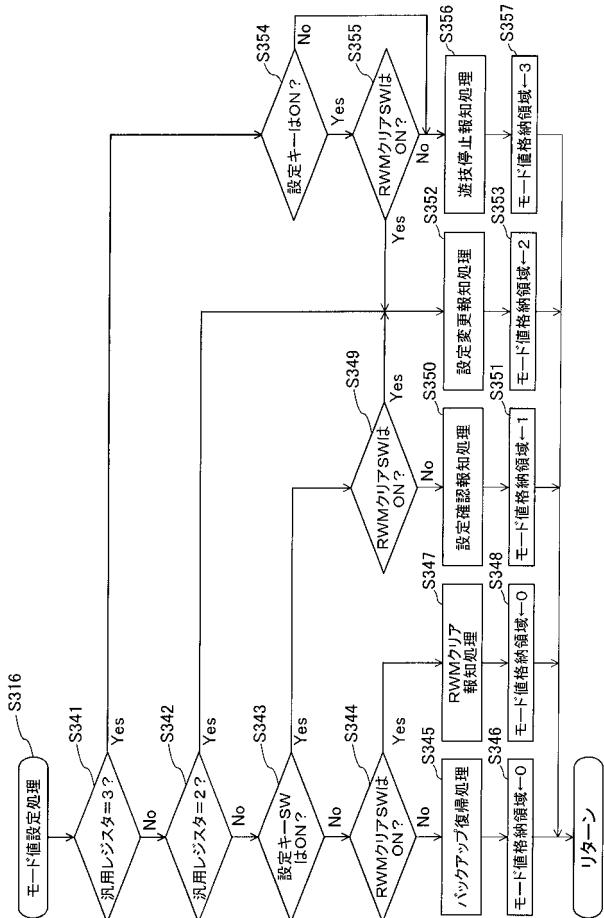
【図 4 0】



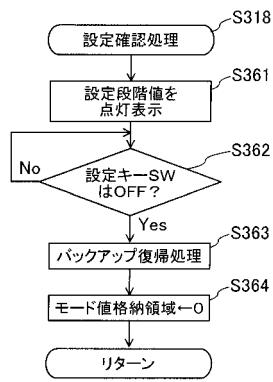
【図 4 1】



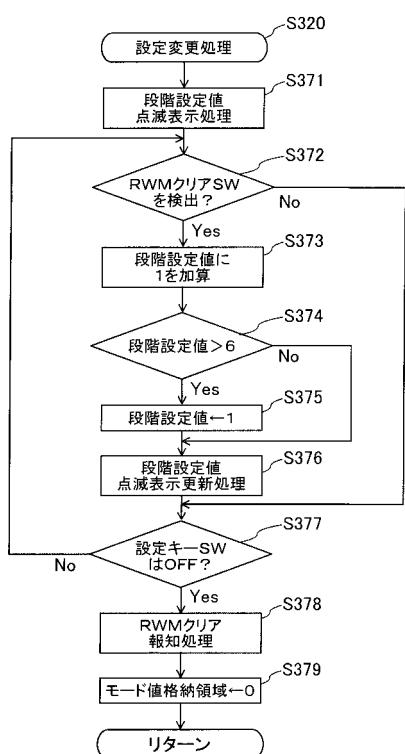
【図 4 2】



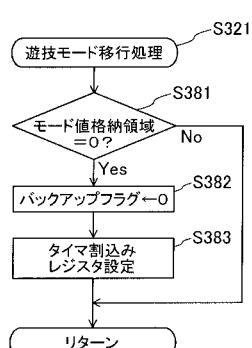
【図 4 3】



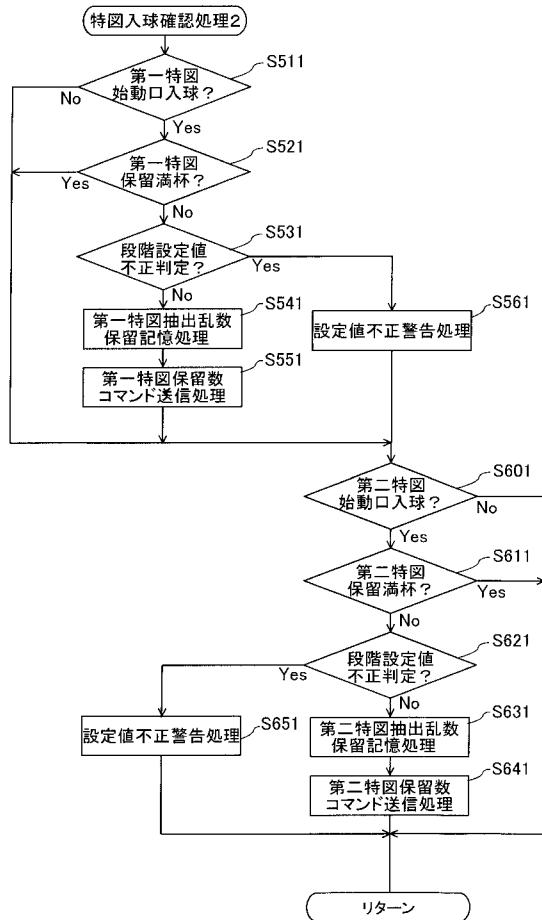
【図 4 4】



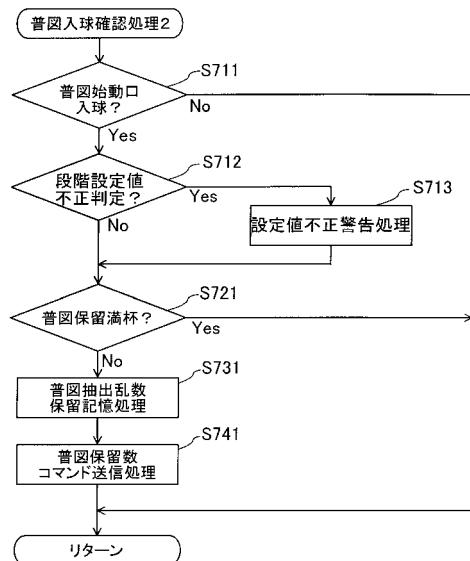
【図 4 5】



【図46】



【図47】



【図48】

