

(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2020-108510

(P2020-108510A)

(43) 公開日 令和2年7月16日(2020.7.16)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 359 頁)

(21) 出願番号	特願2019-64 (P2019-64)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成31年1月4日 (2019.1.4)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
			東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
		(74) 代理人	100128923
			弁理士 納谷 洋弘
		(74) 代理人	100180297
			弁理士 平田 裕子
		(72) 発明者	清水 亮
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72) 発明者	梶原 千寛
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		Fターム(参考)	2C088 AA35 AA39 AA42

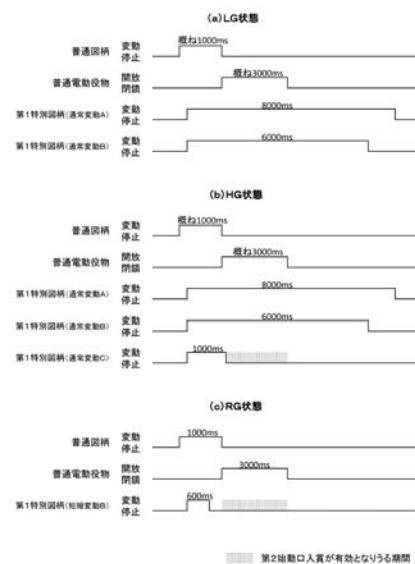
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】単調となりがちな遊技状態において興趣の低下を抑制する。

【解決手段】普通当たりが導出されると第2始動口が開放される。第2特別抽選は、抽選結果に小当たりを含んでおり、第1特別図柄の変動中に第2始動口を遊技球が通過しても行われず、第1特別図柄が変動されていない状態で通過したときに行われる。特別遊技状態終了後に低確時短遊技状態になると、時短遊技が消化されたのち、第1特別図柄の変動パターンが通常テーブルを用いて決定されるL G状態に移行する。L G状態において一定回数の遊技が行われるとH G状態に移行する。H G状態では、第2始動口の開放期間のうち、第1特別図柄が変動していない特定期間が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブルを用いて第1特別図柄の変動パターンが決定される。時短回数は特別図柄の種別に応じて異なる。

【選択図】図123



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると 1 回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態が発射された遊技球が通過可能な普通始動領域と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材を特定状態に変位させる可動制御手段と、

前記通常の状態が発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第 1 特別始動領域と、

前記第 1 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特別結果及び特定結果を抽選結果に含む第 1 特別抽選を行うことが可能な第 1 特別抽選手段と、

前記第 1 特別抽選の結果に基づいて第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 1 特別抽選の結果を導出可能な第 1 特別図柄可変制御手段と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定状態に変位すると、前記通常の状態が発射された遊技球の通過が容易となる第 2 特別始動領域と、

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特別結果及び特定結果を抽選結果に含む第 2 特別抽選を行うことが可能な第 2 特別抽選手段と、

前記第 2 特別抽選の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特別結果が導出されたことに基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段と、

複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうように構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定状態に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブルと、

前記所定の可動部材が前記特定状態に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブルと、

が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンが前記通常テーブルを用いて決定されることにより単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が相対的

10

20

30

40

50

に小さい第 1 遊技状態に制御する第 1 遊技状態制御手段と、

前記第 1 遊技状態において一定回数の遊技が実行されると、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンが前記特定テーブルを用いて決定されることにより単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が前記第 1 遊技状態よりも大きい第 2 遊技状態に制御する第 2 遊技状態制御手段と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果が前記特別結果であるときに、当該特別結果に基づく特別遊技状態が終了したのち、規定回数の遊技が実行されまで、単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が前記第 2 遊技状態よりも小さい第 3 遊技状態に制御する第 3 遊技状態制御手段と、

一の遊技状態から他の遊技状態に移行させる制御を実行可能な遊技状態移行制御手段と

10

を有し、

前記規定回数は、前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果が前記特別結果であったときに、当該特別結果の種別に応じて異なる回数に決定されうるものであり、

前記遊技状態移行制御手段は、

前記特別遊技状態が終了したのちの遊技状態が前記第 3 遊技状態に制御された場合に、当該第 3 遊技状態において、前記特別結果の種別に応じて異なりうる前記規定回数の遊技が実行されると、当該第 3 遊技状態から前記第 1 遊技状態に移行させる第 1 移行制御手段と、

前記第 3 遊技状態から前記第 1 遊技状態に移行したのち、前記第 3 遊技状態において実行された前記規定回数の遊技数にかかわらず、当該第 1 遊技状態において前記一定回数の遊技が実行されたことに基づいて、前記第 2 遊技状態に移行させる第 2 移行制御手段と、

20

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

所定の演出を実行する演出制御手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記第 1 遊技状態に制御されているのか前記第 3 遊技状態に制御されているのかを、外観で把握し難い演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

30

【請求項 3】

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 2 特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第 2 特別抽選を行うように構成される

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第 1 特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成される

40

ことを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、例えばパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、始動口に遊技球が入賞すると大当たり判定を行い、大当たりの結果であることが表示されると、遊技者に有利な大当たり遊技状態に制御される遊技機が知られている。

50

【 0 0 0 3 】

この種の遊技機では、大当り遊技状態に制御されるまでの通常遊技状態が単調となりがちであった。また、せっかく大当り遊技状態に制御されたとしても、大当り遊技状態が終了すると、再び単調な遊技を行わなければならない、興味が低下するおそれがあった。

【 0 0 0 4 】

近年、大当り遊技状態とは別に、遊技者に有利な遊技状態に移行するようにした遊技機が知られている。例えば特許文献 1 には、2 ラウンド大当たり遊技状態が終了すると高確時短状態に移行し、高確時短状態にて規定回数の変動が経過すると時短状態が終了し、小当り遊技が実行されやすい高確非時短状態に移行するようにした遊技機が開示されている。

10

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 5 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 6 - 1 7 4 8 0 0 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 6 】

特許文献 1 に記載の遊技機によれば、2 ラウンド大当り遊技状態の終了後に小当り遊技が実行されやすい高確非時短遊技状態に移行することにより、大当り遊技状態が終了したのちも興味が上がることが可能となるものの、大当り遊技状態に制御されない限り高確非時短遊技状態に移行されないため、大当り遊技状態に制御されるまでの通常遊技状態が単調となりがちであることに変わりない。

20

【 0 0 0 7 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、単調となりがちな遊技状態において興味の低下を抑制することにある。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 8 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると 1 回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

30

通常の状態（例えば、左打ち）で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ 4 9 1 ）と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段（例えば、ステップ S 1 9 1 2 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1 ）と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 9 1 3 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1 ）と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4 6 2 2 ）を特定状態に変位させる可動制御手段（例えば、ステップ S 1 9 1 4 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1 ）と、

40

前記通常の状態で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第 1 特別始動領域（例えば、第 1 始動口スイッチ 4 2 1 ）と、

前記第 1 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特別結果（例えば、大当り）及び特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第 1 特別抽選を行うことが可能な第 1 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が NO だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1 ）と、

前記第 1 特別抽選の結果に基づいて第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 1 特別抽選の結果を導出可能な第 1 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 3 1 2 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン CPU 1

50

0 1) と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態様に変位すると、前記通常の態様で発射された遊技球の通過が容易となる第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) と、

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特別結果 (例えば、大当たり) 及び特定結果 (例えば、小当たり) を抽選結果に含む第 2 特別抽選を行うことが可能な第 2 特別抽選手段 (例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が Y E S だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記第 2 特別抽選の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段 (例えば、ステップ S 1 3 1 5 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

10

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段 (例えば、メイン R O M 1 0 2) と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段 (例えば、ステップ S 1 2 2 1 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特別結果が導出されたことに基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段 (例えば、メイン C P U 1 0 1) と、

20

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域 (例えば、小当たり入賞口スイッチ 5 2 1) と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段 (例えば、払出装置 3 4 0) と、

複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段 (例えば、メイン C P U 1 0 1) と、

を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうるよう構成されており、

30

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間 (例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間) が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「3」) と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「4」~「6」) と、

40

が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンが前記通常テーブルを用いて決定されることにより単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が相対的に小さい第 1 遊技状態 (例えば、L G 状態) に制御する第 1 遊技状態制御手段 (例えば、メイン C P U 1 0 1) と、

前記第 1 遊技状態において一定回数 (例えば 5 1 0 回の天井遊技数) の遊技が実行されると、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンが前記特定テーブルを用いて決定されることにより単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が前

50

記第 1 遊技状態よりも大きい第 2 遊技状態（例えば、HG 状態）に制御する第 2 遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 101）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果が前記特別結果であるときに、当該特別結果（例えば、大当り）に基づく特別遊技状態が終了したのち、規定回数（例えば時短回数）の遊技が実行されまで、単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が前記第 2 遊技状態よりも小さい第 3 遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）に制御する第 3 遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 101）と、

一の遊技状態から他の遊技状態に移行させる制御を実行可能な遊技状態移行制御手段（例えば、メイン CPU 101）と、

を有し、

前記規定回数は、前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果が前記特別結果であったときに、当該特別結果（例えば、大当り）の種別に応じて異なる回数に決定されうるものであり、

前記遊技状態移行制御手段は、

前記特別遊技状態が終了したのちの遊技状態が前記第 3 遊技状態に制御された場合に、当該第 3 遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）において、前記特別結果の種別に応じて異なりうる前記規定回数の遊技が実行されると、当該第 3 遊技状態から前記第 1 遊技状態に移行させる第 1 移行制御手段と、

前記第 3 遊技状態から前記第 1 遊技状態に移行したのち、前記第 3 遊技状態において実行された前記規定回数の遊技数にかかわらず、当該第 1 遊技状態において前記一定回数の遊技が実行されたことに基づいて、前記第 2 遊技状態に移行させる第 2 移行制御手段と、を有する

ことを特徴とする。

【0009】

上記（1）の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 441）を遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が行われない。すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われていない第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 441）を遊技球が通過したときに第 2 特別抽選が実行される。第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 441）は、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4622）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4622）が特定態様に変位されている期間のうち、第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）よりも大きい特定テーブルとが含まれている。そして、第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 441）を遊技球が通過して第 2 特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 521）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

【0010】

そのため、第 1 特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）よりも大きくなり、特定期間中に第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 441）を遊技球が通過して第 2 特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 521）への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第 1 特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを

10

20

30

40

50

用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 0 0 1 1 】

さらに、第 1 特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「 3 」）を用いて決定される第 1 遊技状態（例えば、L G 状態）において一定回数の遊技が実行されると、第 1 特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定される第 2 遊技状態（例えば、H G 状態）に移行するため、長きにわたって特別遊技状態に制御されなかったとしても、遊技者の精神的負担を軽減することが可能となる。

【 0 0 1 2 】

また、特別遊技状態が終了したのちに第 3 遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）に制御される場合には、この第 3 遊技状態において規定回数の遊技が実行されると第 1 遊技状態（例えば、L G 状態）に移行する。ただし、この規定回数は特別結果（例えば、大当り）の種別に応じて異なる回数に決定されうるため、特別結果の種別に応じて、第 3 遊技状態から第 1 遊技状態に移行するまでの遊技数が異なりうる。また、第 1 遊技状態において一定回数の遊技が実行されると第 2 遊技状態（例えば、H G 状態）に移行するが、この一定回数はあくまでも第 1 遊技状態（例えば、L G 状態）において実行された回数であるから、第 1 遊技状態（例えば、L G 状態）から第 2 遊技状態（例えば、H G 状態）への移行に上記の規定回数（すなわち第 3 遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）における遊技数）は影響を及ぼさない。したがって、上記の規定回数は少ない方が遊技者にとってのメリットは大きい。このように、特別結果（例えば、大当り）の種別に応じて上記の規定回数を異ならせることにより、大当り遊技状態が終了してから H G 状態に制御されるまでの遊技数にバリエーションを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【 0 0 1 3 】

なお、「この規定回数は特別結果（例えば、大当り）の種別に応じて異なる回数に決定される」とせず「この規定回数は特別結果（例えば、大当り）の種別に応じて異なる回数に決定されうる」としたのは、特別結果（例えば、大当り）の種別が異なったとしても規定回数が同じ場合がありうることを想定したものである。

【 0 0 1 4 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

所定の演出を実行する演出制御手段（例えば、サブ CPU 2 0 1 ）をさらに備え、
前記演出制御手段は、

前記第 1 遊技状態に制御されているのか前記第 3 遊技状態に制御されているのかを、外観で把握し難い演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

上記 (2) の遊技機によれば、第 1 遊技状態（例えば、L G 状態）に制御されているのか第 3 遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）に制御されているのかを外観で把握し難い演出が実行されることにより、第 2 遊技状態（例えば、H G 状態）に制御されるまでの遊技状態における興趣を高めることが可能となる。

【 0 0 1 6 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 2 特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第 2 特別抽選を行うように構成される

ことを特徴とする。

【 0 0 1 7 】

上記 (3) の遊技機によれば、第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1 ）に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、少なくとも第 1 特別図柄

10

20

30

40

50

の可変表示が行われていない状態で第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したときに限り第２特別抽選が行われる。すなわち、第２特別始動領域に遊技球が通過したとしても第２特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第１特別図柄の可変表示が行われていない状態で第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したときに限り特定結果（例えば、小当り）となりうる。そのため、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

【００１８】

（４）上記（１）～（２）のいずれか１つの遊技機において、

10

前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第１特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成されることを特徴とする。

【００１９】

上記（４）の遊技機によれば、第１特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第１特別図柄の可変表示が行われることになるため特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じ難く、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したとしても第２特別抽選が行われ難い。したがって、第１特別図柄の可変表示パターンを、通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）を用いて決定する場合と特定テーブルを用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果（例えば、小当り）の出現比率を容易に変えることが可能となる。

20

【発明の効果】

【００２０】

本発明によれば、単調となりがちな遊技状態において興趣の低下を抑制することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【００２１】

【図１】第１実施形態に係るパチンコ遊技機における外観を示す斜視図の一例である。

30

【図２】第１実施形態に係るパチンコ遊技機における外観を示す分解斜視図の一例である。

【図３】第１実施形態に係るパチンコ遊技機の操作ボタン群を示す図の一例である。

【図４】第１実施形態に係るパチンコ遊技機を背面側から示す斜視図である。

【図５】第１実施形態に係るパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図６】第１実施形態に係るパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観斜視図を示す一例である。

【図７】第１実施形態に係るパチンコ遊技機における遊技盤ユニットを右斜め上から見た前方分解斜視図を示す一例である。

40

【図８】第１実施形態に係るパチンコ遊技機の第１特別図柄表示部及び第２特別図柄表示部を含むＬＥＤユニットを示す正面図の一例である。

【図９】第１実施形態に係るパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図１０】第１実施形態に係るパチンコ遊技機の機能フローを示す図である。

【図１１】第１実施形態に係るパチンコ遊技機の大当りの確率を示すテーブルの一例である。

【図１２】第１実施形態に係るパチンコ遊技機の特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるときのメイン図柄の選択率についての一例を示す図である。

【図１３】第１実施形態に係るパチンコ遊技機のメインＲＯＭに記憶される特別図柄の変動時間決定テーブルの一例を示す図である。

50

【図 1 4】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ制御回路のプログラム R O M に記憶される装飾図柄決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン R O M に記憶される特別図柄の変動時間決定テーブルの他の例を示す図である。

【図 1 6】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるときのメイン図柄の選択率についての第 1 変形例を示す図である。

【図 1 7】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるときのメイン図柄の選択率についての第 2 変形例を示す図である。

【図 1 8】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ制御回路のプログラム R O M に記憶される装飾図柄決定テーブルの変形例である。

10

【図 1 9】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U による電源投入処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 1】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技許可処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機において、(a) 設定処理の一例を示すフローチャート、(b) 設定処理の他の例を示すフローチャート、である。

【図 2 3】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 2 4】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機におけるバックアップクリア処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機における遊技復帰処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機における異常時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機における電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 2 9】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U によるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 0】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U によるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U による始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U 1 0 1 による設定チェック処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U による主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 3 4】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U による特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 5】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U による特別図柄記憶チェック処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 6】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U による特別図柄表示時間管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 7】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U による時短カウンタ減算処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 8】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U による大当たり終了インターバル処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 39】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 40】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 41】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU によるメイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 42】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU によるコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 43】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU によるコマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。

【図 44】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU によるメッセージ設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 45】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU によるディレクトテーブル登録処理の一例を示すフローチャートである。

【図 46】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU によるメッセージ送信処理の一例を示すフローチャートである。

【図 47】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の拡張例 1 のパチンコ遊技機におけるリミッタ回数の選択率の一例を設定値毎に示すテーブルである。

【図 48】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の拡張例 4 のパチンコ遊技機において、役物連続作動右ゲートを遊技球が通過する態様の一例を示す図である。

【図 49】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の拡張例 4 のパチンコ遊技機において、役物連続作動左ゲートを遊技球が通過する態様の一例を示す図である。

【図 50】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行されるホールメニュータスクの一例を示すフローチャートである。

【図 51】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のホールメニュー画面が液晶表示装置の表示領域に表示されたときの一例を示す図である。

【図 52】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のホールメニュー表示処理が実行されたときに、液晶表示装置の表示領域に表示されるホールメニュー画面の一例である。

【図 53】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のホールメニュー表示処理が実行されたときに、液晶表示装置の表示領域に表示されるホールメニュー画面の一例である。

【図 54】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のホールメニュー再表示処理が実行されたときに、液晶表示装置の表示領域に表示されるホールメニュー画面の一例を示す図である。

【図 55】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域にエラー内容が表示された画面の一例であり、(a) 設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたことを示す画面、(b) 始動口異常入賞エラーが発生したことおよび設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたことを示す画面、(c) 設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたことおよび始動口異常入賞エラーの両方が発生している状態で、バックアップクリア処理が実行されたことを示す報知期間が経過したのちの画面、である。

【図 56】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行されるホールメニュータスクの他の例であって、サブ CPU により設定値情報の適否を判定する設定判定処理を実行する場合のフローチャートである。

【図 57】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行されるホールメニュー処理の一例を示すフローチャートである。

【図 58】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域に表示されるエラー情報履歴画面の一例である。

【図 59】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の一例を示すフローチャートである。

【図 60】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・

10

20

30

40

50

確認履歴処理の一例であって、図 5 9 から続くフローチャートである。

【図 6 1】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の初期画面の一例を示す図である。

【図 6 2】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の設定変更・確認履歴画面において「Page」が選択されたときの一例を示す図である。

【図 6 3】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の設定変更・確認履歴画面において、ページ更新を行うことができるページ更新画面の一例を示す図である。

【図 6 4】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の設定変更・確認履歴画面において「クリア」が選択されたときの一例を示す図である。

【図 6 5】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の設定変更・確認履歴画面において、各履歴データがクリアされたデータクリア画面の一例を示す図である。

【図 6 6】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の他の例であって、初期画面の例を示す図である。

【図 6 7】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の他の例であって、「設定表示」が選択されたときの一例を示す図である。

【図 6 8】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の他の例であって、設定値が新たに加えて表示されたときの一例を示す図である。

【図 6 9】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の他の例であって、「Page」が選択されたときの一例を示す図である。

【図 7 0】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の他の例であって、ページ更新を行うことができるページ更新画面の例を示す図である。

【図 7 1】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域に表示されるホールメニュー画面において、設定値を確認することが可能な設定変更・確認履歴画面が表示されるまでの操作手順の一例を示すフロー図である。

【図 7 2】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行されるメンテナンス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 3】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のメンテナンス画面が液晶表示装置の表示領域に表示されたときの一例を示す図である。

【図 7 4】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域に表示されるメンテナンス画面の一例である。

【図 7 5】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域にガイド初期画像が表示されたときの一例を示す図である。

【図 7 6】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域にユニメモ初期画像が表示されたときの一例を示す図である。

【図 7 7】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の液晶表示装置の表示領域にパスワード要求画面が表示されたときの一例を示す図である。

【図 7 8】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 1 を示すフローチャートである。

【図 7 9】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 1 において、認証処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 0】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 1 において、設定変更・確認履歴処理が実行されたときに、パスワード要求画面が液晶表示装置の表示領域に表示される例を示す図である。

【図 8 1】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 1 において、液晶表示装置の表示領域に表示されるパスワード要求画面の例である。

10

20

30

40

50

【図 8 2】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 1 において、入力したパスワードが不適であったときに液晶表示装置の表示領域に表示される画面の例を示す図である。

【図 8 3】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 1 における液晶表示装置 16 の表示領域に表示されるホールメニュー画面において、設定値を確認することが可能な設定変更・確認履歴画面が表示されるまでの操作手順の一例を示すフロー図である。

【図 8 4】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 2 において、認証処理に適用されるボリュームパスワードを発生するボリュームスイッチの構成例を示す図である。

【図 8 5】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 2 において、認証処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 6】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 2 において、設定変更・確認履歴処理が実行されたときに、パスワード要求画面が液晶表示装置の表示領域に表示される例を示す図である。

【図 8 7】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 2 において、液晶表示装置の表示領域に表示されるボリュームパスワード要求表示画面の例である。

【図 8 8】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 2 において、設定変更・確認履歴情報の設定値確認手順の一例を示すフロー図である。

【図 8 9】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ CPU により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 3 に係る遊技システムの構成例を示す図である。

【図 9 0】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の変形例 3 に係る遊技システムを構成するパチンコ遊技機における設定変更・確認履歴処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 1】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の変形例 3 に係る遊技システムの携帯無線通信端末およびサーバ装置における設定変更・確認履歴処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 2】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の変形例 3 に係る遊技システムのパチンコ遊技機における二次元コードを含む設定変更・確認履歴画面の一例を示す図である。

【図 9 3】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の変形例 3 に係る遊技システムにおける設定変更・確認履歴情報の設定値確認手順の一例を示すフロー図である。

【図 9 4】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の変形例 3 に係る遊技システムの携帯無線通信端末における二次元コード表示画面の一例を示す図である。

【図 9 5】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の変形例 3 に係る遊技システムの携帯無線通信端末におけるパスワード入力画面の一例を示す図である。

【図 9 6】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の変形例 3 に係る遊技システムの携帯無線通信端末における設定変更・確認履歴画面の一例を示す図である。

【図 9 7】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの正面図の一例である。

【図 9 8】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機の第 1 特別図柄表示部及び第 2 特別図柄表示部を含む LED ユニットの正面図の一例である。

【図 9 9】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 1 0 0】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機において、メイン RAM の始動情報を保存するバッファ領域の構成を示す図であり、(A) その一例を示す図、(B) 他の例を示す図である。

【図 1 0 1】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機の機能フローの一例を示す図である。

【図 1 0 2】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機の大当り確率及び小当りの確率を示すテーブルの一例である。

10

20

30

40

50

【図 1 0 3】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 0 4】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機において、非特定遊技状態における各遊技状態の一例を説明するための表である。

【図 1 0 5】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機の特別図柄の判定結果が大当たりであるときの大当たり図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 0 6】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機の特別図柄の判定結果が小当たりであるときの小当たり図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 0 7】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブル番号設定テーブルの一例である。

10

【図 1 0 8】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 0 9】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU によるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による特別図柄変動開始領域チェック処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 1 1 3】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による特別図柄変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による第 1 特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による第 1 特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による第 2 特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 7】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による特別図柄表示時間管理処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 1 1 8】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による小当たり終了インターバル処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による大当たり終了インターバル処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 1】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU によるバックアップクリア処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 2】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU による普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 1 2 3】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機における普通電動役物の開放タイミングと第 1 特別図柄の変動時間との関係の一例を示すタイムチャートであって、(a) L G 状態、(b) H G 状態、(c) R G 状態、の場合を示す。

【図 1 2 4】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機において、各遊技状態における普通電動役物の開放タイミングと第 1 特別図柄の変動時間との関係の他の例を示すタイムチャートである。

【図 1 2 5】第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機において、状態遷移の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 2 】

50

[1 . 第 1 実施形態]

先ず、第 1 実施形態のパチンコ遊技機について説明する。

【 0 0 2 3 】

[1 - 1 . 第 1 実施形態の遊技機の構成]

[1 - 1 - 1 . 外観構成]

まず、図 1 ~ 図 8 を用いて、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 の外観について説明する。図 1 は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における外観を示す斜視図の一例である。図 2 は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における外観を示す分解斜視図の一例である。図 3 は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の操作ボタン群 6 6 を示す図の一例である。図 4 は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 を背面側から示す斜視図である。図 5 は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。図 6 は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における遊技盤ユニット 1 7 の外観斜視図を示す一例である。図 7 は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における遊技盤ユニット 1 7 を右斜め上から見た前方分解斜視図を示す一例である。図 8 は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の第 1 特別図柄表示部 7 3 及び第 2 特別図柄表示部 7 4 を含む L E D ユニット 7 0 を示す正面図の一例である。また、図面に示されている方向は、正面視における方向である。したがって、例えば図面右方向に「左」と記載されているのは、当該図面が背面図であるため、図面上の「右」が正面視における「左」となる。同様に、図面左方向に「右」と記載されているものも、同様の理由により図面上の「左」が正面視における「右」となる。

10

20

【 0 0 2 4 】

なお、以下の説明では、特に説明がない限り、パチンコ遊技機 1 を遊技者から見て、手前側を前側とし、奥側を後側として、前後方向を規定する。また、パチンコ遊技機 1 を遊技者から見て、左手側を左側とし、右手側を右側として、左右方向を規定する。さらに、正面とは遊技者側から見た場合に視認できる側の面であり、背面とは遊技者の反対側から見た場合に視認できる側の面である。

【 0 0 2 5 】

図 1、図 2 および図 4 ~ 図 7 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、木枠 1 1、ベースドア 1 2、ガラスドア 1 3、皿ユニット 1 4、発射装置 1 5、液晶表示装置 1 6、遊技盤ユニット 1 7、払出ユニット 1 8、及び、基板ユニット 1 9 を具備する。

30

【 0 0 2 6 】

木枠 1 1 は、正面視略矩形状の枠体である。木枠 1 1 には、前後方向に貫通する開口 2 1 が設けられる。木枠 1 1 の開口 2 1 には、ベースドア 1 2 が嵌め込まれる。ベースドア 1 2 は、各種の部材を支持するものである。具体的には、ベースドア 1 2 は、裏面側に払出ユニット 1 8 及び基板ユニット 1 9 を支持すると共に、表面側にガラスドア 1 3 や、皿ユニット 1 4、発射装置 1 5、液晶表示装置 1 6 及び遊技盤ユニット 1 7 を支持する。

【 0 0 2 7 】

ガラスドア 1 3 は、ベースドア 1 2 に対して開閉自在に軸着されるものである。ガラスドア 1 3 には、開口 2 2、操作ボタン群 6 6 が設けられる。ガラスドア 1 3 の開口 2 2 には、透過性を有する保護ガラス 2 3 が配設される。保護ガラス 2 3 は、ガラスドア 1 3 がベースドア 1 2 に対して閉鎖された状態で後述する遊技盤ユニット 1 7 と前後方向に対向するように配置される。また、ガラスドア 1 3 の上部には、スピーカ 2 4 及び L E D 2 5 が配設される。スピーカ 2 4 は、例えば音声での告知や、演出、エラー報知等を行うものである。L E D 2 5 は、例えば光での告知や、演出等を行う演出用の発光手段であり、発光演出を実行できれば L E D に限られず、例えばランプ等であってもよい。

40

【 0 0 2 8 】

図 3 に示すように、操作ボタン群 6 6 は、メインボタン 6 6 2 とセレクトボタン 6 6 4 とを有する。セレクトボタン 6 6 4 は、上セレクトボタン 6 6 4 a、下セレクトボタン 6 6 4 b、左セレクトボタン 6 6 4 c および右セレクトボタン 6 6 4 d を有する。以下において、セレクトボタン 6 6 4 と称するときは、上下左右セレクトボタン 6 6 4 a ~ 6 6 4

50

dの総称を意味する。

【0029】

第1実施形態のパチンコ遊技機1は、メインボタン662およびセレクトボタン664のうち少なくともいずれか一方または両方を用いて、後述するガイドメニュー画面やホールメニュー画面等で操作を行うことができる。なお、操作ボタン群66を設ける位置は、ガラスドア13に限られず、皿ユニット14、例えば上皿26上等に設けてもよい。

【0030】

皿ユニット14は、上皿26及び下皿27を一体化したユニット体である。皿ユニット14は、ベースドア12の前下部であって、ガラスドア13の下方に配置される。

【0031】

上皿26は、遊技球を貯留するものであって、上皿26に貯留される遊技球は、発射装置15から後述する遊技領域20に向けて発射される。上皿26には、払出口61及び演出ボタン62が設けられる。貸し出される遊技球や賞球として払い出される遊技球は、払出口61から上皿26に払い出される。演出ボタン62は、所謂「CHANCEボタン」や、「プッシュボタン」等と呼ばれるものである。演出ボタン62は、遊技者によって操作される操作機能の他、所定の演出機能を有してもよい。所定の演出機能としては、例えば後述する特別図柄の大当たり判定の結果にもとづいて上方に突出するような機能が相当する。

【0032】

下皿27は、主に上皿26から溢れた遊技球を貯留するためのものである。下皿27には、払出口63が設けられる。上皿26から溢れた遊技球は、払出口63から下皿27に払い出される。

【0033】

発射装置15は、上皿26に貯留された遊技球を、遊技領域20に向けて発射するためのものである。発射装置15は、ベースドア12の前右下部であって、皿ユニット14の右下方に配置される。発射装置15は、パネル体31、駆動装置（不図示）及び発射ハンドル32を具備する。

【0034】

パネル体31は、発射装置15において皿ユニット14の右下部と一体化されるものである。発射ハンドル32は、パネル体31の表面側に配置される。前記駆動装置は、パネル体31の裏面側に配置され、例えば発射ソレノイド（図示せず）により構成される。こうして、発射装置15において、遊技者によって発射ハンドル32が操作されると、操作に応じた前記駆動装置の動作により遊技球が発射される。

【0035】

液晶表示装置16は、特別図柄の大当たり判定（以下、特別図柄の大当たり判定を単に「大当たり判定」と称することもある）の結果や、遊技に関する各種の演出画像を表示するものである。演出表示装置16の表示領域に表示される前記各種の演出画像には、例えば演出識別図柄（装飾図柄）や、大当たり判定の結果に応じた演出画像、大当たり中の演出画像、デモ演出画像、特別図柄の変動表示（可変表示）の保留数等が含まれる。液晶表示装置16（より詳細には、液晶表示装置16の表示領域）は、遊技盤ユニット17の略中央（後述するセンターレール1742の内周側）に配置される。

【0036】

なお、第1実施形態では、上記各種の演出画像を表示するものとして一つの液晶表示装置16を備えているが、二つの液晶表示装置を設けて、当該二つの液晶表示装置を用いて演出画像を表示するようにしても良い。

【0037】

また、図4に示すように、第1実施形態のパチンコ遊技機1は、主制御回路100（後述する図9参照）を有する主制御基板30と、サブ制御回路200（後述する図9参照）を有するサブ制御基板40と、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路300（後述する図9参照）を有する払出・発射制御基板50と、電源を供給する電源供給回路

10

20

30

40

50

338（後述する図9参照）を有する電源供給ユニット60と、電源スイッチ35と、バックアップクリアスイッチ330（後述する図9参照）とがそれぞれ設けられている。

【0038】

第1実施形態のパチンコ遊技機1は、パチンコゲームにかかわる各種データが異なる複数の設定値（第1実施形態では「1」～「6」の6段階）が設けられている。設定「6」が遊技者に最も有利であり、設定値の値が小さくなるにつれて遊技者にとっての有利度も段階的に低くなる。

【0039】

主制御基板30を収容する主基板ケース内には、設定値を変更する際に操作される設定スイッチ332、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー328、性能表示モニタ334およびエラー報知モニタ336（いずれも後述の図9参照）が収容されている。性能表示モニタ334には、例えば後述する性能表示データや設定値が表示される。エラー報知モニタ336には、例えば後述するエラーコード等が表示される。なお、設定スイッチ332および設定キー328が主制御基板ケース内に収容されているのは、セキュリティ面を考慮して、パチンコ遊技機1の管理責任者（以下、「遊技機管理責任者」と称する）以外の第三者（例えば遊技者）が設定スイッチ332や設定キー328に容易にアクセスできないようにするためである。尚主基板ケース内とは、正に主基板ケースを開放しないと設定スイッチ332または／および設定キー328にアクセスできないものに加え、主基板ケースの設定スイッチ332および設定キー328の対応箇所のみ切欠きがあり、遊技機管理責任者が管理する鍵を使用してパチンコ遊技機1を設置している島設備から当該パチンコ遊技機1を回動させて背面を露出させたときに、遊技機管理責任者が設定スイッチ332または／および設定キー328にアクセスできるようにされているものも含む。

【0040】

遊技盤ユニット17は、保護ガラス23の後方に位置するように、ベースドア12の前方に配置される。遊技盤ユニット17の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域20が形成される。

【0041】

図5～図7に示すように、遊技盤ユニット17は、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域20が形成される透明パネル172と、遊技領域20の略中央部に配置されるセンターユニット174と、普通電動役物ユニット400と、アタッカユニット500と、通過ゲート49と、裏ユニット176とを備える。センターユニット174、普通電動役物ユニット400、アタッカユニット500、及び通過ゲート49は、透明パネル172の前方側に設けられる。裏ユニット176は、遊技盤ユニット17を装飾するものであって、透明パネル172の後方側に設けられる。この裏ユニット176は、液晶表示装置16の表示領域の上部に配置される上部役物1000等（図7参照）の各役物を備える。これらの各役物1000は、特別抽選の結果にもとづいて動作可能な演出役物として機能する。

【0042】

透明パネル172には、後述する液晶表示装置16の表示領域が配置される部位に開口1722が形成されている。図5及び図7に示すように、透明パネル172の前面には、ガイドレール28が設けられるとともに遊技釘等が植設されている。発射装置15から発射された遊技球は、ガイドレール28から遊技領域20に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域20の下方に向けて流下する。

【0043】

ガイドレール28は、2つのレール状の部材（以下では、「外レール28a」及び「内レール28b」と称する。）により構成される。遊技領域20は、ガイドレール28によって区画（画定）される。内レール28bは、外レール28aと共に、発射された遊技球を遊技領域20の上部に案内するためのものである。内レール28bは、透明パネル172の左側において外レール28aの内側に配置される。

【 0 0 4 4 】

センターユニット 1 7 4 は、透明パネル 1 7 2 の開口 1 7 2 2 の上方（液晶表示装置 1 6 の表示領域の上方）にセンターレール 1 7 4 2 を備えており、正面視で円弧状に形成されている。センターレール 1 7 4 2 は、遊技領域 2 0 の上部に配置されており、遊技領域 2 0 における遊技球の流下領域を、当該センターレール 1 7 4 2 の左右に区分けするものである。

【 0 0 4 5 】

発射装置 1 5 によって発射された遊技球は、センターレール 1 7 4 2 の左右に区分けされて遊技領域 2 0 を流下し、遊技領域 2 0 を流下する遊技球は、遊技盤ユニット 1 7（詳しくは透明パネル 1 7 2）に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射された遊技球は、発射ハンドル 5 2 の操作量に応じて流下領域が振り分けられる。具体的には、発射ハンドル 5 2 の操作量が小さい場合、発射された遊技球はセンターレール 1 7 4 2 の左側領域を流下する。一方、発射ハンドル 5 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球はセンターレール 1 7 4 2 の右側領域を流下する。なお、センターレール 1 7 4 2 の左側領域に遊技球を流下させる打ち方は所謂「左打ち」と呼ばれ、センターレール 1 7 4 2 の右側領域に遊技球を流下させる打ち方は所謂「右打ち」と呼ばれ、遊技者によって打ち分け可能とされている。

【 0 0 4 6 】

アタッカユニット 5 0 0 は、第 1 始動口 4 2 0、大入賞口 5 4 0 及び特別電動役物 6 0 0 を一体化したユニット体である。アタッカユニット 5 0 0 は、遊技領域 2 0 内の略右下部であって、通過ゲート 4 9 の下方に配置される。

【 0 0 4 7 】

大入賞口 5 4 0 は、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態の場合に開放可能な部分である。大入賞口 5 4 0 には、大入賞口スイッチ 5 4 1 が配設される（図 9 参照）。大入賞口 5 4 0 に遊技球が入賞すると、当該入賞した遊技球が大入賞口スイッチ 5 4 1 に検知される。大入賞口スイッチ 5 4 1 に遊技球が検知されると、予め設定された数の遊技球が払出口 6 1 から上皿 2 6（又は、払出口 6 3 から下皿 2 7）に払い出される。

【 0 0 4 8 】

特別電動役物 6 0 0 は、前後方向に進退可能なシャッタ 6 1 0、及び当該シャッタ 6 1 0 を駆動する大入賞口ソレノイド 6 2 0（図 9 参照）を具備する。特別電動役物 6 0 0 は、大入賞口 5 4 0 の上方に配置される。特別電動役物 6 0 0 は、大入賞口ソレノイド 6 2 0 によりシャッタ 6 1 0 が駆動されることによって、大入賞口 5 4 0 への遊技球の入賞を可能（又は容易）とする開放状態と、大入賞口 5 4 0 への遊技球の入賞を不可能（又は困難）とする閉鎖状態と、に移行（駆動）可能に構成される。特別電動役物 6 0 0（シャッタ 6 1 0）による開放駆動は、第 1 始動口 4 2 0 又は後述する第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したときに行われる大当たり判定の結果に基づいて、大当たり遊技状態に移行された場合に行われる。なお、第 1 始動口 4 2 0 又は後述する第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したときに行われる大当たり判定の結果は、第 1 特別図柄表示部 7 3 又は第 2 特別図柄表示部 7 4 において、特別図柄の停止表示態様によって示される。

【 0 0 4 9 】

なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の両方を意味するものとする。ただし、第 1 実施形態では特別図柄の数が 2 つ（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）であるが、特別図柄の数は 1 つであっても良い。

【 0 0 5 0 】

第 1 始動口 4 2 0 は、遊技球の入賞（通過）を条件に大当たり判定の契機を与えると共に、大当たり判定の結果を、液晶表示装置 1 6 や、後述する第 1 特別図柄表示部 7 3 に表示させる契機を与えるものである。第 1 始動口 4 2 0 には、第 1 始動口スイッチ 4 2 1 が配設される（図 9 参照）。第 1 始動口 4 2 0 に遊技球が入賞すると、当該入賞した遊技球が第 1 始動口スイッチ 4 2 1 に検知される。第 1 始動口スイッチ 4 2 1 に遊技球が検知されると、パチンコ遊技機 1 の内部（図 9 に示すメイン CPU 1 0 1）において大当たり判定が行

10

20

30

40

50

われると共に、予め設定された数の遊技球が払出口 6 1 から上皿 2 6 に又は払出口 6 3 から下皿 2 7 に払い出される（排出される）。なお、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の入賞は、左打ちによって行われる。

【 0 0 5 1 】

普通電動役物ユニット 4 0 0 は、第 2 始動口 4 4 0、アウト口 4 5 0 及び普通電動役物 4 6 0 を一体化したユニット体である。普通電動役物ユニット 4 0 0 は、遊技領域 2 0 の略左下部に配置される。第 2 始動口 4 4 0 とアウト口 4 5 0 とは互いに隣接して配置されており、第 2 始動口 4 4 0 が正面視で右側に、アウト口 4 5 0 が正面視で左側に配置されている。従来、普通電動役物ユニット 4 0 0 は例えば第 1 始動口 4 2 0 の下方に配置されるものが多かった。しかし、近年、液晶表示装置 1 6 をより大型化することが要求されており、第 1 始動口 4 2 0 の下方に配置することが困難となっている。そこで第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、遊技領域 2 0 の略左下部に普通電動役物ユニット 4 0 0 を配置するようにしている。

【 0 0 5 2 】

第 2 始動口 4 4 0 は、遊技球の入賞（通過）を条件に大当り判定の契機を与えると共に、大当り判定の結果を、液晶表示装置 1 6 や、後述する第 2 特別図柄表示部 7 4 に表示させる契機を与えるものである。第 2 始動口 4 4 0 には、第 2 始動口スイッチ 4 4 1 が配設される（図 9 参照）。第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞すると、当該入賞した遊技球が第 2 始動口スイッチ 4 4 1 に検知される。第 2 始動口スイッチ 4 4 1 に遊技球が検知されると、パチンコ遊技機 1 の内部（図 9 に示すメイン CPU 1 0 1）において大当り判定が行われると共に、予め設定された数の遊技球が、払出口 6 1 から上皿 2 6 に又は払出口 6 3 から下皿 2 7 に払い出される（排出される）。第 2 始動口 4 4 0 は、普通電動役物 4 6 0 によって入賞困難性が決定される。なお、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞は、原則として右打ちによって行われる。

【 0 0 5 3 】

普通電動役物 4 6 0 は、右方向に回動可能な羽根部材 4 6 2 0、始動口ソレノイド 4 6 3 0（例えば、図 9 参照）及び当該始動口ソレノイド 4 6 3 0 の動力を羽根部材 4 6 2 0 に伝達する動力伝達機構（不図示）を具備する。普通電動役物 4 6 0 は、始動口ソレノイド 4 6 3 0 により羽根部材 4 6 2 0 が駆動されることによって、遊技球の通過が容易な開放状態と遊技球の通過が困難な閉鎖状態との間で移行（駆動）可能に構成される。羽根部材 4 6 2 0 が駆動されているときに当該羽根部材 4 6 2 0 の上方を遊技球が通過すると、当該遊技球は、第 2 始動口 4 4 0 に入賞するか、アウト口 4 5 0 からパチンコ遊技機 1 の外部に排出される。普通電動役物 4 6 0（羽根部材 4 6 2 0）による開閉駆動は、普通図柄表示部 7 1 において普通図柄が特定の停止表示態様となった場合に、所定の期間及び回数だけ行われる。

【 0 0 5 4 】

通過ゲート 4 9 は、遊技球の入賞（通過）を条件に普通図柄判定の契機を与えるものである。通過ゲート 4 9 は、センターユニット 1 7 4 の下方右側であって、アタッカユニット 5 0 0 の上方右側に配置される。通過ゲート 4 9 には、通過ゲートスイッチ 4 9 1 が配設される（図 9 参照）。通過ゲート 4 9 に遊技球が通過すると、当該通過した遊技球が通過ゲートスイッチ 4 9 1 に検知される。通過ゲートスイッチ 4 9 1 に遊技球が検知されると、パチンコ遊技機 1 の内部（図 2 に示すメイン CPU 1 0 1）において普通図柄判定が行われる。なお、通過ゲート 4 9 への遊技球の通過は、右打ちによって行われる。

【 0 0 5 5 】

アタッカユニット 5 0 0 は、第 1 始動口 4 2 0、大入賞口 5 4 0 及び特別電動役物 6 0 0 を一体化したユニット体である。アタッカユニット 5 0 0 は、遊技領域 2 0 の略右下部に配置される。アタッカユニット 5 0 0 が遊技領域 2 0 の略右下部に配置されるのは、近年、液晶表示装置 1 6 をより大型化することが要求されており、アタッカユニット 5 0 0 等の各種部材を遊技領域 2 0 に配置するには、かかる大型化された液晶表示装置 1 6 を回避する必要があるためである。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 6 】

大入賞口 5 4 0 は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態の場合に開放可能な部分である。大入賞口 5 4 0 には、大入賞口スイッチ 5 4 1 が配設される（図 9 参照）。大入賞口 5 4 0 に遊技球が入賞すると、当該入賞した遊技球が大入賞口スイッチ 5 4 1 に検知される。大入賞口スイッチ 5 4 1 に遊技球が検知されると、予め設定された数の遊技球が払出口 6 1 から上皿 2 6（又は、払出口 6 3 から下皿 2 7）に払い出される（排出される）。

【 0 0 5 7 】

特別電動役物 6 0 0 は、前後方向に進退可能なシャッタ 6 1 0、及び当該シャッタ 6 1 0 を駆動する大入賞口ソレノイド 6 2 0（図 9 参照）を具備する。特別電動役物 6 0 0 は、大入賞口 5 4 0 の上方に配置される。特別電動役物 6 0 0 は、大入賞口ソレノイド 6 2 0 によりシャッタ 6 1 0 が駆動されることによって、大入賞口 5 4 0 への遊技球の入賞を可能（又は容易）とする開放状態と、大入賞口 5 4 0 への遊技球の入賞を不可能（又は困難）とする閉鎖状態と、に移行（駆動）可能に構成される。特別電動役物 6 0 0（シャッタ 6 1 0）による開放駆動は、第 1 特別図柄表示部 7 3 又は第 2 特別図柄表示部 7 4 において特別図柄が特定の停止表示態様となって、大当り遊技状態に移行された場合に行われる。

【 0 0 5 8 】

なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の両方を意味するものとする。同様に、単に「特別抽選」と称するときは、第 1 特別図柄の当り判定（以下、「第 1 特別抽選」と称する）及び第 2 特別図柄の当り判定（以下、「第 2 特別抽選」と称する）の両方を意味するものとする（第 2 実施形態についても同様）。

【 0 0 5 9 】

遊技盤ユニット 1 7 の左下部及び右下部には、複数の一般入賞口 5 3 が配置されており、一般入賞口 5 3 に遊技球が入賞すると、当該入賞した遊技球が一般入賞口スイッチ 5 3 1 に検知される。一般入賞口スイッチ 5 3 1 に遊技球が検知されると、予め設定された数の遊技球が払出装置 3 4 0 から払い出され、払出口 6 1 を通って上皿 2 6（又は、払出口 6 3 を通って下皿 2 7）に払い出される（排出される）。なお、一般入賞口スイッチ 5 3 1 は、複数の一般入賞口に共通するスイッチとして設けても良いし、複数の一般入賞口のうちのいずれの一般入賞口に入賞したかを検知できるように各々の一般入賞口に対応させて設けても良い。

【 0 0 6 0 】

なお、第 1 実施形態においては、第 1 始動口 4 2 0 及び第 2 始動口 4 4 0 の賞球数は 3 個、一般入賞口 5 3 の賞球数は 1 5 個、大入賞口 5 4 0 の賞球数は 1 5 個にそれぞれ設定されている。この値（賞球数）は、任意に設計変更可能である。

【 0 0 6 1 】

アウト口 5 7 は、上述したアウト口 4 5 0 とは別に設けられており、遊技領域 2 0 の中央最下部（遊技球の流下方向における最下流位置）に配置される。アウト口 5 7 は、発射された遊技球が、いずれの始動口や入賞口にも入賞しなかった場合に、最終的に流入される。

【 0 0 6 2 】

L E D ユニット 7 0 は、遊技盤ユニット 1 7 の右下部であって、ガイドレール 4 1 の外側に配置される（図 5、図 6 参照）。L E D ユニット 7 0 は、各種の表示部を一体化したユニット体である。具体的には、L E D ユニット 7 0 は、前記各種の表示部として、普通図柄表示部 7 1、普通図柄用保留表示部 7 2、第 1 特別図柄表示部 7 3、第 2 特別図柄表示部 7 4、第 1 特別図柄用保留表示部 7 5 及び第 2 特別図柄用保留表示部 7 6 を具備する。

【 0 0 6 3 】

普通図柄表示部 7 1 は、普通図柄ゲームに対する判定（普通図柄判定）の結果を表示す

10

20

30

40

50

るものである。ここで、普通図柄ゲームとは、判定（普通図柄判定）の結果によって普通電動役物 4 6 0 を駆動して開放状態とするか否かを決定するゲームを指す。普通図柄表示部 7 1 は、表示 LED 7 1 a ・ 7 1 b を具備する。表示 LED 7 1 a ・ 7 1 b は、変動表示（可変表示）の開始条件が成立すると、交互に点灯・消灯を繰り返す変動表示を開始する。表示 LED 7 1 a ・ 7 1 b の点灯・消灯による組み合わせ（表示パターン）は、普通図柄として表示される。表示 LED 7 1 a ・ 7 1 b は、変動表示を開始した後、所定の期間経過後に停止表示を行う。

【 0 0 6 4 】

判定（普通図柄判定）の結果が当り（以下「普通当り」と称する）である場合、表示 LED 7 1 a ・ 7 1 b の点灯・消灯の組み合わせ（普通図柄）が特定の停止表示態様となる。こうして、普通図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、普通電動役物 4 6 0 を開放状態とすることが決定し、普通電動役物 4 6 0 が所定のパターンで開閉駆動し、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞が困難又は不可能な態様から入賞が容易な態様に変更される。

【 0 0 6 5 】

普通図柄用保留表示部 7 2 は、保留されている普通図柄の変動表示の実行回数（以下、「普通図柄の変動表示の保留数」と称する）を表示するものである。普通図柄用保留表示部 7 2 は、表示 LED 7 2 a ・ 7 2 b を具備する。普通図柄用保留表示部 7 2 は、表示 LED 7 2 a ・ 7 2 b の点灯・消灯の組み合わせによって普通図柄の変動表示の保留数を表示する。例えば、普通図柄の変動表示の実行が 1 回分保留されている場合には、表示 LED 7 2 a が点灯すると共に、表示 LED 7 2 b が消灯する。また、普通図柄の変動表示の実行が 2 回分保留されている場合には、表示 LED 7 2 a が点灯すると共に、表示 LED 7 2 b が点灯する。また、普通図柄の変動表示の実行が 3 回分保留されている場合には、表示 LED 7 2 a が点滅すると共に、表示 LED 7 2 b が点灯する。また、普通図柄の変動表示の実行が 4 回分保留されている場合には、表示 LED 7 2 a が点滅すると共に、表示 LED 7 2 b が点滅する。

【 0 0 6 6 】

第 1 特別図柄表示部 7 3 及び第 2 特別図柄表示部 7 4 は、特別図柄ゲームに対する判定（大当り判定）の結果を表示するものである。ここで、特別図柄ゲームとは、判定（大当り判定）の結果によって遊技状態の移行又は維持を決定するゲームを指す。

【 0 0 6 7 】

第 1 特別図柄表示部 7 3 は、8 個の LED からなる表示 LED 群 7 3 a を具備する。表示 LED 群 7 3 a は、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の入賞（始動入賞）を契機として変動表示を行うと共に、当該遊技球の入賞に基づく大当り判定の結果を表示する。表示 LED 群 7 3 a は、変動表示の開始条件が成立すると、8 個の LED がそれぞれ点灯・消灯を繰り返す変動表示を開始する。表示 LED 群 7 3 a において、8 個の LED の点灯・消灯による組み合わせ（表示パターン）は、特別図柄として表示される。表示 LED 群 7 3 a は、変動表示を開始した後、所定の期間経過後に停止表示を行う。

【 0 0 6 8 】

第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の入賞に基づく大当り判定の結果が大当りである場合、表示 LED 群 7 3 a の 8 個の LED の点灯・消灯の組み合わせ（特別図柄）が特定の停止表示態様となる。こうして、特別図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、遊技状態の移行が決定し、シャッタ 6 1 0 が所定のパターンで開閉駆動し、大入賞口 5 4 0 に遊技球が入賞可能な遊技状態となる。なお、以下の説明では、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の入賞に基づいて第 1 特別図柄表示部 7 3 に変動表示される特別図柄を、第 1 特別図柄と称する。

【 0 0 6 9 】

第 2 特別図柄表示部 7 4 は、8 個の LED からなる表示 LED 群 7 4 a を具備する。表示 LED 群 7 4 a は、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞（始動入賞）を契機として変動表示を行うと共に、当該遊技球の入賞に基づく大当り判定の結果を表示する。表示 LED

群 7 4 a は、変動表示の開始条件が成立すると、8 個の L E D がそれぞれ点灯・消灯を繰り返す変動表示を開始する。表示 L E D 群 7 4 a において、8 個の L E D の点灯・消灯による組み合わせ（表示パターン）は、特別図柄として表示される。表示 L E D 群 7 4 a は、変動表示を開始した後、所定の期間経過後に停止表示を行う。

【 0 0 7 0 】

第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞に基づく大当たり判定の結果が大当たりである場合、表示 L E D 群 7 4 a の 8 個の L E D の点灯・消灯の組み合わせ（特別図柄）が特定の停止表示態様となる。こうして、特別図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、遊技状態の移行が決定し、シャッタ 6 1 0 が所定のパターンで開閉駆動し、大入賞口 5 4 0 に遊技球が入賞可能な遊技状態となる。なお、以下の説明では、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞に基づいて第 2 特別図柄表示部 7 4 に変動表示される特別図柄を、第 2 特別図柄と称する。

10

【 0 0 7 1 】

このように、第 1 特別図柄表示部 7 3 及び第 2 特別図柄表示部 7 4 の表示 L E D 群 7 3 a ・ 7 4 a において、第 1 又は第 2 特別図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、通常の遊技状態（通常遊技状態）から遊技者に有利な状態である大当たり遊技状態への移行が決定する。なお、第 1 実施形態において、大当たり判定は、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の入賞に基づく大当たり判定と、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞に基づく大当たり判定と、が含まれる。すなわち、大当たり判定の結果が大当たりである場合には、大入賞口 5 4 0 が開放されるラウンド遊技が所定ラウンド数にわたって実行される大当たり遊技状態に移行される。

20

【 0 0 7 2 】

第 1 特別図柄用保留表示部 7 5 及び第 2 特別図柄用保留表示部 7 6 は、保留されている特別図柄の変動表示の実行回数（以下、「特別図柄の変動表示の保留数」と称する）を表示するものである。第 1 特別図柄用保留表示部 7 5 は、表示 L E D 7 5 a ・ 7 5 b を具備する。第 2 特別図柄用保留表示部 7 6 は、表示 L E D 7 6 a ・ 7 6 b を具備する。第 1 特別図柄用保留表示部 7 5 及び第 2 特別図柄用保留表示部 7 6 は、表示 L E D 7 5 a ・ 7 5 b 及び 7 6 a ・ 7 6 b の点灯・消灯によって特別図柄の変動表示の保留数を表示する。表示 L E D 7 5 a ・ 7 5 b 及び 7 6 a ・ 7 6 b の点灯・消灯の表示態様は、普通図柄用保留表示部 7 2 の表示 L E D 7 2 a ・ 7 2 b と同様である。

30

【 0 0 7 3 】

[1 - 1 - 2 . 電氣的構成]

次に、図 9 を用いて、パチンコ遊技機 1 の制御回路について説明する。図 9 は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【 0 0 7 4 】

図 9 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、主に、遊技の制御を行う主制御回路 1 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 2 0 0 と、払出・発射制御回路 3 0 0 と、電源供給回路 3 3 8 と、から構成される。

【 0 0 7 5 】

主制御回路 1 0 0 は、メイン C P U 1 0 1、メイン R O M 1 0 2（読み出し専用メモリ）及びメイン R A M 1 0 3（読み書き可能メモリ）等を具備しており、主基板ケース内に収容されている。

40

【 0 0 7 6 】

メイン C P U 1 0 1 には、メイン R O M 1 0 2 や、メイン R A M 1 0 3 等が接続される。メイン C P U 1 0 1 は、メイン R O M 1 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【 0 0 7 7 】

メイン R O M 1 0 2 には、メイン C P U 1 0 1 によりパチンコ遊技機 1 の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。

【 0 0 7 8 】

50

メインＲＡＭ１０３は、メインＣＰＵ１０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有し、無通電状態であっても書き込まれた情報を記憶保持可能である。なお、第１実施形態においては、メインＣＰＵ１０１の一時記憶領域としてメインＲＡＭ１０３を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【００７９】

メインＲＡＭ１０３には、特別図柄ゲームの情報が始動記憶として記憶される記憶領域が設けられる。具体的には、メインＲＡＭ１０３には、変動中の第１特別図柄に対応する特別図柄ゲームの情報が始動記憶として記憶される第１特別図柄始動記憶領域（０）と、上限４回分の第１特別図柄に対応する特別図柄ゲームの情報が始動情報として記憶される第１特別図柄始動記憶領域（１）から第１特別図柄始動記憶領域（４）と、が設けられる。また同様に、メインＲＡＭ１０３には、変動中の第２特別図柄に対応する特別図柄ゲームの情報が始動情報として記憶される第２特別図柄始動記憶領域（０）と、上限４回分の第２特別図柄に対応する特別図柄ゲームの情報が始動情報として記憶される第２特別図柄始動記憶領域（１）から第２特別図柄始動記憶領域（４）と、が設けられる。

【００８０】

また、主制御回路１００は、電源投入時においてリセット信号を生成する初期リセット回路１０４や、Ｉ／Ｏポート１０５、コマンド出力ポート１０６、バックアップコンデンサ１０７等を具備する。初期リセット回路１０４は、メインＣＰＵ１０１に接続される。Ｉ／Ｏポート１０５は、各種のデバイスからの入力信号をメインＣＰＵ１０１に送信したり、メインＣＰＵ１０１からの出力信号を各種の装置に送信したりするものである。コマンド出力ポート１０６は、メインＣＰＵ１０１からのコマンドをサブ制御回路２００に送信するものである。バックアップコンデンサ１０７は、電断（電源ＯＦＦ）時において、例えばメインＲＡＭ１０３に対して速やかに電源を供給することにより、メインＲＡＭ１０３に記憶されている各種データを保持するものである。

【００８１】

また、主制御回路１００には、各種の装置（部材）が接続されている。

【００８２】

例えば、主制御回路１００には、普通図柄表示部７１や、普通図柄用保留表示部７２、第１特別図柄表示部７３、第２特別図柄表示部７４、第１特別図柄用保留表示部７５、第２特別図柄用保留表示部７６、普通電動役物４６０の羽根部材４６２０を駆動する始動口ソレノイド４６３０、シャッタ６１０を駆動する大入賞口ソレノイド６２０等が接続されている。主制御回路１００は、信号を送信することにより、これらの装置（部材）の動作を制御することができる。また、主制御回路１００には、ホール係員を呼び出す機能や大当たり回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）や、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ７００にデータ送信するために用いる外部端子板３２３が接続されている。

【００８３】

また、主制御回路１００には、第１始動口スイッチ４２１や、第２始動口スイッチ４４１、通過ゲートスイッチ４９１、大入賞口スイッチ５４１、一般入賞口スイッチ５３１、性能表示モニタ３３４等が接続されている。主制御回路１００には、これらの部材で遊技球が検知された場合に、当該部材から所定の検知信号が供給される。また、主制御回路１００には、電断時におけるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアするバックアップクリアスイッチ３３０等が接続されている。

【００８４】

さらに、主制御回路１００には、設定キー３２８および設定スイッチ３３２も接続されている。設定キー３２８は、後述の設定変更処理や設定確認処理を実行するための契機となる鍵または鍵に類するものである。設定スイッチ３３２は、押下操作可能であり、後述の設定変更処理の際に、セットされている設定値を変更するためのものである。上述したとおり、設定キー３２８および設定スイッチ３３２は、遊技機管理責任者以外の第三者（例えば遊技者）が容易にアクセスできないように主基板ケース内に収容されている。

【 0 0 8 5 】

また、主制御回路 1 0 0 には、払出・発射制御回路 3 0 0 が接続されている。払出・発射制御回路 3 0 0 には、遊技球の払い出しを行う払出装置 3 4 0 や、遊技球の発射を行う発射装置 1 5、カードユニット 3 6 0 等が接続されている。払出装置 3 4 0 は、払出ユニット 1 8 に設けられる。カードユニット 3 6 0 には、球貸し操作パネル 3 7 0 が接続され、当該球貸し操作パネル 3 7 0 への遊技者の操作に応じた信号が供給される。

【 0 0 8 6 】

払出・発射制御回路 3 0 0 は、主制御回路 1 0 0 から供給される賞球制御コマンドや、カードユニット 3 6 0 から供給される貸し球制御信号を受け取ると、払出装置 3 4 0 に対して所定の信号を送信し、払出装置 3 4 0 に遊技球を払い出させる制御を行う。また、払出・発射制御回路 3 0 0 は、発射ハンドル 3 2 が遊技者によって握持され、かつ、時計回り方向へ回動操作されると、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【 0 0 8 7 】

さらに、コマンド出力ポート 1 0 6 には、サブ制御回路 2 0 0（コマンド入力ポート 2 0 8）が接続されている。サブ制御回路 2 0 0 は、主制御回路 1 0 0 から供給される各種のコマンドに応じて、液晶表示装置 1 6 における表示制御や、スピーカ 2 4 から発生させる音声に関する制御、LED 2 5 の光に関する制御等を行う。

【 0 0 8 8 】

なお、第 1 実施形態においては、主制御回路 1 0 0 からサブ制御回路 2 0 0 にコマンドを供給する一方、サブ制御回路 2 0 0 から主制御回路 1 0 0 に信号を供給できないように構成したが、これに限らず、サブ制御回路 2 0 0 から主制御回路 1 0 0 に信号を送信できるように構成してもよい。

【 0 0 8 9 】

サブ制御回路 2 0 0 は、サブ CPU 2 0 1、プログラム ROM 2 0 2、バックアップメモリとして機能するワーク RAM 2 0 3、表示制御回路 2 0 4、音声制御回路 2 0 5、LED 制御回路 2 0 6、役物制御回路 2 0 7 およびコマンド入力ポート 2 0 8 等を具備する。サブ制御回路 2 0 0 は、主制御回路 1 0 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。また、サブ制御回路 2 0 0 には、演出ボタン 6 2 の操作によって ON / OFF される演出ボタンスイッチ 6 2 1、メインボタン 6 6 2 の操作によって ON・OFF されるメインボタンスイッチ 6 6 2 1、および、各セレクトボタン 6 6 4 a ~ 6 6 4 d の操作によって ON・OFF されるセレクトボタンスイッチ 6 6 4 1 a ~ 6 6 4 1 d が接続されている。なお、実際には、各セレクトボタン 6 6 4 a ~ 6 6 4 d に対応するセレクトボタンスイッチ 6 6 4 1 a ~ 6 6 4 1 d が夫々設けられているが、図 9 では、便宜上、これらをまとめてセレクトボタンスイッチ 6 6 4 1 と示している。

【 0 0 9 0 】

サブ CPU 2 0 1 は、プログラム ROM 2 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブ CPU 2 0 1 は、主制御回路 1 0 0 から供給される各種のコマンドに従って、サブ制御回路 2 0 0 の制御を行う。

【 0 0 9 1 】

プログラム ROM 2 0 2 には、サブ CPU 2 0 1 によりパチンコ遊技機 1 の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。

【 0 0 9 2 】

なお、第 1 実施形態においては、プログラムやテーブル等が記憶される記憶手段として、メイン ROM 1 0 2 及びプログラム ROM 2 0 2 を用いるように構成したが、これに限らず、制御手段を備えたコンピュータにより読み取り可能な記憶媒体であれば別態様であってもよい。例えば、前記記憶手段として、ハードディスク装置や、CD-ROM 及び DVD-ROM、ROM カートリッジ等の記憶媒体を用いてもよい。また、前記プログラムやテーブル等は、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にダウンロードされ、ワーク RAM 2 0 3 等に記録されるものでもよい。さらに、前記プログラムやテーブル等

10

20

30

40

50

は、各々異なる記憶媒体に記録されていてもよい。

【0093】

ワークＲＡＭ２０３は、サブＣＰＵ２０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、第１実施形態においては、サブＣＰＵ２０１の一時記憶領域としてワークＲＡＭ２０３を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【0094】

表示制御回路２０４は、液晶表示装置１６における表示制御を行うための回路である。表示制御回路２０４は、画像データプロセッサ（以下、ＶＤＰと称する）や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データをバッファするフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を具備する。

10

【0095】

表示制御回路２０４は、サブＣＰＵ２０１から供給されるデータに応じて、液晶表示装置１６に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる。表示制御回路２０４は、サブＣＰＵ２０１から供給される画像表示命令に応じて、液晶表示装置１６に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、液晶表示装置１６に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データや、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【0096】

20

そして、表示制御回路２０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで液晶表示装置１６に供給する。液晶表示装置１６に画像信号が供給されると、液晶表示装置１６に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路２０４は、液晶表示装置１６に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【0097】

音声制御回路２０５は、スピーカ２４から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路２０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を具備する。

30

【0098】

前記音源ＩＣは、スピーカ２４から発生させる音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ２０１から供給される音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、音声信号を増幅させ、スピーカ２４から音声を発生させる。

【0099】

ＬＥＤ制御回路２０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ２５の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路２０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を具備する。

40

【0100】

役物制御回路２０７は、各役物の制御を行うための回路である。役物制御回路２０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を有する。

【0101】

また、駆動回路は、サブＣＰＵ２０１から供給される役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そし

50

て、選択した動作パターンを役物データROMから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブCPU201から供給される点灯命令に基づいて、役物データROMに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データROMから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【0102】

コマンド入力ポート208は、主制御回路100送信されたコマンドを受信するものである。

【0103】

払出・発射制御回路300は、パチンコ遊技機1からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路300には、遊技球を払い出すための払出装置340、遊技球を発射するための発射装置15、電断時におけるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアするバックアップクリアスイッチ330等が接続されている。

【0104】

電源供給回路338は、パチンコ遊技機1で遊技を行うために必要な電源電圧を、主制御回路100、サブ制御回路200、払出・発射制御回路300等に供給するために作成する電源回路である。

【0105】

電源供給回路338には、電源スイッチ35等が接続されている。電源スイッチ35は、パチンコ遊技機1に必要な電源を供給するときにON操作するものである。

【0106】

なお、設定キー328および設定スイッチ332は、上述したように主制御回路100に接続されているが、これに代えて、電源供給回路338に接続されるようにしても良い。この場合であっても、遊技機管理責任者以外の第三者（例えば遊技者）が設定スイッチ332や設定キー328に容易にアクセスできないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。このような場合であっても、所定のケース内とは、正に当該ケースを開放しないと設定スイッチ332や設定キー328にアクセスできないものに加え、上記ケースの設定スイッチ332および設定キー328の対応箇所にもみ切欠きがあり、遊技機管理責任者が管理する鍵を使用してパチンコ遊技機1を設置している島設備から当該パチンコ遊技機1を回動させて背面を露出させたときに、遊技機管理責任者が設定スイッチ332または/および設定キー328にアクセスできるようにされているものも含む。

【0107】

ここで、性能表示モニタ334に表示される表示内容について説明する。性能表示モニタ334には、メインCPU101の制御により性能表示データが表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば60000発）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【0108】

払出・発射制御回路300は、過去の遊技履歴に基づいてベース値を集計し、集計結果をメインRAM103の作業領域のうち後述する特定作業領域に記憶する。この特定作業領域については後述するが、後述のバックアップクリア処理が行われてもデータがクリアされない領域である。なお、ベース値の集計は、所定の操作が行われたことに基づいて行われるようにしても良いし、常に集計を行って性能表示モニタ334にベース値が常時表示されるようにしても良い。

【0109】

払出・発射制御回路300は、初期電源投入（パチンコ遊技機1が製造されたのち初めての電源投入）から現在までの全遊技履歴に基づいて全ベース値の集計を実行する全履歴集計手段と、設定値毎の過去の遊技履歴に基づいて設定値別ベース値の集計を実行する設定値別履歴集計手段とを備える。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 0 】

例えば遊技機管理責任者等によって全ベース値の表示操作が行われると、全履歴集計手段は、上記の全ベース値の集計を実行する。全履歴集計手段により集計された全ベース値は、メインCPU101によって性能表示モニタ334に表示される。また、設定値別ベース値の表示操作が行われると、設定値別履歴集計手段は、設定値別ベース値の集計を実行する。設定値別履歴集計手段により集計された設定値別ベース値は、メインCPU101によって性能表示モニタ334に表示される。

【 0 1 1 1 】

設定値別履歴集計手段は、要求（操作）に応じて、任意の設定値についてのベース値のみを集計することもできる。この場合、セットされている設定値についてのベース値だけでなく、セットされている設定値以外の他の設定値についてのベース値を集計することもできる。したがって、メインCPU101は、後述する設定変更処理を実行することなく、他の設定値についてのベース値を性能表示モニタ334に表示することができる。

10

【 0 1 1 2 】

なお、メインCPU101は、例えば遊技機管理責任者等による操作に応じて、全履歴集計手段により集計された全ベース値と、設定値別履歴集計手段により集計された設定値別ベース値との両方を性能表示モニタ334に表示することもできるし、これらのうちいずれか一方のみを選択的に性能表示モニタ334に表示することもできる。

【 0 1 1 3 】

また、メインCPU101は、特定の設定値のベース値のみを性能表示モニタ334に表示しても良いし、全設定値のベース値を一覧で表示しても良い。また、全ベース値と設定値別ベース値との両方を一覧で表示しても良い。全設定値のベース値を一覧で表示する場合や、全ベース値と設定値別ベース値との両方を一覧で表示する場合には、性能表示モニタ334と他の表示手段との両方を使って表示するようにしても良い。

20

【 0 1 1 4 】

また、メインCPU101は、全履歴集計手段と設定値別履歴集計手段とを備えるが、これらに加えてまたは設定値別履歴集計手段に代えて、後述する設定変更処理が実行されてから現在までの遊技履歴に基づいて設定変更後ベース値を集計する設定変更後履歴集計手段を備えるようにしても良い。この場合、メインCPU101は、設定変更後ベース値の表示操作に基づいて設定変更後の設定値別ベース値を性能表示モニタ334に表示することができる。

30

【 0 1 1 5 】

このように、全ベース値と、設定値別ベース値または／および設定変更後の設定値別ベース値とのうち全部または一部が性能表示モニタ334に表示されるようにすることで、パチンコ遊技機1における過去の遊技履歴に基づく情報を容易に確認することが可能となる。

【 0 1 1 6 】

なお、第1実施形態ではベース値を性能表示モニタ334に表示するようにしたが、遊技球の総払出数に対し、特別電動役物（大入賞口）、普通電動役物への入球により払い出された遊技球数（役物による払出）の割合を表示するようにしてもよい。また、それは総発射数に対する表示でもよく、さらに特別電動役物（大入賞口）により払い出された遊技球数の割合を表示するものでもよい。またそれらを設定別に表示してもよい。

40

【 0 1 1 7 】

また、エラー報知モニタ336には、後述するエラーコードが表示される。このエラー報知モニタ336には、エラーコードの他に、後述する設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、後述設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中において、特別図柄表示装置において通常では表示することのない図柄（設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【 0 1 1 8 】

[1 - 2 . 機能フロー]

50

次に、図10を用いて、第1実施形態に係るパチンコ遊技機1の機能フローについて説明する。図10は、第1実施形態に係るパチンコ遊技機1の機能フローを示す図である。

【0119】

図10に示すように、パチンコゲームは、ユーザの操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われるゲームである。また、パチンコゲームには、特別図柄を用いる特別図柄ゲーム、普通図柄を用いる普通図柄ゲームが含まれる。

【0120】

特別図柄ゲームにおいて「大当たり」となったときや、普通図柄ゲームにおいて「普通当り」となったときには、相対的に、遊技球が入賞する可能性が増大し、遊技球の払出制御処理が行われ易くなる。

10

【0121】

また、各種入賞には、特別図柄ゲームにおいて特別図柄の変動表示が行われるための一つの条件である特別図柄始動入賞や、普通図柄ゲームにおいて普通図柄の変動表示が行われるための一つの条件である普通図柄始動入賞も含まれる。

【0122】

以下、特別図柄ゲーム及び普通図柄ゲームの処理フローの概要を説明する。特別図柄ゲーム及び普通図柄ゲームは、メインCPU101により制御処理として実行される。

【0123】

(1) 特別図柄ゲームにおいて特別図柄始動入賞があった場合には、各種カウンタ(例えば大当たり判定用カウンタや図柄決定用カウンタ)からそれぞれ各種乱数値(例えば大当たり判定用乱数値や図柄決定用乱数値)が抽出(取得)され、抽出された各乱数値が記憶される(図10に示す特別図柄ゲーム中の特別図柄始動入賞処理のフロー参照)。

20

【0124】

また、図10に示すように、特別図柄ゲーム中の特別図柄制御処理では、最初に、特別図柄の変動表示を開始する条件が成立したか否かが判別される。この判別処理では、特別図柄始動入賞によって乱数値等の各種データが記憶されているか否かを参照し、乱数値等の各種データが記憶されていることを一つの条件として、特別図柄の変動表示を開始する条件が成立したと判別する。

【0125】

30

次いで、特別図柄の変動表示を開始する場合、大当たり判定用カウンタから抽出された大当たり判定用乱数値が参照され、「大当たり」とするか否かの判定が行われる。その後、停止図柄決定処理が行われる。この処理では、図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、上述した大当たり判定の結果とが参照され、停止表示させる特別図柄を決定する。

【0126】

次いで、変動パターン決定処理が行われる。この処理では、変動パターン決定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値と、上述した大当たり判定の結果と、上述した停止表示させる特別図柄とが参照され、特別図柄の変動パターン(可変表示パターン)を決定する。

40

【0127】

次いで、演出パターン決定処理が行われる。この処理では、演出パターン決定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値と、上述した大当たり判定の結果と、上述した停止表示させる特別図柄と、上述した特別図柄の変動パターンとが参照され、特別図柄の変動表示に伴って実行する演出パターンを決定する。

【0128】

次いで、決定された大当たり判定の結果、停止表示させる特別図柄、特別図柄の変動パターン、及び、特別図柄の変動表示に伴う演出パターンが参照され、特別図柄の変動表示の制御を行う変動表示制御処理、及び、所定の演出を行う演出制御処理が実行される。

【0129】

50

そして、変動表示制御処理及び演出表示制御処理が終了すると、「大当たり」となるか否かが判定される。この判定処理において、「大当たり」となったと判定されると、大当たり遊技状態を行う大当たり遊技状態制御処理が実行される。なお、大当たり遊技状態では、上述した各種入賞の可能性が増大する。一方、「大当たり」とならなかったと判定されると、大当たり遊技状態制御処理が実行されない。

【0130】

「大当たり」とならなかったと判定された場合、又は、大当たり遊技状態制御処理が終了した場合には、遊技状態を移行させるための遊技状態移行制御処理が行われる。この遊技状態移行制御処理では、大当たり遊技状態とは異なる通常時の遊技状態の管理が行われる。

【0131】

通常時の遊技状態としては、例えば、上述した大当たり判定において、所定の確率で「大当たり」と判定される遊技状態（以下、「通常遊技状態」という）や、「大当たり」と判定される確率が通常遊技状態よりも増大する遊技状態（以下、「高確率遊技状態」という）や、後述する普通当り判定の結果として特別図柄始動入賞が得られやすくなる遊技状態（以下、「時短遊技状態」という）などが挙げられる。その後、再度、特別図柄の変動表示を開始させるか否かの判別処理を行い、その後は、上述した特別図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【0132】

なお、第1実施形態のパチンコ遊技機1において、特別図柄の変動表示中に遊技球が始動入賞した場合には、該始動入賞時に抽出される各種データ（大当たり判定用乱数値、図柄決定用乱数値等）が、特別図柄の変動表示を開始する条件が成立するまで記憶される。このように、特別図柄の変動表示を開始する条件が成立するまで各種データ（例えば大当たり判定用乱数値等）を記憶することを「保留」といい、保留される各種データを始動情報という。

【0133】

すなわち、特別図柄の変動表示中に遊技球が始動入賞した場合には、該始動入賞に対応する特別図柄の変動表示の実行が保留され、現在実行されている特別図柄の変動表示終了後に保留されている特別図柄の変動表示が順に開始される。以下では、保留されている特別図柄についての各種データを「保留球」ともいう。

【0134】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1では、後述するように、2種類の特別図柄始動入賞（第1始動口入賞及び第2始動口入賞）を設け、各特別図柄始動入賞に対して最大4個まで特別図柄の変動表示の実行を保留することができる。すなわち、第1実施形態では、第1特別図柄の4個と第2特別図柄の4個とで合計最大8個まで、特別図柄の変動表示の実行を保留することができる。

【0135】

なお、図10には示されていないが、第1実施形態のパチンコ遊技機1は、上述した保留球の情報に基づいて保留球の当落（「大当たり」当選の有無）を判定し、さらに、その判定結果に基づいて所定の演出を行う機能、すなわち先読み演出機能を備えている。

【0136】

（2）普通図柄ゲームにおいて普通図柄始動入賞があった場合には、普通当り判定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値が記憶される（図10に示す普通図柄ゲーム中の普通図柄始動入賞処理のフロー参照）。

【0137】

また、図10に示すように、普通図柄ゲーム中の普通図柄制御処理では、最初に、普通図柄の変動表示を開始する条件が成立したか否かが判別される。この判別処理では、普通図柄始動入賞によって乱数値が記憶されているか否かが参照され、乱数値が記憶されていることを一つの条件として、普通図柄の変動表示を開始する条件が成立したと判別する。

【0138】

次いで、普通図柄の変動表示を開始する場合、普通当り判定用カウンタから抽出された

10

20

30

40

50

乱数値が参照され、「普通当り」とするか否かの普通当り判定が行われる。その後、変動パターン決定処理が行われる。この処理では、普通当り判定の結果が参照され、普通図柄の変動パターンを決定する。

【0139】

次いで、決定された普通当り判定の結果、及び、普通図柄の変動パターンが参照され、普通図柄の変動表示の制御を行う変動表示制御処理、及び、所定の演出を行う演出制御処理が実行される。

【0140】

変動表示制御処理及び演出表示制御処理が終了すると、「普通当り」となるか否かが判定される。この判定処理において、「普通当り」となると判定されると、普通当り遊技を行う普通当り遊技制御処理が実行される。

10

【0141】

普通当り遊技制御処理では、上述した各種入賞の可能性、特に、特別図柄ゲームにおける遊技球の特別図柄始動入賞の可能性が増大する。一方、「普通当り」とならないと判定されると、普通当り遊技制御処理が実行されない。その後、再度、普通図柄の変動表示を開始させるか否かの判別処理を行い、その後は、上述した普通図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【0142】

上述のように、パチンコゲームでは、特別図柄ゲームにおいて「大当り」となるか否か、遊技状態の移行状況、普通図柄ゲームにおいて「普通当り」となるか否か等の条件により、遊技球の払出制御処理の行われ易さが変化する。

20

【0143】

なお、第1実施形態において、各種の乱数値の抽出方式としては、メインCPU101によりプログラムを実行することによって所定の範囲（幅）内で乱数値を生成するソフト乱数方式を用いる。しかしながら、各種の乱数値の抽出方式はこれに限定されず、例えば、パチンコ遊技機が、所定周期で乱数が更新される乱数発生器を備える場合には、その乱数発生器におけるカウンタ（いわゆる、リングカウンタ）から乱数値を抽出するハード乱数方式を、上述した各種乱数値の抽出方式として採用してもよい。

【0144】

なお、ハード乱数方式を用いる場合は、所定周期とは異なるタイミングで、乱数値の初期値を決定することによって、所定周期で同じ乱数値が抽出されることを防止することができる。

30

【0145】

[1-3. パチンコ遊技機の基本仕様]

次に、図11～図14を用いて、パチンコ遊技機1の基本仕様について説明する。図11はパチンコ遊技機1の大当りの確率を示すテーブルの一例であり、図12は、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるときの当り種別（以下「メイン図柄」と称する）の選択率についての一例を示す図であり、図13はメインROM102に記憶される特別図柄の変動時間（可変表示時間）決定テーブルの一例を示す図である。図14は、サブ制御回路200のプログラムROM202に記憶される装飾図柄決定テーブルの一例を示す図である。なお、以下の説明において、図11～図14に示されていないメインCPU101およびメインRAM103の用語を用いているが、これらは図9に示されている。

40

【0146】

図11に示される大当りの確率について説明するにあたり、先ず、パチンコ遊技機1における大当りについて簡単に説明する。

【0147】

メインCPU101は、第1始動口420（例えば図5参照）への遊技球の入賞を検出すると、大当り判定用カウンタから第1特別図柄の大当り判定用乱数を抽出し、メインRAM103に記憶される第1特別図柄大当り乱数判定テーブル（図示せず）を参照して、抽出された大当り判定用乱数についての大当り判定（以下、「第1特別図柄の大当り判定

50

」と称する)を行う。なお、第1特別図柄の大当たり判定用乱数の抽出は、大当たり遊技状態に制御されているときであっても行われる。

【0148】

同様に、メインCPU101は、第2始動口440(例えば図5参照)への遊技球の入賞を検出すると、大当たり判定用カウンタから第2特別図柄の大当たり判定用乱数を抽出し、メインRAM103に記憶される第2特別図柄大当たり乱数判定テーブル(図示せず)を参照して、抽出された大当たり判定用乱数についての大当たり判定(以下、「第2特別図柄の大当たり判定」と称する)を行う。なお、第2特別図柄の大当たり判定用乱数の抽出は、大当たり遊技状態に制御されているときであっても行われる。

【0149】

第1特別図柄の大当たり判定が行われると、「大当たり」および「ハズレ」のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の大当たり判定が行われると、第1特別図柄の大当たり判定と同様に、「大当たり」および「ハズレ」のいずれかに決定される。メインRAM103に記憶される第1特別図柄の大当たり乱数判定テーブルおよび第2特別図柄の大当たり乱数判定テーブルには、それぞれ、確変フラグの値(「0(=オフ)」又は「1(=オン)」)毎に、「大当たり」又は「ハズレ」に決定される大当たり判定用乱数の範囲(幅)と、それに対応する判定値データ(「大当たり判定値データ」及び「ハズレ判定値データ」と)の関係が規定されている。

【0150】

第1実施形態では、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、総乱数は65536である。すなわち、上記の大当たり判定用乱数は0~65535の範囲(幅)で発生する。この範囲は固定値として設定されている。大当たり確率は、大当たり判定用乱数の範囲に対する大当たり判定値データの数によって定められる。なお、大当たり判定用乱数の範囲(幅)は、適宜変更することができる。

【0151】

なお、確変フラグは、メインRAM103に格納される管理フラグの一つであり、遊技状態が「高確率遊技状態」であるか否かを管理するためのフラグである。遊技状態が「高確率遊技状態」である場合には、確変フラグは「1」となり、「低確率遊技状態」である場合には、確変フラグは「0」となる。

【0152】

また、時短フラグは、メインRAM103に格納される管理フラグの一つであり、遊技状態が「時短遊技状態」であるか否かを管理するためのフラグである。遊技状態が「時短遊技状態」である場合には、時短フラグは「1」(時短フラグON)となり、「非時短遊技状態」である場合には、時短フラグは「0」(時短フラグOFF)となる。なお、時短遊技状態では、時短回数もメインCPU101によって管理されており、特別図柄が1回変動する毎に、メインCPU101により管理される時短カウンタの値が1減算される。

【0153】

なお、時短フラグがON設定される時短遊技状態では、非時短遊技状態と比べて、普通当り判定において普通当りと判別される確率(普通当り確率)が高められる。そのため、時短遊技状態では、非時短遊技状態と比べて、普通電動役物460が閉鎖状態から開放状態になる頻度、すなわち第2始動口440への遊技球の入賞頻度が高められる。ただし、時短遊技状態において、非時短遊技状態と比べて普通当り確率を高めることに代えて、例えば、普通当り抽選の実行頻度を高める(普通図柄の変動時間が短くする)ことで、普通電動役物460が閉鎖状態から開放状態になる頻度を高めるようにしても良いし、普通電動役物460の開放態様を変えることで当該普通電動役物460に入賞しやすくしても良い。また、上記の三態様のうち二態様または三態様を組み合わせても良い。

【0154】

第1実施形態のパチンコ遊技機1では、確変フラグおよび時短フラグのいずれもがOFFの通常遊技状態と、確変フラグON且つ時短フラグONの確変時短遊技状態と、確変フラグOFF且つ時短フラグONの時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態にメインC

10

20

30

40

50

P U 1 0 1 により制御されるように構成されている。

【 0 1 5 5 】

メイン C P U 1 0 1 は、第 1 始動口 4 2 0 (例えば図 5 参照) への遊技球の入賞を検出して第 1 特別図柄の大当たり判定用乱数を抽出すると、当該抽出した第 1 特別図柄の大当たり判定用乱数値を、第 1 特別図柄の変動表示が開始されるまで始動情報として保留する。そして、第 1 特別図柄の変動表示を開始するときに、第 1 特別図柄の大当たり判定を行い、大当たりであるかハズレであるかを決定する。

【 0 1 5 6 】

メイン C P U 1 0 1 は、第 2 始動口 4 4 0 (例えば図 5 参照) への遊技球の入賞を検出して第 2 特別図柄の大当たり判定用乱数を抽出すると、当該抽出した第 2 特別図柄の大当たり判定用乱数値を、第 2 特別図柄の変動表示が開始されるまで始動情報として保留する。そして、第 2 特別図柄の変動表示を開始するときに、第 2 特別図柄の大当たり判定を行い、大当たりであるかハズレであるかを決定する。

【 0 1 5 7 】

[1 - 3 - 1 . 大当たり確率]

図 1 1 に示されるように、第 1 特別図柄の大当たり判定においては、セットされている設定値に応じて大当たり確率が異なっている。大当たり確率が相対的に低い低確率遊技状態 (確変フラグ O F F) であるとき、設定値毎の大当たり確率は、設定 1 で約 3 0 0 分の 1、設定 2 で約 2 9 0 分の 1、設定 3 で約 2 8 0 分の 1、設定 4 で約 2 7 0 分の 1、設定 5 で約 2 6 0 分の 1、設定 6 で約 2 5 0 分の 1 となっている。また、大当たり確率が相対的に高い高確率遊技状態 (確変フラグ O N) であるとき、設定値毎の大当たり確率は、設定 1 で約 3 0 分の 1、設定 2 で約 2 9 分の 1、設定 3 で約 2 8 分の 1、設定 4 で約 2 7 分の 1、設定 5 で約 2 6 分の 1、設定 6 で約 2 5 分の 1 となっている。

【 0 1 5 8 】

すなわち、上述したとおり、第 1 実施形態では大当たり判定用乱数の範囲 (幅) が 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲に固定値として設定されているため、第 1 特別図柄の大当たり判定値データの数を設定値に応じて変えることで、設定値に応じて大当たり確率を異ならせている。例えば、第 1 特別図柄における低確率遊技状態では、固定値である大当たり判定用乱数の範囲 (0 ~ 6 5 5 3 5) に対して、大当たり判定値データの数を、設定 1 で 2 1 8 個、設定 2 で 2 2 6 個、設定 3 で 2 3 4 個、設定 4 で 2 4 3 個、設定 5 で 2 5 2 個、設定 6 で 2 6 2 個とすることで、設定値に応じて大当たり確率を異ならせている。また、高確率遊技状態における大当たり判定値データの数は、設定 1 で 2 1 個、設定 2 で 2 2 個、設定 3 で 2 3 個、設定 4 で 2 4 個、設定 5 で 2 5 個、設定 6 で 2 6 個となっている。

【 0 1 5 9 】

また、第 2 特別図柄の大当たり判定においても、セットされている設定値に応じて大当たり確率が異なっている。大当たり確率が相対的に低い低確率遊技状態 (確変フラグ O F F) であるとき、設定値毎の大当たり確率は、設定 1 で 3 0 0 分の 1、設定 2 で 2 9 0 分の 1、設定 3 で 2 8 0 分の 1、設定 4 で 2 7 0 分の 1、設定 5 で 2 6 0 分の 1、設定 6 で 2 5 0 分の 1 となっている。また、大当たり確率が相対的に高い高確率遊技状態 (確変フラグ O N) であるとき、設定値毎の大当たり確率は、設定 1 で 3 0 分の 1、設定 2 で 2 9 分の 1、設定 3 で 2 8 分の 1、設定 4 で 2 7 分の 1、設定 5 で 2 6 分の 1、設定 6 で 2 5 分の 1 となっている。

【 0 1 6 0 】

すなわち、第 2 特別図柄の大当たり確率についても、大当たり判定値データの数を設定値に応じて変えることで、設定値に応じて大当たり確率を異ならせている。例えば、第 2 特別図柄における低確率遊技状態では、固定値である大当たり判定用乱数の範囲 (0 ~ 6 5 5 3 5) に対して、大当たり判定値データの数を、設定 1 で 2 1 8 個、設定 2 で 2 2 6 個、設定 3 で 2 3 4 個、設定 4 で 2 4 3 個、設定 5 で 2 5 2 個、設定 6 で 2 6 2 個とすることで、設定値に応じて大当たり確率を異ならせている。また、高確率遊技状態における大当たり判定値データの数についても、設定 1 で 2 1 個、設定 2 で 2 2 個、設定 3 で 2 3 個、設定 4 で 2

4 個、設定 5 で 2 5 個、設定 6 で 2 6 個となっている。

【0161】

なお、第 1 特別図柄の大当たり判定と第 2 特別図柄の大当たり判定とでは、設定に応じて定められる大当たり確率が同じである。すなわち、設定値が同じであれば、第 1 特別図柄の大当たり判定における大当たり確率と、第 2 特別図柄の大当たり判定における大当たり確率とが同じである。例えば設定 3 であれば、第 1 特別図柄の大当たり判定における大当たり確率は低確率遊技状態で 2 8 0 分の 1（高確率遊技状態で 2 8 分の 1）であり、この大当たり確率は、第 2 特別図柄の大当たり判定における大当たり確率（低確率遊技状態で 2 8 0 分の 1、高確率遊技状態で 2 8 分の 1）と同じである。

【0162】

第 1 実施形態では、設定値が設定 1～設定 6 の 6 段階であるが、必ずしも 6 段階である必要はなく、複数段階であれば任意に定めることができる。

【0163】

また、第 1 実施形態では、設定値が異なると大当たり確率も異なるように構成しているが、これに限られず、複数の設定値で共通の大当たり確率となるようにしても良い。例えば、設定 1 と設定 2 とで共通の大当たり確率（第 1 の確率）とし、設定 3 と設定 4 とで共通の大当たり確率（第 1 の確率よりも高い第 2 の確率）とし、設定 5 と設定 6 とで共通の大当たり確率（第 2 の確率よりも高い第 3 の確率）となるようにしても良い。

【0164】

また、第 1 実施形態では、メイン CPU 101 により発生される大当たり判定用乱数の範囲（幅）が 0～65535 の範囲に固定値として設定されており、固定値であるこの大当たり判定用乱数の範囲に対して、大当たり判定値データの数を設定値に応じて変えることで、設定値毎に大当たり確率を異ならせているが、設定値毎に大当たり確率を異ならせる手法はこれに限られず、大当たり判定値データの数を実設定共通とし、総乱数としての大当たり判定用乱数の範囲（幅）を設定値に応じて変えることで、設定値に応じて大当たり確率を異ならせるようにしても良い。例えば、大当たり判定値データの実設定共通の 218 個とし、大当たり判定用乱数の範囲（幅）を、設定 1 で 0～65535 の範囲（大当たり確率が約 300 分の 1）、設定 2 で 0～63219 の範囲（大当たり確率が 290 分の 1）、設定 3 で 0～61039 の範囲（大当たり確率が 280 分の 1）、設定 4 で 0～58859 の範囲（大当たり確率が 270 分の 1）、設定 5 で 0～56679 の範囲（大当たり確率が 260 分の 1）、設定 6 で 0～54499 の範囲（大当たり確率が 250 分の 1）とし、メイン CPU 101 が設定値に応じた範囲で大当たり判定用乱数を発生させることで、設定値に応じて大当たり確率を変えることができる。しかも、この手法によれば、分子（大当たり判定値データの数）よりも桁数が多い分母（大当たり判定用乱数の範囲）を変えることで大当たり確率を変えることになるため、大当たり判定用乱数の範囲を固定値として大当たり判定値データの実設定値に応じて変える手法と比べて、設定値毎の大当たり確率を細かく設定することが可能となる。

【0165】

なお、上記では、大当たり判定値データの実設定共通とし、総乱数としての大当たり判定用乱数の範囲（幅）を設定値に応じて変えているが、大当たり判定値データの実設定共通とすることは必ずしも必須ではない。例えば、設定 1 では、大当たり判定値データの数 218 個、大当たり判定用乱数の範囲（幅）を 0～65535 の範囲（大当たり確率が約 300 分の 1）とし、設定 2 では、大当たり判定値データの数 219 個、大当たり判定用乱数の範囲（幅）を 0～63509 の範囲（大当たり確率が約 290 分の 1）とし、設定 3 では、大当たり判定値データの数 220 個、大当たり判定用乱数の範囲（幅）を 0～61599 の範囲（大当たり確率が約 280 分の 1）とし、設定 4 では、大当たり判定値データの数 221 個、大当たり判定用乱数の範囲（幅）を 0～59669 の範囲（大当たり確率が約 270 分の 1）とし、設定 5 では、大当たり判定値データの数 222 個、大当たり判定用乱数の範囲（幅）を 0～57719 の範囲（大当たり確率が約 260 分の 1）とし、設定 6 では、大当たり判定値データの数 223 個、大当たり判定用乱数の範囲（幅）を 0～55749 の範囲（大当たり確

10

20

30

40

50

率が約 250 分の 1) としたように、大当り判定値データおよび大当り判定用乱数の範囲 (幅) の両方を設定値に応じて変えた場合であっても、大当り判定用乱数の範囲を固定値として大当り判定値データの数を設定値に応じて変える手法と比べて、設定値毎の大当り確率を細かく設定することが可能となる。

【0166】

なお、メインCPU101は、上記の総乱数としての大当り判定用乱数の範囲 (幅) を設定値に応じて変えた場合には、後述するステップS72やステップS82の設定チェック処理 (図31参照) において、設定値データが「0」～「5」の範囲内であるか否かの判別に加えてまたはこれに代えて、例えば、総乱数としての大当り判定用乱数の範囲 (幅) が設定値に応じた範囲であるか否か、または / および、大当り判定値データの数が設定値に規定された数であるか否か等をチェックするようにしても良い。そして、当該チェックで正常でない (例えば、総乱数としての大当り判定用乱数の範囲 (幅) または / および大当り判定値データの数が設定値に応じた範囲外) と判別された場合 (後述するステップS721におけるNOに相当する場合) には、メインCPU101は、遊技許可フラグをOFFにし (後述するステップS722)、遊技を進行させることが不可能となる。

10

【0167】

[1-3-2. 大当り振分け]

次に、図12を参照して、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるときの大当り振分け、すなわち、特別図柄の停止図柄 (メイン図柄) の選択率について説明する。図12に示される例では、メイン図柄の振分は全設定共通となっている。なお、図12に示されるテーブルの内容はメインROM102に記憶されている。

20

【0168】

図12に示されるように、第1特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるとき、メインCPU101は、抽出した図柄決定用乱数に基づいて、メイン図柄を、特図1-1 (振分確率25.0%)、特図1-2 (振分確率25.0%)、特図1-3 (振分確率25.0%)、および特図1-4 (振分確率25.0%) のうちいずれかに決定する。特図1-1は、ラウンド数4、確変フラグOFF、時短回数100回の大当りである。特図1-2は、ラウンド数4、確変フラグON、次回の大当り遊技状態が実行されるまで時短が継続する (時短フラグは次回の大当り遊技状態が開始されたときにOFFに設定される) 大当りである。特図1-3は、ラウンド数10、確変フラグOFF、時短回数100回の大当りである。特図1-4は、ラウンド数10、確変フラグON、次回の大当り遊技状態が実行されるまで時短が継続する大当りである。第1特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるとき、メインCPU101は、第1特別図柄を、後述する図13を参照して決定される変動時間にわたって変動表示したのち、上記決定されたメイン図柄で停止させる制御を実行する。

30

【0169】

なお、第1実施形態では、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるとき、所定の条件が成立すると (第1実施形態では、特図1-2や特図1-4のように確変フラグONとなる大当りであると)、大当り遊技状態が終了したのち、次回の大当り遊技状態が開始されるまで高確率遊技状態が継続する所謂「確変ループ機」と呼ばれるものである。このような確変ループ機では、高確率遊技状態における特別図柄の大当り判定の結果が大当りであって、所定の条件が成立すると、大当り遊技状態が終了したのち、再び、次回の大当り遊技状態が開始されるまで高確率遊技状態が継続する。そして、高確率遊技状態における特別図柄の大当り判定の結果が大当りであって、所定の条件が成立しなければ (第1実施形態では、特図1-1や特図1-3のように確変フラグONとならない大当りであると)、大当り遊技状態が終了したのち、高確率遊技状態に制御されずに低確率遊技状態に制御される。

40

【0170】

第2特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるとき、メインCPU101は、抽出した図柄決定用乱数に基づいて、メイン図柄を、特図2-1 (振分確率50.0%) または

50

特図 2 - 2 (振分確率 5 0 . 0 %) に決定する。特図 2 - 1 は、ラウンド数 1 0、確変フラグ OFF、時短回数 1 0 0 回の大当りである。特図 2 - 2 は、ラウンド数 1 0、確変フラグ ON、次回の大当り遊技状態が実行されるまで時短が継続する大当りである。第 2 特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるとき、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 特別図柄を、後述する図 1 3 を参照して決定される変動時間にわたって変動表示したのち、上記決定されたメイン図柄で停止させる制御を実行する。

【 0 1 7 1 】

なお、特別図柄の大当り判定の結果がハズレであるとき、メイン CPU 1 0 1 は、ハズレ図柄を決定し、当該決定されたハズレ図柄で特別図柄を停止させる制御を実行する。

【 0 1 7 2 】

また、ラウンド数とは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数である。また、確変フラグが ON であれば大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態が高確率遊技状態 (確変フラグが ON に設定される遊技状態) に制御され、確変フラグが OFF であれば大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態が低確率遊技状態 (確変フラグが OFF に設定される遊技状態) に制御される。以下において、ラウンド数 4、確変フラグ OFF、時短回数 1 0 0 回の大当り (例えば、特図 1 - 1 の大当り) を「 4 R 通常大当り」と称し、ラウンド数 4、確変フラグ ON、次回の大当たり遊技が実行されるまで時短が継続する大当り (例えば、特図 1 - 2 の大当り) を「 4 R 確変大当り」と称し、ラウンド数 1 0、確変フラグ OFF、時短回数 1 0 0 回の大当り (例えば、特図 1 - 3、特図 2 - 1 の大当り) を「 1 0 R 通常大当り」と称し、ラウンド数 1 0、確変フラグ ON、次回の大当たり遊技が実行されるまで時短が継続する大当り (例えば、特図 1 - 4、特図 2 - 2 の大当り) を「 1 0 R 確変大当り」と称する。

【 0 1 7 3 】

また、第 1 実施形態では、大当り判定の結果が大当りであるときは、常に時短フラグが ON に設定されるようになっていたが、必ずしもこれに限られず、抽出した図柄決定用乱数に基づいて決定されるメイン図柄に応じて、時短フラグを ON に設定するか OFF に設定するかを決定するようにしても良い。

【 0 1 7 4 】

[1 - 3 - 3 . 特別図柄の変動時間]

次に、図 1 3 を参照して、特別図柄の変動時間が決定されるまでの流れについて説明する。特別図柄の変動時間は、特別図柄の変動パターンと対応しているため、メイン CPU 1 0 1 は、特別図柄の変動時間と特別図柄の変動パターンとを同時に決定することとなる。また、特別図柄の変動パターンは、サブ制御回路 2 0 0 (サブ CPU 2 0 1) により液晶表示装置 1 6 (例えば図 5 参照) に表示される演出内容 (例えば装飾図柄の変動パターン) とも対応している。第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、決定される特別図柄の変動パターンが (すなわち変動時間や演出内容についても) 設定値に応じて異なりうるように構成されている。なお、図 1 3 に示されるテーブルの内容はメイン ROM 1 0 2 に記憶されている。また、特別図柄の保留個数に応じてリーチ演出の実行確率を変えたり、特別図柄の保留個数が多くなるにつれて通常変動における変動時間が短くなるものもあるが、図 1 3 ではこれらを省略している。

【 0 1 7 5 】

図 1 3 に示されるように、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄の大当り判定の結果にもとづいて第 1 特別図柄の変動時間を決定し、第 2 特別図柄の大当り判定の結果にもとづいて第 2 特別図柄の変動時間を決定する。

【 0 1 7 6 】

図 1 3 に示されるように、第 1 実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通のテーブルを用いて特別図柄の変動時間が決定されるようになっていた。ただし、これに代えて、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで別のテーブルを用いて特別図柄の変動時間が決定されるようにしても良い。

【 0 1 7 7 】

10

20

30

40

50

また、特別図柄の変動時間決定テーブルは、特別図柄の大当たり判定の結果と、遊技状態と、リーチ判定用乱数範囲と、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるときのメイン図柄と、演出選択用乱数範囲と、変動パターン（可変表示パターン）と、変動パターン指定コマンドと、変動時間と、演出内容との関係を規定している。ただし、特別図柄の変動時間を決定するにあたり、確変時短遊技状態と時短遊技状態とは識別されない。また、特別図柄の変動時間を決定する際のリーチ判定用乱数範囲と演出選択用乱数範囲とについては、設定値に応じて異なる乱数範囲が設定されている。

【 0 1 7 8 】

リーチ判定用乱数範囲は、特別図柄の大当たり判定の結果がハズレである場合に、設定値毎に、リーチ演出を実行するか否かの決定に供される乱数である。メインCPU101は、第1始動口420や第2始動口440（いずれも例えば図5参照）に遊技球が入賞したときに、リーチ判定用カウンタからリーチ判定用乱数を抽出し、当該抽出したリーチ判定用乱数をメインRAM103に格納する。上述したとおり、メインCPU101は、特別図柄の変動表示を開始するときに大当たり判定用乱数値を用いて大当たり判定を行うが、この大当たり判定の結果がハズレであるときに、メインRAM103に格納されたリーチ判定用乱数を用いてリーチ演出を実行するか否かを決定する。第1実施形態では、リーチ判定用カウンタから抽出されるリーチ判定用乱数値が0～249の範囲に設定されているが、この範囲は適宜変更することができる。

【 0 1 7 9 】

例えば、通常遊技状態（確変フラグOFF且つ時短フラグOFF）における特別図柄の大当たり判定の結果がハズレの場合、リーチ演出を実行する旨が決定されるリーチ判定用乱数範囲は、設定1・2では0～25に規定されており、設定3・4では0～26に規定されており、設定5・6では0～27に規定されている。また、確変時短遊技状態（確変フラグON且つ時短フラグON）における特別図柄の大当たり判定の結果がハズレの場合には、リーチ演出を実行する旨が決定されるリーチ判定用乱数範囲は、設定1・2では0～10に規定されており、設定3・4では0～11に規定されており、設定5・6では0～12に規定されている。

【 0 1 8 0 】

このように、第1実施形態のパチンコ遊技機1における特別図柄の大当たり判定の結果がハズレの場合、リーチ演出は、設定1・2よりも設定3・4の方が実行されやすく、さらに、設定3・4よりも設定5・6の方が実行されやすくなっている。すなわち、設定値に応じてリーチ演出の実行頻度が異なっており、設定値がより高いほどリーチ演出の実行頻度が高くなる。

【 0 1 8 1 】

なお、第1実施形態では、リーチ演出を実行するか否かの決定に際し、リーチ判定用乱数範囲は、設定1と設定2とで共通し、設定3と設定4とで共通し、設定5と設定6とで共通しているが、これに限られず、全ての設定で異なるようにしても良い。

【 0 1 8 2 】

また、上述したリーチ演出を実行するか否かの決定は、特別図柄の大当たり判定の結果がハズレである場合についての説明であるが、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりである場合、メインCPU101は、リーチ判定用カウンタから抽出されたリーチ判定用乱数の値がいずれであるかにかかわらずリーチ演出を実行する旨を決定する。

【 0 1 8 3 】

演出選択用乱数範囲は、設定値毎に、特別図柄の変動時間の決定に供される乱数である。メインCPU101は、第1始動口420や第2始動口440（いずれも例えば図5参照）に遊技球が入賞したときに、演出選択用カウンタから演出選択用乱数を抽出し、当該抽出した演出選択用乱数をメインRAM103に格納する。メインCPU101は、遊技状態と、リーチ演出を実行するか否かの決定（特別図柄の大当たり判定の結果がハズレである場合のみ）の結果とに応じて、メインRAM103に格納された演出選択用乱数を用いて特別図柄の変動時間を決定する。第1実施形態では、演出選択用カウンタから抽出され

る演出選択用乱数値が0～99の範囲に設定されているが、この範囲は適宜変更することができる。なお、メインCPU101は、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりである場合には、遊技状態に応じて、メインRAM103に格納された演出選択用乱数を用いて特別図柄の変動時間を決定する。

【0184】

具体的には、通常遊技状態（確変フラグOFF且つ時短フラグOFF）における特別図柄の大当たり判定の結果がハズレであって且つリーチ演出を実行する旨が決定された場合の特別図柄の変動時間は、次のように決定される。すなわち、特別図柄の変動時間が20000ms（通常中ノーマルリーチ）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では0～57に規定されており、設定3・4では0～58に規定されており、設定5・6では0～59に規定されている。また、特別図柄の変動時間が30000ms（通常中スーパーリーチA）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では58～89に規定されており、設定3・4では59～89に規定されており、設定5・6では60～89に規定されている。さらに、特別図柄の変動時間が40000ms（通常中スーパーリーチB）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1～6共通で90～99に規定されている。

10

【0185】

また、通常遊技状態（確変フラグOFF且つ時短フラグOFF）における特別図柄の大当たり判定の結果がハズレであって且つリーチ演出を実行しない旨が決定された場合の特別図柄の変動時間は、次のように決定される。すなわち、特別図柄の変動時間が10000ms（通常変動A）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では0～51に規定されており、設定3・4では0～50に規定されており、設定5・6では0～49に規定されている。また、特別図柄の変動時間が5000ms（通常変動B）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では52～99に規定されており、設定3・4では51～99に規定されており、設定5・6では50～99に規定されている。

20

【0186】

また、確変時短遊技状態（確変フラグON且つ時短フラグON）や通常時短遊技状態（確変フラグOFF且つ時短フラグON）における特別図柄の大当たり判定の結果がハズレであって且つリーチ演出を実行する旨が決定された場合の特別図柄の変動時間は、次のように決定される。すなわち、特別図柄の変動時間が25000ms（時短中ノーマルリーチ）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では0～57に規定されており、設定3・4では0～58に規定されており、設定5・6では0～59に規定されている。また、特別図柄の変動時間が35000ms（時短中スーパーリーチA）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では58～89に規定されており、設定3・4では59～89に規定されており、設定5・6では60～89に規定されている。さらに、特別図柄の変動時間が45000ms（時短中スーパーリーチB）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1～6共通で90～99に規定されている。

30

【0187】

また、確変時短遊技状態（確変フラグON且つ時短フラグON）や通常時短遊技状態（確変フラグOFF且つ時短フラグON）における特別図柄の大当たり判定の結果がハズレであって且つリーチ演出を実行しない旨が決定された場合の特別図柄の変動時間は、次のように決定される。すなわち、特別図柄の変動時間が4000ms（短縮変動A）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では0～51に規定されており、設定3・4では0～50に規定されており、設定5・6では0～49に規定されている。また、特別図柄の変動時間が2000ms（短縮変動B）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では52～99に規定されており、設定3・4では51～99に規定されており、設定5・6では50～99に規定されている。

40

【0188】

なお、メイン図柄は、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるときに決定されるものであるため、特別図柄の大当たり判定の結果がハズレであるときは、特別図柄の変動時間

50

の決定とはかかわらない。

【0189】

通常遊技状態（確変フラグOFF且つ時短フラグOFF）における特別図柄の大当り判定の結果が大当りである場合の特別図柄の変動時間は、全てのメイン図柄について共通で、次のように決定される。すなわち、特別図柄の変動時間が20000ms（通常中ノーマルリーチ）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では0～1に規定されており、設定3・4では0～2に規定されており、設定5・6では0～3に規定されている。また、特別図柄の変動時間が30000ms（通常中スーパーリーチA）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では2～49に規定されており、設定3・4では3～49に規定されており、設定5・6では4～49に規定されている。さらに、特別図柄の変動時間が40000ms（通常中スーパーリーチB）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1～6共通で90～99に規定されている。

10

【0190】

また、確変時短遊技状態（確変フラグON且つ時短フラグON）や通常時短遊技状態（確変フラグOFF且つ時短フラグON）における特別図柄の大当り判定の結果が大当りである場合の特別図柄の変動時間は、全てのメイン図柄について共通で、次のように決定される。すなわち、特別図柄の変動時間が25000ms（時短中ノーマルリーチ）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では0～1に規定されており、設定3・4では0～2に規定されており、設定5・6では0～3に規定されている。また、特別図柄の変動時間が35000ms（時短中スーパーリーチA）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1・2では2～49に規定されており、設定3・4では3～49に規定されており、設定5・6では4～49に規定されている。さらに、特別図柄の変動時間が45000ms（時短中スーパーリーチB）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定1～6共通で50～99に規定されている。

20

【0191】

このように、第1実施形態のパチンコ遊技機1において、遊技状態と、特別図柄の大当り判定の結果と、リーチ演出を実行するか否かの決定の結果とが同じである限り、特別図柄の変動時間は、設定1・2よりも設定3・4の方が短い変動時間に決定されやすく、さらに、設定3・4よりも設定5・6の方が短い変動時間に決定されやすくなっている。そのため、設定値がより高いほど特別図柄の変動時間の平均が短くなり、単位時間あたりの特別図柄の変動回数（すなわち抽選回数）が多くなる。ひいては、単位時間で見たときの大当り遊技状態の実行回数が多くなる期待度が高く、また、単位時間内に大当り遊技状態が実行される確率も高くなり、設定値が高いほど、遊技者にとって有利なゲームの実行が可能となる。

30

【0192】

なお、第1実施形態では、特別図柄の変動時間の決定に際し、演出選択用乱数範囲は、設定1と設定2とで共通し、設定3と設定4とで共通し、設定5と設定6とで共通しているが、これに限られず、全ての設定値で異なるようにしても良い。

【0193】

また、特別図柄の大当り判定の結果が大当りである場合の特別図柄の変動時間は、全てのメイン図柄について共通で決定されるようにしているが、これに限られず、メイン図柄に応じて特別図柄の変動時間が異なるように構成しても良い。

40

【0194】

変動パターンは、変動時間および演出内容を表すデータである。例えば、変動パターン「02H」は、変動時間40000msの通常中スーパーリーチBを表す。

【0195】

変動パターン指定コマンドは、変動時間及び演出内容を表すデータとして、主制御回路100からサブ制御回路200へ送信される。例えば、メインCPU101により決定された変動パターンが「05H」であれば、「83H05H」の変動パターン指定コマンドが主制御回路100からサブ制御回路200へ送信される。このとき、主制御回路100

50

(メインCPU101)により決定されたメイン図柄を特定する図柄指定コマンドもサブ制御回路200へ送信される。

【0196】

[1-3-4. 装飾図柄の停止図柄]

次に、図14を参照して、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるときに、図12に示される選択率でメイン図柄が決定された場合の装飾図柄の停止図柄の一例について説明する。なお、図14に示されるテーブルの内容はサブ制御回路200のプログラムROM202に記憶されている。

【0197】

サブ制御回路200(サブCPU201)は、主制御回路100から送信された図柄指定コマンドを受信すると、設定値にかかわらず、当該図柄指定コマンドにより特定されるメイン図柄にもとづいて装飾図柄の停止図柄を決定する。例えば、主制御回路100から送信された図柄指定コマンドにより特定されるメイン図柄が特図1-2であるとき、サブCPU201は、全ての装飾図柄が同一の特定図柄(例えば「7」図柄)となる態様の振分確率が0%であるから、全ての装飾図柄(第1実施形態では3つの装飾図柄)が同一の偶数図柄となる態様(振分確率30.0%)、または、全ての装飾図柄が同一の奇数図柄となる態様(振分確率70.0%)に決定する。第1実施形態では、特定図柄を「7」図柄としているが、これに限られず、遊技者からみて利益度合いの高い大当たりであると認識できれば他の図柄(例えば、「V」図柄)を特定図柄としても良い。

【0198】

なお、上述したとおり、図14に示されるメイン図柄は特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるときに決定されるものである。したがって、サブCPU201は、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるときに図14を参照して装飾図柄の停止図柄を決定し、特別図柄の大当たり判定の結果がハズレであるときは、図14に示される図柄以外の図柄を、装飾図柄の停止図柄として決定する。図14に示される図柄以外の図柄とは、例えば、全ての装飾図柄のうち少なくとも一つの装飾図柄が他の装飾図柄と異なる図柄等が相当する。

【0199】

このように、図14によると、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりである場合、全ての装飾図柄が停止したときの態様は、第1特別図柄と第2特別図柄とのうちいずれの大当たり判定の結果であるのか、大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態が高確率遊技状態に制御される大当たりであるか否か、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数が10Rであるか否か、によって異なりうる。

【0200】

すなわち、図12を参照して決定されたメイン図柄が特図1-1、特図1-3または特図2-1(確変フラグがON設定されない4R通常大当たりまたは10R通常大当たり)であるときには、設定値に関係なく、必ず、全ての装飾図柄が同一の偶数図柄となる態様(以下「第1態様」と称する)で停止する。

【0201】

また、メイン図柄が特図1-2(4R確変大当たり)であるときには、設定値に関係なく、第1態様、または、全ての装飾図柄が同一の奇数図柄(特定図柄である「7」図柄以外の奇数図柄)となる態様(以下「第2態様」と称する)で停止する。

【0202】

また、メイン図柄が特図1-4(10R確変大当たり)であるときには、設定値に関係なく、全ての装飾図柄が同一の奇数図柄となる態様、または、全ての装飾図柄が同一の特定図柄となる態様(以下「特定態様」と称する)で停止する。

【0203】

さらに、メイン図柄が特図2-2(10R確変大当たり)であるときには、設定値に関係なく、特定態様で停止する。特図1-4および特図2-2はいずれも10R確変大当たりであるが、特図1-4は第1始動口420への遊技球の入賞に基づく大当たりであるから、通

10

20

30

40

50

常遊技状態において大当りに当選した可能性が高い。また、特図 2 - 2 は第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞に基づく大当りであるから、高確率遊技状態または時短遊技状態において大当りに当選した可能性が高い。

【0204】

このように、特別図柄が特定態様で停止すると、遊技者にとっての利益度合いが最も大きい 10R 確変大当りが確定し、全ての装飾図柄が同一の奇数図柄となる態様で停止すると、確変大当り（4R 確変大当りまたは 10R 確変大当り）が確定する。一方、第 1 態様で停止した場合には、遊技者にとっての利益度合いが最も大きい 10R 確変大当りでないことは確定するものの、4R 確変大当りの可能性は残されている。

【0205】

なお、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであった場合、当該大当りがいずれの大当りであるかについては、装飾図柄が全て停止したときに遊技者に報知するようにしても良いし、大当り遊技状態の実行中に報知するようにしても良いし、大当り遊技状態が終了する際に報知するようにしても良い。また、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 では採用されていないが、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態が高確率遊技状態に制御される大当りであったにもかかわらず、当該高確率遊技状態に制御されることを遊技者に明示しない所謂「潜伏確変状態」に制御するようにしても良い。

【0206】

[1 - 4 . パチンコ遊技機の基本仕様の他の例]

なお、第 1 実施形態におけるパチンコ遊技機 1 の基本仕様は上述したとおりであるが、上述の仕様に限られず、適宜変更することができる。以下に、基本仕様を適宜変更した例について説明する。ただし、以下の説明は一例であり、これに限られないことは言うまでもない。

[1 - 4 - 1 . 特別図柄の変動時間の変形例]

次に、図 15 を参照して、特別図柄の変動時間（すなわち特別図柄の変動パターン）の変形例について説明する。図 15 は、メイン ROM 102 に記憶される特別図柄の変動時間決定テーブルの他の例を示す図である。なお、上述したとおり、特別図柄の保留個数に応じてリーチ演出の実行確率を変えたり、特別図柄の保留個数が多くなるにつれて通常変動における変動時間が短くなるものもあるが、図 15 においてもこれらを省略している。

【0207】

また、図 15 を参照して説明する特別図柄の変動特別図柄の変形例にかかるパチンコ遊技機のメイン CPU は、特別図柄の変動回数（すなわち特別図柄の抽選回数）の実行回数をカウントする抽選回数カウント手段（図示せず）を備えている。この抽選回数カウント手段は、例えば大当り遊技状態の開始時にリセットし、大当り遊技状態が終了したときを起点として特別図柄の変動回数のカウントを開始する。

【0208】

図 15 に示されるように、他の例では、通常遊技状態（確変フラグ OFF 且つ時短フラグ OFF）における特別図柄の大当り判定の結果がハズレの場合、リーチ演出を実行するか否かの決定は、大当り遊技状態が終了した時点を経由してカウントされる特別図柄の変動回数と、設定値との両方に応じて行われる。

【0209】

具体的には、特定の時点（例えば大当り遊技状態が終了した時点）を起点とする特別図柄の変動回数が 0 ~ 1000 回の場合、リーチ演出を実行する旨が決定されるリーチ判定用乱数範囲は、設定 1・2 では 0 ~ 25 に規定されており、設定 3・4 では 0 ~ 26 に規定されており、設定 5・6 では 0 ~ 27 に規定されている。これらは図 13 と同じである。

【0210】

一方、大当り遊技状態が終了した時点を経由して起点とする特別図柄の変動回数が 1001 回以上になると、リーチ演出を実行する旨が決定されるリーチ判定用乱数範囲は、設定 1・2 では 0 ~ 10 に規定されており、設定 3・4 では 0 ~ 5 に規定されており、設定 5・6 で

10

20

30

40

50

は 0 ~ 1 に規定されている。すなわち、特別図柄の大当たり判定の結果がハズレであれば、設定 1・2 では設定 3・4 と比べてリーチ演出の実行確率が 2 倍と高く、設定 3・4 では設定 5・6 と比べてリーチ演出の実行確率が 5 倍と高い（設定 1・2 では設定 5・6 と比べてリーチ演出の実行確率が 10 と高い）。

【0211】

このように、大当たり遊技状態が終了した時点を起点とする特別図柄の変動回数が 1001 回以上になると、大当たり遊技状態が終了した時点を起点とする特別図柄の変動回数が 0 ~ 1000 回の場合と比べて、リーチ演出の実行確率が設定に応じて顕著に異なっている。

【0212】

また、通常遊技状態（確変フラグ OFF 且つ時短フラグ OFF）における特別図柄の大当たり判定の結果がハズレであって且つリーチ演出を実行する旨が決定された場合、特別図柄の変動時間についても、大当たり遊技状態が終了した時点を起点とする特別図柄の変動回数が 0 ~ 1000 回の場合と 1001 回以上の場合とで、設定差が顕著となっている。

【0213】

具体的には、大当たり遊技状態が終了した時点を起点とする特別図柄の変動回数が 0 ~ 1000 回の場合、特別図柄の変動時間が 20000 msec（通常中ノーマルリーチ）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定 1・2 では 0 ~ 57 に規定されており、設定 3・4 では 0 ~ 58 に規定されており、設定 5・6 では 0 ~ 59 に規定されている。また、特別図柄の変動時間が 30000 msec（通常中スーパーリーチ A）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定 1・2 では 58 ~ 89 に規定されており、設定 3・4 では 59 ~ 89 に規定されており、設定 5・6 では 60 ~ 89 に規定されている。さらに、特別図柄の変動時間が 40000 msec（通常中スーパーリーチ B）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定 1 ~ 6 共通で 90 ~ 99 に規定されている。これらは図 13 と同じである。

【0214】

一方、大当たり遊技状態が終了した時点を起点とする特別図柄の変動回数が 1001 回以上になると、特別図柄の変動時間が 20000 msec（通常中ノーマルリーチ）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定 1 ~ 4 では規定されておらず、設定 5・6 では 0 ~ 99 に規定されている。また、特別図柄の変動時間が 30000 msec（通常中スーパーリーチ A）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定 1 ~ 4 では 0 ~ 89 に規定されており、設定 5・6 では規定されていない。さらに、特別図柄の変動時間が 40000 msec（通常中スーパーリーチ B）に決定される演出選択用乱数範囲は、設定 1 ~ 4 共通で 90 ~ 99 に規定されており、設定 5・6 では規定されていない。したがって、大当たり遊技状態が終了した時点を起点とする特別図柄の変動回数が 1001 回以上といった所謂大ハマリした状況下では、実行されるリーチ演出により、セットされている設定値を遊技者に示唆することが可能となる。

【0215】

また、通常遊技状態（確変フラグ OFF 且つ時短フラグ OFF）における特別図柄の大当たり判定の結果がハズレであって且つリーチ演出を実行する旨が決定された場合、大当たり遊技状態が終了した時点を起点とする特別図柄の変動回数が 1001 回以上では、設定値が高いほどリーチ演出の実行確率が低い。また、リーチ演出が実行されたとしても、設定値が高いほど特別図柄の変動時間が短いリーチ演出の実行確率が高い。

【0216】

このように、大当たり遊技状態の終了を起点とする特別図柄の変動回数が 1001 回以上になると、より設定値が高いほど、1 回あたりの特別図柄の変動時間の平均がより一層短くなり、単位時間あたりの特別図柄の変動回数（すなわち抽選回数）がより一層多くなる。ひいては、単位時間で見たとときの大当たり遊技の実行回数が多くなる期待度がより一層高く、また、単位時間内に大当たり遊技が実行される確率もより一層高くなる。

【0217】

また、大当たり遊技状態の終了を起点とする特別図柄の変動回数が 1000 回未満におい

10

20

30

40

50

ては、リーチ演出の実行頻度から、セットされている設定値を推測することは極めて困難であるが、大当り遊技状態の終了を起点とする特別図柄の変動回数が1001回以上になると、設定値に応じてリーチ演出の実行頻度が顕著に異なってくるため、所謂大ハマリしたときには、セットされている設定値を推測できる余地が生じうる。これにより、所謂大ハマリしたときには、ホールに対して直接的な損失を与えることなく（例えば遊技球を遊技者に付与する等を行うことなく）、遊技者に対してセットされている設定値を推測しうる機会を与えることで、遊技者に楽しみを与えることが可能となる。しかも、本来であればリーチ演出になって欲しいと遊技者が考えるところ、第1実施形態では、所謂大ハマリしたときにリーチ演出の実行頻度が低いほど、設定値が高いのではないかといった期待を遊技者が抱くことができるため、リーチ演出の実行頻度が低くても遊技の続行意欲の低下を軽減することができる。

10

【0218】

なお、第1実施形態では、特別図柄の変動回数がカウントされる起点を、大当り遊技状態が終了した時点としたが、これに限られず、例えば、予め決められた期間を経過すると高確率遊技状態が終了する所謂ST機と呼ばれるパチンコ機において高確率遊技状態が終了したときや、時短遊技状態が終了したときなど、任意の時点を起点とすることができる。

【0219】

また、第1実施形態では、特定の時点を経過する特別図柄の変動回数が1001回以上になると、リーチ演出の実行確率および特別図柄の変動時間が設定値に応じて顕著に異なるが、必ずしも1001回以上である必要はない。例えば、遊技者にとってハマリであると感じられる程度であれば、その回数は特定の回数に限られない。

20

【0220】

また、第1実施形態では、特定の時点を経過する特別図柄の変動回数が規定回数以上になると、リーチ演出の実行確率および特別図柄の変動時間が設定値に応じて顕著に異なるが、設定値に応じて顕著に異なるのは、必ずしもリーチ演出の実行確率や特別図柄の変動時間に限られない。例えば、メインCPU101は、特別図柄の大当り抽選の結果が大当りであることが決定されてから実際に大当り遊技状態に制御するまでの間に所定の待機時間（以下「オープニング時間」と称する）を設けている。また、メインCPU101は、大当り遊技状態が終了してから特別図柄の変動表示を開始するまでの間にも所定の待機時間（以下「エンディング時間」と称する）を設けている。サブCPU201（表示制御回路204）は、上記のオープニング時間においてオープニング演出を液晶表示装置16に表示し、上記のエンディング時間においてエンディング演出を液晶表示装置16に表示する。オープニング演出では、例えば、特別抽選の結果が大当りであった旨を示す演出や、特別抽選の結果が大当りであった旨を祝福する演出、大当り遊技状態での遊技手法（例えば右打ち等）を教示する演出等が行われる。エンディング演出では、大当り遊技状態において払い出された賞球量を示す演出、大当り遊技状態が継続された回数（連荘回数）を示す演出、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態が高確率遊技状態に制御されることを示す演出、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態での遊技手法（例えば左打ちに戻す等）を教示する演出、パチンコ遊技機1の製造メーカーのロゴを表示する演出等が行われる。

30

40

【0221】

具体的には、上記オープニング時間、上記インターバル時間、および、上記エンディング時間のうち、全部または少なくとも一つの時間を設定値が高くなるほど短くすることによって、設定値が高くなるほど大当り遊技状態に要する時間を短くすることができる。その結果、単位時間あたりの特別図柄の変動回数（すなわち抽選回数）の平均を多くすることが可能となり、設定値が高いほど、遊技者にとって有利なゲームの実行が可能となる。

【0222】

また、例えば、高設定値ほど出玉期待値が高い（例えば高設定値ほど大当り確率が高い等）パチンコ遊技機1にあっては、低設定値と比べて短時間で多量の賞球が払い出される

50

可能性があることに鑑みれば、上記オープニング時間、上記インターバル時間、および、上記エンディング時間のうち、全部または少なくとも一つの時間を設定値が高くなるほど長くなるように構成しても良い。この場合、出玉期待値が高い高設定値ほど、上記オープニング時間、上記インターバル時間、および、上記エンディング時間のうち、全部または少なくとも一つの時間が長くなるため、高設定値による遊技の面白みを担保しつつ、単位時間で払い出される賞球を抑制することが可能となる。

【0223】

なお、メインCPU101は、上記のオープニング時間、エンディング時間および大当たり遊技状態に制御されているときであっても、始動口（第1始動口420、第2始動口440）への遊技球の入賞を検出すると各種乱数を抽出し、後述するステップS74やステップS82の設定チェック処理（図31参照）を実行する。そして、この設定チェック処理において設定値データが「0」～「5」の範囲外であると判別された場合（後述するステップS721におけるNO）には、たとえ大当たり遊技状態に制御されていたとしても、メインCPU101は、遊技許可フラグをOFFにし（後述するステップS722）、遊技を進行させることが不可能となる。

【0224】

[1-4-2. 大当たり振分けおよび装飾図柄の停止図柄の変形例]

次に、図16～図18を参照して、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるときの大当たり振分け（メイン図柄の選択率）についての第1変形例および第2変形例と、これら第1変形例および第2変形例のときの装飾図柄の停止図柄について説明する。第1変形例および第2変形例では、メイン図柄の選択率が設定値に応じて異なっている。なお、図16は特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるときのメイン図柄の選択率についての第1変形例を示す図であり、図17は特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるときのメイン図柄の選択率についての第2変形例を示す図である。また、図18は、サブ制御回路200のプログラムROM202に記憶される装飾図柄決定テーブルの変形例であり、第1変形例および第2変形例に共通で用いられる。

【0225】

[1-4-2-1. 第1変形例]

先ず、図16および図18を参照して、上記第1変形例について説明する。なお、図16に示されるテーブルの内容はメインROM102に記憶されており、図18に示されるテーブルの内容はサブ制御回路200のプログラムROM202に記憶されている。

【0226】

図16に示されるように、第1変形例では、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるとき、メインCPU101は、抽出した図柄決定用乱数に基づいて、メイン図柄を、設定値に応じた確率で、特図1-1、特図1-2、特図1-3、特図1-4、特図1-5、特図1-6、特図1-7、および、特図1-8のうちいずれかに決定する。ただし、この第1変形例では、特図1-1と特図1-3とが「4R通常大当たり」、特図1-2と特図1-4とが「4R確変大当たり」、特図1-5と特図1-7と特図2-1と特図2-3とが「10R通常大当たり」、特図1-6と特図1-8と特図2-2と特図2-4とが「10R確変大当たり」となっている。

【0227】

具体的には、メインCPU101は、設定1～設定4では共通確率で、メイン図柄を、特図1-1（振分確率12.5%）、特図1-2（振分確率12.5%）、特図1-3（振分確率12.5%）、特図1-4（振分確率12.5%）、特図1-5（振分確率12.5%）、特図1-6（振分確率12.5%）、特図1-7（振分確率12.5%）、および、特図1-8（振分確率12.5%）、のうちいずれかに決定する。これに対して、設定5では、メイン図柄を、特図1-1（振分確率10.0%）、特図1-2（振分確率10.0%）、特図1-3（振分確率15.0%）、特図1-4（振分確率15.0%）、特図1-5（振分確率10.0%）、特図1-6（振分確率10.0%）、特図1-7（振分確率15.0%）、および、特図1-8（振分確率15.0%）、のうちいずれか

に決定する。また、設定 6 では、メイン図柄を、特図 1 - 1 (振分確率 5 . 0 %)、特図 1 - 2 (振分確率 5 . 0 %)、特図 1 - 3 (振分確率 2 0 . 0 %)、特図 1 - 4 (振分確率 2 0 . 0 %)、特図 1 - 5 (振分確率 5 . 0 %)、特図 1 - 6 (振分確率 5 . 0 %)、特図 1 - 7 (振分確率 2 0 . 0 %)、および、特図 1 - 8 (振分確率 2 0 . 0 %)、のうちいずれかに決定する。

【0228】

すなわち、大当たり種別が共通する特図 1 - 2 および特図 1 - 4 (いずれも 4 R 確変大当たり) は、両者の合成確率は設定に関係なくいずれも 2 5 . 0 % であるものの、高設定値 (例えば設定 5・6) では、特図 1 - 2 の選択率 (設定 5 で 1 0 . 0 %、設定 6 で 5 . 0 %) よりも特図 1 - 4 の選択率 (設定 5 で 1 5 . 0 %、設定 6 で 2 0 . 0 %) の方が高い (設定 1 ~ 4 では共通)。

10

【0229】

同様に、大当たり種別が共通する特図 1 - 6 および特図 1 - 8 (いずれも 1 0 R 確変大当たり) は、両者の合成確率は設定に関係なくいずれも 2 5 . 0 % であるものの、高設定値 (例えば設定 5・6) では、特図 1 - 6 の選択率 (設定 5 で 1 0 . 0 %、設定 6 で 5 . 0 %) よりも特図 1 - 8 の選択率 (設定 5 で 1 5 . 0 %、設定 6 で 2 0 . 0 %) の方が高い (設定 1 ~ 4 では共通)。

【0230】

さらに、大当たり種別が共通する特図 2 - 2 および特図 2 - 4 (いずれも 1 0 R 確変大当たり) についても、両者の合成確率は設定に関係なくいずれも 5 0 . 0 % であるものの、高設定値 (例えば設定 5・6) では、特図 2 - 2 の選択率 (設定 5 で 2 0 . 0 %、設定 6 で 1 0 . 0 %) よりも特図 2 - 4 の選択率 (設定 5 で 3 0 . 0 %、設定 6 で 4 0 . 0 %) の方が高い。

20

【0231】

ところで、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりである場合、サブ CPU 2 0 1 は、図 1 8 に示されるように、特図 1 - 1、特図 1 - 3、特図 1 - 5、特図 1 - 7、特図 2 - 1、特図 2 - 3 (確変フラグが ON 設定されない 4 R 通常大当たりまたは 1 0 R 通常大当たり) であるときには、設定値に関係なく、必ず、例えば液晶表示装置 1 6 に表示される装飾図柄が第 1 態様で停止するよう制御する。

【0232】

一方、特図 1 - 2 (4 R 確変大当たり) であるときには、サブ CPU 2 0 1 は、設定値に関係なく、第 1 態様 (選択率 5 0 . 0 %)、または、第 2 態様 (選択率 5 0 . 0 %) で停止するよう制御する。また、メイン図柄が特図 1 - 4 (4 R 確変大当たり) であるときには、サブ CPU 2 0 1 は、設定値に関係なく、第 1 態様 (選択率 2 5 . 0 %)、または、第 2 態様 (選択率 7 5 . 0 %) で停止するよう制御する。ここで、高設定値 (例えば設定 5・6) では、特図 1 - 2 の選択率 (設定 5 で 1 0 . 0 %、設定 6 で 5 . 0 %) よりも特図 1 - 4 の選択率 (設定 5 で 1 5 . 0 %、設定 6 で 2 0 . 0 %) の方が高い。そのため、特図 1 - 2 と特図 1 - 4 とは大当たり種別 (いずれも 4 R 確変大当たり) が同じであるにもかかわらず、高設定値では、低設定値 (例えば設定 1 ~ 4) と比べて、装飾図柄が第 2 態様 (遊技者にとって第 1 態様よりも高い期待度を有する態様) で停止する確率が高くなる。

30

40

【0233】

同様に、特図 1 - 6 (1 0 R 確変大当たり) であるときには、サブ CPU 2 0 1 は、設定値に関係なく、必ず、第 2 態様で停止するよう制御する。また、メイン図柄が特図 1 - 8 (1 0 R 確変大当たり) であるときには、サブ CPU 2 0 1 は、設定値に関係なく、第 2 態様 (選択率 5 0 . 0 %)、または、特定態様 (選択率 5 0 . 0 %) で停止するよう制御する。ここで、上述したとおり、高設定値 (例えば設定 5・6) では、特図 1 - 6 の選択率 (設定 5 で 1 0 . 0 %、設定 6 で 5 . 0 %) よりも特図 1 - 8 の選択率 (設定 5 で 1 5 . 0 %、設定 6 で 2 0 . 0 %) の方が高い。そのため、特図 1 - 6 と特図 1 - 8 とは大当たり種別 (いずれも 1 0 R 確変大当たり) が同じであるにもかかわらず、高設定値では、低設定値 (例えば設定 1 ~ 4) と比べて、装飾図柄が特定態様 (遊技者にとって最も高い期待度

50

を有する態様)で停止する確率が高くなる。

【0234】

さらに同様に、特図2-2(10R確変大当り)であるときには、サブCPU201は、設定値に関係なく、第2態様(選択率50.0%)または特定態様(選択率50.0%)で停止するよう制御する。また、メイン図柄が特図2-4(10R確変大当り)であるときには、サブCPU201は、設定値に関係なく、必ず、特定態様で停止するよう制御する。ここで、上述したとおり、高設定値(例えば設定5・6)では、特図2-2の選択率(設定5で20.0%、設定6で10.0%)よりも特図2-4の選択率(設定5で30.0%、設定6で40.0%)の方が高い。そのため、特図2-2と特図2-4とは大当り種別(いずれも10R確変大当り)が同じであるにもかかわらず、高設定値では、低設定値(例えば設定1~4)と比べて、装飾図柄が特定態様で停止する確率が高くなる。

10

【0235】

このように、特別図柄の大当り判定の結果が大当りである場合には、大当り種別が同じであったとしても、設定値に応じて装飾図柄の停止態様が異なりうるようにすることが実現可能となる。とくに高設定値(例えば設定5・6)であるときには、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるときに特定の大当り種別(例えば10R確変大当り)に決定される合成確率が同じであったとしても、低設定値(例えば設定1~4)であるときと比べて、高い確率で、遊技者にとって相対的に高い期待度を有する態様(例えば特定態様)で装飾図柄を停止させることが可能となる。

20

【0236】

[1-4-2-2.第2変形例]

次に、図17および図18を参照して、上記第2変形例について説明する。なお、図17に示されるテーブルの内容はメインROM102に記憶されている。

【0237】

第1変形例では、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるときに決定されるメイン図柄に応じて、確変フラグがON設定されるか否かが決定される。これに対して、第2変形例では、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるときに決定されるメイン図柄に応じて、確変フラグがON設定されるか否かがただちに決定されるわけではない。詳述すると、第2変形例では、第1変形例と異なり、確変アタッカー(図示せず)を例えば大入賞口540(例えば図5参照)の内部に備えている。そして、例えば大当り遊技状態に制御されているときに、確変アタッカーへの遊技球の進入が検出されると当該大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態が高確率遊技状態に制御され、確変アタッカーへの遊技球の進入が検出されることなく大当り遊技状態が終了したときには当該大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態が低確率遊技状態に制御されるようにしたものである。このように、確変アタッカーへの遊技球の進入にもとづいて高確率遊技状態に制御されるパチンコ遊技機も所謂「確変ループ機」である。

30

【0238】

図17に示されるように、第2変形例では、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるときに決定されるメイン図柄に応じて、確変アタッカーへの遊技球の進入のしやすさが異なっている。例えば、特図1-1では確変アタッカーへの遊技球の進入が困難な態様で大当り遊技状態に制御され、特図1-2では確変アタッカーへの遊技球の進入が容易な態様で大当り遊技状態に制御される。第1実施形態において、「確変アタッカーへの遊技球の進入が困難な態様」での大当りであるときの時短回数は100回であり、「確変アタッカーへの遊技球の進入が容易な態様」での大当りであるときは次回の大当たり遊技が実行されるまで時短が継続する。

40

【0239】

第1実施形態において、「確変アタッカーへの遊技球の進入が困難な態様」は、大当り遊技状態に制御されている間に確変アタッカーに遊技球が進入する可能性がほぼないに等しい(ほぼ100%に近い確率で低確率遊技状態に制御される)態様である。また、「確変アタッカーへの遊技球の進入が容易な態様」は、確変アタッカーの配置部位(例えば大

50

入賞口 5 4 0 (例えば図 5 参照)) に向けて遊技球を発射する限り、大当り遊技状態に制御されている間に確変アタッカーに遊技球がほぼ進入する(ほぼ 1 0 0 %に近い確率で高確率遊技状態に制御される)態様である。したがって、この第 2 変形例では、「確変アタッカーへの遊技球の進入が困難な態様」での大当りを「通常大当り」と称し、「確変アタッカーへの遊技球の進入が容易な態様」での大当りを「確変大当り」と称する。

【0 2 4 0】

ただし、「確変アタッカーへの遊技球の進入が容易な態様」であれば 1 0 0 %に近い確率で高確率遊技状態に制御され、「確変アタッカーへの遊技球の進入が困難な態様」であれば 1 0 0 %に近い確率で低確率遊技状態に制御されることに代えて、「確変アタッカーへの遊技球の進入が容易な態様」であるときに、「確変アタッカーへの遊技球の進入が困難な態様」よりも相対的に高い確率で高確率遊技状態に制御される態様であっても良い。

【0 2 4 1】

確変アタッカーへの遊技球の進入が困難な態様と容易な態様とを作り出す方法として、例えば、確変アタッカーを内部に備える大入賞口 5 4 0 (例えば図 5 参照)とは別に、確変アタッカーを備えていない他の大入賞口(図示せず)を設けることが考えられる。そして、確変アタッカーへの遊技球の進入が容易な態様(例えば、特図 1 - 2、特図 1 - 4、特図 1 - 6、特図 1 - 8、特図 2 - 2、特図 2 - 4)であるときには大入賞口 5 4 0 を開放する大当り遊技状態に制御し、確変アタッカーへの遊技球の進入が困難な態様(例えば、特図 1 - 1、特図 1 - 3、特図 1 - 5、特図 1 - 7、特図 2 - 1、特図 2 - 3)であるときには大入賞口 5 4 0 を開放せずに他の大入賞口を開放する大当り遊技状態に制御することで、確変アタッカーへの遊技球の進入が困難な態様と容易な態様とを作り出すことができる。なお、確変アタッカーへの遊技球の進入が困難な態様と容易な態様とを作り出すことができれば、上記の態様に限定されない。

【0 2 4 2】

また、上記のように、確変アタッカーを内部に備える大入賞口 5 4 0 と、確変アタッカーを備えていない他の大入賞口(図示せず)とを設けた場合、大当り遊技状態において開放される大入賞口に設定差をもたせるようにしても良い。例えば、設定 1 などの低設定値では、大入賞口 5 4 0 よりも他の大入賞口が開放される大当り遊技状態が選択されやすく、設定 6 などの高設定値では、他の大入賞口よりも大入賞口 5 4 0 が開放される大当り遊技状態が選択されやすいといったように、高設定値であるほど大入賞口 5 4 0 が開放される大当り遊技状態が選択されやすいようにすることができる。

【0 2 4 3】

図 1 7 に示されるように、このような第 2 変形例では、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるとき、メイン CPU 1 0 1 は、抽出した図柄決定用乱数に基づいて、メイン図柄を、設定値に応じた確率で、特図 1 - 1、特図 1 - 2、特図 1 - 3、特図 1 - 4、特図 1 - 5、特図 1 - 6、特図 1 - 7、および、特図 1 - 8 のうちいずれかに決定する。ただし、この第 2 変形例では、特図 1 - 1 と特図 1 - 3 とが「4 R 通常大当り」、特図 1 - 2 と特図 1 - 4 とが「4 R 確変大当り」、特図 1 - 5 と特図 1 - 7 と特図 2 - 1 と特図 2 - 3 とが「1 0 R 通常大当り」、特図 1 - 6 と特図 1 - 7 と特図 2 - 2 と特図 2 - 4 とが「1 0 R 確変大当り」となっている。

【0 2 4 4】

具体的には、メイン CPU 1 0 1 は、設定 1 ~ 設定 4 では共通確率で、メイン図柄を、特図 1 - 1 (振分確率 1 2 . 5 %)、特図 1 - 2 (振分確率 1 2 . 5 %)、特図 1 - 3 (振分確率 1 2 . 5 %)、特図 1 - 4 (振分確率 1 2 . 5 %)、特図 1 - 5 (振分確率 1 2 . 5 %)、特図 1 - 6 (振分確率 1 2 . 5 %)、特図 1 - 7 (振分確率 1 2 . 5 %)、および、特図 1 - 8 (振分確率 1 2 . 5 %)、のうちいずれかに決定する。これに対して、設定 5 では、メイン図柄を、特図 1 - 1 (振分確率 1 0 . 0 %)、特図 1 - 2 (振分確率 1 0 . 0 %)、特図 1 - 3 (振分確率 1 5 . 0 %)、特図 1 - 4 (振分確率 1 5 . 0 %)、特図 1 - 5 (振分確率 1 0 . 0 %)、特図 1 - 6 (振分確率 1 0 . 0 %)、特図 1 - 7 (振分確率 1 5 . 0 %)、および、特図 1 - 8 (振分確率 1 5 . 0 %)、のうちいずれか

に決定する。また、設定 6 では、メイン図柄を、特図 1 - 1 (振分確率 5 . 0 %)、特図 1 - 2 (振分確率 5 . 0 %)、特図 1 - 3 (振分確率 2 0 . 0 %)、特図 1 - 4 (振分確率 2 0 . 0 %)、特図 1 - 5 (振分確率 5 . 0 %)、特図 1 - 6 (振分確率 5 . 0 %)、特図 1 - 7 (振分確率 2 0 . 0 %)、および、特図 1 - 8 (振分確率 2 0 . 0 %)、のうちいずれかに決定する。

【0245】

すなわち、大当たり種別が共通する特図 1 - 2 および特図 1 - 4 (いずれも 4 R 確変大当たり) は、両者の合成確率は設定に関係なくいずれも 2 5 . 0 % であるものの、高設定値 (例えば設定 5・6) では、特図 1 - 2 の選択率 (設定 5 で 1 0 . 0 %、設定 6 で 5 . 0 %) よりも特図 1 - 4 の選択率 (設定 5 で 1 5 . 0 %、設定 6 で 2 0 . 0 %) の方が高い (設定 1 ~ 4 では共通)。

10

【0246】

同様に、大当たり種別が共通する特図 1 - 6 および特図 1 - 8 (いずれも 1 0 R 確変大当たり) は、両者の合成確率は設定に関係なくいずれも 2 5 . 0 % であるものの、高設定値 (例えば設定 5・6) では、特図 1 - 6 の選択率 (設定 5 で 1 0 . 0 %、設定 6 で 5 . 0 %) よりも特図 1 - 8 の選択率 (設定 5 で 1 5 . 0 %、設定 6 で 2 0 . 0 %) の方が高い (設定 1 ~ 4 では共通)。

【0247】

さらに、大当たり種別が共通する特図 2 - 2 および特図 2 - 4 (いずれも 1 0 R 確変大当たり) についても、両者の合成確率は設定に関係なくいずれも 5 0 . 0 % であるものの、高設定値 (例えば設定 5・6) では、特図 2 - 2 の選択率 (設定 5 で 2 0 . 0 %、設定 6 で 1 0 . 0 %) よりも特図 2 - 4 の選択率 (設定 5 で 3 0 . 0 %、設定 6 で 4 0 . 0 %) の方が高い。

20

【0248】

ところで、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりである場合、サブ CPU 2 0 1 は、図 1 8 に示されるように、特図 1 - 1、特図 1 - 3、特図 1 - 5、特図 1 - 7、特図 2 - 1、特図 2 - 3 (確変フラグが ON 設定されない 4 R 通常大当たりまたは 1 0 R 通常大当たり) であるときには、設定値に関係なく、必ず、例えば液晶表示装置 1 6 に表示される装飾図柄が第 1 態様で停止するよう制御する。

【0249】

30

一方、特図 1 - 2 (4 R 確変大当たり) であるときには、サブ CPU 2 0 1 は、設定値に関係なく、第 1 態様 (選択率 5 0 . 0 %)、または、第 2 態様 (選択率 5 0 . 0 %) で停止するよう制御する。また、メイン図柄が特図 1 - 4 (4 R 確変大当たり) であるときには、サブ CPU 2 0 1 は、設定値に関係なく、第 1 態様 (選択率 2 5 . 0 %)、または、第 2 態様 (選択率 7 5 . 0 %) で停止するよう制御する。ここで、高設定値 (例えば設定 5・6) では、特図 1 - 2 の選択率 (設定 5 で 1 0 . 0 %、設定 6 で 5 . 0 %) よりも特図 1 - 4 の選択率 (設定 5 で 1 5 . 0 %、設定 6 で 2 0 . 0 %) の方が高い。そのため、特図 1 - 2 と特図 1 - 4 とは大当たり種別 (いずれも 4 R 確変大当たり) が同じであるにもかかわらず、高設定値では、低設定値 (例えば設定 1 ~ 4) と比べて、装飾図柄が第 2 態様 (遊技者にとって第 1 態様よりも高い期待度を有する態様) で停止する確率が高くなる。

40

【0250】

同様に、特図 1 - 6 (1 0 R 確変大当たり) であるときには、サブ CPU 2 0 1 は、設定値に関係なく、必ず、第 2 態様で停止するよう制御する。また、メイン図柄が特図 1 - 8 (1 0 R 確変大当たり) であるときには、サブ CPU 2 0 1 は、設定値に関係なく、第 2 態様 (選択率 5 0 . 0 %)、または、特定態様 (選択率 5 0 . 0 %) で停止するよう制御する。ここで、上述したとおり、高設定値 (例えば設定 5・6) では、特図 1 - 6 の選択率 (設定 5 で 1 0 . 0 %、設定 6 で 5 . 0 %) よりも特図 1 - 8 の選択率 (設定 5 で 1 5 . 0 %、設定 6 で 2 0 . 0 %) の方が高い。そのため、特図 1 - 6 と特図 1 - 8 とは大当たり種別 (いずれも 1 0 R 確変大当たり) が同じであるにもかかわらず、高設定値では、低設定値 (例えば設定 1 ~ 4) と比べて、装飾図柄が特定態様 (遊技者にとって最も高い期待度

50

を有する態様)で停止する確率が高くなる。

【0251】

さらに同様に、特図2-2(10R確変大当り)であるときには、サブCPU201は、設定値に関係なく、第2態様(選択率50.0%)または特定態様(選択率50.0%)で停止するよう制御する。また、メイン図柄が特図2-4(10R確変大当り)であるときには、サブCPU201は、設定値に関係なく、必ず、特定態様で停止するよう制御する。ここで、上述したとおり、高設定値(例えば設定5・6)では、特図2-2の選択率(設定5で20.0%、設定6で10.0%)よりも特図2-4の選択率(設定5で30.0%、設定6で40.0%)の方が高い。そのため、特図2-2と特図2-4とは大当り種別(いずれも10R確変大当り)が同じであるにもかかわらず、高設定値では、低設定値(例えば設定1~4)と比べて、装飾図柄が特定態様で停止する確率が高くなる。

10

【0252】

このように、第2変形例においても、第1変形例と同様に、特別図柄の大当り判定の結果が大当りである場合には、大当り種別が同じであったとしても、設定値に応じて装飾図柄の停止態様が異なりうるようにすることが実現可能となる。とくに高設定値(例えば設定5・6)であるときには、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであるときに特定の大当り種別(例えば10R確変大当り)に決定される合成確率が同じであったとしても、低設定値(例えば設定1~4)であるときと比べて、高い確率で、遊技者にとって相対的に高い期待度を有する態様(例えば特定態様)で装飾図柄を停止させることが可能となる。

【0253】

20

なお、上述の第1変形例および第2変形例のいずれにおいても、設定値に応じてメイン図柄の選択率を異ならせることで、設定値に応じて装飾図柄の停止図柄が異なりうるように構成している。すなわち、サブCPU201は、設定値に応じて装飾図柄の停止図柄を制御しているのではなく、メイン図柄に応じて装飾図柄の停止図柄を制御し、その結果として、設定値に応じて装飾図柄の停止図柄が異なりうるようになっている。ただし、これに限られず、サブCPU201による制御によって、設定値に応じて装飾図柄の停止図柄が異なりうるように構成しても良い。

【0254】

上述の第1変形例および第2変形例によれば、設定値に応じて特別図柄の選択率に差を設けること、すなわち、ラウンド数、確変突入率、時短突入率に設定差を設けることが可能となる。

30

【0255】

[1-5.主制御回路による処理]

次に、図19~図40を参照して、パチンコ遊技機1のメインCPU101で実行される各種の処理について説明する。ただし、以下の説明(メインCPU101における処理の説明)において、電源スイッチ35、設定スイッチ332、設定キー328、性能表示モニタ334、エラー報知モニタ336、外部端子板323、ホールコンピュータ700の各用語を用いているが、これらは図9に示されている。

【0256】

[1-5-1.電源投入処理]

40

図19は、メインCPU101による電源投入処理の一例を示すフローチャートである。例えばホール関係者が電源スイッチ35をON操作すると、パチンコ遊技機1の電源が投入される。パチンコ遊技機1の電源が投入されると、同図に示すように、メインCPU101は、電源投入時処理(ステップS10)と、設定値にかかわる設定処理(ステップS20)と、遊技復帰処理(ステップS30)とを、順に実行する。以下に、これらの各処理について説明する。なお、図示はしていないが、メインCPU101は、所定レベルまで電圧が降下していないかを常にチェックしており、停電発生時や電源スイッチ35のOFF操作等により電圧が所定レベルまで降下すると、後述する電源断発生時処理を行う。

【0257】

50

[1 - 5 - 1 - 1 . 電源投入時処理]

図 2 0 は、電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、同図に示すように、メイン CPU 1 0 1 は、初期値をスタックポイントに設定する（ステップ S 1 1）。

【 0 2 5 8 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、RWM（メイン RAM 1 0 3）に対するアクセスを許可（ステップ S 1 2）したのち、サブ制御回路 2 0 0 が信号を受け付け可能になるまで待機するサブ制御受信受付ウェイト処理を行う（ステップ S 1 3）。そしてその後、メイン CPU 1 0 1 は、CPU 内蔵の各種デバイスについて初期化処理を行う（ステップ S 1 4）。

10

【 0 2 5 9 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、設定値にかかわるスイッチを有効化する（ステップ S 1 5）。設定値にかかわるスイッチとは、ステップ S 2 0 の設定処理を行う際に用いるスイッチであり、例えば、設定処理を開始・終了させるための設定キー 3 2 8 や、設定値を変更するための設定スイッチ 3 3 2 等が相当する。そして、メイン CPU 1 0 1 は、設定にかかわるスイッチを有効化（ステップ S 1 5）したのち、各スイッチの読込処理（ステップ S 1 6）を行い、その後、遊技許可処理（ステップ S 1 7）を行う。

【 0 2 6 0 】

図 2 1 は、遊技許可処理の一例を示すフローチャートである。ステップ S 1 7（図 2 0 参照）の遊技許可処理では、遊技の実行を許可するための遊技許可フラグの管理が行われる。遊技許可フラグは、遊技の実行を許可するか否かを示すフラグであり、例えば、RWM（メイン RAM 1 0 3）の作業領域が正常でないとき等、遊技を実行することができないときに OFF に設定される。以下に遊技許可処理（ステップ S 1 7）について説明する。

20

【 0 2 6 1 】

メイン CPU 1 0 1 は、まず、電断時状況識別フラグが ON であるか否かを判別する（ステップ S 1 7 1 0）。電断時状況識別フラグとは、前回の電断発生時の状況を識別するフラグである。すなわち、例えば後述する設定変更処理中等に電断が発生すると、設定変更処理が適正に完了する前に電断している可能性が高いため、電源を投入したときに、そのまま遊技の実行を許可することができない。そこで、電源を投入したときに、前回の電断発生時の状況を識別できるようにしている。第 1 実施形態では、例えば、通常遊技中や後述する設定確認処理中に電断が発生したときには、電断されるまでの間に、電断時状況識別フラグが ON に設定される。一方、後述する設定変更処理中に電断が発生したときには、電断されるまでの間に、電断時状況識別フラグが OFF に設定される。また、後述するステップ S 7 2 2 ~ ステップ S 7 2 7 の異常状態中に電断が発生したときにも、電断時状況識別フラグが OFF に設定される。なお、未だ電源投入されなかったためにメイン RAM 1 0 3 のデータが消失したとき、電断時状況識別フラグは OFF である。上記の「通常遊技中」とは、設定変更処理および設定確認処理のいずれも行われていない遊技中を意味し、確変フラグおよび時短フラグのいずれもが OFF の通常遊技状態を意味するものではない（以下、同じ）。

30

40

【 0 2 6 2 】

ステップ S 1 7 1 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、電断時状況識別フラグが ON（ステップ S 1 7 1 0 における YES）であるとステップ S 1 7 2 0 に移り、電断時状況識別フラグが OFF（ステップ S 1 7 1 0 における NO）であると遊技許可フラグを OFF（ステップ S 1 7 5 0）にしたのちステップ S 1 7 2 0 に移る。

【 0 2 6 3 】

ステップ S 1 7 2 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の作業領域のチェックを行う。この作業領域のチェックには、セットされている設定値データが規定の範囲内（第 1 実施形態では「0」～「5」の範囲内）であるか否かのチェックも含まれる。

50

【 0 2 6 4 】

なお、メイン R A M 1 0 3 の作業領域は、後述するバックアップクリア処理が行われたときにデータがクリアされる一般作業領域と、後述するバックアップクリア処理が行われてもデータが原則クリアされずに保持される特定作業領域とに分かれている。この特定作業領域には、例えば、性能表示データやセットされている設定値データ等が記憶されている。設定値を示すデータである。第 1 実施形態では、6 段階の設定値「 1 」～「 6 」のそれぞれに、「 0 」～「 5 」の設定値データが対応している。すなわち、例えばセットされている設定値が「 4 」であれば、メイン R A M 1 0 3 に記憶される設定値データは「 3 」である。

【 0 2 6 5 】

10

ステップ S 1 7 3 0 において、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の作業領域が正常であるか否かを判別し、正常（ステップ S 1 7 3 0 における Y E S ）であるとステップ S 1 7 4 0 に移り、正常でないすなわち異常（ステップ S 1 7 3 0 における N O ）であると遊技許可フラグを O F F （ステップ S 1 7 6 0 ）にしたのちステップ S 1 7 4 0 に移る。例えば、設定値データが規定の範囲内（第 1 実施形態では「 0 」～「 5 」の範囲内）でないとき、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の作業領域が正常でないと判別する。

【 0 2 6 6 】

20

ステップ S 1 7 4 0 において、メイン C P U 1 0 1 は、遊技許可フラグが O N であるか否かを判別する。このステップ S 1 7 4 0 では、通常遊技中や後述する設定確認処理中に電断が発生し（ステップ S 1 7 1 0 における Y E S ）、メイン R A M 1 0 3 の作業領域が正常であれば（ステップ S 1 7 3 0 における Y E S ）、遊技許可フラグが O N であると判別される。一方、設定変更処理中や異常状態中に電断が発生したとき（ステップ S 1 7 1 0 における N O ）、および、メイン R A M 1 0 3 の作業領域が正常でなければ（ステップ S 1 7 3 0 における N O ）、遊技許可フラグが O F F であると判別される。そして、遊技許可フラグが O N （ステップ S 1 7 4 0 における Y E S ）である場合には、遊技許可処理を終了する。遊技許可フラグが O F F （ステップ S 1 7 4 0 における N O ）である場合には、ステップ S 1 7 7 0 に移る。

【 0 2 6 7 】

30

なお、この明細書において、通常遊技中に発生する電断、設定確認処理中に発生する電断および設定変更処理中に発生する電断を、正常な電断とし、後述するステップ S 7 2 2 ～ステップ S 7 2 7 において発生する電断を異常な電断とする。

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 7 7 0 において、メイン C P U 1 0 1 は、設定キー 3 2 8 が O N 操作された状態で電源投入された（電源スイッチ 3 5 が O N となる操作が行われた）か否か、すなわち設定キースイッチ信号が O N であるか否かを判別し、設定キースイッチ信号が O N （ステップ S 1 7 7 0 における Y E S ）であるとステップ S 1 7 8 0 に移り、設定キースイッチ信号が O F F （ステップ S 1 7 7 0 における N O ）であるとステップ S 1 8 1 0 に移る。

【 0 2 6 9 】

40

ステップ S 1 7 8 0 において、メイン C P U 1 0 1 は、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 の押下操作が行われたか否か、すなわちバックアップクリア信号が O N であるか否かを判別し、バックアップクリア信号が O N （ステップ S 1 7 8 0 における Y E S ）であるとステップ S 1 7 9 0 に移り、バックアップクリア信号が O F F であるとステップ S 1 8 1 0 に移る。

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 7 9 0 において、メイン C P U 1 0 1 は、遊技許可フラグを O N に設定し、ステップ S 1 8 0 0 に移る。

【 0 2 7 1 】

このようにメイン C P U 1 0 1 は、前回の電断発生時の状況やメイン R A M 1 0 3 の作

50

業領域が正常でないこと等によって遊技許可フラグがOFFであったとしても（ステップS1740におけるNO）、設定キースイッチ信号ON（ステップS1770におけるYES）且つバックアップクリア信号ON（ステップS1780におけるYES）であると、ステップS1790において遊技許可フラグをONに設定する。すなわち、設定キー328がON操作された状態で電源投入操作とバックアップクリアスイッチ330の押下操作との両方が行われた場合には、遊技許可フラグがたとえOFFであったとしても遊技許可フラグがONに設定されるが、設定キースイッチ信号とバックアップクリア信号とのうち少なくともいずれかが一つでもOFFであれば、遊技許可フラグがOFFからONに設定されることがない。

【0272】

ステップS1800において、メインCPU101は、バックアップクリアフラグをONに設定し、遊技許可処理を終了する。バックアップクリアフラグは、後述するバックアップクリア処理を行う必要があるか否かを示すフラグであり、バックアップクリア処理を行う必要があるときはバックアップクリアフラグがONに設定され、バックアップクリア処理が行われるとバックアップクリアフラグがOFFに設定される。

【0273】

ステップS1810において、メインCPU101は、遊技の実行が許可されない（遊技許可フラグがOFFである）ことを示すエラーコードがエラー報知モニタ336に表示されるように報知設定する。メインCPU101は、ステップS1810の処理を行うと、遊技許可処理を終了する。このように、エラーコードをエラー報知モニタ336に表示することで、ホール関係者は、エラー報知モニタ336に表示されたエラーコードを確認することで、遊技を実行できる状態でない（遊技許可フラグがOFFである）ことを把握することができる。第1実施形態では、遊技許可フラグがOFFであるとき、設定キースイッチ328がON操作された状態で電源投入操作とバックアップクリアスイッチ330の押下操作との両方が行われた場合に限り、遊技許可フラグをONに設定することが可能となっている。すなわち、遊技許可フラグがOFFであるときは、電断操作を行って電力の供給を一旦停止し、後述する設定変更処理が実行されない限り、遊技許可フラグがONにならない。なお、上記ではステップS1810の処理を行うと遊技許可処理を終了するようにしているが、これに代えて、ステップS1810の処理を行った後、ステップS1740に戻り、遊技許可フラグをONにする条件が成立するまで（図21で言えば、ステップS1780においてYESと判別されるまで）、ステップS1740～ステップS1810の処理をループするようにしても良い。

【0274】

[1-5-1-2. 設定処理]

図22(a)は、ステップS20（図19参照）の設定処理の一例を示すフローチャートであり、図22(b)は、ステップS20の設定処理の他の例を示すフローチャートである。図22(a)と図22(b)とで異なる点は、ステップS21において遊技許可フラグがOFFである（ステップS21におけるNO）と判別されたときの処理が異なるだけで、その他の処理（ステップS22～ステップS28の処理）は両方で共通する。以下に、設定処理について説明する。

【0275】

図22(a)に示されるように、メインCPU101は、先ず、ステップS21において、遊技許可フラグがONであるか否かを判別する。メインCPU101は、遊技許可フラグがON（ステップS21におけるYES）であるとステップS22に移り、遊技許可フラグがOFF（ステップS21におけるNO）であると、設定変更処理（ステップS24）および設定確認処理（ステップS26）のいずれも実行せずに設定処理を終了する。

【0276】

メインCPU101は、設定キースイッチ信号ON（ステップS22におけるYES）且つバックアップクリア信号ON（ステップS23におけるYES）であると、設定変更処理（ステップS24）を行い、設定キースイッチ信号ON（ステップS22におけるY

10

20

30

40

50

YES) 且つバックアップクリア信号OFF (ステップS23におけるNO) であると、設定確認処理 (ステップS26) を行う。したがって、設定キー328がON操作された状態で電源投入されると、バックアップクリア信号がONであれば設定変更処理 (ステップS24) が実行され、バックアップクリア信号がOFFであれば設定確認処理 (ステップS26) が実行される。

【0277】

なお、メインCPU101は、設定キースイッチ信号OFF (ステップS22におけるNO) 且つバックアップクリア信号ON (ステップS27におけるYES) であると、バックアップクリアフラグをONに設定し (ステップS28)、設定変更処理 (ステップS24) および設定確認処理 (ステップS26) のいずれも実行せずに設定処理を終了する。また、メインCPU101は、設定キースイッチ信号OFF (ステップS22におけるNO) 且つバックアップクリア信号OFF (ステップS27におけるNO) であると、ステップS28の処理を実行せずに、設定処理を終了する (設定変更処理 (ステップS24) および設定確認処理 (ステップS26) についても実行されない)。

【0278】

すなわち、前回の電断が通常遊技中や後述する設定確認処理中に発生した正常な電断であって、且つ、メインRAM103の作業領域が正常であれば、ステップS21においてYESと判別される。このとき、メインCPU101は、電源が投入されたときの設定キー328の操作状況およびバックアップクリアスイッチ330の押下操作の操作状況に応じて、設定変更処理 (ステップS24)、設定確認処理 (ステップS26) またはバックアップクリアフラグ処理 (ステップS28) を実行する。なお、設定キー328およびバックアップクリアスイッチ330のいずれも操作されずに電源が投入された場合には、設定変更処理 (ステップS24)、設定確認処理 (ステップS26) およびバックアップクリアフラグ処理 (ステップS28) のいずれも実行することなく、遊技復帰処理 (ステップS30) に移り、この遊技復帰処理 (ステップS30) が実行されたのち、遊技の実行が可能となる。

【0279】

一方、前回の電断が異常な電断であったり、前回の電断が正常な電断であったとしても設定変更処理中に発生した電断であれば、ステップS21においてNOと判別される。このとき、メインCPU101は、電源が投入されたときの設定キー328の操作状況やバックアップクリアスイッチ330の押下操作の操作状況にかかわらず、設定変更処理 (ステップS24)、設定確認処理 (ステップS26) およびバックアップクリアフラグON (ステップS28) のいずれも実行せずに、設定処理を終了する。したがって、設定変更処理中に電断が発生したり前回の電断が異常な電断である場合には、設定キースイッチ信号ON (ステップS1770におけるYES) 且つバックアップクリア信号ON (ステップS1780におけるYES) と判別されて (すなわち、設定キー328がON操作された状態で電源投入操作とバックアップクリアスイッチ330の押下操作との両方が行われて設定変更状態に制御されて) 設定値が確定されたときに限り、設定変更処理 (ステップS24) が実行されてステップS30の遊技復帰処理に移り、この遊技復帰処理 (ステップS30) が実行されたのち、遊技の実行が可能となる。そのため、設定キー328およびバックアップクリアスイッチ330のいずれも操作されなかったり、操作されたとしてもいずれか一方のみが操作されただけであるときには、設定変更処理 (ステップS24)、設定確認処理 (ステップS26) およびバックアップクリアフラグ処理 (ステップS28) のいずれも実行されずに遊技復帰処理 (ステップS30) に移る。ただし、この遊技復帰処理 (ステップS30) では、異常時処理 (後述の図26のステップS38参照) が実行されることとなり、遊技を実行することができず、遊技停止状態となる。

【0280】

このように、図22(a)のフローチャートで示される設定処理の一例では、設定変更処理中に電断が発生したり前回の電断が異常な電断である場合には、電源が投入されたときの設定キー328の操作状況やバックアップクリアスイッチ330の押下操作の操作状

況にかかわらず、設定変更処理（ステップS24）、設定確認処理（ステップS26）およびバックアップクリアフラグON（ステップS28）のいずれも実行せずに、設定処理を終了している。ただし、これに限られず、図22（b）のフローチャートで示される設定処理の他の例のように、設定変更処理中に電断が発生した場合または／および前回の電断が異常な電断である場合に、メインCPU101は、電源が投入されたときの設定キー328の操作状況やバックアップクリアスイッチ330の押下操作の操作状況にかかわらず、強制的に設定変更処理（ステップS24）を実行するようにしてもよい。設定変更処理中に電断が発生したり前回の電断が異常な電断である場合に、電源が投入されたときの設定キー328の操作状況やバックアップクリアスイッチ330の押下操作の操作状況にかかわらず強制的に設定変更処理（ステップS24）が実行されるようにすることで、設定キー328やバックアップクリアスイッチ330の操作をし忘れた状態で電源を投入してしまったときに、再び電断を強いるような煩わしさを軽減することが可能となる。

10

20

30

40

50

【0281】

なお、図22（a）に示されるフローチャートでは、ステップS21においてNOと判別されると、設定キー328の操作状況およびバックアップクリアスイッチ330の押下操作の操作状況のいずれも判別することなく設定処理を終了している。同様に、図22（b）に示されるフローチャートにおいても、ステップS21においてNOと判別されると、設定キー328の操作状況およびバックアップクリアスイッチ330の押下操作の操作状況のいずれも判別することなく設定変更処理（ステップS24）を実行している。ただし、これらに代えて、設定キー328の操作状況または／およびバックアップクリアスイッチ330の押下操作の操作状況を判別し、この判別結果にかかわらず、設定処理を終了したり設定変更処理（ステップS24）を実行したりしてもよい。

【0282】

[1-5-1-3. 設定変更処理]

図23は、設定変更処理の一例を示すフローチャートである。ステップS24（図22参照）の設定変更処理は、セットされている設定値を変更するための処理であるが、セットされている設定値と同じ設定値にして設定変更処理を終了することもできる。また、上述したように、遊技許可フラグがOFFであるときには、電断操作を行って電力の供給を一旦停止した上で設定変更処理を実行しない限り、遊技許可フラグがONにならない。

【0283】

メインCPU101は、まず、ステップS2410において、遊技許可フラグがONであるか否かを判別する。遊技許可フラグがOFF（ステップS2410におけるNO）であると、メインCPU101は、設定変更処理を実行することなく当該処理を終了する。なお、電源が投入された時点で遊技許可フラグがOFFであったとしても、設定キースイッチ信号ON且つバックアップクリア信号ONであるときは、ステップS1790（図21参照）において遊技許可フラグがONに設定されるため、設定変更処理が実行される。

【0284】

メインCPU101は、遊技許可フラグがONであると（ステップS2410におけるYES）、ステップS2420に移り、バックアップクリア処理を実行する。このバックアップクリア処理については後述する。

【0285】

メインCPU101は、ステップS2420のバックアップクリア処理を実行したのち、ステップS2430に移り、メインRAM103に記憶されている設定値データをレジスタに格納し、ステップS2440に移る。なお、バックアップクリア処理は、設定変更処理が開始されてから終了するまでの間であれば、どのタイミングで実行しても良い。

【0286】

ステップS2440において、メインCPU101は、設定変更セキュリティ信号の出力設定を行う。この設定変更セキュリティ信号は、上述の外部端子板323を介してホールコンピュータ700に送信される。なお、設定変更セキュリティ信号は、同信号の出力期間内で一定時間以上（例えば50msec以上）出力される。

【0287】

ステップS2450において、メインCPU101は、設定値情報が性能表示モニタ334に表示されるように報知設定する。この性能表示モニタ334には、レジスタに格納されている設定値データが設定値に変換されて表示される。例えば、レジスタに格納されている設定値データが「3」であるとき、性能表示モニタ334には、設定値データ「3」に対応する設定値「4」が表示される。ただし、レジスタに格納されている設定値データとセットされている設定値とが対応していれば、必ずしも、性能表示モニタには数字が表示される必要はない。例えば、設定値データ「0」～「5」をそれぞれ「A」～「F」と対応させて、レジスタに格納されている設定値データが例えば「3」であるときにはこれに対応する「D」が性能表示モニタ334に表示されるようにしても良い。なお、このステップ2450において、性能表示モニタ334には、レジスタに格納されている設定値データが設定値に変換されて表示されることとしたが、前のデータが破棄されることにより、予め定められた初期値（例えば「1」）が表示されるようにしても良い。また、このパチンコ遊技機1に初めて電源が投入されたときには、メインCPU101は、予め定められた初期値（例えば「1」）や、通常では表示されない値（例えば「8」）などが性能表示モニタ334に表示されるように制御してもよい。メインCPU101は、通常では表示されない値を性能表示モニタ334に表示するときには、ステップS2510において設定スイッチ332が押下されたと判定されない限り、正当な設定値を設定せず、遊技許可フラグをOFFにするようにしてもよい。

10

【0288】

20

ステップS2460において、メインCPU101は、設定変更中であることを示す設定変更中コードがエラー報知モニタ336に表示されるように報知設定する。これにより、ホール関係者は、エラー報知モニタ336の表示を確認することで、設定変更処理中であることを把握することができる。

【0289】

ステップS2470において、メインCPU101は、設定キースイッチ信号がOFFであるか否かを判別し、設定キースイッチ信号がOFFでなければ（ステップS2470におけるNO）、ステップS2510に移る。

【0290】

30

ステップS2510において、メインCPU101は、設定スイッチ332が押下されたか否かを判別し、設定スイッチ332が押下されていれば（ステップS251におけるYES）、ステップS2520に移り、レジスタに格納されている設定値データを更新したのち、ステップS2440に戻る。一方、設定スイッチ332が押下されなければ（ステップS2510におけるNO）、ステップS2440に戻る。すなわち、設定変更処理では、設定キースイッチ信号がONであると判別されない限り（ステップS2470においてYESでない限り）、ステップS2510、ステップS2520、ステップS2440～ステップS2470をループする（ステップS2510、ステップS2520、ステップS2440～ステップS2470の処理が繰り返される）こととなる。

【0291】

40

なお、メインCPU101は、設定スイッチ332が押下された（ステップS2510においてYESと判別した）とき、その後のステップS2450において、更新された設定値情報が性能表示モニタ334に表示されるように報知設定する。

【0292】

また、メインCPU101は、設定キースイッチ信号がOFFである（ステップS2470におけるYES）と判別しない限り、設定スイッチ332が押下される都度、レジスタに格納されている設定値データを「0」～「5」まで循環増加させる（設定値データが「5」であるときに設定スイッチ332が押下されると「0」に戻る）。これにより、設定スイッチ332が押下される都度、性能表示モニタ334における表示も循環表示される。ただし、設定スイッチ332が押下される都度、レジスタに格納されている設定値データを「5」～「0」まで循環減少させるようにしても良いし、設定スイッチ332の押

50

下態様によって循環増加と循環減少との両方を実行できるようにしても良い。

【0293】

ステップS2470において、メインCPU101は、設定キースイッチ信号がOFF（ステップS2470におけるYES）と判別すると、ステップS2480に移る。ステップS2480に移ると、メインCPU101は、ステップS2510、ステップS2520、およびステップS2440～ステップS2470のループを終了する。

【0294】

ステップS2480において、メインCPU101は、レジスタに格納されている設定値データをメインRAM103に記憶する。ステップS2480の処理が実行されると、設定値が確定する。すなわち、設定変更処理では、設定キースイッチ信号がOFFとなる操作が実行されたこと（ステップS2470においてYESと判別されたこと）にもとづいて設定値が確定し、設定キースイッチ信号がOFFとなる操作を実行せずに設定スイッチ332が押下されるだけ（ステップS2510、ステップS2520、ステップS2440～ステップS2470をループするだけ）であれば、レジスタに格納されている設定値データが更新されるだけで、メインRAM103に記憶されている設定値データの更新は行われない。

【0295】

なお、ステップS2470において設定キースイッチ信号がOFF（ステップS2470におけるYES）と判別された後、再び設定キー328を戻す操作を行っても、当該操作は検出されず（設定キースイッチ信号がONと検出されず）、電源断操作（電源スイッチ35のOFF操作）を行わない限り、設定値を変更することができない。なお、その際（ステップS2470において設定キースイッチ信号がOFF（ステップS2470におけるYES）と判別された後、再び設定キー328を戻す操作を行った際）、メインCPU101は、レジスタに格納されている設定値データを性能表示モニタ334に表示し、設定確認ができる（設定確認処理を行う）ようにしても良い。その際（設定確認処理を行うようにした際）、メインCPU101は、遊技許可フラグを、設定キースイッチ信号がOFFになるまでOFFとするようにしてもよい。

【0296】

ところで、設定変更処理中に電断が発生したり前回の電断が異常な電断であるときに、その後に電源が投入されたとき（電断復帰時）の設定キー328の操作状況やバックアップクリアスイッチ330の押下操作の操作状況（設定キースイッチ信号やバックアップクリア信号の状態）にかかわらず強制的に設定変更処理（図23参照）を実行するようにした場合（図22（b）参照）には、設定キー328がON操作されなくとも（設定キースイッチ信号がOFFのまま）設定変更処理が実行される。このように、設定キー328がON操作されずに設定変更処理（ステップS24）が実行されたときには、設定キースイッチ信号がOFFのままであることがあるため、メインCPU101は、ステップS2470において設定キースイッチ信号がOFF（ステップS2470におけるYES）であるとただちに判別せずに、設定キー328が一旦ON操作された上でOFF操作されたことをもって、設定キースイッチ信号がOFFであると判別し、ステップS2480に移る（設定値を確定する）。なおこの場合、メインCPU101は、設定キースイッチ信号がONとなったことを検出し、さらに設定キースイッチ信号がOFFとなったことを検出したことをもって、ステップS2480においてYESと判別するようにしてもよいし、設定キースイッチ信号がONとなったことを検出しなくとも、設定キースイッチ信号がONからOFFとなったことを検出したことをもって、ステップS2480においてYESと判別するようにしてもよい。なお、上記において、設定変更処理中に電断が発生したり前回の電断が異常な電断であるとき、電断復帰時の設定キースイッチ信号やバックアップクリア信号の状態にかかわらず強制的に設定変更処理を実行すると記載したが、これに限られない。例えば、メインCPU101により、電断復帰時の設定キースイッチ信号やバックアップクリア信号の状態にかかわらず状態を強制的に設定変更状態に変更することとしてもよい。また、電断復帰時の設定キースイッチ信号やバックアップクリア信号の状態に

かかわらず電断が発生したときの設定変更状態で電断復帰する（すなわち、電断発生時にその状態を保持し、その後の電断復帰時に、電断復帰時の設定キースイッチ信号やバックアップクリア信号の状態にかかわらず、保持した状態に戻す処理を実行する）ようにしてもよい。

【0297】

ステップS2490において、メインCPU101は、性能表示データが性能表示モニタ334に表示されるように報知設定し、ステップS2500において、初期化コードがエラー報知モニタ336に表示されるように報知設定し、設定変更処理を終了する。

【0298】

なお、ステップS2470において設定キースイッチ信号がOFF（ステップS2470におけるYES）と判別されることで、設定キースイッチ信号がOFFになったことを示すコマンド、すなわち設定変更処理が終了したことを示すコマンドとして初期化コマンドがサブCPU201に送信されることとなる。

【0299】

ステップS24（図22参照）の設定変更処理が終了すると、ステップS20（図19参照）の設定処理が終了し、ステップS30（図19参照）の遊技復帰処理に移る。

【0300】

なお、ステップS24（図22参照）の設定変更処理が実行されたのちに後述の遊技復帰処理を経て遊技の実行が可能となった場合、遊技が開始されたのちの一定期間において、または、遊技が開始されたのちの所定のタイミングにおいて、設定変更処理が実行された可能性があることを示唆する情報、設定変更処理によってより高設定値に変更された可能性があることを示唆する情報、設定変更処理によってより低設定値に変更された可能性があることを示唆する情報、設定変更処理によって設定値が複数段階以上変更された（例えば設定6から設定4といったように2段階以上変更された）可能性があることを示唆する情報等、設定変更処理にかかわる情報を、例えば液晶表示装置16等に表示するようにしても良い。例えば、液晶表示装置16等で行われる演出や装飾図柄の変動パターンを、設定変更処理が実行されたときと実行されていないときとで異なりうるようにしたり、設定変更処理によってより高設定値に変更されたときと低設定値に変更されたときとで異なりうるようにしたり、設定変更処理によって設定値が複数段階以上変更されたときと複数段階以上変更されていないときとで異なりうるようにしても良い。

【0301】

また、上述した設定変更セキュリティ信号の出力期間、およびエラー報知モニタ336に設定変更中コードが表示される期間は、設定変更処理が開始されてから当該設定変更処理の終了処理が実行されるまでとなっている。ただし、これらの期間を完全に一致させる必要はない。

【0302】

なお、上記の設定変更処理は、内部的に遊技許可フラグがONおよびOFFのいずれであったとしても実行される処理である。また、上記ステップS24における設定変更処理が開始されたこと、ステップS2510において設定スイッチが押下されるごと、ステップS2480の処理を実行する際など、所定のタイミングにおいてサブ制御回路200に対しコマンドを送信することにより液晶表示装置16やスピーカ24、LED25などにおいて、設定変更中である旨の報知、設定値が変更されている旨の報知、設定変更が完了した旨の報知などを行うようにしてもよい。

【0303】

[1-5-1-4. バックアップクリア処理]

図24は、ステップS2420（図23参照）のバックアップクリア処理の一例を示すフローチャートである。このバックアップクリア処理は、メインRAM103の作業領域に記憶されている情報をクリアする処理である。ただし、このバックアップクリア処理では、上述したとおり、一般作業領域に記憶されている情報はクリアされるが、特定作業領域に記憶されている情報は原則としてクリアされない。

【 0 3 0 4 】

メインCPU101は、先ず、ステップS2421において、バックアップクリアフラグがOFFであるか否かを判別する。メインCPU101は、バックアップクリアフラグがOFF（ステップS2421におけるYES）であるときはバックアップクリア処理を実行することなく当該処理を終了し、バックアップクリアフラグがON（ステップS2421におけるNO）であるときはステップS2422に移る。

【 0 3 0 5 】

ステップS2422において、メインCPU101は、RWM（メインRAM103）の作業領域をクリアする。ただし、前回の電断が設定変更処理中に発生していれば、前回の電断が発生した設定変更処理中にバックアップクリア処理の全部または一部が実行されている可能性がある。そのため、前回の電断が設定変更処理中に発生した場合には、前回の電断が発生した設定変更処理中に実行されたバックアップクリア処理とあわせてメインRAM103の作業領域をクリアするようにし、今回のバックアップクリア処理では部分的にクリアするだけとしても良い。

【 0 3 0 6 】

なお、ステップS2422の処理では、上述したように、特定作業領域に記憶されている性能表示データや設定値データは原則としてクリアされない。ただし、RWM（メインRAM103）に記憶されている設定値データが異常である（例えば、セットされている設定値データが規定の範囲外である）と判別されたときは、設定値データもクリアされる。また、RWM（メインRAM103）に記憶されている性能表示データが異常であると判別されたときは、性能表示データもクリアされる。なお、設定値データが異常であるときには設定値データもクリアされるようにしているが、その際は遊技許可フラグをOFFにして、設定変更処理（例えば、図23参照）を行わない限り遊技許可フラグをONにしないようにしてもよい。

【 0 3 0 7 】

ステップS2423において、メインCPU101は、バックアップクリア処理が実行されたことを示す情報（メインRAM103の作業領域がクリアされたことを示す情報）が表示されるように報知設定する。その後、ステップS2424において、メインCPU101は、バックアップクリアフラグをOFFに設定し、バックアップクリア処理を終了する。なお、上記の報知設定（バックアップクリア処理が実行されたことを示す情報）は例えばサブ制御回路200へコマンド送信され、表示制御回路204（図9参照）により、バックアップクリア処理が実行されたことを示す画像が例えば液晶表示装置16に表示される。

【 0 3 0 8 】

なお、設定変更処理（例えば、図23参照）に伴ってバックアップクリア処理が実行される場合、設定変更処理のステップS2450において、メインCPU101は、設定値情報が性能表示モニタ334に表示されるように報知設定する。これと同様に、設定変更処理を伴わずにバックアップクリア処理が実行される場合にも、設定値情報が性能表示モニタ334に表示されるように報知設定するようにするとよい。

【 0 3 0 9 】

[1 - 5 - 1 - 5 . 設定確認処理]

図25は、設定確認処理の一例を示すフローチャートである。ステップS26（図22参照）の設定確認処理は、セットされている設定値を確認するための処理である。セットされている設定値はメインRAM103に格納される。

【 0 3 1 0 】

メインCPU101は、先ず、ステップS2610において、遊技許可フラグがONであるか否かを判別する。遊技許可フラグがOFF（ステップS2610におけるNO）であると、メインCPU101は、設定確認処理を実行することなく当該処理を終了する。

【 0 3 1 1 】

メインCPU101は、遊技許可フラグがONであると（ステップS2610における

10

20

30

40

50

YES)、ステップS2620に移り、設定確認セキュリティ信号の出力設定を行う。この設定確認セキュリティ信号は、上述の外部端子板323を介してホールコンピュータ700に送信される。なお、設定確認セキュリティ信号は、同信号の出力期間内で一定時間以上(例えば50msec以上)出力される。

【0312】

ステップS2630において、メインCPU101は、設定値情報が性能表示モニタ334に表示されるように報知設定する。この性能表示モニタ334に表示される設定値情報は、セットされている設定値データを示す情報である。例えば、メインRAM103に記憶されている設定値データが「3」であるとき、性能表示モニタ334には、設定値データ「3」に対応する「4」が設定値を示す情報として表示される。

10

【0313】

ステップS2640において、メインCPU101は、設定確認中であることを示す設定確認中コードがエラー報知モニタ336に表示されるように報知設定する。これにより、ホール関係者は、エラー報知モニタ336の表示を確認することで、設定確認処理中であることを把握することができる。

【0314】

ステップS2650において、メインCPU101は、設定キースイッチ信号がOFFであるか否かを判別し、設定キースイッチ信号がOFFでなければ(ステップS2650におけるNO)、ステップS2620に戻る。すなわち、設定確認処理では、設定キースイッチ信号がONであると判別されない限り(ステップS2650においてYESでない限り)、ステップS2620～ステップS2650の処理をループする(ステップS2620～ステップS2650の処理が繰り返される)こととなる。

20

【0315】

ステップS2650において、メインCPU101は、設定キースイッチ信号がOFF(ステップS2650におけるYES)と判別すると、ステップS2660に移る。ステップS2660に移ると、メインCPU101は、ステップS2620～ステップS2650の各処理を終了する。

【0316】

なお、ステップS2650において設定キースイッチ信号がOFF(ステップS2650におけるYES)と判別されることで、後述するステップS37において、設定確認処理が終了したことを示すコマンドとして電断復帰コマンドがサブCPU201に送信されることとなる。

30

【0317】

ステップS2660において、メインCPU101は、性能表示データが性能表示モニタ334に表示されるように報知設定し、ステップS2670において、エラー報知モニタ336に何らの情報も表示されないよう非報知設定し、設定確認処理を終了する。

【0318】

ステップS26(図22参照)の設定確認処理が終了すると、ステップS20(図19参照)の設定処理が終了し、ステップS30(図19参照)の遊技復帰処理に移る。

【0319】

40

[1-5-1-6. 遊技復帰処理]

図26は、遊技復帰処理の一例を示すフローチャートである。ステップS30(図19参照)の設定処理では、遊技許可フラグがONであることを前提として、遊技が実行できる状態に復帰させる処理が行われる。以下に、遊技復帰処理について説明する。

【0320】

メインCPU101は、まず、ステップS31において、遊技許可フラグがONであるか否かを判別する。遊技許可フラグがOFF(ステップS31におけるNO)であると、メインCPU101は、ステップS38の異常時処理を実行する。この異常時処理については後述する。

【0321】

50

メインCPU101は、遊技許可フラグがON（ステップS31におけるYES）であると、ステップS32に移り、全スイッチを有効化する処理を行う。

【0322】

ステップS33において、メインCPU101は、バックアップクリア信号がOFFであるか否かを判別する。メインCPU101は、バックアップクリア信号がOFFであると（ステップS33におけるYES）、ステップS34に移る。

【0323】

ステップS34において、メインCPU101は、電断時状況識別フラグがONであるか否かを判別する。メインCPU101は、電断時状況識別フラグがONであれば（ステップS34におけるYES）、ステップS35に移る。上述したとおり、電断時状況識別フラグは、通常遊技中（設定変更処理および設定確認処理のいずれも行われていない遊技中）や設定確認処理中に電断が発生するとONに設定され、設定変更処理中に電断が発生するとOFFに設定される。したがって、前回の電断が通常遊技中や設定確認処理中に発生した場合に、ステップS35の処理が行われる。

【0324】

ステップS35において、メインCPU101は、電断復旧時に初期値を必要とする作業領域の初期設定を行う。

【0325】

次に、ステップS36において、メインCPU101は、電断復旧時の遊技状態が高確率遊技状態である場合には、高確率遊技状態であることを示す報知設定を行う。

【0326】

次に、ステップS37において、メインCPU101は、電断復帰時のコマンド（電断復帰コマンド）をサブ制御回路200に対して送信する処理を行う。このコマンドには、セットされている設定値についての設定値情報も含まれる。この処理を終了すると、メインCPU101は、ステップS30（図19参照）の遊技復帰処理を終了し、一連の電源投入処理が終了する。これにより、遊技の実行が可能となる。上記の電断復帰コマンドは、電断復帰時であることを示すコマンド、または、設定確認処理が終了したことを示すコマンドとして機能する。

【0327】

ステップS33において、メインCPU101は、バックアップクリア信号がON（ステップS33におけるNO）であると判別すると、ステップS39のバックアップクリア処理に移る。このバックアップクリア処理は、図23に示すステップS2420のバックアップクリア処理（図24に示すバックアップクリア処理）と同様であるため、説明を省略する。

【0328】

ステップS39のバックアップクリア処理が終了すると、メインCPU101は、ステップS40に移り、RWM（メインRAM103）の初期化時に初期値を必要とする作業領域の初期設定を行う。

【0329】

次に、ステップS41において、メインCPU101は、RWM初期化時のコマンド（初期化コマンド）をサブ制御回路200に対して送信する処理を行う。この処理を終了すると、メインCPU101は、ステップS30（図19参照）の遊技復帰処理を終了し、一連の電源投入処理が終了する。これにより、遊技の実行が可能となる。なお、上記の初期化コマンドは、設定変更処理が終了した（バックアップクリア処理も実行されている）ことを示すコマンド、または、設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたことを示すコマンドとして機能する。

【0330】

また、上記した設定確認セキュリティ信号の出力期間、およびエラー報知モニタ336に設定確認中コードが表示される期間は、設定確認処理が開始されてから当該設定確認処理の終了処理が実行されるまでとなっている。ただし、これらの期間を完全に一致させる

10

20

30

40

50

必要はない。

【 0 3 3 1 】

[1 - 5 - 1 - 7 . 異常時処理]

図 2 7 は、異常時処理の一例を示すフローチャートである。ステップ S 3 8 (図 2 6 参照) の異常時処理は、上述したとおり、ステップ S 3 1 (図 2 6 参照) の処理において、遊技許可フラグが O F F (ステップ S 3 1 における N O) であると判別されたときに実行される処理である。

【 0 3 3 2 】

先ず、ステップ S 3 8 1 において、メイン C P U 1 0 1 は、遊技許可フラグが O F F であること、すなわち遊技を実行することができないことを示す異常コマンドを、サブ制御回路 2 0 0 に対して送信する処理を行う。サブ C P U 2 0 1 は、異常コマンドを受信するとバックアップ不良と判断し、パチンコ遊技機 1 が正常でない旨の情報をサブ C P U 2 0 1 (表示制御回路 2 0 4) の制御により液晶表示装置 1 6 に表示することが可能となる。

10

【 0 3 3 3 】

なお、メイン C P U 1 0 1 は、必ずしも異常コマンドを送信しなくてもよい。例えば、サブ C P U 2 0 1 は、サブ制御回路 2 0 0 (図 9 参照) への電源供給が開始されてから所定時間 (例えば 3 0 秒) 、メイン C P U 1 0 1 からの正常なコマンドを受信できなかった場合にバックアップ不良と判断するようにしてもよい。

【 0 3 3 4 】

ステップ S 3 8 2 において、メイン C P U 1 0 1 は、異常セキュリティ信号の出力設定を行う。この異常セキュリティ信号は、上述の外部端子板 3 2 3 を介してホールコンピュータ 7 0 0 に送信される。

20

【 0 3 3 5 】

ステップ S 3 8 3 において、メイン C P U 1 0 1 は、遊技の実行が許可されない (遊技許可フラグが O F F である) ことを示すエラーコードがエラー報知モニタ 3 3 6 に表示されるように報知設定する。これにより、ホール関係者は、エラー報知モニタ 3 3 6 の表示を確認することで、遊技を実行できる状態でない (遊技許可フラグが O F F である) ことを把握することができる。

【 0 3 3 6 】

ステップ S 3 8 4 において、メイン C P U 1 0 1 は、電断検知信号が O N であるか否かを判別する。電断検知信号は、電圧が所定レベルまで降下すると O N となる信号である。そして、メイン C P U 1 0 1 は、電断検知信号が O N (ステップ S 3 8 4 における Y E S) であると判別すると、ステップ S 3 8 5 に移り、電源断発生時処理が実行される。一方、電断検知信号が O F F の場合 (ステップ S 3 8 4 における N O) 、メイン C P U 1 0 1 は、ステップ S 3 8 2 ~ ステップ S 3 8 4 をループする (ステップ S 3 8 2 ~ ステップ S 3 8 4 の処理が繰り返される) 。

30

【 0 3 3 7 】

[1 - 5 - 1 - 8 . 電源断発生時処理]

図 2 8 は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、メイン C P U 1 0 1 は、所定レベルまで電圧が降下していないかを常にチェックしており、電圧が所定レベルまで降下すると、電源断発生時処理を行う。

40

【 0 3 3 8 】

メイン C P U 1 0 1 は、先ず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う (ステップ S 3 8 5 1) 。そして、メイン R A M 1 0 3 の作業領域におけるチェックサムを算出し、この算出結果と各種の遊技データをメイン R A M 1 0 3 のバックアップ領域に記憶 (保存) する (ステップ S 3 8 5 2) 。このチェックサムは、復電時に、停電前のメイン R A M 1 0 3 の内容が適正に保持されているか否かをチェックするために使用される。このようにして、電力の供給が停止されたとしても、メイン R A M 1 0 3 に記憶されている各種の遊技データを保持することが可能となっている。

【 0 3 3 9 】

50

次いで、メインCPU101は、メインRAM103の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電断時状況識別フラグを設定する（ステップS3853）。すなわち、上述したとおり、メインCPU101は、電断が通常遊技中（設定変更処理および設定確認処理のいずれも行われていない遊技中）や設定確認処理中に発生したのであれば電断時状況識別フラグをONに設定し、設定変更処理中に発生したのであればOFFに設定する。

【0340】

メインCPU101は、ステップS3851～ステップS3853の処理を終えると、ステップS3854に移り、RWM（メインRAM103）へのアクセスを禁止し、無限ループに入って電力供給の停止に備える。

【0341】

このように遊技許可フラグがOFFであるときは、上述したとおり、電断操作を行って電力の供給を一旦停止し、後述する設定変更処理が実行されない限り、遊技許可フラグがONにならないようになっている。

【0342】

ところで、この処理では、ごく短時間の停電等（以下「瞬停」と称する）により電源電圧が不安定になって電源断発生時処理が開始されてしまうと、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、メインCPU101には、図示しないウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないトリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入ると、更新が行われなくなる。その結果、瞬停によって電源断発生時処理に入り、図28の無限ループに入った場合でも所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスでメインCPU101が起動することになる。

【0343】

なお、RWM（メインRAM103）のバックアップ領域に代えて、書き換え可能な不揮発性メモリ（EEPROMなど）を備えるようにしてもよい。この場合、データをバックアップさせるために常時の電力供給を必要としないといったメリットがある。

【0344】

若しくは、RWM（メインRAM103）の全領域を、電力の常時供給によってデータがバックアップされるバックアップ領域としてもよい。この場合、電源遮断時において、メインRAM103に記憶されているデータを他の領域に退避させる必要がなくなる。また、電源復帰時にも、退避データを処理領域に読み出す必要がなくなるため、これらの処理に要する負荷が軽減されるようになる。

【0345】

[1-5-1-9. 操作者側から見た電源投入処理の流れ]

以上がメインCPU101による電源投入処理の制御フローであるが、操作を行う者（例えばホール関係者等）から見た電源投入処理の流れについて簡単に説明する。

【0346】

[1-5-1-10. 設定変更処理の流れ]

まず、設定変更処理、すなわちセットされている設定値を変更するための流れについて説明する。セットされている設定値を変更するためには、まずは電源断操作（電源スイッチ35のOFF操作）を行う必要がある。そして、電源が投入されていない状態で、設定キー328をON操作し、バックアップクリアスイッチ330の押下操作および電源スイッチ35のON操作の両方を行う。

【0347】

電源スイッチ35をON操作すると、全スイッチの操作が無効化を経て、全スイッチのうち設定にかかわる操作（例えば、設定キー328の操作、設定スイッチ332の操作）のみが有効化されて、設定変更処理が開始され、設定変更を行うことが可能な状態となる。

【0348】

10

20

30

40

50

設定変更処理が開始されると、設定変更処理中であることを示す設定変更中コードがエラー報知モニタ 336 に表示される。さらに、性能表示モニタ 334 の表示は、電源スイッチ 35 が ON 操作された後、消灯状態から、セットされている設定値を示す情報に切り替わる。

【0349】

設定変更処理において、バックアップクリア処理、すなわちメイン RAM 103 の初期化処理（メイン RAM 103 の作業領域のクリア、メイン RAM 103 の作業領域のクリア報知、メイン RAM 103 の作業領域の初期設定、RWM の初期化時のコマンド送信）が実行されると、バックアップクリア処理が実行された旨の音声スピーカ 24 から出力される。なお、後述するとおり、バックアップクリア処理が実行された旨の表示は行われないが、スピーカ 24 からの音声出力に代えてまたは加えて、バックアップクリア処理が実行された旨を液晶表示装置 16 の表示領域に表示するようにしてもよい。

【0350】

設定変更処理では、設定スイッチ 332 を押下する毎に、性能表示モニタ 334 に表示されている設定値を示す情報が循環増加表示される。すなわち、設定値を示す情報は、設定値が「1」～「5」であるときは設定スイッチ 332 を押下する毎に 1 ずつ増加するが、設定値が「6」であるときは設定スイッチ 332 を押下すると「1」に戻って表示される。

【0351】

設定変更処理中に設定キー 328 を OFF 操作すると設定変更状態が終了し、性能表示モニタ 334 に表示されている設定値がセットされる。また、エラー報知モニタ 336 の表示は設定変更中コードから初期化コードに変更され、性能表示モニタ 334 には性能表示（ベース値）が表示され、全スイッチの操作が有効化される。

【0352】

このように、設定変更処理中は、全スイッチのうち設定にかかわる操作（例えば、設定キー 328 の操作、設定スイッチ 332 の操作）のみが有効化され、その他のスイッチは全て無効化されたままである。そして、設定キー 328 を OFF 操作すると、全スイッチが有効化される。

【0353】

[1-5-1-11. 設定確認処理の流れ]

次に、設定確認処理、すなわちセットされている設定値を確認するための流れについて説明する。設定確認処理は、内部的に遊技許可フラグが ON であることを条件として実行される処理であり、内部的に遊技許可フラグが OFF であるときには実行されない。

【0354】

セットされている設定値を確認するためには、内部的に遊技許可フラグが ON であることを条件として、電源が投入されていない状態で、設定キー 328 を ON 操作し、バックアップクリアスイッチ 330 を押下操作せずに、電源スイッチ 35 の ON 操作を行う。

【0355】

電源スイッチ 35 を ON 操作すると、全スイッチの操作が無効化を経て、全スイッチのうち設定キー 328 の操作のみが有効化されて、設定確認処理が開始され、セットされている設定を確認できる状態となる。

【0356】

設定確認処理が開始されると、設定確認処理中であることを示す設定確認中コードがエラー報知モニタ 336 に表示される。さらに、性能表示モニタ 334 の表示は、電源スイッチ 35 が ON 操作された後、消灯状態から、セットされている設定値を示す情報に切り替わる。

【0357】

なお、設定確認処理中は、設定スイッチ 332 を押下操作したとしても、性能表示モニタ 334 に表示されている設定値を示す情報は変化しない。

【0358】

10

20

30

40

50

設定確認処理中に設定キー 3 2 8 を OFF 操作すると設定確認状態が終了し、エラー報知モニタ 3 3 6 の表示は設定確認中コードから非表示に変更され、性能表示モニタ 3 3 4 には性能表示（ベース値）が表示され、全スイッチの操作が有効化される。

【 0 3 5 9 】

このように、設定確認処理中は、全スイッチのうち設定キー 3 2 8 のみが有効化され、その他のスイッチは全て無効化されたままである。したがって、設定スイッチ 3 3 2 も無効化されたままである。そして、設定キー 3 2 8 を OFF 操作すると、全スイッチが有効化される。なお、上記の通り設定確認処理においては電源スイッチ 3 5 の操作に関係なく、通常遊技中において実行可能な処理としてもよい。

【 0 3 6 0 】

[1 - 5 - 1 - 1 2 . 異常時処理における流れ]

上述したとおり、内部的に遊技許可フラグが OFF であるとき、設定変更処理を実行することはできるものの設定確認処理を実行することができない。そのため、内部的に遊技許可フラグが OFF であるときに、設定変更処理を実行するための操作（電源が投入されていない状態で、設定キー 3 2 8 を ON 操作し、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 を押下操作し且つ電源スイッチ 3 5 の ON 操作）を行わずに、設定確認処理を実行するための操作を行った場合、設定変更処理を伴わないバックアップ処理（詳細は後述する）を行った場合、または、ただ単に電源を投入する操作だけを行った場合には、異常時処理が実行される。以下に、異常時処理における流れを説明する。

【 0 3 6 1 】

電源スイッチ 3 5 を ON 操作した後、全スイッチの操作が無効化を経て、全スイッチのうち設定にかかわる操作（例えば、設定キー 3 2 8 の操作、設定スイッチ 3 3 2 の操作）のみが有効化される（内部的には異常時処理が開始される）。設定にかかわる操作が有効化される理由は、設定変更処理の実行により遊技許可フラグを ON にすることができるようにするためである。

【 0 3 6 2 】

異常時処理が開始されると、遊技を実行できない状態であることを示すエラーコードがエラー報知モニタ 3 3 6 に表示される。これにより、操作者は、遊技を実行できない状態であることを確認できる。さらに、性能表示モニタ 3 3 4 には、エラーであることを示す情報が表示される。

【 0 3 6 3 】

さらに、異常時処理が開始されると、設定にかかわる操作についても無効化される。すなわち、全スイッチの操作が無効化される。したがって、異常時処理が開始されると、いずれの操作を実行しても反応しなくなり、電源スイッチ 3 5 を OFF 操作した上で上述の設定変更処理を行わない限り、遊技を実行できる状態にパチンコ遊技機 1 を復旧させることができない。なお、全スイッチの操作が無効化とは、サブ制御回路 2 0 0 により制御される各デバイスも一切停止する遊技が一切できない状況であるもの、一部のサブ制御回路 2 0 0 により制御される各デバイス（例えば LED 2 5 ）は制御可能な状態であるものも含む。

【 0 3 6 4 】

[1 - 5 - 2 . システムタイマ割込処理]

図 2 9 は、メイン CPU 1 0 1 によるシステムタイマ割込処理を示すフローチャートである。システムタイマ割込処理は、例えば 2 m s ごとに実行される。同図に示すように、メイン CPU 1 0 1 は、各レジスタの値をメイン RAM 1 0 3 のスタックエリアに退避する（ステップ S 5 1 ）。

【 0 3 6 5 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、各種の乱数値を更新する乱数更新処理を行う（ステップ S 5 2 ）。

【 0 3 6 6 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、各種スイッチからの入力信号を検出するためのスイッチ

10

20

30

40

50

入力検出処理を実行する（ステップS353。スイッチ入力検出処理については、図30を参照して後述する。

【0367】

次に、メインCPU101は、各種タイマの値を更新するタイマ更新処理を行う（ステップS54）。

【0368】

次に、メインCPU101は、サブ制御回路200に各種コマンドを出力（送信）するコマンド出力処理を行う（ステップS55）。

【0369】

次に、メインCPU101は、サブ制御回路200に各種遊技情報を出力（送信）する遊技情報出力処理を行う（ステップS56）。遊技情報は、主制御回路100、サブ制御回路200、払出・発射制御回路300などにおいて処理される遊技に関わる情報であり、サブ制御回路200や払出・発射制御回路300、ホールコンピュータ700に送信される。

10

【0370】

次に、メインCPU101は、退避した各レジスタの値を復帰させる処理を行う（ステップS57）。この処理を終了すると、メインCPU101は、システムタイマ割込処理を終了する。

【0371】

[1-5-2-1. スイッチ入力検出処理]

20

図30は、メインCPU101によるスイッチ入力検出処理を示すフローチャートである。スイッチ入力検出処理は、先述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メインCPU101は、始動口入賞検出処理を実行する（ステップS61）。始動口入賞検出処理については、図31を参照して後述する。

【0372】

次に、メインCPU101は、一般入賞口通過検出処理を行う（ステップS62）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口53への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。

【0373】

30

次に、メインCPU101は、大入賞口通過検出処理を行う（ステップS63）。大入賞口通過検出処理では、例えば大入賞口540への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。

【0374】

次に、メインCPU101は、球通過検出器通過検出処理を行う（ステップS65）。球通過検出器通過検出処理では、通過ゲート49（例えば図5参照）への遊技球の通過検出を球通過検出器（図示せず）に検出されたことに基づいて普通図柄ゲームの抽選結果（乱数値）を抽出する。この処理を終了すると、メインCPU101は、スイッチ入力検出処理を終了する。

【0375】

40

[1-5-2-2. 始動口入賞検出処理]

図31は、メインCPU101による始動口入賞検出処理を示すフローチャートである。始動口入賞検出処理は、先述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、まず、メインCPU101は、第1始動口スイッチ421で遊技球を検出したか否かを判別する（ステップS71）。第1始動口スイッチ421で遊技球を検出した場合（ステップS71におけるYES）、メインCPU101は、ステップS52の処理に移る。第1始動口スイッチ421で遊技球を検出していない場合（ステップS71におけるNO）、メインCPU101は、ステップS81の処理に移る。

【0376】

50

ステップS72において、メインCPU101は、設定チェック処理を行う。この設定チェック処理については後述する。

【0377】

ステップS73において、メインCPU101は、第1特別図柄についての大当たり判定乱数及び図柄決定用乱数等の各種乱数を抽出するとともに、第1始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。

【0378】

次に、メインCPU101は、第1始動口入賞の保留個数（第1特別図柄の保留個数）が4個未満であるか否かを判別する（ステップS74）。当該保留個数が4個未満の場合（ステップS74におけるYES）、メインCPU101は、ステップS75の処理に移る。当該保留個数が4個の場合（ステップS74におけるNO）、メインCPU101は、第1始動口420への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数を破棄し、ステップS80の処理に移る。

【0379】

ステップS75において、メインCPU101は、第1始動口入賞の保留個数を1加算する処理を行う。

【0380】

次に、メインCPU101は、第1始動口420への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数を、第1特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインRAM103に格納する処理を行う（ステップS76）。これにより、抽出した乱数についての第1特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。

【0381】

次に、メインCPU101は、第1特別停止図柄判断処理を行う（ステップS77）。第1特別停止図柄判断処理では、第1特別図柄について抽出された大当たり判定用乱数値及び図柄決定用乱数値に基づいて、第1特別図柄用の大当たり乱数判定テーブル、図柄判定テーブルおよび大当たり種類決定テーブルを参照し、メイン図柄（停止表示される予定の第1特別図柄）に係る図柄指定コマンドや当り時選択図柄コマンド等を決定する。

【0382】

次に、メインCPU101は、変動パターン決定処理を実行する（ステップS78）。変動パターン決定処理は、先述した始動口入賞検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。また、メインCPU101は、図13（または図15）の特別図柄の変動時間決定テーブルを参照し、大当たり判定の結果、リーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて、変動パターンを選択し、決定する処理を行う。

【0383】

なお、図13や図15に示されるように、変動パターンには、装飾図柄の変動表示時間が対応付けて記憶されているため、上記の変動パターン決定処理において決定された変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドは、実質的に、変動時間を表すことが可能な情報となる。

【0384】

次に、メインCPU101は、第1始動口入賞の保留個数増加コマンドをセットする処理を行う（ステップS79）。第1始動口入賞の保留個数増加コマンドは、第1特別図柄の保留個数を1増加する旨を示すコマンドであり、ステップS78の処理で決定された変動パターンを示すコマンド等とともにサブ制御回路200へと送信される。

【0385】

ステップS80において、メインCPU101は、第1始動口入賞の保留個数オーバーフローコマンドをセットする処理を行い、ステップS81に移る。第1始動口入賞の保留個数オーバーフローコマンドは、第1特別図柄の保留個数が上限（例えば4個）であるときに第1始動口入賞があった旨を示すコマンドであり、サブ制御回路200へと送信される。

【0386】

なお、図 3 1 から明らかなであるが、第 1 始動口入賞の保留個数オーバーフローコマンドがサブ制御回路 2 0 0 に送信されるのは、後述するステップ S 7 2 の設定チェック処理において設定値データが正常で判別されることが前提である。

【 0 3 8 7 】

ステップ S 8 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 4 4 1 で遊技球を検出したか否かを判別する（ステップ S 8 1）。第 2 始動口スイッチ 4 4 1 で遊技球を検出した場合（ステップ S 8 1 における YES）、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 2 の処理に移る。第 2 始動口スイッチ 4 4 1 で遊技球を検出していない場合（ステップ S 8 1 における NO）、メイン CPU 1 0 1 は、始動口入賞検出処理を終了する。

【 0 3 8 8 】

ステップ S 8 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、設定チェック処理を行う。この設定チェック処理については後述するが、ステップ S 7 2 と同様の処理である。

【 0 3 8 9 】

ステップ S 8 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 特別図柄についての大当たり判定乱数及び図柄決定用乱数等の各種乱数を抽出するとともに、第 2 始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。

【 0 3 9 0 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口入賞の保留個数（第 2 特別図柄の保留個数）が 4 個未満であるか否かを判別する（ステップ S 8 4）。当該保留個数が 4 個未満の場合（ステップ S 8 4 における YES）、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 5 の処理に移る。当該保留個数が 4 個の場合（ステップ S 8 4 における NO）、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数を破棄し、始動口入賞検出処理を終了する。

【 0 3 9 1 】

ステップ S 8 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口入賞の保留個数を 1 加算する処理を行う。

【 0 3 9 2 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数を、第 2 特別図柄の変動開始条件が成立するまでメイン RAM 1 0 3 に格納する処理を行う（ステップ S 8 6）。これにより、抽出した乱数についての第 2 特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。

【 0 3 9 3 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 特別停止図柄判断処理を行う（ステップ S 8 7）。第 2 特別停止図柄判断処理も、第 1 特別停止図柄判断処理と同様に、第 2 特別図柄について抽出された抽出された大当たり判定用乱数値及び図柄決定用乱数値に基づいて、第 2 特別図柄用の大当たり乱数判定テーブル、図柄判定テーブルおよび大当たり種類決定テーブルを参照し、メイン図柄（停止表示される予定の第 2 特別図柄）に係る図柄指定コマンドや大当たり時選択図柄コマンド等を決定する。

【 0 3 9 4 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、変動パターン決定処理を実行する（ステップ S 8 8）。この変動パターン決定処理は、ステップ S 7 8 と同様に、先述した始動口入賞検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出され、メイン CPU 1 0 1 は、図 1 3（または図 1 5）の特別図柄の変動時間決定テーブルを参照し、大当たり判定の結果、リーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて、変動パターンを選択する処理を行う。

【 0 3 9 5 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口入賞の保留個数増加コマンドをセットする処理を行う（ステップ S 8 9）。第 2 始動口入賞の保留個数増加コマンドは、第 2 特別図柄の保留個数を 1 増加する旨を示すコマンドであり、ステップ S 8 8 の処理で決定された変動パターンを示すコマンド等とともにサブ制御回路 2 0 0 へと送信される。この処理を終了すると、メイン CPU 1 0 1 は、始動口入賞検出処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 3 9 6 】

なお、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球入賞と第 2 始動口 4 4 0 への遊技球入賞とが同時検出された場合には、ステップ S 7 2 の設定チェック処理とステップ S 8 2 の設定チェック処理とのうちいずれか一方のみを行うようにしても良い。

【 0 3 9 7 】

また、第 1 実施形態では、第 2 始動口スイッチ 4 4 1 で遊技球が検出された場合（ステップ S 8 1 における Y E S ）に、第 2 始動口入賞の保留個数が 4 個（ステップ S 8 4 における N O ）であったとしても、メイン C P U 1 0 1 は、第 2 始動口入賞の保留個数オーバーフローコマンドをサブ制御回路 2 0 0 に送信せずに、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数を破棄して始動口入賞検出処理を終了している。これは、後述する設定値示唆演出を効果的に行うことができるのは、非時短遊技状態のときであるからである。

【 0 3 9 8 】

[1 - 5 - 2 - 3 . 設定チェック処理]

図 3 2 は、メイン C P U 1 0 1 による設定チェック処理の一例を示すフローチャートであり、この設定チェック処理はステップ S 7 2 とステップ S 8 2 （いずれも図 3 1 参照）とで同じ処理である。設定チェック処理は、セットされている設定値が正常であるか否かのチェックを行う処理である。この設定チェック処理では、例えばステップ S 1 7 2 0 （図 2 1 参照）において実行される R W M （メイン R A M 1 0 3 ）の作業領域チェックと同様の処理を行っても良いが、第 1 実施形態では、セットされている設定値が正常であるか否かのチェックに重点をおいている。

【 0 3 9 9 】

同図に示すように、メイン C P U 1 0 1 は、先ず、ステップ S 7 2 1 において、メイン R A M 1 0 3 に記憶されている設定値データが適正（例えば規定の範囲内）であるか否かをチェックする。上述したとおり、第 1 実施形態では、設定値「 1 」～「 6 」に対応する設定値データとして「 0 」～「 5 」がメイン R A M 1 0 3 に記憶されているため、ここでは、設定値データが「 0 」～「 5 」の範囲内であるか否かが判別される。設定値データが「 0 」～「 5 」の範囲内である場合（ステップ S 7 2 1 における Y E S ）には、設定チェック処理を終了する。設定値データが「 0 」～「 5 」の範囲外である場合（ステップ S 7 2 1 における N O ）には、ステップ S 7 2 2 に移る。

【 0 4 0 0 】

ステップ S 7 2 2 において、メイン C P U 1 0 1 は、遊技許可フラグを O F F に設定し、ステップ S 7 2 3 に移る。

【 0 4 0 1 】

ステップ S 7 2 3 において、メイン C P U 1 0 1 は、特別図柄が変動表示中であるか否かを判別する。メイン C P U 1 0 1 は、特別図柄が変動表示中であると判別すると（ステップ S 7 2 3 における Y E S ）、ステップ S 7 2 4 に移り、特別図柄が変動表示中でないと判別すると（ステップ S 7 2 3 における N O ）、ステップ S 7 2 5 に移る。

【 0 4 0 2 】

ステップ S 7 2 4 において、メイン C P U 1 0 1 は、変動表示中の特別図柄の停止を禁止する。すなわち、図 1 3 （または図 1 5 ）に示される特別図柄の変動時間決定テーブルを参照してステップ S 7 8 またはステップ S 8 8 （いずれも図 3 1 参照）で決定された特別図柄の変動時間が経過したとしても、特別図柄の変動表示が継続され、特別図柄が停止表示されない。そしてその後、ステップ S 7 2 6 に移る。

【 0 4 0 3 】

例えば、メイン C P U 1 0 1 により特別図柄の変動表示が行われているときに始動口 4 2 0 , 4 4 0 に遊技球が入賞すると、当該特別図柄の変動表示中（当該特別図柄の変動表示が終了する前）にステップ S 7 2 （またはステップ S 8 2 ）の設定チェック処理が実行される場合がある。メイン C P U 1 0 1 は、この設定チェック処理において正常でない（ステップ S 7 2 1 における N O ）と判別すると、たとえ特別図柄の変動表示中であつたと

しても（変動表示中の特別図柄の大当たり判定の結果が表示されていなくても）、遊技許可フラグをOFFにし、異常時処理を実行する。この場合、電源を一旦落として設定変更処理を実行しない限り遊技を実行することができないため、変動表示中の特別図柄の大当たり判定の結果は、保留中のデータも含めてバックアップクリア処理においてクリアされることとなる。

【0404】

ステップS726において、メインCPU101は、遊技球の発射を禁止する。すなわち、払出・発射制御回路300（図9参照）から発射ソレノイド（図示せず）に電力の供給が行われないよう制御される。したがって、遊技者が発射ハンドル32を握持して時計回り方向へ回動操作したとしても、遊技球が発射されず、遊技を行うことが不可能な状態となる。

10

【0405】

メインCPU101は、ステップS726において遊技球の発射を禁止すると、ステップS727の異常時処理に移る。

【0406】

ステップS725において、メインCPU101は、特別図柄の変動表示を禁止し、次の新しい変動表示が開始されないようにする。例えば、特別図柄が変動表示中でないときに特別図柄の変動表示が保留されたり、特別図柄の変動表示が停止して次の変動表示の開始待ちであったとしても、特別図柄の変動表示が開始されない。メインCPU101は、ステップS725の処理を終了すると、ステップS726に移る。

20

【0407】

ステップS727の異常時処理において、メインCPU101は、ステップS38（図26参照）の異常時処理と同様の処理を行う。すなわち、電断検知信号ONが検出されるまで図27に示されるステップS381～ステップS384の処理が行われ、電断検知信号ONが検出されると、ステップS385の電源断発生時処理、すなわち図28に示されるステップS3851～ステップS3854の処理が行われる。

【0408】

このように、第1実施形態のパチンコ遊技機1では、第1始動口420への遊技球の入賞時と第2始動口440への遊技球の入賞時とに設定チェック処理を行い、メインRAM103に記憶されている設定値データが正常でなければ遊技の実行が禁止されるようになっている。そのため、遊技の実行中であっても、設定値データが正常でないときは遊技を継続して行うことが不可能となり、電源を一旦落として再び電源を投入して設定変更処理を行わない限り、遊技を実行することができない。これにより、例えば設定が正常でない状態で遊技が継続して行われてしまうことを防止できる。

30

【0409】

また、メインCPU101は、ステップS721において設定値データが適正でないと判別したときには、特別図柄の変動表示が未だ開始されずに保留されていたとしても、上述したとおり、電源を一旦落として再び電源を投入して設定変更処理を行わない限り遊技を実行することができないため、メインRAM103に記憶されている上記保留にかかる各種データ（例えば大当たり判定用乱数等）は全てクリアされることとなる。すなわち、保留されている各種データが、第1始動口420への遊技球の入賞に基づくものであるか、第2始動口440への遊技球の入賞に基づくものであるかにかかわらず、全てクリアされる。これにより、上記保留にかかる各種データが正常でない設定値に基づいて処理が行われてしまうことを防止でき、セキュリティ性を高めることが可能となる。

40

【0410】

また、上述したとおり、設定チェック処理は、ステップS72とステップS82（いずれも図31参照）とで同じ処理が行われる。したがって、第1始動口420に遊技球が入賞したときに行われた設定チェック処理（ステップS72）において設定値データが正常でないと判別されたとき（ステップS721におけるNO）、ステップS724において、メインCPU101は、変動表示中の特別図柄が第1特別図柄であるときのみならず第

50

2 特別図柄であるときも、当該変動表示中の第 2 特別図柄の停止を禁止する。同様に、第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したときに行われた設定チェック処理（ステップ S 8 2）において設定値データが正常でないと判別されたとき（ステップ S 7 2 1 における NO）も、ステップ S 7 2 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、変動表示中の特別図柄が第 2 特別図柄であるときのみならず第 1 特別図柄であるときも、当該変動表示中の第 1 特別図柄の停止を禁止する。

【0 4 1 1】

また、同様に、第 1 始動口 4 2 0 に遊技球が入賞したときに行われた設定チェック処理（ステップ S 7 2）において設定値データが正常でないと判別されたとき（ステップ S 7 2 1 における NO）、ステップ S 7 2 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、変動表示が保留されている特別図柄が第 1 特別図柄であるときのみならず第 2 特別図柄であるときも、当該第 2 特別図柄の変動表示を禁止する。同様に、第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したときに行われた設定チェック処理（ステップ S 8 2）において設定値データが正常でないと判別されたとき（ステップ S 7 2 1 における NO）も、ステップ S 7 2 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、変動表示が保留されている特別図柄が第 2 特別図柄であるときのみならず第 1 特別図柄であるときも、当該第 1 特別図柄の変動表示を禁止する。

【0 4 1 2】

また、第 1 実施形態では、電源投入時（図 2 1 のステップ S 1 7 3 0 参照）の他、第 1 始動口 4 2 0・第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞時に設定チェック処理を行っているが、これに限られず、例えば、設定確認処理時（図 2 2 のステップ S 2 4 参照）、設定変更処理時（図 2 2 のステップ S 2 6 参照）、バックアップクリア処理の実行時（図 2 4 参照）、特別図柄の変動表示が開始されるとき、特別図柄の変動停止時、通過ゲートスイッチ 4 9 1（図 9 参照）による通過検出時、普通図柄の変動開始時、普通図柄の変動停止時等、所定のタイミングを契機として設定チェック処理を行うようにしても良い。なお、上記の所定のタイミングは例示列挙である。また、設定チェック処理は、特定のタイミングを契機として行うだけでなく、複数のタイミング（例えば、上記の全てまたは一部のタイミング）を契機として行うようにしても良い。このような場合であっても、例えば設定が正常でない状態で遊技が継続して行われてしまうことを防止できる。

【0 4 1 3】

また、第 1 実施形態では、設定チェック処理において設定値データが正常でないと判別されると、大当たり遊技状態中であるか否かにかかわらずただちに遊技許可フラグを OFF にして遊技を進行させることが不可能となるようにしているが、これに限られず、設定チェック処理において設定値データが正常でないと判別したタイミングと、遊技の実行を不可能にするタイミングとをずらすようにしても良い。これにより、第 1 始動口 4 2 0 または第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したにもかかわらず変動表示が行われなかったことによって生じる遊技者の損失感を軽減することができる。ただし、設定値データが正常でない状態で各種判定処理（例えば大当たり判定処理等）が行われることは好ましくないため、各種判定処理を行わず、所定時間にわたって特別図柄の変動表示を行ったのち、当該特別図柄をハズレで停止させるようにすることが好ましい。

【0 4 1 4】

なお、図 3 2 では示されていないが、ステップ S 7 2 2 において遊技許可フラグが OFF に設定されると、普通図柄が変動表示中であれば当該普通図柄についても停止が禁止されるようにすることが好ましい。また、普通図柄が変動表示中でない場合には、普通図柄の変動表示を禁止にすることが好ましい。

【0 4 1 5】

[1 - 5 - 3 . 主制御メイン処理]

図 3 3 は、メイン CPU 1 0 1 による主制御メイン処理を示すフローチャートである。パチンコ遊技機 1 に電源が投入されると、同図に示すように、メイン CPU 1 0 1 は、初期設定処理を行う（ステップ S 9 1）。この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、先述の電源投入時処理等の処理を行う。

10

20

30

40

50

【 0 4 1 6 】

次に、メインCPU101は、初期値乱数更新処理を行う（ステップS92）。この処理において、メインCPU101は、初期値乱数カウンタを更新する処理を行う。

【 0 4 1 7 】

次に、メインCPU101は、特別図柄制御処理を行う（ステップS93）。特別図柄制御処理については、図34を参照して後述する。

【 0 4 1 8 】

次に、メインCPU101は、普通図柄制御処理を行う（ステップS94）。普通図柄制御処理については、図40を参照して後述する。

【 0 4 1 9 】

次に、メインCPU101は、図柄表示部制御処理を行う（ステップS95）。この処理において、メインCPU101は、ステップS93及びステップS94でメインRAM103に記憶された特別図柄制御処理の結果及び普通図柄制御処理の結果に応じて、特別図柄表示部（第1特別図柄表示部73、第2特別図柄表示部74）及び普通図柄表示部71を駆動するための制御信号をメインRAM103に記憶する処理を行う。これにより、メインCPU101は、特別図柄表示部（第1特別図柄表示部73、第2特別図柄表示部74）及び普通図柄表示部71に制御信号を送信し、特別図柄表示部（第1特別図柄表示部73、第2特別図柄表示部74）及び普通図柄表示部71は、受信した制御信号に基づいて特別図柄や普通図柄についての変動表示及び停止表示を行う。

【 0 4 2 0 】

次に、メインCPU101は、遊技情報データ生成処理を行う（ステップS96）。この処理において、メインCPU101は、サブ制御回路200や払出・発射制御回路300、ホールコンピュータ700に送信するための遊技情報データに関する遊技状態コマンドを生成し、メインRAM103に記憶する。

【 0 4 2 1 】

次に、メインCPU101は、記憶・遊技状態データ生成処理を行う（ステップS97）。この処理において、メインCPU101は、確変フラグの値及び時短フラグの値に基づいて、サブ制御回路200に送信する記憶・遊技状態データを生成し、当該記憶・遊技状態データをメインRAM103に記憶する。この処理を終了すると、メインCPU101は、ステップS92の処理に戻る。

【 0 4 2 2 】

[1 - 5 - 3 - 1 . 特別図柄制御処理]

図34は、メインCPU101による特別図柄制御処理を示すフローチャートである。特別図柄制御処理は、先述した主制御メイン処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。なお、同図に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「00」～「08」）は、制御状態フラグの値を示す。この制御状態フラグは、メインRAM103内の所定の記憶領域に格納される。メインCPU101は、制御状態フラグの数値に応じた処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 0 4 2 3 】

図34に示すように、メインCPU101は、制御状態フラグをロードする処理を行う（ステップS101）。この処理において、メインCPU101は、メインRAM103に記憶された制御状態フラグの値を読み出す。メインCPU101は、読み出した制御状態フラグの値に基づいて、後述のステップS102～S110の各処理を実行するか否かを判定する。この制御状態フラグは、特別図柄ゲームの状態を示すものであり、ステップS102～S110のいずれかの処理を実行可能にするものである。また、メインCPU101は、ステップS102～S110の各処理に対して設定された待ち時間などに応じて決定された所定のタイミングで各処理を実行する。なお、この所定のタイミングに至る前は、各処理を実行せずに、他のサブルーチンに係る処理を実行する。もちろん、所定の周期で先述のシステムタイマ割込処理（図29参照）も実行する。

【 0 4 2 4 】

次に、メインCPU101は、特別図柄記憶チェック処理を行う（ステップS102）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェック処理を示す値（「00」）である場合に、特別図柄の変動表示の保留個数をチェックし、保留個数が「0」でない場合（保留球がある場合）には、始動口入賞検出処理で得られた大当たり判定の結果、メイン図柄の決定結果、特別図柄の変動パターンの決定結果等を取得する。また、メインCPU101は、この処理において、制御状態フラグに、後述の特別図柄可変表示時間管理処理（ステップS93）を示す値（「01」）にセットし、今回の処理で取得された変動パターンに対応する特別図柄の変動表示時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、始動口入賞検出処理で決定された変動パターンに対応する特別図柄の変動表示時間が経過した後、後述の特別図柄変動時間管理処理が実行されるように設定される。一方、保留個数が「0」である場合（保留球がない場合）、メインCPU101は、デモ画面を表示するためのデモ表示処理を行う。この特別図柄記憶チェック処理については、図35を参照して詳述する。

10

20

30

40

50

【0425】

次に、メインCPU101は、特別図柄変動時間管理処理を行う（ステップS103）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが特別図柄変動時間管理処理を示す値（「01」）であり、特別図柄の変動表示時間が経過した場合に、制御状態フラグに、後述の特別図柄表示時間管理処理（ステップS104）を示す値（「02」）をセットし、確定後待ち時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、このステップS103の処理でセットされた確定後待ち時間が経過した後、後述の特別図柄表示時間管理処理が実行されるように設定される。

【0426】

次に、メインCPU101は、特別図柄表示時間管理処理を行う（ステップS104）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（「02」）であり、ステップS103の処理でセットされた確定後待ち時間が経過した場合に、大当たり判定の結果が「大当たり」であるか否かを判別する。そして、大当たり判定の結果が「大当たり」である場合、メインCPU101は、制御状態フラグに、後述の大当たり開始インターバル管理処理（ステップS105）を示す値（「03」）をセットし、大当たり開始インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、このステップS104の処理でセットされた大当たり開始インターバルに対応する時間が経過した後、後述の大当たり開始インターバル管理処理が実行されるように設定される。一方、大当たり判定の結果が「大当たり」でない場合、メインCPU101は、制御状態フラグに、後述の特別図柄ゲーム終了処理（ステップS110）を示す値（「08」）をセットする。すなわち、この場合には、後述の特別図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。この特別図柄表示時間管理処理については、図36を参照して後述する。

【0427】

次に、メインCPU101は、大当たり開始インターバル管理処理を行う（ステップS105）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが大当たり開始インターバル管理処理を示す値（「03」）であり、ステップS104の処理でセットされた大当たり開始インターバルに対応する時間が経過した場合に、大入賞口540を開放させるため、メインROM102から読み出されたデータに基づいて、メインRAM103に位置付けられた変数を更新する。また、この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグに、後述の大入賞口開放中処理（ステップS106）を示す値（「04」）をセットするとともに、大入賞口540の開放上限時間（例えば30秒）を大入賞口開放時間タイマにセットする。すなわち、この処理により、後述の大入賞口開放中処理が実行されるように設定される。

【0428】

次に、メインCPU101は、大入賞口開放中処理を行う（ステップS106）。この処理において、まず、メインCPU101は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（「04」）である場合に、大入賞口入賞カウンタが所定数以上であるという条件、

及び、開放上限時間を経過した（大入賞口開放時間タイマが「0」である）という条件の一方が満たされた（所定の閉鎖条件が成立した）か否かを判別する。一方の条件が満たされた場合、メインCPU101は、大入賞口540を閉鎖させるため、メインRAM103に位置付けられた変数を更新する。そして、メインCPU101は、制御状態フラグに、後述の大入賞口内残留球監視処理（ステップS107）を示す値（「05」）をセットするとともに、大入賞口内残留球監視時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、この処理により、ステップS107でセットされた大入賞口内残留球監視時間を経過した後、後述の大入賞口内残留球監視処理が実行されるように設定される。なお、この大入賞口開放中処理の終了直前には、サブ制御回路200に対してラウンド間表示コマンドが送信される。

10

【0429】

次に、メインCPU101は、大入賞口内残留球監視処理を行う（ステップS107）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが大入賞口内残留球監視処理を示す値（「05」）であり、大入賞口内残留球監視時間を経過した場合に、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の最大値以上である（最終ラウンドである）という条件が満たされたか否かを判別する。上記条件を満たさないと判別した場合、メインCPU101は、大入賞口再開放待ち時間管理処理を示す値（「06」）を制御状態フラグにセットする。また、メインCPU101は、ラウンド間インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、この処理により、ラウンド間インターバルに対応する時間を経過した後、後述の大入賞口再開放前待ち時間管理処理が実行されるように設定される。一方、ステップS107において、上記条件を満たしたと判別した場合、メインCPU101は、大当り終了インターバル処理を示す値（「07」）を制御状態フラグにセットし、大当り終了インターバルに対応する時間（大当り終了インターバル時間）を待ち時間タイマにセットする。すなわち、この処理でセットされた大当り終了インターバルに対応する時間を経過した後、後述の大当り終了インターバル処理が実行されるように設定される。

20

【0430】

次に、メインCPU101は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の最大値以上ではないと判別した場合、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を行う（ステップS108）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（「06」）であり、ラウンド間インターバルに対応する時間を経過した場合に、大入賞口開放回数カウンタの値を「1」増加するように記憶更新する。また、メインCPU101は、大入賞口開放中処理を示す値（「04」）を制御状態フラグにセットする。そして、メインCPU101は、開放上限時間（例えば30秒）を大入賞口開放時間タイマにセットする。すなわち、この処理で上述した大入賞口開放中処理（ステップS106）が再度実行されるように設定される。なお、大入賞口再開放前待ち時間管理処理の終了直前には、サブ制御回路200に対して大入賞口開放中表示コマンドが送信される。

30

【0431】

また、メインCPU101は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の最大値以上であると判別した場合に、大当り終了インターバル処理を行う（ステップS109）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが大当り終了インターバル処理を示す値（「07」）であり、大当り終了インターバルに対応する時間を経過した場合に、特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「08」）を制御状態フラグにセットする。すなわち、この処理により、ステップS109の処理後に後述の特別図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。なお、上述したメイン図柄が特図1-2、特図1-8および特図2-2のうちのいずれかである場合、メインCPU101は、遊技状態を高確率遊技状態に移行させる制御を行い、上述したメイン図柄が特図1-1、特図1-3および特図2-1のうちのいずれかである場合には、遊技状態を低確率遊技状態（確変フラグOFF）にする制御を行う。

40

50

【0432】

次に、メインCPU101は、大当り遊技状態が終了した場合、又は、大当り判定の結果が「ハズレ」であった場合、特別図柄ゲーム終了処理を行う（ステップS110）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「08」）である場合に、保留個数を示すデータ（始動記憶情報）を「1」減少するように記憶更新する。また、メインCPU101は、次の特別図柄の変動表示を行うために、特別図柄記憶領域の更新を行う。さらに、メインCPU101は、特別図柄記憶チェック処理を示す値（「00」）を制御状態フラグにセットする。すなわち、この処理により、ステップS110の処理後、上述した特別図柄記憶チェック処理（ステップS102）が実行されるように設定される。この特別図柄ゲーム終了処理を終了すると、メインCPU101は、特別図柄制御処理を終了する。

10

【0433】

上述したように、第1実施形態のパチンコ遊技機1では、制御状態フラグに各種値を順次セットすることにより、特別図柄ゲームを進行させる。具体的に、遊技状態が大当り遊技状態でなく、大当り判定の結果が「ハズレ」である場合に、メインCPU101は、制御状態フラグを「00」、「01」、「02」、「08」の順にセットする。これにより、メインCPU101は、上述した特別図柄記憶チェック処理（ステップS102）、特別図柄変動時間管理処理（ステップS103）、特別図柄表示時間管理処理（ステップS104）及び特別図柄ゲーム終了処理（ステップS110）をこの順で所定のタイミングで実行する。

20

【0434】

また、メインCPU101は、遊技状態が大当り遊技状態でなく、大当り判定の結果が「大当り」である場合、制御状態フラグを「00」、「01」、「02」、「03」の順でセットする。これにより、メインCPU101は、上述した特別図柄記憶チェック処理（ステップS102）、特別図柄変動時間管理処理（ステップS103）、特別図柄表示時間管理処理（ステップS104）及び大当り開始インターバル管理処理（ステップS105）をこの順で所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態への移行制御を実行する。

【0435】

さらに、メインCPU101は、大当り遊技状態への移行制御が実行された場合、制御状態フラグを「04」、「05」、「06」の順でセットする。これにより、メインCPU101は、上述した大入賞口開放中処理（ステップS106）、大入賞口内残留球監視処理（ステップS107）及び大入賞口再開放前待ち時間管理処理（ステップS108）をこの順で所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態を実行する。

30

【0436】

なお、大当り遊技状態中に、当該大当り遊技状態の終了条件が成立した場合、メインCPU101は、制御状態フラグを「04」、「05」、「07」、「08」の順でセットする。これにより、メインCPU101は、上述した大入賞口開放中処理（ステップS106）、大入賞口内残留球監視処理（ステップS107）、大当り終了インターバル処理（ステップS109）及び特別図柄ゲーム終了処理（ステップS110）をこの順で所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態を終了する。

40

【0437】

上述したように、特別図柄制御処理では、ステータスに応じて処理フローを分岐させている。また、図33に示す主制御メイン処理中のステップS94の普通図柄制御処理（後述の図40参照）もまた、特別図柄制御処理と同様に、ステータスに応じて処理フローを分岐させる。

【0438】

第1実施形態のパチンコ遊技機1における処理プログラムは、ステータスに応じて処理を分岐させて行う場合にコール命令で、小モジュールから親モジュールへの純粋な戻り処理が可能となるように、プログラミングされている。その結果、上記処理を実行するためにジャンプテーブルを配置する場合と比較して、プログラムの容量を削減することができ

50

る。

【0439】

[1 - 5 - 3 - 2 . 特別図柄記憶チェック処理]

図35は、メインCPU101による特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。特別図柄記憶チェック処理は、先述した特別図柄制御処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、まず、メインCPU101は、メインRAM103内の所定の記憶領域から制御状態フラグをロード処理によって読み出す(ステップS111)。

【0440】

次に、メインCPU101は、読み出した制御状態フラグが特別図柄記憶チェック処理を示す値(「00」)であるか否かを判別する(ステップS112)。制御状態フラグが「00」でないと判別した場合(ステップS112におけるNO)、メインCPU101は、特別図柄記憶チェック処理を終了する。一方、制御状態フラグが「00」であると判別した場合(ステップS112におけるYES)、メインCPU101は、ステップS113の処理に移る。

10

【0441】

ステップS113において、メインCPU101は、第2始動口入賞(第2特別図柄の変動表示)の保留個数(第2始動情報数)が「0」であるか否かを判別する。メインCPU101は、第2始動口入賞の保留個数が「0」であると判別した場合(ステップS113におけるYES)、ステップS114の処理に移り、第2始動口入賞の保留個数が「0」でないと判別した場合(ステップS113におけるNO)、ステップS121の処理に移る。

20

【0442】

ステップS114において、メインCPU101は、第1始動口入賞(第1特別図柄の変動表示)の保留個数(第1始動情報数)が「0」であるか否かを判別する。メインCPU101は、第1始動口入賞の保留個数が「0」でないと判別した場合(ステップS114におけるNO)、ステップS115の処理に移り、第1始動口入賞の保留個数が「0」であると判別した場合(ステップS114におけるYES)、ステップS120の処理に移る。

【0443】

ステップS115において、メインCPU101は、第1始動口入賞の保留個数に対応する第1始動情報数の値を「1」減算する。第1実施形態において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた第1特別図柄始動記憶領域(0)~第1特別図柄始動記憶領域(4)にデータが記憶されているか否かを判別して、変動表示中又は保留中の第1特別図柄の変動表示に対応する特別図柄ゲームの始動情報があるか否かを判別する。第1特別図柄始動記憶領域(0)には、変動表示中の第1特別図柄の変動表示に対応する特別図柄ゲームのデータ(情報)が始動情報として記憶される。そして、第1特別図柄始動記憶領域(1)~第1特別図柄始動記憶領域(4)には、保留されている4回分の第1特別図柄の変動表示(保留球)に対応する特別図柄ゲームのデータ(情報)が始動情報として記憶される。なお、各第1特別図柄始動記憶領域の始動情報には、例えば、第1始動口420の入賞時に抽出した大当り判定用乱数値や図柄決定用乱数値、決定された変動パターン等を示すデータが含まれる。

30

40

【0444】

次に、ステップS116において、メインCPU101は、第1始動口入賞に基づいて特別図柄記憶転送処理を行う。この処理において、メインCPU101は、第1特別図柄始動記憶領域(1)~(4)のデータを、それぞれ第1特別図柄始動記憶領域(0)~(3)にシフトする。このときまた、メインCPU101は、サブ制御回路200に対して保留減算コマンドを送信する。その後、メインCPU101は、ステップS117の処理に移る。

【0445】

50

ステップS 1 1 7において、メインCPU 1 0 1は、制御状態フラグに特別図柄変動時間管理処理を示す値（「0 1」）をセットする処理を行う。このときまた、メインCPU 1 0 1は、サブ制御回路2 0 0に対して特別図柄演出開始コマンドを送信する。

【0 4 4 6】

ステップS 1 1 8において、メインCPU 1 0 1は、大当たり判定処理を行う。この処理において、メインCPU 1 0 1は、始動口入賞時に抽出され、かつ、第1特別図柄始動記憶領域（0）又は第2特別図柄始動記憶領域（0）において先にセットされた大当たり判定用乱数値に基づき、入賞始動口の種別に対応する大当たり判定テーブル（図示せず）を参照して、判定値データを取得する。そして、メインCPU 1 0 1は、取得した判定値データに基づいて、「大当たり」であるか「ハズレ」であるかを判定（大当たり判定）する。

10

【0 4 4 7】

次に、ステップS 1 1 9において、メインCPU 1 0 1は、ステップS 7 8またはステップS 8 8（いずれも図3 1参照）の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンに対応する変動表示時間を待ち時間タイマにセットする。この処理を終了すると、メインCPU 1 0 1は、特別図柄記憶チェック処理を終了する。

【0 4 4 8】

また、ステップS 1 2 0において、メインCPU 1 0 1は、デモ画面を表示するためのデモ表示処理を行う。この処理において、メインCPU 1 0 1は、サブ制御回路2 0 0に対してデモ表示コマンドを送信する。この処理を終了すると、メインCPU 1 0 1は、特別図柄記憶チェック処理を終了する。

20

【0 4 4 9】

また、ステップS 1 2 1において、メインCPU 1 0 1は、第2始動口入賞の保留個数に対応する第2始動情報数の値を「1」減算する。第1実施形態において、メインCPU 1 0 1は、メインRAM 1 0 3に設けられた第2特別図柄始動記憶領域（0）～第2特別図柄始動記憶領域（4）にデータが記憶されているか否かを判別して、変動表示中又は保留中の第2特別図柄の変動表示に対応する特別図柄ゲームの始動情報があるか否かを判別する。第2特別図柄始動記憶領域（0）には、変動表示中の第2特別図柄の変動表示に対応する特別図柄ゲームのデータ（情報）が始動情報として記憶される。そして、第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（4）には、保留されている4回分の第2特別図柄の変動表示（保留球）に対応する特別図柄ゲームのデータ（情報）が始動情報として記憶される。なお、各第2特別図柄始動記憶領域の始動情報には、例えば、第2始動口4 4 0の入賞時に抽出した大当たり判定用乱数値や図柄決定用乱数値、決定された変動パターン等を示すデータが含まれる。

30

【0 4 5 0】

次に、メインCPU 1 0 1は、第2始動口入賞に基づいて特別図柄記憶転送処理を行う（ステップS 1 2 2）。この処理において、メインCPU 1 0 1は、第2特別図柄始動記憶領域（1）～（4）のデータを、それぞれ第2特別図柄始動記憶領域（0）～（3）にシフトする。このときまた、メインCPU 1 0 1は、サブ制御回路2 0 0に対して保留減算コマンドを送信する。その後、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 1 7の処理に移り、ステップS 1 1 8およびステップS 1 1 9の処理を実行したのち、特別図柄記憶チェック処理を終了する。

40

【0 4 5 1】

[1 - 5 - 3 - 3 . 特別図柄表示時間管理処理]

図3 6は、メインCPU 1 0 1による特別図柄表示時間管理処理を示すフローチャートである。特別図柄表示時間管理処理は、先述した特別図柄制御処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メインCPU 1 0 1は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（「0 2」）であるか否かを判別する（ステップS 1 3 1）。制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（「0 2」）でないと判別した場合（ステップS 1 3 1におけるNO）、メインCPU 1 0 1は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。一方、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（「0 2

50

」)であると判別した場合(ステップS 1 3 1におけるYES)、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 3 2の処理に移る。

【0 4 5 2】

ステップS 1 3 2において、メインCPU 1 0 1は、待ち時間タイマの値(待ち時間)が「0」であるか否かを判別する。この処理において、メインCPU 1 0 1は、待ち時間タイマにセットされた変動表示確定後の待ち時間(変動表示開始待ち時間)が消化されたか否かを判別する。待ち時間タイマの値が「0」でないと判別した場合(ステップS 1 3 2におけるNO)、メインCPU 1 0 1は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。一方、待ち時間タイマの値が「0」であると判別した場合(ステップS 1 3 2におけるYES)、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 3 3の処理に移る。

10

【0 4 5 3】

ステップS 1 3 3において、メインCPU 1 0 1は、特別図柄ゲームが「大当たり」であるか否かを判別する。特別図柄ゲームが「大当たり」であると判別した場合(ステップS 1 3 3におけるYES)、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 3 4の処理に移る。一方、特別図柄ゲームが「大当たり」でないと判別した場合(ステップS 1 3 3におけるNO)、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 4 0の処理に移る。

【0 4 5 4】

ステップS 1 3 4において、メインCPU 1 0 1は、大当たりを示す大当たりフラグをセットする処理を行う。この処理を終了すると、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 3 5の処理に移る。

20

【0 4 5 5】

ステップS 1 3 5において、メインCPU 1 0 1は、時短カウンタ、並びに時短フラグ及び確変フラグをクリアする処理を行う。この処理を終了すると、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 3 6の処理に移る。

【0 4 5 6】

ステップS 1 3 6において、メインCPU 1 0 1は、制御状態フラグに大当たり開始インターバル管理処理を示す値(「0 3」)をセットする処理を行う。

【0 4 5 7】

次に、メインCPU 1 0 1は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)に対応する大当たり開始インターバル時間(例えば、5 0 0 0 m s)を待ち時間タイマにセットする処理を行う(ステップS 1 3 7)。

30

【0 4 5 8】

次に、メインCPU 1 0 1は、特別図柄に対応する大当たり開始コマンドをメインRAM 1 0 3にセットする処理を行う(ステップS 1 3 8)。これにより、サブ制御回路2 0 0には、大当たり開始コマンドが送信される。

【0 4 5 9】

次に、メインCPU 1 0 1は、大当たり種類決定テーブル(図1 2、図1 6または図1 7参照)を参照し、特別図柄(図柄指定コマンドの種別)に対応するラウンド数上限値(大入賞口開放回数上限値)をメインRAM 1 0 3にセットし、ラウンド数表示LEDパターンフラグをセットする(ステップS 1 3 9)。なお、ラウンド数表示LEDパターンフラグは、残りラウンド数を所定パターンで表示するか否かを示すフラグである。この処理を終了すると、メインCPU 1 0 1は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。

40

【0 4 6 0】

ステップS 1 4 0において、メインCPU 1 0 1は、時短カウンタ減算処理を行う。この時短カウンタ減算処理については、図3 7を参照して後述する。

【0 4 6 1】

次に、メインCPU 1 0 1は、制御状態フラグに特別図柄ゲーム終了処理を示す値(「0 8」)をセットする処理を行う(ステップS 1 4 1)。この処理を終了すると、メインCPU 1 0 1は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。

【0 4 6 2】

50

[1 - 5 - 3 - 4 . 時短カウンタ減算処理]

図 37 は、メイン CPU 101 による時短カウンタ減算処理を示すフローチャートである。時短カウンタ減算処理は、先述した特別図柄表示時間管理処理あるいは後述の大当たり終了インターバル処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メイン CPU 101 は、時短カウンタの値が 0 であるか否かを判別する（ステップ S 151）。時短カウンタは、セットされた時短カウンタの値が 0 になるまで計数する減算カウンタである。時短カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 151 における YES）、メイン CPU 101 は、ステップ S 154 の処理に移る。時短カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 151 における NO）、メイン CPU 101 は、時短カウンタ減算処理を終了する。なお、詳細は後述するが、第 1 実施形態において時短カウンタとしてセットされる回数は 100 回または 10000 回である。

10

【 0463 】

ステップ S 152 において、メイン CPU 101 は、時短カウンタの値を 1 減算する処理を行う。

【 0464 】

次に、メイン CPU 101 は、再び時短カウンタの値が 0 であるか否かを判別する（ステップ S 153）。時短カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 153 における YES）、メイン CPU 101 は、ステップ S 154 の処理に移る。時短カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 153 における NO）、メイン CPU 101 は、時短カウンタ減算処理を終了する。

20

【 0465 】

ステップ S 154 において、メイン CPU 101 は、時短フラグを OFF にセットすなわち「0」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、メイン CPU 101 は、時短カウンタ減算処理を終了する。

【 0466 】

[1 - 5 - 3 - 5 . 大当たり終了インターバル処理]

図 38 は、メイン CPU 101 による大当たり終了インターバル処理を示すフローチャートである。大当たり終了インターバル処理は、先述した特別図柄制御処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メイン CPU 101 は、制御状態フラグが大当たり終了インターバル処理を示す値（「07」）であるか否かを判別する（ステップ S 161）。制御状態フラグが大当たり終了インターバル処理を示す値（「07」）でないと判別した場合（ステップ S 161 における NO）、メイン CPU 101 は、大当たり終了インターバル処理を終了する。一方、制御状態フラグが大当たり終了インターバル処理を示す値（「07」）であると判別した場合（ステップ S 161 における YES）、メイン CPU 101 は、ステップ S 162 の処理に移る。

30

【 0467 】

ステップ S 162 において、メイン CPU 101 は、待ち時間タイマの値が「0」であるか否かを判別する。この処理において、メイン CPU 101 は、待ち時間タイマにセットされた大当たり終了インターバル時間が消化されたか否かを判別する。待ち時間タイマの値が「0」でないと判別した場合（ステップ S 161 における NO）、メイン CPU 101 は、大当たり終了インターバル処理を終了する。一方、待ち時間タイマの値が「0」であると判別した場合（ステップ S 161 における YES）、メイン CPU 101 は、ステップ S 163 の処理に移る。

40

【 0468 】

ステップ S 163 において、メイン CPU 101 は、大入賞口開放回数表示 LED パターンフラグをクリアする。大入賞口開放回数表示 LED パターンフラグは、大当たり時のラウンド数を LED の発光パターンによって表示するか否かを示す管理フラグとして用いられる。

【 0469 】

次に、メイン CPU 101 は、ラウンド数振り分けフラグをクリアする（ステップ S 1

50

64)。このラウンド数振り分けフラグは、メインRAM103に格納される管理フラグの一つであり、1ラウンド中にあっても予め決められた回数だけ大入賞口540を周期的に開閉させるか否かを示すためのフラグである。1ラウンド中でも大入賞口540を周期的に開閉させる場合は、ラウンド数振り分けフラグが「1」となる。このときまた、メインCPU101は、サブ制御回路200に対して特別図柄大当り終了表示コマンドを送信する。

【0470】

次に、メインCPU101は、制御状態フラグに特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「08」）をセットする処理を行う（ステップS165）。

【0471】

次に、メインCPU101は、大当たりフラグをクリアする処理、すなわち、メインRAM34の所定領域にON設定されている大当たりフラグをOFFに設定する処理を行う（ステップS166）。

【0472】

次に、メインCPU101は、大当たり終了インターバル処理中の大当たりが確変大当たりであったか否かを判別する（ステップS168）。確変大当たりであった場合（ステップS168におけるYES）、メインCPU101は、ステップS169の処理に移る。確変大当たりでない場合（ステップS168におけるNO）、メインCPU101は、ステップS171の処理に移る。

【0473】

ステップS169において、メインCPU101は、確変フラグとして「1」をセットする処理を行う。

【0474】

次に、メインCPU101は、時短フラグとして「1」をセットする処理を行う（ステップS171）。

【0475】

次に、メインCPU101は、時短カウンタに規定の時短回数をセットする処理を行う（ステップS172）。第1実施形態では、大当たり種類決定テーブル（図12、図16または図17）を参照して、時短回数100回の大当たり（例えば、特図1-1、特図1-3、特図2-1など）であるときには時短カウンタに100回をセットし、次回の大当たり遊技状態が実行されるまで時短が継続する大当たり（例えば、特図1-2、特図1-8、特図2-2など）であるときには時短カウンタに10000回をセットする。ただし、次回の大当たり遊技状態が実行されるまで時短が継続する大当たりであるときにセットされる時短カウンタは10000回に限定されるものではなく、ホールの開店から閉店まで遊技を継続したとしても現実的に起こりえない回数であれば良い。このように、ホールの開店から閉店まで遊技を継続したとしても現実的に起こりえない回数を時短カウンタにセットすることで、実質的に、次回の大当たり遊技状態が実行されるまで時短が継続することとなる。さらには、時短回数100回の大当たりであるときにはカウンタ処理を行い（時短カウンタに100回をセットし）、次回の大当たり遊技状態が実行されるまで時短が継続する大当たりであるときにはフラグ処理を行う（時短フラグがONである限り時短遊技状態を継続する）ようにしても良い。

【0476】

次に、メインCPU101は、変動パターンテーブル設定処理を実行する（ステップS173）。変動パターンテーブル設定処理については、図39を参照して後述する。この処理を終了すると、メインCPU101は、大当たり終了インターバル処理を終了する。

【0477】

[1-5-3-6. 変動パターンテーブル設定処理]

図39は、メインCPU101による変動パターンテーブル設定処理を示すフローチャートである。変動パターンテーブル設定処理は、先述した電源投入時処理あるいは大当たり終了インターバル処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、

10

20

30

40

50

メインCPU101は、電源投入時であるか否かを判別する(ステップS181)。電源投入時である場合(ステップS181におけるYES)、メインCPU101は、ステップS182の処理に移る。電源投入時でない場合(ステップS181におけるNO)、メインCPU101は、ステップS183の処理に移る。

【0478】

ステップS182において、メインCPU101は、図13(または図15)に示される特別図柄の変動時間決定テーブルを参照する際のテーブルパターンとして、テーブルパターン1をセットする処理を行う。テーブルパターン1は、図13(または図15)に示される特別図柄の変動時間決定テーブルのうち、確変フラグおよび時短フラグのいずれもがONの場合(大当りおよびハズレの両方)のテーブルパターンが相当する。

10

【0479】

次に、メインCPU101は、時短フラグがONであるか否かを判別する(ステップS183)。時短フラグがONである場合(ステップS183におけるYES)、メインCPU101は、ステップS184の処理に移る。時短フラグがOFFである場合(ステップS183におけるNO)、メインCPU101は、ステップS185の処理に移る。

【0480】

ステップS184において、メインCPU101は、図13(または図15)に示される特別図柄の変動時間決定テーブルを参照する際のテーブルパターンとして、テーブルパターン2をセットする処理を行う。この処理を終了すると、メインCPU101は、変動パターンテーブル設定処理を終了する。テーブルパターン2は、図13(または図15)に示される特別図柄の変動時間決定テーブルのうち、時短フラグがOFFの場合(大当りおよびハズレの両方)のテーブルパターンが相当する。

20

【0481】

ステップS185において、メインCPU101は、図13(または図15)に示される特別図柄の変動時間決定テーブルを参照する際のテーブルパターンとして、テーブルパターン3をセットする処理を行う。この処理を終了すると、メインCPU101は、変動パターンテーブル設定処理を終了する。テーブルパターン3は、図13(または図15)に示される特別図柄の変動時間決定テーブルのうち、時短フラグがONの場合(大当りおよびハズレの両方)のテーブルパターンが相当する。

【0482】

30

[1-5-4. 普通図柄制御処理]

図40は、メインCPU101による普通図柄制御処理を示すフローチャートである。普通図柄制御処理は、先述した主制御メイン処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。なお、図40に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「00」~「04」)は、普通図柄制御状態フラグを示し、この普通図柄制御状態フラグは、メインRAM103内の所定の記憶領域に格納される。メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグの数値に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進ませる。

【0483】

40

図40に示すように、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグをロードする処理を行う(ステップS191)。この処理において、メインCPU101は、メインRAM103に記憶された普通図柄制御状態フラグを読み出す。メインCPU101は、読み出した普通図柄制御状態フラグの値に基づいて、後述のステップS192~S196の各種の処理を実行するか否かを判定する。この普通図柄制御状態フラグは、普通図柄ゲームの遊技の状態を示すものであり、ステップS192~S196のいずれかの処理を実行可能にするものである。また、メインCPU101は、ステップS162~S166の各処理に対して設定された待ち時間などに応じて決定される所定のタイミングで各処理を実行する。なお、この所定のタイミングに至る前は、各処理を実行せずに他のサブルーチン処理を実行する。もちろん、所定の周期で先述のシステムタイマ割込処理(図29参照)も実行する。

50

【0484】

次に、メインCPU101は、普通図柄記憶チェック処理を行う（ステップS192）。この処理において、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄記憶チェック処理を示す値（「00」）である場合に、普通図柄の変動表示の保留個数をチェックし、保留個数が「0」でないときには、普通当り判定等の処理を行う。また、この処理において、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄変動時間監視処理（ステップS193）を示す値（「01」）をセットし、今回の処理で決定された変動時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、ステップS192の処理により、決定された普通図柄の変動時間が経過した後、後述の普通図柄変動時間監視処理が実行されるように設定される。

10

【0485】

次に、メインCPU101は、普通図柄変動時間監視処理を行う（ステップS193）。この処理において、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄変動時間監視処理を示す値（「01」）であり、普通図柄の変動時間が経過した場合に、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄表示時間監視処理（ステップS194）を示す値（「02」）をセットし、確定後待ち時間（例えば0.5秒）を待ち時間タイマにセットする。すなわち、ステップS193の処理により、セットされた確定後待ち時間が経過した後、後述の普通図柄表示時間監視処理が実行されるように設定される。

【0486】

次に、メインCPU101は、普通図柄表示時間監視処理を行う（ステップS194）。この処理において、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄表示時間監視処理を示す値（「02」）であり、ステップS193の処理でセットされた確定後待ち時間が経過した場合に、普通図柄判定の結果が「普通当り」であるか否かを判別する。そして、普通図柄判定の結果が「普通当り」である場合、メインCPU101は、普通電動役物開放設定処理を行い、普通図柄制御状態フラグに後述の普通電動役物開放処理（ステップS195）を示す値（「03」）をセットする。すなわち、この処理により、後述の普通電動役物開放処理が実行されるように設定される。一方、普通図柄判定の結果が「普通当り」でない場合、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄ゲーム終了処理（ステップS195）を示す値（「04」）をセットする。すなわち、この場合には、後述の普通図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。

20

30

【0487】

次に、メインCPU101は、ステップS194において普通当り判定の結果が「普通当り」であると判定された場合、普通電動役物開放処理を行う（ステップS195）。この処理において、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグが普通電動役物開放処理を示す値（「03」）である場合に、普通電動役物460の開放中において所定数の入賞があったという条件、及び、普通電動役物460の開放上限時間を経過した（普通電動役物開放時間タイマが「0」である）という条件の一方が満たされたか否かを判別する。上記一方の条件が満たされた場合、メインCPU101は、普通電動役物460の羽根部材4620（例えば、図5を参照）を閉鎖状態にするため、メインRAM103に位置付けられた変数を更新する。そして、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄ゲーム終了処理（ステップS196）を示す値（「04」）をセットする。すなわち、この処理により、後述の普通図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。

40

【0488】

次に、メインCPU101は、普通図柄ゲーム終了処理を行う（ステップS196）。この処理において、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄ゲーム終了処理を示す値（「04」）である場合に、普通図柄の変動表示の保留個数を示すデータを「1」減少させるように記憶更新する。また、メインCPU101は、次の普通図柄の変動表示を行うために、普通図柄記憶領域の更新を行う。さらに、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグに普通図柄記憶チェック処理を示す値（「00」）をセットする。すなわち、ステップS196の処理後、上述した普通図柄記憶チェック処理（ステ

50

ップ S 1 9 2) が実行されるように設定される。この処理を終了すると、メイン CPU 1 0 1 は、普通図柄制御処理を終了する。

【 0 4 8 9 】

[1 - 6 . サブ制御回路メイン処理]

一方、サブ CPU 2 0 1 は、サブ制御回路メイン処理を実行することとなる。このサブ制御回路メイン処理について図 4 1 を用いて説明する。図 4 1 は、サブ CPU 2 0 1 によるメイン処理の一例を示すフローチャートである。なお、このサブ制御回路メイン処理は、電源が投入されたときに開始される処理である。

【 0 4 9 0 】

図 4 1 に示すように、サブ CPU 2 0 1 は、RAM アクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理を行う (ステップ S 2 0 1) 。

【 0 4 9 1 】

次に、サブ CPU 2 0 1 は、ウォッチドッグタイマのカウンタ値をクリアする処理を行う (ステップ S 2 0 2) 。ウォッチドッグタイマは、起動時にリセット時間 (例えば 2 0 0 0 m s) が設定され、サービスパルスの書き込みが行われなかった場合 (タイムアウト時) に電断処理が実行されることとなる。

【 0 4 9 2 】

次に、サブ CPU 2 0 1 は、操作手段入力処理を実行する (ステップ S 2 0 3) 。

【 0 4 9 3 】

次に、サブ CPU 2 0 1 は、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 2 0 4) 。コマンド解析処理については、図 4 2 を参照して後述する。

【 0 4 9 4 】

次に、サブ CPU 2 0 1 は、演出態様決定処理を実行する (ステップ S 2 0 5) 。演出態様決定処理は、主制御回路 1 0 0 から送信された各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 1 6 に表示される演出態様を決定する処理である。

【 0 4 9 5 】

上記の演出態様決定処理 (ステップ S 2 0 5) で決定される演出態様には、セットされている設定値を示唆する設定示唆演出も含まれる。この設定示唆演出について、第 1 の例および第 2 の例を挙げて説明する。

【 0 4 9 6 】

(第 1 の例)

設定示唆演出の第 1 の例は、第 1 始動口 4 2 0 (例えば図 5 参照) への遊技球の入賞が保留上限を超えて行われたことを条件に行われる。例えば、サブ CPU 2 0 1 は、第 1 始動入賞口オーバーフローポイントをカウントしており、第 1 始動入賞の保留個数オーバーフローコマンドが主制御回路 1 0 0 から送信されると、第 1 始動入賞口オーバーフローポイントに 1 加算する。そして、この第 1 始動入賞口オーバーフローポイントが所定のポイント (例えば 5 0 ポイント) に達すると、メイン CPU 1 0 1 は、上記の演出態様決定処理において、設定示唆演出を実行する旨を決定する。通常遊技状態等の時短フラグが OFF の非時短遊技状態では、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の入賞が容易でないため、第 1 始動入賞口オーバーフローが発生すると、遊技者の落胆ははかりしれない。そこで、非時短遊技状態において第 1 始動入賞口オーバーフローが発生したことを条件に設定示唆演出を行うようにすることで、ホールに直接的な損失を与えることなく遊技者の落胆を抑制することが可能となる。また、遊技者のなかには、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の入賞が保留上限であると、遊技球の発射を中断する遊技者もいる。この点、第 1 始動口 4 2 0 の遊技球の入賞が保留上限を超えたことを条件に設定示唆演出を行うようにすることで、遊技を促進させることも可能となる。

【 0 4 9 7 】

なお、上記設定示唆演出の第 1 の例では、第 1 始動入賞口オーバーフローポイントが所定のポイントに達したときに設定示唆演出を行っているが、必ずしもこれに限られず、第

10

20

30

40

50

1 始動口入賞の保留個数オーバーフローコマンドが主制御回路 100 から送信されたことをもって設定示唆演出を行うようにしても良い。この場合、設定示唆演出の実行頻度が高くなるため、例えば、設定示唆演出が 1 回行われただけでは設定を推測することが困難な演出であることが好ましい。例えば、1 回の設定示唆演出から得られる情報だけでは設定を推測することが困難であるが、複数回の設定示唆演出から得られる複数の情報を集めることで設定を推測することが可能となるようにすることが考えられる。

【0498】

また、上述したとおり、第 1 始動口入賞の保留個数オーバーフローコマンドがサブ制御回路 200 に送信されるのは、ステップ S72 の設定チェック処理において設定値データが正常であると判別されることが前提である。そのため、設定チェック処理において設定値データが正常であると判別されなかったときには、たとえ、第 1 始動口 420（例えば図 5 参照）への遊技球の入賞が保留上限を超えて行われたとしても、サブ CPU 201 は、第 1 始動入賞口オーバーフローポイントへの加算を行わない。したがって、第 1 始動口 420（例えば図 5 参照）への遊技球の入賞が保留上限を超えて行われると第 1 始動入賞口オーバーフローポイントが所定のポイントに達するような状況下（例えば所定のポイント 50 ポイントに対して 49 ポイントであるとき）において、第 1 始動口 420（例えば図 5 参照）への遊技球の入賞が保留上限を超えて行われたときにステップ S72 の設定チェック処理（図 31 参照）において正常でないと判別されると、サブ CPU 201 による設定示唆演出が行われることなく、メイン CPU 101 は、遊技許可フラグを OFF にし（後述するステップ S722）、遊技を進行させることが不可能となる。

【0499】

また、上記設定示唆演出の第 1 の例では、第 2 始動口 440（例えば図 5 参照）への遊技球の入賞が保留上限を超えて行われたとしても設定示唆演出が行われないが（図 31 参照）、第 2 始動口 440 への遊技球の入賞が保留上限を超えたことを条件に、第 1 始動口 420 への遊技球の入賞が保留上限を超えたときと同様に、設定示唆演出を行うようにしても良い。

【0500】

（第 2 の例）

設定示唆演出の第 2 の例は、リーチ演出の実行中に、特定の入賞口に遊技球が入賞したときに行われる。例えば、サブ CPU 201 は、リーチ演出の開始時に、第 1 始動口 420、第 2 始動口 440 および各一般入賞口 53（例えば図 5 参照）のうち特定の入賞口を、例えば抽選によりランダムに決定する。そして、リーチ演出の実行中に、上記決定された特定の入賞口への遊技球の入賞コマンドが主制御回路 100 から送信されると、設定示唆演出を実行する旨を決定する。例えば、遊技者のなかには、変動時間が長いリーチ演出が実行されると、遊技球の発射を中断する遊技者がいる。そこで、リーチ演出の実行中に、特定の入賞口への遊技球の入賞検出に基づいて設定示唆演出を実行することで、リーチ演出中であっても遊技球の発射を促すことが可能となる。また、リーチ演出には、リーチ演出が開始された時点で期待度が低いことがただちに分かる場合もある。このような場合、遊技者にとっては、リーチ演出が終了するまで次に変動表示が開始されず、興味が低下する虞がある。この点、リーチ演出の実行中に、特定の入賞口への遊技球の入賞検出に基づいて設定示唆演出を実行することで、興味の低下を抑制することが可能となる。しかも、設定値を遊技機管理責任者が設定できるようになると、遊技者は、自らが遊技を行うパチンコ遊技機の設定値が低いのではないかと疑心暗鬼になるおそれがあるが、この第 2 の例によれば、そのようなおそれを軽減することができ、興味の低下を抑制することが可能となる。

【0501】

なお、上記特定の入賞口を、第 1 始動口 420、第 2 始動口 440 および各一般入賞口 53（例えば図 5 参照）のなかから例えば抽選によりランダムに決定した場合、いずれが特定の入賞口であるかを開示せずに秘匿にすることが好ましい。これにより、遊技者は、いずれの入賞口を狙えばいいかといった点に面白みが生まれる。

【0502】

また、上記設定示唆演出の第2の例では、上記特定の入賞口を、第1始動口420、第2始動口440および各一般入賞口53（例えば図5参照）のなかから例えば抽選によりランダムに決定するようにしているが、必ずしも特定の入賞口をランダムに決定することに限られず、固定の入賞口を特定の入賞口としても良い。

【0503】

また、上記設定示唆演出の第1の例および第2の例では、いずれも、サブCPU201が設定示唆演出を実行する旨を決定しているが、メインCPU101が決定するようにしても良い。

【0504】

なお、リーチ演出の実行中に、特定の入賞口に遊技球が入賞した場合、当該特定の入賞口が始動口であればステップS72またはステップS82（いずれも図31参照）の設定チェック処理が行われる。そしてこの場合の設定示唆演出は、上記の設定チェック処理で正常であると判別されたとき（ステップS721におけるYES）に限り行われる。メインCPU101は、上記の設定チェック処理で正常でないと判別したとき（ステップS721におけるNO）は、設定示唆演出を行わないのみならず、ステップS734の処理によって変動表示中の特別図柄についても停止を禁止する。また、サブCPU201についても、リーチ演出を伴う装飾図柄の変動演出中であつたとしても、当該装飾図柄の変動演出を継続する。ただし、サブCPU201は、音声制御回路205による音演出の出力を停止しても良いし、出力される音量を小さくしても良い。

【0505】

次に、サブCPU201は、コマンド送信処理を実行する（ステップS206）。コマンド送信処理については、図43を参照して後述する。

【0506】

次に、表示制御回路204は、描画制御処理を実行する（ステップS207）。この処理において、表示制御回路204は、サブCPU201から送信されたメッセージ（演出指定情報）に基づいて液晶表示装置16に画像を表示させるための描画制御を行う。

【0507】

次に、音声制御回路205は、音声制御処理を実行する（ステップS208）。この処理において、音声制御回路205は、サブCPU201から送信されたメッセージ（演出指定情報）に基づいてスピーカ24に音声を出力させるための音声制御を行う。

【0508】

次に、LED制御回路206は、LED25の発光態様についての制御処理を実行する（ステップS209）。この処理において、LED制御回路206は、サブCPU201から送信されたメッセージ（演出指定情報）に基づいてLED25を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。

【0509】

次に、役物制御回路207は、役物制御処理を実行する（ステップS210）。この処理において、役物制御回路207は、サブCPU201から送信されたメッセージ（演出指定情報）に基づいて可動役物ユニットを作動させる演出用駆動モータを動作させるための駆動制御を行う。このようなサブ制御回路メイン処理においては、ステップS201の初期化処理が終了した後、ステップS202～S210の各処理が繰り返し実行される。

【0510】

[1-6-1. コマンド解析処理]

図42は、サブCPU201によるコマンド解析処理を示すフローチャートである。コマンド解析処理は、先述したサブ制御回路メイン処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、サブCPU201は、主制御回路100（メインCPU101）から受信後、ワークRAM203の受信バッファに格納されたコマンドを解析する処理を行う（ステップS241）。

【0511】

次に、サブCPU201は、受信したコマンドに対して整合性チェックを行う（ステップS242）。整合性チェックは、コマンド受信に際して目的とするデータが存在し、そのデータに誤りや欠けが無いことを検証するために行われる。

【0512】

次に、サブCPU201は、サブ抽選処理を行う（ステップS243）。この処理において、サブCPU201は、受信したコマンドが変動パターン指定コマンドである場合に、当該変動パターン指定コマンドに基づいて抽選により演出パターンを選択する。この処理を終了すると、サブCPU201は、コマンド解析処理を終了する。なお、サブ抽選処理においては、演出パターンを含む演出に係る全ての事項について抽選で選択するようにしてもよいし、演出パターンとして演出の種類（セリフ予告の有無やSU予告の有無等）のみを抽選で選択し、当該演出において実行される演出内容（エフェクトの種類やカットインの種類等）は、別途サブルーチン化された他の処理で演出情報として選択されるようにしてもよい。第1実施形態では、サブ抽選処理において演出の種類を示す演出パターンが選択され、その後、当該演出パターンに基づいて実行される演出内容が演出情報として後述の演出態様決定処理により選択されるようになっている。

10

【0513】

ところで、第1実施形態のパチンコ遊技機1では、遊技の実行中、ステップS72およびステップS82（図31参照）において設定チェック処理を行い、この設定チェック処理において、設定値データが「0」～「5」の範囲内でなければ（図32のステップS721におけるNO）、ステップS722～ステップS726の処理を実行した上で、ステップS727の異常時処理を実行している。ただし、例えば、主制御基板30が不正に取り替えられたりした場合には、ステップS72またはステップS82の設定チェック処理が実行されない可能性が高い。また、不正信号が入力されてセットされている設定値が変更されるような場合には、設定値データが「0」～「5」の範囲内である可能性がある。そこで、第1実施形態のパチンコ遊技機1では、ステップS72またはステップS82において設定チェック処理が実行されない場合や、設定値が不正に変更された可能性があるにもかかわらず設定値データが「0」～「5」の範囲内である場合（例えば、ステップS721においてYESと判別される場合）を想定し、サブCPU201により設定値情報の適否を判定する設定判定処理を実行するようにしている。この設定判定処理について、図示せず以下に説明する。

20

30

【0514】

まず、メインCPU101は、特定のタイミング（例えば、第1始動口420・第2始動口440への遊技球の入賞時、特別図柄の変動表示が保留されているとき、特別図柄の変動表示が開始されるときなど）で、メインRAM103に記憶されている設定値情報を示すコマンドを送信する。そして、このコマンドを受信したサブCPU201は、今回受信したコマンドで示される設定値情報（以下「今回設定値」と称する）の適否判定を行う。この適否判定は、例えば、前回受信したコマンドで示される設定値情報（以下「前回設定値」と称する）と今回設定値とが一致しているか否かを判別する処理である。

【0515】

そして、サブCPU201は、前回設定値と今回設定値とが一致していれば設定値が正常であると判定し、前回設定値と今回設定値とが一致していなければ設定値が異常であると判定する。

40

【0516】

また、受信した設定値情報が異常であるとき、サブCPU201は、設定値異常時処理を実行する。この異常時実行処理は、例えば、液晶表示装置16の表示領域に、設定値が異常である旨を報知する画像を表示したり、これに代えてまたは加えて、設定値が異常である旨を報知する音声を出力する処理である。

【0517】

なお、上述した設定値情報の適否判定は、前回設定値と今回設定値とが一致しているか否かの判定に限られず、例えば、3回以上にわたって受信した設定値情報の全てが一致し

50

ているか否かを判定するようにしてもよいし、複数回にわたって受信した設定値情報のうち一部（例えば、前々回受信したコマンドで示される設定値および今回設定値）の設定値情報が一致しているか否かを判定するようにしてもよい。ただし、設定変更処理（図 22 のステップ S 2 4 参照）が実行された旨を示すコマンド（例えば、設定変更開始コマンドや初期化コマンド）をサブ CPU 2 0 1 が受信したときには、今回設定値をワーク RAM 2 0 3 に記憶するだけで、前回設定値を含む過去の設定値と今回設定値とが一致しているか否かの判定は行わない。

【0518】

また、上述の設定判定処理（設定値情報の適否判定）は、遊技の実行中に限らず、電断後に電源投入された場合であっても、設定変更処理が実行されない限り実行することが好ましい。電断後に電源投入された場合に実行される設定判定処理については、図 5 6 を参照して後述する。

10

【0519】

上述のサブ CPU 2 0 1 により実行される設定判定処理は、コマンド解析処理（ステップ S 2 0 4）において実行してもよいし、コマンド解析処理のサブルーチンを抜けた後に実行してもよい。

【0520】

[1 - 6 - 2 . コマンド送信処理]

図 4 3 は、サブ CPU 2 0 1 によるコマンド送信処理を示すフローチャートである。コマンド送信処理は、先述したサブ制御回路メイン処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、サブ CPU 2 0 1 は、各制御回路 2 0 4 ~ 2 0 7 に対して制御用のコマンド（メッセージ）を送信する際、メッセージ設定処理を実行する（ステップ S 2 5 1）。この処理において、サブ CPU 2 0 1 は、演出態様決定処理で得られた演出情報に基づいてメッセージ（演出指定情報）を生成し、当該メッセージを一時的にワーク RAM 2 0 3 のディレクトバッファに格納する処理を行う。このメッセージ設定処理については、図 4 4 を参照して後述する。

20

【0521】

次に、サブ CPU 2 0 1 は、ディレクトテーブル登録処理を実行する（ステップ S 2 5 2）。この処理において、サブ CPU 2 0 1 は、ディレクトバッファに格納されたメッセージと演出情報とに基づいて、これらに対応するディレクトテーブルをワーク RAM 2 0 3 の所定領域にセットする処理を行う。このディレクトテーブル登録処理については、図 4 5 を参照して後述する。

30

【0522】

次に、サブ CPU 2 0 1 は、メッセージ送信処理を実行する（ステップ S 2 5 3）。この処理において、サブ CPU 2 0 1 は、ディレクトバッファに格納されたメッセージをディレクトテーブルに基づく所定のタイミングで読み出し、当該メッセージを所定の制御回路 2 0 4 ~ 2 0 7 に送信する処理を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 2 0 1 は、コマンド送信処理を終了する。このメッセージ送信処理については、図 4 6 を参照して後述する。

40

【0523】

[1 - 6 - 2 - 1 . メッセージ設定処理]

図 4 4 は、サブ CPU 2 0 1 によるメッセージ設定処理を示すフローチャートである。メッセージ設定処理は、先述したコマンド送信処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、サブ CPU 2 0 1 は、演出情報に基づいて送信するデバイス（制御回路 2 0 4 ~ 2 0 7）の設定を行う（ステップ S 2 6 1）。

【0524】

次に、サブ CPU 2 0 1 は、システム動作の有無を設定する処理を行う（ステップ S 2 6 2）。

【0525】

次に、サブ CPU 2 0 1 は、ステージ情報や各演出情報の設定を行う（ステップ S 2 6

50

3)。

【0526】

次に、サブCPU201は、予告パターンの設定を行う(ステップS264)。これにより、ディレクトバッファには、送信先となるデバイス(制御回路204~207)や、システム動作の有無、ステージ情報や各演出情報、予告パターンを示すメッセージが格納される。この処理を終了すると、サブCPU201は、メッセージ設定処理を終了する。

【0527】

[1-6-2-2.ディレクトテーブル登録処理]

図45は、サブCPU201によるディレクトテーブル登録処理を示すフローチャートである。ディレクトテーブル登録処理は、先述したコマンド送信処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、サブCPU201は、シングルテーブルを登録する処理を行う(ステップS271)。

10

【0528】

次に、サブCPU201は、演出態様決定処理で決定された演出情報に基づいてマスターテーブルを登録する処理を行う(ステップS272)。

【0529】

次に、サブCPU201は、マスターテーブルで使用するスレーブテーブルを登録する処理を行う(ステップS273)。

【0530】

次に、サブCPU201は、ディレクトバッファにセットされたメッセージに対応するディレクトテーブルをスレーブテーブルとして登録する処理を行う(ステップS274)。この処理を終了すると、サブCPU201は、ディレクトテーブル登録処理を終了する。

20

【0531】

[1-6-2-3.メッセージ送信処理]

図46は、サブCPU201によるメッセージ送信処理を示すフローチャートである。メッセージ送信処理は、先述したコマンド送信処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、サブCPU201は、ディレクトテーブルに対応するディレクトバッファにメッセージが登録されていれば、当該メッセージに設定された「送信先デバイス」に従い各デバイス(制御回路204~207)にメッセージを送信する処理を行う(ステップS281)。

30

【0532】

次に、サブCPU201は、メッセージの送信完了後、不要なディレクトテーブルを破棄する処理を行う(ステップS282)。この処理を終了すると、サブCPU201は、メッセージ送信処理を終了する。

【0533】

[1-7.第1実施形態に係る遊技機の拡張性]

上述したとおり、第1実施形態のパチンコ遊技機1では、セットされている設定値に応じて、大当り確率、リーチ確率、特別図柄の変動時間、メイン図柄の選択率(ラウンド数、確変突入率、時短突入率)を変えるようにしたが、必ずしも、設定値に応じてこれらの全部を変える必要はなく、設定値に応じてこれらのうち1つだけ変えても良いし複数を変えても良い。

40

【0534】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1では、普通図柄表示部71において、停止表示された普通図柄が所定の態様(「普通当り」の態様)である場合には、普通電動役物460が所定の期間だけ閉鎖状態から開放状態になる。そこで、普通電動役物460が閉鎖状態から開放状態となるタイミングや開放状態から閉鎖状態となるタイミング(すなわち遊技球の発射タイミング)を遊技者に報知するようにしても良い。この場合、遊技球の発射タイミングの報知を行う頻度を、設定値に応じて変える(高設定値ほど発射タイミングの報知頻度を高める)ようにしても良い。

50

【 0 5 3 5 】

また、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、バックアップクリア処理（例えばステップ S 3 9）を行うと、メイン R A M 1 0 3 の作業領域のうちの一般作業領域に記憶されているデータがクリアされる。このバックアップクリア処理は、設定変更処理（ステップ S 2 4）を実行したときにも必ず行われるため、バックアップクリア処理を行うと、必ず、メイン R A M 1 0 3 の作業領域のうちの一般作業領域に記憶されているデータがクリアされる。ただし、これに代えて、設定変更処理を実行したときに行われるバックアップクリア処理と、設定変更処理を実行せずに行われるバックアップクリア処理とで、データがクリアされるメイン R A M 1 0 3 のクリアアドレス範囲を異ならせるようにしても良い。例えば、大当り遊技状態が終了したのち、所定数のゲームが実行されるまで（特別図柄が所定回数変動表示されるまで）は高確率遊技状態とし、所定数のゲームの実行が終了したのち低確率遊技状態に移行するパチンコ遊技機（所謂「S T 機」と呼ばれるパチンコ遊技機）において、高確率遊技状態に制御されているとき（所定数のゲームの実行が終了する前）に、設定変更処理を伴わずにバックアップクリア処理が行われたときには確変フラグを O F F 設定し、設定変更処理の実行にともなってバックアップクリア処理が行われたときには確変フラグの O N 設定を継続する（高確率遊技状態の残りゲーム数の記憶を保持する）ようにしても良い。さらには、設定変更処理の実行にともなってバックアップクリア処理が行われたときには、前回と同じ設定値にセットされたときは確変フラグの O N 設定を継続し、前回と異なる設定値にセットされたときは確変フラグを O F F 設定するようにしても良い。

10

20

【 0 5 3 6 】

また、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、大当り遊技状態における各ラウンドゲームにおいて、大入賞口 5 4 0 は、当該大入賞口 5 4 0 に入賞した遊技球のカウントが 1 0 球に達したときと、開放状態の時間が 3 0 s e c に達したときとのうちいずれか一方の条件を満たすと、閉鎖状態となる。そこで、大当り遊技状態における各ラウンドゲームにおいて、大入賞口 5 4 0 が開放状態から閉鎖状態となる条件を、設定値に応じて変えるようにしても良い。例えば、大入賞口 5 4 0 が開放状態から閉鎖状態となる条件を複数用意し（例えば、1 ラウンドの間に大入賞口 5 4 0 に遊技球を入賞させることができる遊技球数の期待値が異なる複数の条件を用意し）、設定値に応じてかかる条件を変えることで、高設定値ほど上記期待値が高い条件が選択されやすいようにしても良い。具体例としては、設定値に応じて、ラウンドゲームにおける大入賞口 5 4 0 の開放時間を抽選により決定することで、高設定値ほど大入賞口 5 4 0 の開放時間が長くなりやすいようにすることが考えられる。また、設定値に応じて、ラウンドゲームにおいて大入賞口 5 4 0 が開放状態から閉鎖状態となる遊技球のカウントを変えることで、高設定値ほど大入賞口 5 4 0 への遊技球数が多くなりやすいようにすることも考えられる。

30

【 0 5 3 7 】

また、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、停止表示された普通図柄が普通当りの態様である場合には、普通電動役物 4 6 0 が所定の期間だけ閉鎖状態から開放状態になるが、普通電動役物 4 6 0 が開放状態となる時間（開放時間）を、設定値に応じて異ならせることで、高設定値ほど、普通電動役物 4 6 0 の開放時間が長くなりやすいようにしても良い。

40

【 0 5 3 8 】

また、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、特図 1 - 2 や特図 1 - 4 のように確変フラグ O N となる大当りであるとき、大当り遊技状態が終了したのち、次回の大当り遊技が実行されるまで高確率遊技状態が継続するが、必ずしもこれに限られず、特定のタイミング（例えば、第 1 始動口 4 2 0 ・第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞時、特別図柄の変動表示が保留されているとき、特別図柄の変動表示が開始されるとき）で、高確率遊技状態から低確率遊技状態に移行させるか否かの移行抽選を、実行するようにしても良い。この場合、高確率遊技状態から低確率遊技状態への移行確率を設定値に応じて異ならせることで、高設定値ほど高確率遊技状態の継続確率を高める（高確率遊技状態から低確率遊技状態

50

への移行確率を低くする)ようにしても良い。なお、第1実施形態のパチンコ遊技機1では、例えば第1始動口420・第2始動口440への遊技球の入賞時に設定チェック処理(ステップS72、ステップS82)を行っているが、この設定チェック処理で正常でないと判別されたとき(ステップS721におけるNO)は、設定変更処理(ステップS24)の実行によりバックアップクリア処理(ステップS2420)において上記移行抽選の結果もクリアされる(確変フラグもOFFに設定される)。

【0539】

上記のとおり、第1実施形態では、セットされている設定値に応じて、大当たり確率、リーチ確率、特別図柄の変動時間、メイン図柄の選択率(ラウンド数、確変突入率、時短突入率)を変えるようにしたパチンコ遊技機1について説明したが、設定差を設けることは上述の実施形態に限られず、一部構成を変更しても良い。以下に、一部構成を変更した他の拡張例について説明する。なお、以下の他の拡張例の説明において特に言及しない構成については、第1実施形態の構成と同様であるが、以下では、ステップ番号を除いて、例えばメインCPU等の各部材にあえて符号を付していない。

【0540】

[1-7-1. 拡張例1]

拡張例1のパチンコ遊技機は、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるとき、所定の条件が成立すると、大当たり遊技状態が終了したのち、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで高確率遊技状態が継続する所謂「確変ループ機」を例に挙げて説明する。この拡張例1では、大当たり遊技状態と高確率遊技状態とが繰り返し実行される回数(以下「ループ回数」と称する)に上限を設け、ループ回数がこの上限に達すると、大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態を低確率遊技状態に制御するとともに、設定値に応じて、上記ループ回数の上限(以下「リミッタ回数」と称する)が異なりうるようにしている(このような遊技機は「リミッタ機」とも呼ばれる)。これについて、図47を参照して説明する。なお、図47は、拡張例1のパチンコ遊技機におけるリミッタ回数の選択率の一例を設定値毎に示すテーブルである。

【0541】

拡張例1にかかるパチンコ遊技機のメインCPUは、特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるとループ回数をチェックするループ回数チェック手段と、ループ回数が0であるとリミッタ回数抽選を行うリミッタ回数抽選手段と、ループ回数が規定の範囲内(本例では1~4の範囲内)であるとループ回数をインクリメントするループ回数カウント手段と、ループ回数が規定値(本例ではリミッタ上限の5)であると、大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態を低確率状態に制御する遊技状態制御手段と、ループ回数が規定値であるとループ回数をリセットするループ回数リセット手段とを備える。なお、リミッタ回数抽選は、大当たり判定の結果が大当たりであると判別したとき、大当たり遊技状態の開始時、大当たり遊技状態中、大当たり遊技状態の終了時のどのタイミングで行っても良い。

【0542】

図47に示すように、設定1では、リミッタ回数が、例えば、25%の確率で1回に決定され、30%の確率で2回に決定され、25%の確率で3回に決定され、15%の確率で4回に決定され、5%の確率で5回に決定される。設定2では、リミッタ回数が、例えば、25%の確率で1回に決定され、25%の確率で2回に決定され、25%の確率で3回に決定され、20%の確率で4回に決定され、5%の確率で5回に決定される。設定3では、リミッタ回数が、例えば、15%の確率で1回に決定され、25%の確率で2回に決定され、25%の確率で3回に決定され、20%の確率で4回に決定され、15%の確率で5回に決定される。設定4では、リミッタ回数が、例えば、15%の確率で1回に決定され、20%の確率で2回に決定され、25%の確率で3回に決定され、25%の確率で4回に決定され、15%の確率で5回に決定される。設定5では、リミッタ回数が、例えば、5%の確率で1回に決定され、20%の確率で2回に決定され、25%の確率で3回に決定され、25%の確率で4回に決定され、25%の確率で5回に決定される。設定6では、リミッタ回数が、例えば、5%の確率で1回に決定され、10%の確率で2回に

決定され、25%の確率で3回に決定され、30%の確率で4回に決定され、25%の確率で5回に決定される。すなわち、高設定値になるほど、より大きなリミッタ回数に決定される期待度が高くなる。

【0543】

このように、設定値に応じてリミッタ回数に対する期待度を異ならせて、高設定値ほど、大当り遊技状態と高確率遊技状態とがより多く繰り返されうることによって、ワンチャンス（大当りに1回当選したときに低確率遊技状態に制御されるまでの機会）で遊技者に付与される賞球量を設定値に応じて異ならせることが可能となる。しかも、設定値に応じてリミッタ回数に対する期待値を異ならせてはいるものの、リミッタ回数を抽選により決定しているため、リミッタ回数によって設定値が遊技者に推測されてしまうといったことも防止可能となっている。

10

【0544】

なお、上記拡張例1では、リミッタ回数を設定値に応じて抽選により決定しているが、必ずしも抽選は必須ではなく、例えば、設定値が遊技者に推測されてしまうといった懸念はあるものの、設定1・2では3回、設定3・4では4回、設定5・6では5回といったように、設定値に応じてリミッタ回数を一義的に決定するようにしても良い。

【0545】

なお、上記のリミッタ回数は、第1特別図柄と第2特別図柄とのそれぞれに対して別に定めても良いし、第1特別図柄と第2特別図柄との両方に対してあわせて定めても良い。

【0546】

例えば、上記のリミッタ回数を第1特別図柄と第2特別図柄とのそれぞれに対して別に定める場合、第1特別図柄の大当り判定の結果が大当りであれば第1特別図柄についての第1リミッタ回数を決定し、ループ中に第1特別図柄の大当り判定の結果に基づく大当り遊技状態に制御されると、第1特別図柄についてのループ回数をインクリメントする。ただし、上記ループ中に第2特別図柄の大当り判定の結果に基づく大当り遊技状態に制御されたときには、第1特別図柄についてのループ回数をインクリメントせずに、第2特別図柄についての第2リミッタ回数を決定する。この場合、第1リミッタ回数と第2リミッタ回数とのうちいずれかがリミッタ回数に達したときにループを終了（低確率遊技状態に制御）しても良いし、第1リミッタ回数と第2リミッタ回数との両方がリミッタ回数に達したときにループを終了するようにしても良い。

20

30

【0547】

また、例えば、上記のリミッタ回数を第1特別図柄と第2特別図柄との両方に対してあわせて定める場合、第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかを問わず大当り判定の結果が大当りであったときにリミッタ回数を決定し、ループ中に、第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかを問わず大当り判定の結果に基づく大当り遊技状態に制御されると、ループ回数をインクリメントする。そして、このループ回数がリミッタ回数に達するとループを終了する。

【0548】

さらに、上述した拡張例1のパチンコ遊技機は、所謂確変ループ機であるが、必ずしも確変ループ機である必要はなく、例えば、所謂「ST機」と呼ばれるパチンコ遊技機に上記の技術思想を適用することもできる。「ST機」とは、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態を必ずまたは所定の抽選結果に基づいて高確率遊技状態に制御し、当該高確率遊技状態を所定回数（以下「ST回数」と称する）の特別図柄の変動表示が行われるまで継続し、上記所定回数の特別図柄の変動表示が行われると高確率遊技状態を終了して低確率遊技状態に制御するパチンコ遊技機である。このような「ST機」であっても、設定値に応じてリミッタ回数に対する期待度を異ならせることができる。すなわち、高設定値ほど、大当り遊技状態と高確率遊技状態とがより多く繰り返されうることによって、ワンチャンス（大当りに1回当選したときに低確率遊技状態に制御されるまでの機会）で遊技者に付与される賞球量を設定値に応じて異ならせることが可能である。

40

【0549】

50

なお、所謂「ＳＴ機」では、「ＳＴ回数」を予め定められた回数（例えば７０回）に設定することが可能であるが、設定値に応じてＳＴ回数が異なりうるようにすることもできる。例えば、「ＳＴ機」のメインＣＰＵは、ＳＴ回数を抽選により決定し、設定値に応じて決定されるＳＴ回数の期待値が異なるようにすることができる。具体例としては、抽選により決定されるＳＴ回数の期待値を、設定１で６０回、設定２で６３回、設定３で６６回、設定４で６９回、設定５で７２回、設定６で７５回とすることで、高設定値ほどＳＴ回数の期待値を高くすることができる。ただし、上記のＳＴ回数を抽選で決定することは必須ではなく、設定値に応じてＳＴ回数が一義的に決定されるようにしても良い。なお、設定値に応じてＳＴ回数が異なるようにしたときには、時短回数を全設定値で共通にする
と好ましい。例えば、ＳＴ回数またはＳＴ回数の期待値が、設定１で６０回、設定２で
６３回、設定３で６６回、設定４で６９回、設定５で７２回、設定６で７５回であるとき、
全設定共通で時短回数を例えば６０回にすることが考えられる。そして、サブＣＰＵは、
ＳＴ回数が一定ゲーム数（例えば６０ゲーム）に達するまでは高確率遊技状態であることを
把握できる演出を例えば液晶表示装置１６で行い、ＳＴ回数が一定ゲーム数に達すると、
高確率遊技状態であるか否かにかかわらず、高確率遊技状態であることを把握し難い演出
を例えば液晶表示装置で行うことが好ましい。これにより、遊技者に設定値を察知され
ないようにしつつ、設定値に応じてＳＴ回数やＳＴ回数の期待値を異ならせることが可能
となる。

10

20

30

40

50

【０５５０】

また、拡張例１のパチンコ遊技機においても、例えば第１始動口・第２始動口への遊技球の入賞時等に設定チェック処理（ステップＳ７２、ステップＳ８２）が行われる。そして、この設定チェック処理で正常でないと判別されたとき（ステップＳ７２１におけるＮＯ）は、たとえループ中（すなわち、大当り遊技状態と高確率遊技状態とが繰り返し実行されているとき）であっても、ループ回数がリミッタ回数にいたることなく、設定変更処理（ステップＳ２４）の実行によりバックアップクリア処理（ステップＳ２４２０）において上記ループ回数もクリアされる（確変フラグもＯＦＦに設定される）。

【０５５１】

[１ - ７ - ２ . 拡張例 ２ - １]

拡張例２のパチンコ遊技機は、特定口が設けられる特定領域を有している。この特定領域は、例えば役物によって遊技球の流下領域と区画形成されており、通常は特定領域内への遊技球の進入が困難（または不可能）とされている。また、特別図柄の大当り判定の結果として、大当りの他に小当りも用意されている。

【０５５２】

具体的には、メインＣＰＵは、設定値に応じて定められた大当り確率で特別図柄の大当り判定を行い、この大当り判定の結果がハズレであるときに小当りの当落判定を行う。そして、小当りの当落判定の結果が小当りであるときに小当り遊技を実行する。すなわち、上記大当りは条件装置の作動を伴う当りであるが、上記小当りは条件装置の作動を伴う当りではない。

【０５５３】

また、この拡張例２において、例えば、時短フラグがＯＦＦに設定される非時短遊技状態等の通常遊技状態では、第１始動口への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄ゲームと、第２始動口への遊技球の入賞に基づく第２特別図柄ゲームとのうち、第１特別図柄ゲームが主として行われる。一方、時短フラグがＯＮに設定される時短遊技状態等の例えば確変時短遊技状態では、第１特別図柄ゲームと第２特別図柄ゲームとのうち、第２特別図柄ゲームが主として行われる。また、第２特別図柄ゲームでは、大当り判定の結果がハズレであるときに、所定の確率で小当りに当選する。なお、第１特別図柄ゲームにおける大当り判定の結果がハズレであるとき、小当りの当落判定を行っても行わなくて良い。

【０５５４】

また、メインＣＰＵは、始動口への遊技球の進入（受け入れ）に基づいて行われる特別図柄についての大当り判定の結果が小当りであると、所定の可動片を作動させて特定領域

を閉鎖態様から開放態様にする小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、小当り遊技の実行により開放態様となった特定領域に遊技球が入賞したことに基づいて、払出・発射制御回路を介して所定個数（例えば10球）の遊技球を賞球として払い出す払出手段とを備える。

【0555】

また、この拡張例2では、時短回数が例えば5回に設定されるとともに、特定領域内に特定口が設けられている。そして、例えば5回の時短遊技状態において普通当りとなって始動口に遊技球が入賞した結果、小当りになると、所定の可動片が作動し、特定領域が開放する。このとき、特定領域内に進入した遊技球がさらに特定口に進入したことが検出されると、メインCPUは、大当り遊技を実行する。また、5回の時短遊技状態において普通当りとならなかった場合には、メインCPUは時短遊技状態を終了し、非時短遊技状態に制御する。なお、時短遊技状態では、遊技領域の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ちで遊技が行われ、非時短遊技状態では、遊技領域の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ちで遊技が行われる。

10

【0556】

このようなパチンコ遊技機にあって、この拡張例2では、少なくとも第2特別図柄ゲームにおける小当り確率を設定値に応じて異ならせることで、第2特別図柄ゲームが主として行われる例えば時短遊技状態において、特定領域の開放頻度については出玉を設定値に応じて異ならせることが可能となる。

【0557】

20

例えば、小当りの確率を、設定1で9分の1、設定2で8分の1、設定3で7分の1、設定4で6分の1、設定5で5分の1、設定6で4分の1とする。この場合、普通図柄の変動時間が高設定であるほど長かったり、普通電動役物の開放態様が高設定ほど始動口に遊技球が入賞し難い態様であったりしない限り、高設定値であるほど始動口に遊技球が入賞しやすくなる。その結果、高設定値であるほど特定領域への遊技球の入賞頻度が高くなり、ひいては、設定値に応じて出玉スピードに差を設けることが可能となる。

【0558】

なお、この拡張例2では、時短遊技状態において、確変フラグをONに設定しても良いが、必ずしも確変フラグをONに設定する必要はない。

【0559】

30

また、メインCPUにより特別図柄の変動表示が行われているときに第1始動口または第2始動口に遊技球が入賞すると、この場合も、ステップS72またはステップS82の設定チェック処理が実行される。メインCPUは、この設定チェック処理において正常でない（ステップS72におけるNO）と判別すると、変動表示中の特別図柄についての大当り判定の結果がたとえ小当りであったとしても、遊技許可フラグをOFFにし、異常時処理を実行する。したがって、変動表示中の特別図柄についての大当り判定の結果が小当りであったとしても、設定チェック処理で正常でないと判別されたときには、メインCPUは、上記小当りに基づく小当り遊技を実行することなく、遊技許可フラグをOFFにし、異常時処理を実行する。したがって、変動表示中の特別図柄についての大当り判定の結果が小当りであった旨も含めて各種データがバックアップクリア処理においてクリアされない限り、遊技許可フラグがONに設定されないこととなる。

40

【0560】

[1-7-3. 拡張例2-2]

拡張例2-2のパチンコ遊技機は、第1始動口および第2始動口を備えている。メインCPUは、第1始動口への遊技球の入賞に基づいて第1特別図柄の大当り判定（以下、「第1特別抽選」と称する）を行い、第2始動口への遊技球の入賞に基づいて第2特別図柄の大当り判定（以下、「第2特別抽選」と称する）を行う。

【0561】

また、メインCPUは、第1特別抽選と第2特別抽選とのうち、第1特別図柄の抽選（以下、「第1特別抽選」と称する）が主として行われる第1遊技状態（例えば、確変フラ

50

グおよび時短フラグの両方がOFFに設定される通常遊技状態)と、第2特別図柄の抽選(以下、「第2特別抽選」と称する)が主として行われる第2遊技状態(例えば、確変フラグがONに設定され且つ時短フラグがOFFに設定される有利遊技状態)を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段を備える。このパチンコ遊技機では、第1遊技状態において特定の図柄で大当りに当選すると、大当り遊技が終了したのち、第2遊技状態に制御される。

【0562】

また、遊技領域の右側領域には普図ゲートが設けられており、普通ゲートに遊技球が通過すると普通抽選が行われる。この普通抽選の結果が特定の結果(例えば普通当り)であると、メインCPUは、所定の可動部材(例えば電動チューリップ)を開放し、これによって第2始動口への遊技球の入賞が容易化される。したがって、遊技領域の右側領域に向けて遊技球を発射させて遊技を行った場合には、遊技領域の左側領域に向けて遊技球を発射させて遊技を行った場合と比べて第2始動口への遊技球の入賞頻度が高められる。

【0563】

メインCPUは、第1特別抽選において、設定値に応じて定められた大当り確率で第1特別図柄の大当り判定を行い、この大当り判定の結果が大当りであるときには、所定の入賞口が複数ラウンド数にわたって開放される大当り遊技を実行する第1大当り遊技実行手段を備える。

【0564】

また、メインCPUは、第2特別抽選において、設定値に応じて定められた大当り確率で第2特別図柄の大当り判定を行い、この大当り判定の結果が大当りであるときには、所定の入賞口が複数ラウンド数にわたって開放される大当り遊技を実行する第2大当り遊技実行手段を備える。また、メインCPUは、上記第2特別抽選において、上記第2特別図柄の大当り判定の結果がハズレであるときには小当りの当落判定を行い、この小当りの当落判定の結果が小当りであるときに小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段も備える。

【0565】

なお、第1特別抽選における大当り確率と第2特別抽選における大当り確率とは共通している。確変フラグがOFFに設定される第1遊技状態における大当り確率は、例えば、設定1で300分の1、設定2で290分の1、設定3で280分の1、設定4で270分の1、設定5で260分の1、設定6で250分の1とされている。また、確変フラグがONに設定される第2遊技状態における大当り確率は、例えば、設定1で30分の1、設定2で29分の1、設定3で28分の1、設定4で27分の1、設定5で26分の1、設定6で25分の1とされている。

【0566】

メインCPUは、第1特別抽選の結果が大当りであるときに、所定の入賞口が複数ラウンド数にわたって開放される大当り遊技を実行する第1大当り遊技実行手段と、第2特別抽選の結果が大当りであるときに、所定の入賞口が複数ラウンド数にわたって開放される大当り遊技を実行する第2大当り遊技実行手段とを有している。第1特別抽選の結果が大当りであるときに開放される入賞口と、第2特別抽選の結果が大当りであるときに開放される入賞口とは、共通の入賞口であっても良いし、異なる入賞口であっても良い。

【0567】

また、第1特別抽選における小当り確率は、確変フラグがONおよびOFFのいずれであっても0(設定1~設定6で共通)である。また、第2特別抽選における小当り確率は、確変フラグがONおよびOFFのいずれであっても、例えば、設定1で9分の1、設定2で8分の1、設定3で7分の1、設定4で6分の1、設定5で6分の1とされている。このように、第2特別抽選における小当り確率は、セットされている設定値に応じて異なるものの、いずれの設定値であっても第1特別抽選における小当り確率より高い。

【0568】

また、メインCPUは、第2特別抽選の結果が小当りであるとき、小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段を有している。小当り遊技では、第2特別抽選の結果が大当りであるときに開放される大入賞口と同じ大入賞口が開放される遊技である。この大入賞口に遊技球が入賞すると、払出・発射制御回路は、払出装置を作動させて、所定数の遊技球が賞として払い出されるよう制御する。ただし、小当り遊技では、大入賞口に入賞させることができる遊技球数が大当り遊技よりも少ないため、遊技者にとっての有利度合いは、大当り遊技よりも小当り遊技の方が低い。

【0569】

また、上述したとおり、第1特別抽選における小当り確率は0である。すなわち、メインCPUは、第1特別図柄の大当り判定の結果がハズレであるときに、小当り確率が0の小当り判定を行っている。ただし、これに代えて、第1特別図柄の大当り判定の結果がハズレであるときに、メインCPUは、小当り判定そのものを行わないようにしても良い。

【0570】

なお、上記大当りは条件装置の作動を伴う当りであるが、上記小当りは条件装置の作動を伴う当りではない。

【0571】

また、メインCPUは、第1始動口への遊技球の入賞に基づいて第1特別図柄の変動表示を行う第1特別図柄変動表示制御手段と、第2始動口への遊技球の入賞に基づいて第2特別図柄の変動表示を行う第2特別図柄変動表示制御手段とを備える。第1特別図柄変動表示制御手段は、第1特別図柄を所定時間にわたって変動表示させた後、第1特別抽選の結果が表示されるように第1特別図柄を停止させる。また、第2特別図柄変動表示制御手段は、第2特別図柄を所定時間にわたって変動表示させた後、第2特別抽選の結果が表示されるように第2特別図柄を停止させる。

【0572】

第1特別図柄変動表示制御手段による第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄変動表示制御手段による第2特別図柄の変動表示とは、同じタイミングで行うことが可能に構成されている。すなわち、第1始動口への遊技球の入賞に基づいて第1特別図柄の変動表示が行われているときに第2始動口に遊技球が入賞すると、第1特別図柄が変動表示中であっても第2特別図柄の変動表示が開始される。第2始動口への遊技球の入賞に基づいて第2特別図柄の変動表示が行われているときに第1始動口に遊技球が入賞すると、第2特別図柄が変動表示中であっても第1特別図柄の変動表示が開始される。

【0573】

また、第1特別図柄変動表示制御手段により実行される第1特別図柄の変動時間の平均時間は、確変フラグがONである場合とOFFである場合とでほぼ同じであるが、第2特別図柄変動表示制御手段により実行される第2特別図柄の変動時間の平均時間は、確変フラグがONである場合とOFFである場合とで顕著に異なっている。例えば、第1特別図柄の変動時間の平均時間は、第1遊技状態で10sec、第2遊技状態で10secである一方、第2特別図柄の変動時間の平均時間は、第1遊技状態で1000sec、第2遊技状態で1secとされている。特別抽選（第1特別抽選、第2特別抽選）は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに行われるが、特別抽選の結果が表示されるのは特別図柄の変動表示が停止したときである。したがって、第1遊技状態において第2始動口に遊技球が入賞したとき、第2特別抽選はすでに行われているものの、当該第2特別抽選の結果が表示されるまでに相当の時間を要することとなる。

【0574】

このように、確変フラグがOFFに設定される第1遊技状態では、遊技領域の例えば右側領域に向けて遊技球を発射させて第2始動口に遊技球が入賞したとしても、第2特別図柄の変動表示が停止されるまでに時間を要してしまう。しかも、第2特別図柄は、変動時間が異なる複数のパターンのうちいずれかのパターンで変動表示されるため、仮に第2特別図柄が小当りを示す態様で停止して（小当りであることが確定して）大入賞口が所定時間（例えば1.8秒）開放したとしても、第2特別図柄が小当りであることが確定するタ

イミングを掴みづらくなっている。そのため、第2特別図柄が小当りであることが確定するタイミングを狙って大入賞口に遊技球を入賞させるといった、所謂狙い打ちを行うことも困難となっている。さらに、第1遊技状態では、遊技領域の例えば右側領域に向けて遊技球を発射させた場合には、例えばサブCPUの制御によってスピーカから警告音が出力される。そのため、第1遊技状態では、遊技領域の例えば左側領域に向けて遊技球を発射させて遊技が行われる。一方、第2遊技状態では、普図ゲートに遊技球を通過させることによって普通抽選をつうじて第2始動口への遊技球の入賞が容易化されるだけでなく第2特別図柄の変動時間も1secと短く、しかも第2特別抽選ではいずれの設定値であっても10分の1よりも高い確率で小当りに当選するため、遊技領域の例えば右側領域に向けて遊技球を発射させる遊技が行われる。

10

【0575】

第1遊技状態における第2特別図柄の変動時間の平均時間（例えば、1000sec）は、第1遊技状態における第1特別図柄の変動時間の平均時間（例えば、10sec）の例えば50倍以上であることが好ましいが、少なくとも10倍以上であることが好ましい。

【0576】

なお、サブCPUは、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示と同期して、装飾図柄の変動表示が例えば液晶表示装置に表示されるよう制御する装飾図柄変動表示制御手段を備える。ただし、この装飾図柄変動表示制御手段は、第1遊技状態では、第2始動口に遊技球が入賞したとしても、第2特別図柄に同期させる装飾図柄の変動表示を目立つ態様で行わず、第1始動口に遊技球が入賞したときに第1特別図柄に同期させる装飾図柄の変動表示を目立つ態様で行う。

20

【0577】

上記の「目立つ態様」の例について詳述すると、液晶表示装置は、例えば、表示領域の略中央において、左図柄（第1図柄）、中図柄（第2図柄）および右図柄（第3図柄）を変動表示させて特別抽選の結果を表示可能となっている。また、表示領域の四隅のうちの例えば一隅の小さな領域において、第1特別図柄および第2特別図柄それぞれに同期して変動表示（例えば点滅）させることが可能な第4図柄（例えば や のような形状）を表示可能となっている。第1図柄～第3図柄が表示領域を占める割合は、第4図柄が表示領域を占める割合と比べると極めて大きいため、遊技者の注視は、第4図柄よりも第1図柄～第3図柄に向くこととなる。そして、例えば、サブCPUは、第1遊技状態において、第2始動口に遊技球が入賞したときは第1図柄～第3図柄を変動表示させずに第4図柄のみ変動表示を行う一方、第1始動口に遊技球が入賞したときは第1図柄～第3図柄を変動表示させるとともに第4図柄の変動表示も行う。このようにして、第1遊技状態では、第2始動口に遊技球が入賞したとしても、第2特別図柄に同期させる装飾図柄の変動表示を目立つ態様で行わず、第1始動口に遊技球が入賞したときに第1特別図柄に同期させる装飾図柄の変動表示を目立つ態様で行うといったことを実現できる。

30

【0578】

上述した拡張例2-2のパチンコ遊技機によれば、第1遊技状態では、たとえ第2始動口に遊技球が入賞したとしても第2特別抽選の結果がほとんど表示されないが、第2遊技状態では、第2始動口への遊技球の入賞が容易化されるだけでなく第2特別図柄の変動時間の平均時間が1secと短い。しかも、第2遊技状態では、第2始動口に遊技球が入賞したときに、第2特別抽選の結果が小当りとなる確率（設定に応じて9分の1～4分の1）が大当りとなる確率（設定に応じて30分の1～25分の1）よりも高いため、小当り遊技による大入賞口の開放が高い頻度で行われ、時短フラグをセットすることなく（すなわち普通抽選の実行頻度を高めることなく）、賞としての遊技球が払い出される機会を増加させることが可能となる。しかも、第2特別抽選の結果が小当りとなる確率はセットされている設定に応じて異なるため、大当り遊技が実行されていない状態であっても、セットされている設定値に応じて出玉を異ならせることが可能となる。

40

【0579】

50

また、メインCPUにより特別図柄の変動表示が行われているときに第1始動口または第2始動口に遊技球が入賞すると、この場合も、ステップS72またはステップS82の設定チェック処理が実行される。したがって、メインCPUは、例えば第2遊技状態において、第2特別図柄の変動表示中に第1始動口に遊技球が入賞した場合にも、ステップS72またはステップS82の設定チェック処理を行う。そして、メインCPUは、この設定チェック処理において正常でない(ステップS721におけるNO)と判別すると、遊技許可フラグをOFFにし、異常時処理を実行する。すなわち、第2遊技状態において、変動表示中の第2特別図柄についての大当たり判定の結果がたとえ小当たりであったとしても、設定チェック処理で正常でないと判別されたときには、メインCPUは、上記小当たりに基づく小当たり遊技を実行することなく、遊技許可フラグをOFFにし、異常時処理を実行する。したがって、第2遊技状態において変動表示中の第2特別図柄についての大当たり判定の結果がたとえ小当たりであったとしても、第2遊技状態である旨の情報および小当たりである旨の情報も含めて各種データがバックアップクリア処理においてクリアされない限り、遊技許可フラグがONに設定されないこととなる。

10

20

30

40

50

【0580】

[1-7-4. 拡張例3]

拡張例3のパチンコ遊技機は、大当たり遊技状態に制御されるためのルートが2つあるパチンコ遊技機であり、そのために、特定口が設けられる特定領域を有している。この特定領域は、例えば役物によって遊技球の流下領域と区画形成されており、通常は特定領域内への遊技球の進入が困難(または不可能)とされている。また、特別図柄の大当たり判定の結果として、大当たりの他に小当たりも用意されている。

【0581】

具体的には、メインCPUは、設定値に応じて定められた大当たり確率で特別図柄の大当たり判定を行い、この大当たり判定の結果がハズレであるときに小当たりの当落判定を行う。そして、小当たりの当落判定の結果が小当たりであるときに小当たり遊技を実行する。すなわち、上記大当たりは条件装置の作動を伴う当りであるが、上記小当たりは条件装置の作動を伴う当りではない。

【0582】

また、この拡張例3において、例えば、時短フラグがOFFに設定される非時短遊技状態等の通常遊技状態では、第1始動口への遊技球の入賞に基づく第1特別図柄ゲームと、第2始動口への遊技球の入賞に基づく第2特別図柄ゲームとのうち、第1特別図柄ゲームが主として行われる。一方、時短フラグがONに設定される時短遊技状態等の例えば確変時短遊技状態では、第1特別図柄ゲームと第2特別図柄ゲームとのうち、第2特別図柄ゲームが主として行われる。また、第2特別図柄ゲームでは、大当たり判定の結果がハズレであるときに、所定の確率で小当たりにも当選する。なお、第1特別図柄ゲームにおける大当たり判定の結果がハズレであるときに、小当たりの当落判定を行っても行わなくて良い。

【0583】

また、メインCPUは、始動口への遊技球の進入(受け入れ)に基づいて行われる特別図柄についての大当たり判定の結果が小当たりであると、所定の可動片を作動し、上記特定領域の内部への遊技球の進入を許容する小当たり遊技を実行する小当たり遊技実行手段を備える。このように所定の可動片が作動したことによって上記特定領域の内部に遊技球の進入し、当該特定領域の内部に進入した遊技球が上記特定口に進入(受け入れ)が検出されると、メインCPUは、大当たり遊技状態に制御する。すなわち、メインCPUは、始動口への遊技球の入賞に基づいて行われた大当たり判定処理の結果が大当たりであるときに、大入賞口を開放するラウンド遊技が複数ラウンドにわたって行われる第1大当たり遊技状態に制御する第1大当たり遊技制御手段と、上記小当たり遊技が実行されたときに上記特定口へ遊技球が進入したに基づいて、上記所定の可動片を作動させるラウンド遊技が複数ラウンドにわたって行われる第2大当たり遊技状態に制御する第2大当たり遊技制御手段とを備える。

【0584】

このようなパチンコ遊技機にあって、この拡張例3では、始動口への遊技球の入賞のし

やすさ（例えば、小当り遊技の実行頻度や、普通電動役物の開放パターン）を設定値に応じて異ならせている。なお、この拡張例3においても、メインCPUは、遊技者が右打ちしたときに遊技球が通過しうるゲートへの通過を検出したことに基づいて行われる普通図柄判定の結果が普通当りであるときに、普通電動役物を閉鎖状態から開放状態に制御する。普通電動役物が開放状態になると始動口への遊技球の入賞が容易化される。設定値に応じて小当り遊技の実行頻度を異ならせる手法としては、例えば、普通図柄判定における普通当りの確率を設定値に応じて異ならせたり、普通図柄の変動時間を設定値に応じて異ならせたりすることで実現できる。

【0585】

始動口への遊技球の入賞のしやすさを設定値に応じて異ならせる手法として、普通図柄判定における普通当りの確率を設定値に応じて異ならせる手法を例に挙げて説明する。

【0586】

例えば、普通当りの確率を、設定1で60分の1、設定2で50分の1、設定3で40分の1、設定4で30分の1、設定5で20分の1、設定6で10分の1とする。この場合、普通図柄の変動時間が高設定であるほど長かったり、普通電動役物の開放態様が高設定ほど始動口に遊技球が入賞し難い態様であったりしない限り、高設定値であるほど始動口に遊技球が入賞しやすくなる。その結果、高設定値であるほど、小当り遊技の実行頻度が高くなり、ひいては、第2大当り遊技制御手段により大当り遊技状態に制御される機会が促進される。このようにして、設定値に応じて出玉スピードに差を設けることが可能となる。

【0587】

なお、この拡張例3においても、インCPU101により特別図柄の変動表示が行われているときに第1始動口または第2始動口に遊技球が入賞すると、ステップS72またはステップS82の設定チェック処理が実行される。メインCPU101は、この設定チェック処理において正常でない（ステップS72におけるNO）と判別すると、変動表示中の特別図柄についての大当り判定の結果がたとえ小当りであったとしても、遊技許可フラグをOFFにし、異常時処理を実行する。したがって、変動表示中の特別図柄についての大当り判定の結果が小当りであったとしても、設定チェック処理で正常でないとして判別されたときには、メインCPU101は、上記小当りに基づく小当り遊技を実行することなく、遊技許可フラグをOFFにし、異常時処理を実行する。したがって、変動表示中の特別図柄についての大当り判定の結果が小当りであった旨も含めて各種データがバックアップクリア処理においてクリアされない限り、遊技許可フラグがONに設定されないこととなる。

【0588】

[1-7-5. 拡張例4]

拡張例4のパチンコ遊技機は、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであったとしても、それだけをもってただちに大当り遊技状態に制御されるのではなく、特別図柄の大当り判定の結果が大当りであることに基づいて条件装置が作動し、条件装置が作動したことを前提として遊技球が所定の領域を通過（または進入）したことに基づいて役物連続作動装置が作動するようにしたものである。以下、図48および図49を参照して説明する。図48は役物連続作動右ゲートを遊技球が通過する態様の一例を示す図であり、図49は役物連続作動左ゲートを遊技球が通過する態様の一例を示す図である。

【0589】

図48および図49に示されるように、この拡張例4のパチンコ遊技機は、遊技領域に、役物連続作動左ゲート1100および役物連続作動右ゲート1110を備えている。また、遊技領域を流下する遊技球を、役物連続作動左ゲート1100と役物連続作動右ゲート1110とのうちいずれかに振り分けることが可能な振分装置1120が、役物連続作動ゲート1100・1110の上方に配置されている。

【0590】

役物連続作動左ゲート1100および役物連続作動右ゲート1110には、それぞれ、

遊技球の通過を検出可能な左ゲートセンサおよび右ゲートセンサ（いずれも図示せず）が設けられている。この左ゲートセンサおよび右ゲートセンサは、通常時は遊技球の通過検出が無効化されており、条件装置が作動したことに基づいて有効化される。また、左ゲートセンサおよび右ゲートセンサは、条件装置が作動したことに基づいて有効化されたのち、役物連続作動左ゲート 1 1 0 0 と役物連続作動右ゲート 1 1 1 0 とのうちいずれかを遊技球が通過したことを検出したことに基づいて無効化される。

【0591】

左ゲートセンサが役物連続作動左ゲート 1 1 0 0 への遊技球の通過を検出すると、メインCPUは、例えば 8 ラウンドのラウンド遊技が実行される 8 R 大当り遊技状態に制御する。また、右ゲートセンサが役物連続作動右ゲート 1 1 1 0 への遊技球の通過を検出すると、メインCPUは、2 ラウンドのラウンド遊技が実行される 2 R 大当り遊技状態（選択率 50 %）と、16 ラウンドのラウンド遊技が実行される 16 R 大当り遊技状態（選択率 50 %）とのうちいずれを実行するかを抽選で決定し、当該抽選で決定された大当り遊技状態に制御する。

10

【0592】

なお、左ゲートセンサが役物連続作動左ゲート 1 1 0 0 への遊技球の通過を検出したときと、右ゲートセンサが役物連続作動右ゲート 1 1 1 0 への遊技球の通過を検出したときとで、大当り遊技状態において払い出される賞球量の期待値は同じとなっている。

【0593】

また、役物連続作動左ゲート 1 1 0 0 または役物連続作動右ゲート 1 1 1 0 を通過した遊技球は、そのまま遊技領域を流下するが、これに代えて、アウト口からパチンコ遊技機の機外に排出されるように構成しても良い。

20

【0594】

振分装置 1 1 2 0 は、規則的な動作により、当該振分装置 1 1 2 0 の上方に到達した遊技球を、役物連続作動左ゲート 1 1 0 0 と役物連続作動右ゲート 1 1 1 0 とのうちいずれかに振り分ける。振分装置 1 1 2 0 が左側に傾いた第 1 姿勢では遊技球が役物連続作動右ゲート 1 1 1 0 を通過しやすく（図 48 参照）、振分装置 1 1 2 0 が右側に傾いた第 2 姿勢では遊技球が役物連続作動左ゲート 1 1 0 0 を通過しやすい（図 49 参照）。

【0595】

この拡張例 4 では、設定値に応じて、役物連続作動左ゲート 1 1 0 0 と役物連続作動右ゲート 1 1 1 0 とで遊技球の通過のしやすさを異ならせている。例えば、振分装置 1 1 2 0 の動作を、設定 1 では第 1 姿勢 0 . 5 秒と第 2 姿勢 1 . 5 秒とを繰り返す動作、設定 2 では第 1 姿勢 0 . 7 秒と第 2 姿勢 1 . 3 秒とを繰り返す動作、設定 3 では第 1 姿勢 0 . 9 秒と第 2 姿勢 1 . 1 秒とを繰り返す動作、設定 4 では第 1 姿勢 1 . 1 秒と第 2 姿勢 0 . 9 秒とを繰り返す動作、設定 5 では第 1 姿勢 1 . 3 秒と第 2 姿勢 0 . 7 秒とを繰り返す動作、設定 6 では第 1 姿勢 1 . 5 秒と第 2 姿勢 0 . 5 秒とを繰り返す動作とすることで、設定値に応じて、大当り遊技状態の態様に変化をもたせることが可能となる。

30

【0596】

なお、この拡張例 4 では、左ゲートセンサが役物連続作動左ゲート 1 1 0 0 への遊技球の通過を検出したときと、右ゲートセンサが役物連続作動右ゲート 1 1 1 0 への遊技球の通過を検出したときとで、大当り遊技状態において払い出される賞球量の期待値が同じである。すなわち、設定値に応じて大当り遊技状態の態様に変化を持たせることはできるものの、設定値に応じて大当り遊技状態において払い出される賞球量に差がないが、これに限られず、左ゲートセンサが役物連続作動左ゲート 1 1 0 0 への遊技球の通過を検出したときと、右ゲートセンサが役物連続作動右ゲート 1 1 1 0 への遊技球の通過を検出したときとで、大当り遊技状態において払い出される賞球量の期待値を異ならせても良い。例えば、左ゲートセンサが役物連続作動左ゲート 1 1 0 0 への遊技球の通過を検出したときは、2 R 大当り遊技状態（選択率 70 %）と 16 R 大当り遊技状態（選択率 30 %）とのうちいずれを実行するかを上記の選択率で行なわれる抽選で決定し、右ゲートセンサが役物連続作動右ゲート 1 1 1 0 への遊技球の通過を検出したときは、2 R 大当り遊技状態（選

40

50

択率 30%)と 16R 大当り遊技状態 (選択率 70%)とのうちいずれを実行するかを上記の選択率で行なわれる抽選で決定するようにしても良い。この場合、設定値に応じて大当り遊技状態において払い出される賞球量に差をもたせることができ、高設定値ほど、多量の遊技球が賞球として払い出される期待値の高い大当り遊技状態に制御される可能性を高めることが可能となる。

【0597】

また、この拡張例 4 では、条件装置が作動した状況下で二つのゲート (役物連続作動左ゲート 1100, 役物連続作動右ゲート 1110) のうちいずれかを遊技球が通過すると役物連続作動装置が作動して大当り遊技状態に制御されるように構成されている。ただし、始動口への遊技球の入賞に基づいて行われた特別図柄の大当り判定の結果が大当りであることに基づいて条件装置が作動したとしても、遊技球が上記二つのゲートのいずれをも通過する前に始動口に遊技球が入賞することがある。この場合、条件装置が作動したものの未だ上記二つのゲートのいずれにも遊技球が通過していない状況下で、メイン CPU 101 は、始動口への遊技球の入賞に基づいて設定チェック処理 (例えば図 31 のステップ S72 参照) を実行し、当該設定チェック処理において正常でない (例えば図 32 のステップ S721 における NO) と判別されることがある。この場合、たとえ条件装置が作動したいたとしても、メイン CPU 101 は、遊技許可フラグを OFF にし (後述するステップ S722)、遊技を進行させることが不可能となる。

【0598】

また、この拡張例 4 では、振分装置 1120 の下方に、条件装置が作動していることを前提として遊技球の通過を検出すると役物連続作動装置が作動する二つのゲート (役物連続作動左ゲート 1100, 役物連続作動右ゲート 1110) が設けられているが、振分装置 1120 の下方に設けるのは必ずしも役物連続作動ゲートに限られず、例えば、始動口および一般入賞口であっても良い。すなわちこの場合、振分装置 1120 は、規則的な動作により、当該振分装置 1120 の上方に到達した遊技球を、特別図柄の大当り判定契機となる始動口と、当該大当り判定契機とならない一般入賞口とのうちいずれかに振り分ける。そして、振分装置 1120 の動作を、例えば、設定 1 では第 1 姿勢 0.5 秒と第 2 姿勢 1.5 秒とを繰り返す動作、設定 2 では第 1 姿勢 0.7 秒と第 2 姿勢 1.3 秒とを繰り返す動作、設定 3 では第 1 姿勢 0.9 秒と第 2 姿勢 1.1 秒とを繰り返す動作、設定 4 では第 1 姿勢 1.1 秒と第 2 姿勢 0.9 秒とを繰り返す動作、設定 5 では第 1 姿勢 1.3 秒と第 2 姿勢 0.7 秒とを繰り返す動作、設定 6 では第 1 姿勢 1.5 秒と第 2 姿勢 0.5 秒とを繰り返す動作とすることで、設定値に応じて、始動口への入賞率を異ならせることが可能となる。しかも、このようなパチンコ遊技機によれば、設定値に応じて始動口への入賞率を異ならせることが可能ではあるものの、いかなる設定値であったとしても遊技者による遊技球の発射タイミングで始動口への入賞を狙うことができるという面白みをもたせることが可能となる。

【0599】

[1-7-6. 拡張例 5]

拡張例 5 のパチンコ遊技機は、パチンコ遊技機の基本仕様にかかるデータを設定値に応じて異ならせるものではなく、パチンコ遊技機のゲーム性を設定値に応じて変更できるようにしたものである。なお、この拡張例 5 では、設定値を設定 1 ~ 設定 5 の 5 段階のうちいずれかにセットすることができるよう構成されているが、必ずしも 5 段階である必要はなく、複数段階であれば任意に定めることができる。

【0600】

具体的には、設定値が設定 1 にセットされた場合、メイン CPU は、例えば 99 分の 1 の確率特別図柄の大当り判定を行い、当該大当り判定の結果が大当りであると、例えば 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御する。すなわち、設定値が設定 1 にセットされると、大当り確率が 100 分の 1 未満と比較的高い代わりに、1 回の大当り遊技状態で払い出される賞球量が比較的少ない、所謂甘デジと呼ばれるゲーム性での遊技を実行することが可能となる。

【0601】

また、設定値が設定2にセットされた場合、メインCPUは、例えば300分の1の確率特別図柄の大当たり判定を行い、当該大当たり判定の結果が大当たりであると、例えば12ラウンド（例えば出玉約1500個）の大当たり遊技状態に制御する。すなわち、設定値が設定2にセットされると、大当たり確率が300分の1、1回の大当たり遊技状態で払い出される賞球量が約1500個といった、一般的なデジパチと呼ばれるゲーム性での遊技を実行することが可能となる。そしてこの遊技機において、メインCPUは、大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態を高確率遊技状態に制御し、予め決められた期間を経過すると高確率遊技状態が終了して低確率遊技状態に制御する。すなわち、設定値が設定2にセットされると、所謂ST機と呼ばれるゲーム性での遊技を実行することが可能となる。

10

【0602】

また、設定値が設定3にセットされた場合、メインCPUは、例えば300分の1の確率特別図柄の大当たり判定を行い、当該大当たり判定の結果が大当たりであると、例えば12ラウンド（例えば出玉約1500個）の大当たり遊技状態に制御する。すなわち、設定値が設定2にセットされると、大当たり確率が300分の1、1回の大当たり遊技状態で払い出される賞球量が約1500個といった、一般的なデジパチと呼ばれるゲーム性での遊技を実行することが可能となる。そしてこの遊技機において、メインCPUは、大当たり判定の結果が大当たりであるとき、例えば図柄乱数を用いて確変フラグをON設定するか否かを決定し、確変フラグがON設定されると、大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態を、次回の大当たり遊技状態が実行されるまで高確率遊技状態に制御する。すなわち、設定値が設定3にセットされると、所謂確変ループ機と呼ばれるゲーム性での遊技を実行することが可能となる。

20

【0603】

また、設定値が設定4にセットされた場合、メインCPUは、例えば300分の1の確率特別図柄の大当たり判定を行い、当該大当たり判定の結果が大当たりであると、例えば12ラウンド（例えば出玉約1500個）の大当たり遊技状態に制御する。すなわち、設定値が設定2にセットされると、大当たり確率が300分の1、1回の大当たり遊技状態で払い出される賞球量が約1500個といった、一般的なデジパチと呼ばれるゲーム性での遊技を実行することが可能となる。そしてこの遊技機において、メインCPUは、大当たり判定の結果が大当たりであるとき、例えば図柄乱数を用いて確変フラグをON設定するか否かを決定し、確変フラグがON設定されると、大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態を、次回の大当たり遊技状態が実行されるまで高確率遊技状態に制御する。ただし、大当たり遊技状態と高確率遊技状態とが繰り返し実行される回数（上述した「ループ回数」）に上限を設け、ループ回数がこの上限に達すると、メインCPUは、大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態を低確率遊技状態に制御する。すなわち、設定値が設定4にセットされると、所謂リミッタ機と呼ばれるゲーム性での遊技を実行することが可能となる。なお、上記のゲーム性では、大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態が高確率遊技状態であれば、当該高確率遊技状態は次回の大当たり遊技状態が実行されるまで継続するようにしているが、これに限られず、大当たり遊技状態が終了したのちの高確率遊技状態を、予め決められた期間が経過すると終了して低確率遊技状態に制御される所謂ST機であっても良い。

30

40

【0604】

また、設定値が設定5にセットされた場合、メインCPUは、例えば300分の1の確率特別図柄の大当たり判定を行い、当該大当たり判定の結果が大当たりであると、例えば12ラウンド（例えば出玉約1500個）の大当たり遊技状態に制御する。すなわち、設定値が設定2にセットされると、大当たり確率が300分の1、1回の大当たり遊技状態で払い出される賞球量が約1500個といった、一般的なデジパチと呼ばれるゲーム性での遊技を実行することが可能となる。そしてこの遊技機において、メインCPUは、大当たり遊技状態が終了すると、必ずまたは一定の確率で確変フラグをON設定し、確変フラグがON設定されると、大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態を、高確率遊技状態に制御する。また、メインCPUは、高確率遊技状態において、特別図柄の大当たり判定を行う際に遊技状態

50

移行抽選を行い、当該遊技状態移行抽選において遊技状態を移行する旨を決定すると、確変フラグをOFF設定し、高確率遊技状態から低確率遊技状態に移行させる制御を実行する。すなわち、設定値が設定5にセットされると、高確率遊技状態において低確率遊技状態への移行抽選が行われるゲーム性での遊技を実行することが可能となる。

【0605】

このように、拡張例5のパチンコ遊技機では、設定値に応じて、例えば大当たり確率のようなスペックではなく、パチンコ遊技機のゲーム性を変えることができ、バリエーションに富んだゲーム性でのパチンコゲームを1台で実行することが可能となる。

【0606】

なお、上記では、設定1では所謂甘デジと呼ばれるゲーム性での遊技が実行可能であり、設定2では所謂ST機と呼ばれるゲーム性での遊技を実行することが可能であり、設定3では所謂確変ループ機と呼ばれるゲーム性での遊技を実行することが可能であり、設定4では所謂リミッタ機と呼ばれるゲーム性での遊技を実行することが可能であり、設定5では高確率遊技状態において低確率遊技状態への移行抽選が行われるゲーム性での遊技を実行することが可能であるが、これらの全部のゲーム性を設定値に応じて実行できるようにすることは必須ではない。ただし、設定値に応じて、所謂ST機と呼ばれるゲーム性と、所謂確変ループ機と呼ばれるゲーム性とを切り替えて実行できる方が好ましい。所謂ST機と呼ばれるゲーム性および所謂確変ループ機と呼ばれるゲーム性は、いずれも、大当たり遊技状態終了後に高確率遊技状態に制御される可能性がある点で共通するものの、当該高確率遊技状態が次回の大当たり遊技状態まで継続するか途中で終了するかで大きく異なる。このように、一見は似ているものの実質的には異なる2つのゲーム性を切り替えて実行できるようにすることで、遊技機の管理責任者等によるパチンコ遊技機の活用の仕方に幅を持たせつつ興趣の向上を図ることが可能なパチンコ遊技機を提供することができる。

【0607】

[1-8.ホールメニュータスク]

先ず、図50～図53を参照してホールメニュータスクについて説明する。ホールメニュータスクはホールメニューを制御するタスクである。ホールメニュータスクは、サブCPU201によって、所定の周期、第1実施形態では33msec毎に行われる。

【0608】

図50は、サブCPU201により実行されるホールメニュータスクの一例を示すフローチャートである。

【0609】

図50に示されるように、サブCPU201は、先ず、設定変更処理中または設定確認処理中であるかを判別する(ステップS301)。具体的には、サブCPU201は、電源投入時にメインCPU101から送信される設定操作コマンド(設定変更開始コマンド、設定確認開始コマンド)を受信したか否かを判別する。

【0610】

サブCPU201は、設定変更処理中または設定確認処理中であると判別、すなわち設定操作コマンドを受信したと判別すると(ステップS301におけるYES)、ステップS302のホールメニュー表示処理を実行する。このホールメニュー表示処理(ステップS302)は、後述のホールメニュー画面を表示制御回路204により液晶表示装置16の表示領域に表示する処理である。なお、ホールメニュー画面は、後述のステップS310の処理が実行されたときも液晶表示装置16の表示領域に表示されるが、ステップS302において表示されるホールメニュー画面と、ステップS310において表示されるホールメニュー画面とでは異なる点があり、これについては後述する。

【0611】

ステップS302のホールメニュー表示処理が実行されたときに液晶表示装置16の表示領域に表示される画像(画面)について、図51～図53を参照して説明する。図51は、ステップS302のホールメニュー表示処理が実行されたときに、ホールメニュー画面が液晶表示装置16の表示領域に表示されたときの一例を示す図である。図52および

図 5 3 は、ステップ S 3 0 2 のホールメニュー表示処理が実行されたときに、液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示されるホールメニュー画面の一例を示す図である。

【 0 6 1 2 】

図 5 1 ~ 図 5 3 に示されるように、ホールメニュー表示処理（ステップ S 3 0 2 ）が実行されると、液晶表示装置 1 6 の表示領域にはホールメニュー画面が表示される。ホールメニュー画面は、図 5 2 および図 5 3 に示されるように、画面左側領域のホールメニュー項目表示領域 1 6 1 0 と、画面下方の左右方向略中央の操作説明領域 1 6 2 0 と、画面略中央に配置されるプレビュー表示領域 1 6 3 0 と、を有する。

【 0 6 1 3 】

ホールメニュー項目表示領域 1 6 1 0 には、ホールメニューの各項目が表示される。図 5 1 ~ 図 5 3 には、便宜上、ホールメニュー項目として、時刻設定、賞球情報、設定履歴・設定確認履歴、エラー情報履歴、監視履歴、警告表示設定のみが図示されているが、これらの項目の他に、報知設定、省電力設定（省電力モード）、メンテナンス、役物動作確認、液晶輝度設定、液晶確認、音量調節設定等の項目が表示されるようにしてもよい。ただし、ステップ S 3 0 2 は、設定変更処理中または設定確認処理中の処理であるため、ホールメニュー画面の表示を終了して遊技画面に復帰させることができない。そのため、ホールメニューの項目の中に、ホールメニュー終了の項目はない。

【 0 6 1 4 】

操作説明領域 1 6 2 0 には、操作ボタン群 6 6（図 3 参照）に対応する画像、すなわちメインボタン 6 6 2 および上下左右の各セレクトボタン 6 6 4 a ~ 6 6 4 d に対応する画像が表示される。なお、ホールメニュー画面では、操作ボタン群 6 6 のうち有効化されている操作ボタンと無効化されている操作ボタンとを区別できるように表示される。例えば図 5 1 ~ 図 5 3 では、有効化されている操作ボタンが白塗りで表示されており（メインボタン 6 6 2 および上下セレクトボタン 6 6 4 a , 6 6 4 b が有効化されており）、無効化されている操作ボタンが黒塗りで表示されている（左右セレクトボタン 6 6 4 c , 6 6 4 d が無効化されている）。

【 0 6 1 5 】

有効化されているセレクトボタン（上下セレクトボタン 6 6 4 a , 6 6 4 b ）を操作者が操作することで、複数のホールメニューの項目のうちいずれかを選択することができる。図 5 1 および図 5 2 では、実線で囲まれたホールメニュー項目が選択されているホールメニュー項目である。例えば、図 5 1 では、実線で囲まれた「時刻設定」が選択されていることを示している。また、図 5 3 では、実線で囲まれた「設定変更・確認履歴」が選択されていることを示している。

【 0 6 1 6 】

第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 において、サブ CPU 2 0 1 は、選択されている項目をハイライト表示する。ただし、選択されている項目を操作者が把握しやすい態様であれば必ずしもハイライト表示に限られない。なお、時刻設定の項目が選択されている画面（図 5 1 および図 5 2 参照）が、ホールメニュー画面の初期画面である。

【 0 6 1 7 】

プレビュー表示領域 1 6 3 0 には、複数のホールメニューの項目のうち選択されている項目についてのプレビュー画面が表示される。例えば、「時刻設定」の項目が選択されているときは、時刻設定画面がプレビュー表示され（図 5 1 および図 5 2 参照）、「設定変更・確認履歴」の項目が選択されているときは、設定変更・確認履歴画面がプレビュー表示される（図 5 3 参照）。ただし、設定変更・確認履歴画面のプレビュー画面では、設定値が表示されないようにすることが好ましい。なお、上記のプレビュー画面内では操作を行うことができない。例えば、時刻設定画面がプレビュー表示されているとき、プレビュー表示されている時刻設定画面において時刻を設定する操作を行うことができず、ホールメニュー項目として表示されている時刻設定が選択決定されたことによって表示される時刻設定画面において時刻を設定する操作を行うことができる。

【 0 6 1 8 】

さらに、サブCPU201は、液晶表示装置16の表示領域に、ホールメニュー画面とあわせて、ホールメニュー画面における操作を阻害しないように例えば右下の極小領域に、「設定変更中です」または「設定確認中です」といった文字を表示する。また同時に、サブCPU201は、音声制御回路205（図9参照）を介して「設定変更中です」または「設定確認中です」といった音声スピーカ24から出力されるよう制御する。さらに、サブCPU201は、LED制御回路206（図9参照）を介してLED25（例えば、図1参照）を白色で全点灯させる制御を実行する。このようにして、設定変更中であるか設定確認中であるかを、ホールメニュー画面における操作を阻害することなく操作者に把握させるようにしている。

【0619】

10

次に、図50に戻り、サブCPU201は、ステップS303において、ホールメニュー処理を実行する。このホールメニュー処理（ステップS303）についての詳細は後述する。

【0620】

サブCPU201は、ホールメニュー処理（ステップS303）を実行したのち、設定変更処理または設定確認処理が終了したか否か、すなわち、設定変更処理が終了したことを示すコマンド（初期化コマンド）または設定確認処理が終了したことを示すコマンド（電断復帰コマンド）を、メインCPU101から受信したか否かを判別する（ステップS304）。サブCPU201は、初期化コマンドおよび電断復帰コマンドのいずれをも受信していなければ（ステップS304におけるNO）、ステップS303のホールメニュー処理を継続して実行する。

20

【0621】

また、メインCPU101は、初期化コマンドを送信する場合には、当該コマンドと同じタイミングで、変更後の設定値情報についてもサブCPU201に送信する。

【0622】

なお、変更後の設定値情報は、初期化コマンドと必ずしも同じタイミングで送信される必要はなく、設定変更処理と対応付けることができれば異なるタイミングで送信されるようにしてもよい。

【0623】

また、メインCPU101は、電断復帰コマンドを送信する場合には、設定値が変更されていないため設定値情報をサブCPU201に送信する必要はないが、設定値情報についてもサブCPU201に送信するようにしてもよい。

30

【0624】

サブCPU201は、ステップS304において、設定変更処理または設定確認処理が終了、すなわち初期化コマンドまたは電断復帰コマンドをメインCPU101から受信すると（ステップS304におけるYES）、ワークRAM203に記憶されている履歴数が所定数N以上であるか否かを判別する（ステップS305）。これは、ワークRAM203に記憶されている履歴数に応じて、データの上書きを行うか、空き領域にデータを書き込むかを適宜決定することで、極力多くの履歴データを残しつつ、履歴を記録したいときに記録できないといった事態が発生してしまうことを未然に防止するようにしたものである。なお、所定数Nは、ワークRAM203に記憶できる容量に応じて適宜設定することができるが、第1実施形態では例えば500に設定されている。

40

【0625】

ワークRAM203に記憶されている履歴情報の履歴数が所定数N以上であれば（ステップS305におけるYES）、ステップS306に移り、履歴情報の上書き処理（ステップS306）を実行する。ステップS306の履歴情報の上書き処理は、ワークRAM203に記憶されている履歴のうち、最も先に記憶された履歴（最も古い履歴情報）から順に上書きされる。

【0626】

なお、ステップS306の履歴情報の上書き処理では、ワークRAM203にすでに記

50

憶されている履歴情報に対して新たな履歴情報を上書きすることで、ワークＲＡＭ２０３に記憶されている履歴情報が結果的に消去されるようにしているが、これに限られない。例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信したときに、新たな履歴情報をワークＲＡＭ２０３に記憶させると所定の上限を超えるおそれがあれば、ワークＲＡＭ２０３に記憶されている履歴情報の少なくとも一部を消去した上で、履歴情報を記憶するようにしてもよい。また、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信していなくとも、これ以上の履歴情報をワークＲＡＭ２０３に記憶させると上限を超えるおそれがあるときに、ワークＲＡＭ２０３に記憶されている設定履歴情報の少なくとも一部を消去するようにしてもよい。

【０６２７】

サブＣＰＵ２０１は、ワークＲＡＭ２０３に記憶されている履歴数が所定数Ｎ未満であれば（ステップＳ３０５におけるＮＯ）、ステップＳ３０７に移り、ワークＲＡＭ２０３の空き領域に履歴情報を記録する履歴情報記録処理（ステップＳ３０７）を実行する。

【０６２８】

なお、本明細書において、ステップＳ３０６の履歴情報の上書き処理およびステップＳ３０７の履歴情報記録処理を総称して、履歴記録処理と称する場合がある。

【０６２９】

なお、履歴情報とは、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドをメインＣＰＵ１０１から受信したときの、ＲＴＣ２０９により計時されている時間情報、操作種別情報（設定変更処理が実行された旨の情報または設定確認処理が実行された旨の情報）、および、設定値情報等の情報である。具体的には、初期化コマンドを受信した場合には、初期化コマンドを受信した時間情報と、設定変更処理が実行された旨の情報と、メインＣＰＵ１０１から送信された設定変更後の設定値情報とを対応付けた情報が履歴情報である。また、電断復帰コマンドを受信した場合には、電断復帰コマンドを受信した時間情報と、設定確認処理が実行された旨の情報と、メインＣＰＵ１０１から送信された現在の設定値情報とを対応付けた情報が履歴情報である。電断復帰コマンドを受信した場合に、メインＣＰＵ１０１から送信された現在の設定値情報を履歴情報に含むことは必須ではないが、上述した設定判定処理を実行するために、メインＣＰＵ１０１から送信された現在の設定値情報を履歴情報に含むことが好ましい。また、閲覧履歴も上記の履歴情報に含まれ、ホールメニュー処理（ステップＳ３０３）において設定変更・確認履歴の閲覧が行われていれば、ステップＳ３０６において閲覧履歴が履歴情報として上書き処理されるか、またはステップＳ３０７においてワークＲＡＭ２０３の空き領域に閲覧履歴が履歴情報として記録される。

【０６３０】

なお、正常な状態では、電源が投入されると、サブＣＰＵ２０１が起動した後にメインＣＰＵ１０１からはすぐに何らかのコマンド（例えば、電断復帰コマンド、設定操作コマンドなど）が送信されることとなるが、サブＣＰＵ２０１は、起動してから所定時間（例えば３０秒）経過してもメインＣＰＵ１０１からのコマンドが受信されないときには異常と判断し、サブ制御回路２００側において遊技停止状態とする。サブ制御回路２００側において遊技停止状態となったときの表示出力、音声出力およびＬＥＤ２５の各態様については後述する。

【０６３１】

また、ワークＲＡＭ２０３に記憶させる履歴情報の１つである時間情報は、日時の情報のみならず、時分までの情報あるいは時分秒までの情報まで記憶させることが好ましい。

【０６３２】

サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ３０６またはステップＳ３０７の処理を実行したのち、ステップＳ３０８に移る。

【０６３３】

サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ３０８において、設定変更が行われたか否か、すなわち、ステップＳ３０４において初期化コマンドを受信したか否かを判別する（ステップＳ３０８）。なお、ステップＳ３０１において受信した設定操作コマンドが設定変更開始コ

10

20

30

40

50

マンドであるときは、ステップ S 3 0 4 において電断復帰コマンドを受信することではなく、ステップ S 3 0 1 において受信した設定操作コマンドが設定確認開始コマンドであるときは、ステップ S 3 0 4 において初期化コマンドを受信することはない。また、ステップ S 3 0 8 の処理では、設定変更が行われたことをサブ CPU 2 0 1 が判別できればよいため、ステップ S 3 0 4 において受信したコマンドが初期化コマンドであるか否かの判別に代えて、例えば変更後の設定値情報を受信したことをもって設定変更処理が行われたと判別するようにしてもよい。

【 0 6 3 4 】

サブ CPU 2 0 1 は、設定変更が行われたと判別すると（ステップ S 3 0 8 における YES）、設定変更初期化処理を行い（ステップ S 3 0 9）、ステップ S 3 1 0 に移る。

10

【 0 6 3 5 】

サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 1 0 において、ホールメニュー再表示処理を実行する。このとき、再表示されるホールメニュー画面は、設定変更中または設定確認中表示されるホールメニュー画面（ステップ S 3 0 2 において表示されるホールメニュー画面）とは異なり、設定変更処理が終了して遊技の実行が可能な状態（またはステップ S 3 0 の遊技復帰処理中）に表示される画面であり、例えば図 5 4 に示されるように、ホールメニューの項目の中の一つに、ホールメニュー終了の項目が表示される。なお、図 5 4 は、ステップ S 3 1 0 のホールメニュー再表示処理が実行されたときに、液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示されるホールメニュー画面の一例を示す図である。

【 0 6 3 6 】

20

すなわち、設定変更中または設定確認中表示されるホールメニュー画面（ステップ S 3 0 2 において表示されるホールメニュー画面）では、操作者の意思でホールメニュー画面の表示を終了することはできないが、設定変更処理が終了したのちに再表示されるホールメニュー画面（ステップ S 3 1 0 において表示されるホールメニュー画面）では、操作者の意思でホールメニュー画面の表示を終了することができるよう構成されている。なお、ステップ S 3 0 2 において表示されるホールメニュー画面（例えば、図 5 2 参照）とステップ S 3 1 0 において表示されるホールメニュー画面（図 5 4 参照）とは、各項目のうちのいずれかを選択決定して操作できるといった機能面（例えば、設定変更・確認履歴画面を閲覧できるといった機能面）等は共通する。

【 0 6 3 7 】

30

また、サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 8 において設定変更が行われたと判別したとき（ステップ S 3 0 8 における YES）、ステップ S 3 1 0 のホールメニュー再表示処理において、液晶表示装置 1 6 の表示領域に、ホールメニュー画面とあわせて、ホールメニュー画面における操作を阻害しないように例えば右下の極小領域に、「設定が変更されました」といった文字を表示する。選択されたホールメニュー項目の画面（例えば、設定変更・確認履歴画面）が表示されたときにも、同様に、当該画面における操作を阻害しないように例えば右下の極小領域に、「設定が変更されました」といった文字を表示する。また同時に、サブ CPU 2 0 1 は、音声制御回路 2 0 5（図 9 参照）を介して「設定が変更されました。RAM が初期化されました」といった音声スピーカ 2 4 から出力されるよう制御する。これにより、設定が変更されたこと（あわせてバックアップクリア処理が実行されたこと）を、ホールメニュー画面または選択されたホールメニュー項目の画面における操作を阻害することなく操作者に把握させることが可能となる。さらに、サブ CPU 2 0 1 は、LED 制御回路 2 0 6（図 9 参照）を介して LED 2 5（例えば、図 1 参照）を赤色で全点灯させる制御を実行する。

40

【 0 6 3 8 】

一方、ステップ S 3 0 8 において設定確認が行われたと判別したとき（ステップ S 3 0 8 における NO）、すなわちステップ S 3 0 4 において受信したコマンドが設定確認処理の終了を示す電断復帰コマンドであるとき、サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 9 ~ ステップ S 3 1 4 の処理を実行せずに、ステップ S 3 1 5 の遊技画面復帰処理を実行する。したがって、設定確認処理が終了したときは、ホールメニュー再表示処理（ステップ S 3

50

10) は実行されない。また、液晶表示装置 16 の表示領域に設定確認が終了した旨を示す文字も表示しない。さらに、設定確認が終了した旨を示す音声も出力しない。ただし、LED 制御回路 206 (図 9 参照) を介して LED 25 (例えば、図 1 参照) を赤色で全点灯させる制御がサブ CPU 201 により実行される。

【0639】

ところで、ステップ S 302 の処理が実行されるときおよびステップ S 310 の処理が実行されるときは、いずれも、液晶表示装置 16 の表示領域にホールメニュー画面が表示されるが、ステップ S 302 の処理が実行されるときは設定確認中または設定変更中であるため遊技を実行することができないのに対し、ステップ S 310 の処理が実行されるときは遊技を実行することができる。しかし、上述したように、ステップ S 302 の処理が
10 実行されるときとステップ S 310 の処理が実行されるときとで、液晶表示装置 16 の表示領域への文字表示の態様 (設定確認終了時は表示されない)、スピーカ 24 から出力させる音声の態様、および、LED 25 の発光態様が大きく異なっている。そのため、液晶表示装置 16 の表示領域にホールメニュー画面や選択されたホールメニュー項目の画面が表示されていたとしても、ホールメニュー画面や選択されたホールメニュー項目の画面における操作 (例えば、ホールメニュー項目を選択する操作やページ更新するための操作等) を阻害することなく、パチンコ遊技機 1 が遊技を実行することが可能な状態であるか不可能な状態であるかを、外観で容易に把握することが可能となっている。

【0640】

サブ CPU 201 は、ステップ S 310 の処理を実行すると、ステップ S 311 に移り、ホールメニュー処理を実行する。このステップ S 311 のホールメニュー処理は、基本的にステップ S 303 と同様の処理であるが、後述する図 60 のステップ S 3072 における YES のときの処理が異なっており、これについては後述する。
20

【0641】

サブ CPU 201 は、ステップ S 312 において、再表示されたホールメニュー画面において、「ホールメニュー終了」が選択されたか否かを判別する。「ホールメニュー終了」が選択されたと判別すると (ステップ S 312 における YES)、サブ CPU 201 は、遊技画面復帰表示処理 (ステップ S 315) を行う。この遊技画面復帰表示処理において、サブ CPU 201 は、液晶表示装置 16 の表示領域に、遊技を行う際に表示する演出用の映像や、パチンコ遊技機 1 (例えば発射ハンドル 32) が所定期間操作されなかった
30 場合に表示される初期映像を表示する。そして、サブ CPU 201 は、ステップ S 315 の遊技画面復帰処理を実行した後、ステップ S 316 に移る。

【0642】

一方、ステップ S 312 において「ホールメニュー終了」が選択されていないと判別すると (ステップ S 312 における NO)、サブ CPU 201 は、所定時間 (例えば 30 秒) が経過していないか否かを判別する (ステップ S 313)。図 50 では図示を省略しているが、設定変更処理または設定確認処理が終了したとき (ステップ S 304 における YES)、ホールメニュー再表示処理 (ステップ S 310) を実行したとき、ホールメニュー処理 (ステップ S 311) においていずれかのホールメニュー項目が選択されたとき等、
40 操作者が何らかの操作を行ったことにもとづいて計時を開始しており、ステップ S 313 の処理は、この計時時間が所定時間経過していないか否かを判別する処理であり、操作者が所定時間以上にわたって何らの操作も実行しなければ、サブ CPU 201 は、ステップ S 313 において YES と判別する。

【0643】

サブ CPU 201 は、無操作のまま所定時間 (例えば 30 秒) が経過したと判別すると (ステップ S 313 における YES)、再表示されたホールメニュー画面の表示を終了し、ステップ S 315 の遊技画面復帰表示処理を実行する。

【0644】

また、無操作のまま所定時間 (例えば 30 秒) が経過していなければ (ステップ S 313 における NO)、サブ CPU 201 は、演出制御オブジェクトを生成するコマンドを受
50

信したか否かを判別する（ステップS314）。演出制御オブジェクトを生成するコマンドは、遊技が実行されると受信可能となるコマンドであり、例えば、図柄の変動開始コマンド、図柄の変動確定（変動停止）コマンド、大当り遊技の実行開始コマンド、大当り遊技におけるラウンド数を示すコマンド、大当り遊技におけるラウンドインターバルコマンド、大当り遊技の終了コマンド、初期化コマンド、電断復帰コマンド等である。サブCPU201は、ステップS314において、これらの演出制御オブジェクトを生成するコマンドのうちいずれかのコマンドを受信したと判別すると、再表示されたホールメニュー画面の表示を終了し、ステップS315の遊技画面復帰表示処理を実行する。これにより、メインCPU101による遊技の進行にあわせた遊技画面が液晶表示装置16の表示領域に表示されることとなり、例えばメインCPU101による遊技が進行しているにもかかわらず遊技とは無関係の画像が表示される等といった、遊技の進行が阻害されることを防止することが可能となる。一方、演出制御オブジェクトを生成するコマンドを受信していないと判別すると（ステップS314におけるNO）、ステップS311に戻る。

10

20

30

40

50

【0645】

サブCPU201は、遊技画面復帰表示処理（ステップS315）を実行すると、ステップS316に移り、ホールメニュー表示禁止処理を実行する。このホールメニュー表示禁止処理は、液晶表示装置16の表示領域に、ホールメニュー画面が再び表示されることを禁止する処理である。すなわち、ホールメニュー表示禁止処理（ステップS316）が実行されると、設定キー328を再びON操作したとしてもホールメニュー画面が表示されず、電源OFF操作を行って設定変更処理または設定確認処理が実行されない限りホールメニュー表示処理（ステップS302）を実行することができない。

【0646】

このように、ホールメニュー画面は、原則的には設定変更処理または設定確認処理の実行中に液晶表示装置16の表示領域に表示される画面である。ただし、設定変更処理が実行されたときには、この設定変更処理が終了したとしても、例えば、ホールメニュー画面において操作者自身が「ホールメニュー終了」の項目を選択しないこと（ステップS312におけるNO）、無操作時間が所定時間経過しないこと（ステップS313におけるNO）、演出制御オブジェクトを生成するコマンドを受信していないこと（ステップS314におけるNO）といった一定条件下では、ステップS311～ステップS314の処理が繰り返し実行され、ホールメニュー画面が継続して表示されることとなる。したがって、ホールメニュー画面または選択されたホールメニュー項目の画面（例えば設定変更・確認履歴画面）において操作者が何らかの操作を行っていれば、ホールメニュー画面または選択されたホールメニュー項目の画面の表示が終了することなく継続して表示されることとなる。これにより、設定変更処理または設定確認処理が終了したとしても、操作者がホームメニュー画面または選択されたホールメニュー項目の画面を操作する時間に猶予を持たせることが可能となる。しかも、操作者が「ホールメニュー終了」を選択し忘れたとしても、所定時間（例えば30秒）にわたって無操作であるとホールメニュー画面または選択されたホールメニュー項目の画面の表示が終了して遊技画面復帰処理（ステップS315）が実行されるため、権限を有しない者（例えば遊技機管理者でないホール係員や遊技者）が設定変更履歴、設定確認履歴、閲覧履歴などの秘匿情報を容易に閲覧することができず、セキュリティ性を担保することが可能となる。

【0647】

なお、第1実施形態では、ステップS314において、演出制御オブジェクトを生成するコマンドを受信したと判別したときに遊技画面復帰処理（ステップS315）およびホールメニュー表示禁止処理（ステップS316）を行っているが、必ずしもこれに限られず、例えば、発射ハンドル32が操作されたことを示すコマンドを受信したこと等、遊技の実行が開始されると受信可能となる特定のコマンドを受信したことにもとづいて、遊技画面復帰処理（ステップS315）およびホールメニュー表示禁止処理（ステップS316）を行うようにしてもよい。

【0648】

ここで、設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理を含めて、エラーが発生したときの報知態様について、図55を参照して説明する。図55は、液晶表示装置16の表示領域にエラー内容が表示された画面の一例であり、(a)設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたことを示す画面、(b)始動口異常入賞エラーが発生したことおよび設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたことを示す画面、(c)設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたことおよび始動口異常入賞エラーの両方が発生している状態で、バックアップクリア処理が実行されたことを示す報知期間(例えば30秒)が経過したのちの画面、を示す図である。

【0649】

図55に示されるように、複数のエラーが発生した場合、サブCPU201は、液晶表示装置16の表示領域に発生したエラー内容を全て表示するとともに、優先順位の高いエラー順に、音声制御回路205(図9参照)を介してスピーカ24から音声を出力するとともに、LED制御回路206(図9参照)を介してLED25の発光制御を実行する。

【0650】

設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたとき、他にエラーが発生していない場合には、サブCPU201は、図55(a)に示されるように、液晶表示装置16の表示領域内に「RAMがクリアされました」といった文字が表示されるよう制御するとともに、「RAMがクリアされました」といった音声スピーカ24から出力されるよう制御し、さらに、LED制御回路206(図9参照)を介してLED25(例えば、図1参照)を赤色で全点灯させる制御を実行する。なお、「RAMがクリアされました」といった文字は、「設定が変更されました」といった文字が表示される上述の極小領域(図54参照)よりも大きな領域を用いて表示される。

【0651】

すなわち、第1実施形態では、設定変更処理を行うときはバックアップクリア処理も必ず実行され(図23参照)、設定変更処理終了後に実行されるステップS310のホールメニュー再表示処理では、上述したとおり、「設定が変更されました」といった文字が液晶表示装置16の表示領域に表示されるものの、バックアップクリア処理が実行されたことについては表示されず、「設定が変更されました。RAMが初期化されました」といった音声スピーカ24から出力されるだけにとどまる。これに対し、設定変更処理を伴わずにバックアップクリア処理が実行されたとき、サブCPU201は、液晶表示装置16の表示領域内において、上述の極小領域(図54参照)よりも大きな領域を用いて「RAMがクリアされました」といった文字が表示されるよう制御するとともに、「RAMがクリアされました」といった音声スピーカ24から出力されるよう制御する(図55(a)参照)。ここで、設定変更処理を伴うバックアップクリア処理における主たる目的は設定値を変更することである(バックアップクリア処理ではない)のに対し、設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理ではバックアップクリア処理が主たる目的であると考えられる。そのため、設定変更処理を伴うバックアップクリア処理が実行されたときは、再表示されるホールメニュー画面の操作を阻害しない態様で、バックアップクリア処理が実行されたことを控えめに報知するようにしている。これに対し、設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたときは、バックアップクリア処理が実行されたことを、設定変更処理を伴うバックアップクリア処理が実行されたときよりも目立つ態様で報知することで、バックアップクリア処理が不正に実行されることを抑制できるようにしている。

【0652】

なお、バックアップクリア処理が実行されたあと、他のエラーとして例えば始動口異常入賞エラーも発生していれば、例えば図55(b)に示されるように、始動口異常入賞エラーが発生したことと、バックアップクリア処理が実行されたこととの両方が、液晶表示装置16の表示領域に文字として表示される。このとき、始動口異常入賞エラーよりもバックアップクリア処理が実行されたことの方が優先順位が高いため、発生した順にかかわらず、バックアップクリア処理が実行された旨を示す文字が上位に表示される。また、優

先順位が高いバックアップクリア処理が実行されたことを報知する音声スピーカ 24 から出力されるとともに、バックアップクリア処理が実行されたことを示す態様で LED 25 が発光される。

【0653】

また、バックアップクリア処理が実行されたことおよび始動口異常入賞エラーの両方が発生している状態で、バックアップクリア処理が実行されたことについての報知期間（例えば 30 秒）が経過すると、バックアップクリア処理が実行されたことを示す文字が液晶表示装置 16 の表示領域から削除され、他のエラーが発生していなければ、始動口異常入賞エラーを示す文字のみが液晶表示装置 16 の表示領域に表示される。また、スピーカ 24 から出力される音声は、バックアップクリア処理が実行されたことを報知する音声から始動口異常入賞エラーが発生したことを報知する音声に変化するとともに、LED 25 の発光態様も、バックアップクリア処理が実行されたことを示す態様から始動口異常入賞エラーが発生したことを示す態様に変化する。このようにして、発生しているエラー内容を容易に把握することができるようになっている。

【0654】

なお、上記では、設定変更処理中または設定確認処理中であると判別、すなわち設定操作コマンドを受信したと判別したとき（ステップ S301 における YES）に、ホールメニュー表示処理（ステップ S302）を実行する旨を説明したが、設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたときにも実行するようにするとよい。設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理は、電源が投入されていない状態で、設定キー 328 を ON 操作せずに、バックアップクリアスイッチ 330 の押下操作および電源スイッチ 35 の ON 操作の両方が行われると実行される（図 22 参照）。バックアップクリア処理が実行されると、メイン CPU 101 は初期化コマンドをサブ CPU 201 に送信するので、設定操作コマンドを受信せずに初期化コマンドを受信したサブ CPU 201 は、設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたと判別することができ、ホールメニュー表示処理（ステップ S302）およびホールメニュー処理（ステップ S303）を実行することができる。

【0655】

[1-9. ホールメニュータスクの他の例]

ところで、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 のメイン CPU 101 は、電源投入時処理（図 20 参照）の遊技許可処理（ステップ S17）において、メイン RAM 103 の作業領域が正常であるか否かを判別しており（図 21 のステップ S1730 参照）、例えば、設定値データが規定の範囲内（第 1 実施形態では「0」～「5」の範囲内）でないとき、メイン RAM 103 の作業領域が正常でないと判別し（ステップ S1730 における NO）、遊技許可フラグを OFF にし（ステップ S1760 参照）、遊技を実行できないようにしている。ただし、例えば、主制御基板 30 が不正に取り替えられたりした場合には、RAM 103 の作業領域チェック処理（ステップ S1720）が実行されない可能性が高い。また、不正信号が入力されてセットされている設定値が変更されるような場合には、設定値データが「0」～「5」の範囲内である可能性がある。そこで、遊技の実行中に実行される上述の設定判定処理と同様に、ステップ S1720 において作業領域チェック処理が実行されない場合や、設定値が不正に変更された可能性があるにもかかわらず設定値データが「0」～「5」の範囲内である場合（例えば、ステップ S1730 において YES と判別される場合）を想定し、サブ CPU 201 により設定値情報の適否を判定する設定判定処理（ステップ S317 およびステップ S318 の処理）を実行するようにしてもよい。この場合のホールメニュータスクを図 56 に示す。図 56 は、サブ CPU 201 により実行されるホールメニュータスクの他の例であって、サブ CPU 201 により設定値情報の適否を判定する設定判定処理を実行する場合のフローチャートである。以下において、ホールメニュータスクの他の例について説明する。ただし、図 50 と共通する処理についての説明は省略し、設定判定処理についてのみ説明する。

【0656】

先ず、メインCPU101は、設定確認処理が終了したことを示す電断復帰コマンドを送信する場合であっても、遊技の進行に用いられる現在の設定値としてメインRAM103に記憶されている設定値情報をサブCPU201に送信する。

【0657】

一方、電断復帰コマンドを受信したサブCPU201は、設定変更が行われていないと判別し（ステップS308におけるNO）、ステップS317に移る。このステップS317において、サブCPU201は、設定値チェック処理を実行する。この設定値チェック処理（ステップS317）は、現在の設定値情報（電断前にメインCPU101から送信された、ワークRAM203に記憶されている設定値情報）およびメインCPU101から送信された設定値情報（電断後にメインCPU101から送信された設定値情報）を確認する処理である。なお、ステップS308において設定変更が行われていないと判別したとき（ステップS308におけるNO）、ステップS309～ステップS314の処理は実行しない。

【0658】

設定値チェック処理（ステップS317）において現在の設定値情報およびメインCPU101から送信された設定値情報を確認した後、サブCPU201は、設定値適否判断処理すなわち設定値が適正であるか否かを判断する（ステップS318）。このとき、現在の設定値情報とメインCPU101から送信された設定値情報とが一致していれば適正と判断し（ステップS318におけるYES）、ステップS315に移る。ステップS315以降の処理は上述したとおりである。

【0659】

一方、現在の設定値情報とメインCPU101から送信された設定値情報とが一致していなければ不適であると判断し（ステップS318におけるNO）、ステップS319に移り、サブCPU201は、設定値異常時処理を実行する。

【0660】

上記の設定値異常時処理は、液晶表示装置16の表示領域に、設定値が異常である旨を報知する画像を表示する処理である。なお、この設定値異常時処理（ステップS319）では、設定値が異常である旨を報知する画像を表示する処理に代えてまたは加えて、設定値が異常である旨を報知する音声を出力する処理を実行するようにしてもよい。

【0661】

このように、メインCPU101から送信されたコマンドが設定確認処理の終了を示す電断復帰コマンドである場合に、サブCPU201は、設定判定処理（ステップS317およびステップS318の処理）を実行し、設定値が適正でないと判断したときには（ステップS318におけるNO）設定値異常時処理（ステップS319）を実行することで、設定値が適正でないことを遊技機管理者に報知することが可能となる。

【0662】

なお、上述の設定判定処理（ステップS317およびステップS318の処理）は、設定確認処理が終了したときに実行しているが、設定変更処理および設定確認処理のいずれも実行せずに、設定変更処理を伴わないバックアップ処理（電源が投入されていない状態で、設定キー328をON操作せずに、バックアップクリアスイッチ330の押下操作し且つ電源スイッチ35のON操作）を実行した場合や、ただ単に電源を投入しただけの場合にも実行することが好ましい。設定変更処理が実行されない限り、電断前に受信した設定値情報と電断後に受信した設定値情報とが一致しているか否かの判定を実行することで、サブCPU201により設定値情報の適否を判定することが可能だからである。

【0663】

[1-10. ホールメニュー処理]

次に、図57を参照して、ホールメニュータスク（図50、図56参照）におけるホールメニュー処理（ステップS303）について説明する。図57は、サブCPU201により実行されるホールメニュー処理の一例を示すフローチャートである。

【0664】

まず、サブCPU201は、セレクトボタン664またはノおよびメインボタン662が操作者に操作されたことに基づいて各種情報・設定の確認や各種設定の変更を行う対象であるホールメニュー項目を選択するホールメニュー選択処理を行う(ステップS3001)。なお、図57のホールメニュー選択処理では、ホールメニュー項目が、時刻設定、賞球情報、設定履歴・設定確認履歴、エラー情報履歴、監視履歴、警告表示設定、報知設定、省電力モード、メンテナンス、役物動作確認、液晶輝度設定、音量調節設定の場合について説明するが、ホールメニュー項目は、上述したとおりこれらに限られない。

【0665】

次に、サブCPU201は、ステップS3001で選択したホールメニューは「時刻設定」であるか否かを判別する(ステップS3002)。ステップS3002において、選択したホールメニューが「時刻設定」であると判別した場合(ステップS3002におけるYES)、サブCPU201は、時刻設定処理を行う(ステップS3003)。この時刻設定処理では、サブCPU201は、液晶表示装置16の表示領域に時刻設定画面(不図示)を表示し、操作者が、設定されている時刻の確認及び変更を行うことを可能とする。

10

【0666】

サブCPU201は、ステップS3001で選択したホールメニューが「時刻設定」でないと判別した場合(ステップS3002におけるNO)、ステップS3001で選択されたホールメニューが「賞球情報」であるか否かを判別する(ステップS3004)。サブCPU201は、選択したホールメニューが「賞球情報」であると判別した場合(ステップS3004におけるYES)、賞球情報処理を行う(ステップS3005)。この賞球情報処理では、サブCPU201は、液晶表示装置16の表示領域に賞球情報画面(不図示)を表示し、操作者によって、賞球情報の確認が行われることを可能とする。賞球情報は、例えば、本日払い出された賞球数情報、本日払い出された賞球数と発射された遊技球数との差分情報、過去数日間に払い出された日毎の賞球数情報、過去数日間に払い出された賞球数と発射された賞球数との差分情報(日毎)等である。

20

【0667】

サブCPU201は、ステップS3001で選択したホールメニューが「賞球情報」でないと判別した場合(ステップS3004におけるNO)、ステップS3001で選択したホールメニューが「設定変更・確認履歴」であるか否かを判別する(ステップS3006)。サブCPU201は、選択したホールメニューが「設定変更・確認履歴」であると判別した場合(ステップS3006におけるYES)、設定変更・確認履歴処理を行う(ステップS3007)。この設定変更・確認履歴処理では、サブCPU201は、液晶表示装置16の表示領域に、後述する設定変更・確認履歴画面(例えば、後述の図61参照)を表示し、操作者が、設定の確認履歴、変更履歴及び閲覧履歴を確認することを可能とする。

30

【0668】

また、サブCPU201は、セレクトボタン664が操作されて「設定変更・確認履歴」が選択されている状態で、メインボタン662が操作されたことを検知すると、液晶表示装置16の表示領域に、設定変更・確認履歴画面(例えば、後述の図61参照)を表示し、操作者が、設定(設定値)の変更履歴、設定(設定値)の確認履歴、閲覧履歴、確認した設定(設定値)及び変更後の設定(設定値)を確認することを可能とする。なお、設定変更・確認履歴処理の詳細については、図59および図60を参照して後述する。

40

【0669】

サブCPU201は、ステップS3001で選択したホールメニューが「設定変更・確認履歴」でないと判別した場合(ステップS3006におけるNO)、ステップS3001で選択したホールメニューが「エラー情報履歴」であるか否かを判別する(ステップS3008)。サブCPU201は、選択したホールメニューが「エラー情報履歴」であると判別した場合(ステップS3008におけるYES)、エラー情報履歴処理を行う(ステップS3009)。このエラー情報履歴処理において、サブCPU201は、液晶表示

50

装置 16 の表示領域にエラー情報履歴画面（例えば、図 58 参照）を表示し、操作者がエラー情報履歴の確認や変更を行うことを可能とする。

【0670】

なお、エラー情報履歴処理において表示されるエラー履歴は、例えば、サブ CPU 201 がバックアップ不良と判断したときにエラー履歴としてワーク RAM 203 に記憶された情報等である。サブ CPU 201 がバックアップ不良と判断するのは、上述したとおり、メイン CPU 101 から異常コマンドを受信したときであってもよいし、メイン CPU 101 から異常コマンドを送信せずに、サブ制御回路 200（図 9 参照）への電源供給が開始されてから所定時間（例えば 30 秒）、メイン CPU 101 からの正常なコマンドを受信できなかったときであってもよい。

10

【0671】

図 58 に示すように、エラー情報履歴画面の略中央には、エラー情報履歴表が配置されている。エラー情報履歴表は、エラーコードが表示されるエラー内容列、エラーコードが記録された日時が表示される発生日時列、エラーが解除された日時が表示される解除日時列を有している。また、エラー情報履歴画面の左下部には、エラー情報履歴画面における操作が表示されている。例えば、セレクトボタン 664a ~ 664d（図 3 参照）を操作することでカーソル（不図示）を上下左右に移動することができる旨が示されており、メインボタン 662 を操作することで決定することができる旨が示されている。

【0672】

サブ CPU 201 は、ステップ S3001 で選択したホールメニューが「エラー情報履歴」でないと判別した場合（ステップ S3008 における NO）、ステップ S3001 で選択したホールメニューが「監視履歴」であるか否かを判別する（ステップ S3010）。選択したホールメニューが「監視履歴」であると判別した場合（ステップ S3010 における YES）、サブ CPU 201 は、監視履歴処理を行う（ステップ S3011）。この監視履歴処理では、サブ CPU 201 は、液晶表示装置 16 の表示領域に監視履歴処理画面（不図示）を表示し、操作者が監視履歴の確認を行うことを可能とする。

20

【0673】

サブ CPU 201 は、ステップ S3001 で選択したホールメニューが「監視履歴」でないと判別した場合（ステップ S3010 における NO）、ステップ S3001 で選択したホールメニューが「警告表示設定」であるか否かを判別する（ステップ S3012）。選択したホールメニューが「警告表示設定」であると判別した場合（ステップ S3012 における YES）、サブ CPU 201 は、警告表示設定処理を行う（ステップ S3013）。この警告表示設定処理では、サブ CPU 201 は、液晶表示装置 16 の表示領域に警告表示設定画面（不図示）を表示し、操作者が警告表示設定の確認及び変更を行うことを可能とする。

30

【0674】

サブ CPU 201 は、ステップ S3001 で選択したホールメニューが「警告表示設定」でないと判別した場合（ステップ S3012 における NO）、ステップ S3001 で選択したホールメニューが「報知設定」であるか否かを判別する（ステップ S3014）。選択したホールメニューが「報知設定」であると判別した場合（ステップ S3014 における YES）、サブ CPU 201 は、報知設定処理を行う（ステップ S3015）。この報知設定処理では、サブ CPU 201 は、液晶表示装置 16 の表示領域に報知設定画面（不図示）を表示し、操作者が報知設定の確認及び変更を行うことを可能とする。

40

【0675】

サブ CPU 201 は、ステップ S3001 で選択したホールメニューが「報知設定」でないと判別した場合（ステップ S3014 における NO）、ステップ S3001 で選択したホールメニューが「省電力モード」であるか否かを判別する（ステップ S3016）。選択したホールメニューが「省電力モード」であると判別した場合（ステップ S3016 における YES）、サブ CPU 201 は、省電力モード処理を行う（ステップ S3017）。この省電力モード処理では、サブ CPU 201 は、液晶表示装置 16 の表示領域に省

50

電力モード画面（不図示）を表示し、操作者が省電力モードの設定の確認及び変更を行うことを可能とする。

【0676】

サブCPU201は、ステップS3001で選択したホールメニューが「省電力モード」でないと判別した場合（ステップS3016におけるNO）、ステップS3001で選択したホールメニューが「メンテナンス」であるか否かを判別する（ステップS3018）。選択したホールメニューが「メンテナンス」であると判別した場合（ステップS3018におけるYES）、サブCPU201は、メンテナンス処理を行う（ステップS3019）。メンテナンス処理の詳細については図72を参照して後述する。

【0677】

サブCPU201は、ステップS3001で選択したホールメニューが「メンテナンス」でないと判別した場合（ステップS3018におけるNO）、ステップS3001で選択したホールメニューが「役物動作確認」であるか否かを判別する（ステップS3020）。選択したホールメニューが「役物動作確認」であると判別した場合（ステップS3020におけるYES）、サブCPU201は、役物動作確認処理を行う（ステップS3021）。この役物動作確認処理では、サブCPU201は、液晶表示装置16の表示領域に役物動作確認画面（不図示）を表示し、操作者が役物の動作の確認を行うことを可能とする。

【0678】

サブCPU201は、ステップS3001で選択したホールメニューが「役物動作確認」でないと判別した場合（ステップS3020におけるNO）、ステップS3001で選択したホールメニューが「液晶輝度設定」であるか否かを判別する（ステップS3022）。選択したホールメニューが「液晶輝度設定」であると判別した場合（ステップS3022におけるYES）、サブCPU201は、液晶輝度設定処理を行う（ステップS3023）。この液晶輝度設定処理では、サブCPU201は、液晶表示装置16の表示領域に液晶輝度設定画面（不図示）を表示し、操作者が液晶表示装置16の輝度の設定確認及び変更を行うことを可能とする。

【0679】

サブCPU201は、ステップS3001で選択したホールメニューが「液晶輝度設定」でないと判別した場合（ステップS3022におけるNO）、ステップS3001で選択したホールメニューが「音量調整設定」であるか否かを判別する（ステップS3024）。選択したホールメニューが「音量調整設定」であると判別した場合（ステップS3024におけるYES）、サブCPU201は、音量調整設定処理を行う（ステップS3025）。この音量調整設定処理では、サブCPU201は、液晶表示装置16に音量調整設定画面（不図示）を表示し、操作者がスピーカ24から出力される音の音量の設定確認及び変更を行うことを可能とする。

【0680】

ステップS3003、ステップS3005、ステップS3007、ステップS3009、ステップS3011、ステップS3013、ステップS3015、ステップS3017、ステップS3019、ステップS3021、ステップS3023、ステップS3025の処理後、及びステップS3001で選択したホールメニューが「音量調整設定」でないと判別した場合（ステップS3024におけるNO）、サブCPU201は、ホールメニュー処理を終了し、処理をホールメニュータスク（図50参照）のステップS304に戻す。

【0681】

[1-11. 設定変更時・設定確認時における各種デバイスの態様等]

設定変更時・設定確認時における各種デバイス（液晶表示装置16、スピーカ24、LED25、メインRAM103、性能表示モニタ334）の態様等については上述したとおりであるが、理解しやすいように以下にまとめて説明する。

【0682】

10

20

30

40

50

先ず、設定変更時について、各種操作が実行される順に沿って説明する。電源投入前の電源OFF状態では、電源スイッチ35はOFFとなっている。このとき、液晶表示装置16、スピーカ24、LED25および性能表示モニタ334は消灯している。設定変更処理を開始するためには、電源を投入する前に設定キー328をON操作する必要があるが、設定キー328をON操作したとしても、電源が投入されない限り、液晶表示装置16、スピーカ24、LED25および性能表示モニタ334は消灯したままである。

【0683】

次に、設定キー328をON操作した状態でバックアップクリアスイッチ330および電源スイッチ35の両方をON操作すると、メインCPU101は、設定変更状態に制御し、設定操作コマンド（設定変更開始コマンド）を送信する。サブCPU201は、メインCPU101から送信された設定操作コマンド（設定変更開始コマンド）を受信したことに基づいて、設定変更状態に制御された（設定変更状態が開始された）と判断する。設定変更状態に制御されると、遊技を実行できない状態となり、サブCPU201は、表示制御回路204により、液晶表示装置16の表示領域に、ホールメニュー画面を表示するとともに「設定変更中です」といった文字を表示する。また同時に、サブCPU201は、音声制御回路205により「設定変更中です」といった音声をスピーカ24から出力するとともに、LED制御回路206によりLED25を白色で全点灯する。また、メインCPU101は、設定変更セキュリティ信号を、外部端子板323を介してホールコンピュータ700に送信する。さらに、メインCPU101は、メインRAM103の作業領域がクリアされるバックアップクリア処理を実行する。なお、性能表示モニタ334には、セットされている設定値がメインCPU101により表示される。

【0684】

次に、設定変更状態において設定スイッチ332を操作すると、設定値が更新される。ただし、この段階ではまだ設定値が確定していない。性能表示モニタ334には更新された設定値が表示される。また、液晶表示装置16の表示領域には、ホールメニュー画面が表示されるとともに、「設定変更中です」といった文字が継続して表示されている。また同時に、「設定変更中です」といった音声がスピーカ24から継続して出力されるとともに、LED25が継続して白色で全点灯している。第1実施形態では、設定値が更新されたとしても、確定するまではレジスタに格納されているだけでメインRAM103には記憶されていないが、設定値が確定しなくとも、更新された設定値をメインRAM103の作業領域に記憶するようにしてもよい。また、第1実施形態では、設定スイッチ332を操作することによって設定値が更新されるようにしているが、他の操作手段（例えば、バックアップクリアスイッチ330）を操作することによって設定値が更新されるようにしてもよい。

【0685】

次に、設定キー328をOFF操作すると、メインCPU101は、設定変更状態を終了し、初期化コマンドを送信する。サブCPU201は、メインCPU101から送信された初期化コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態が終了したと判断する。設定変更状態が終了すると、遊技を実行できる状態となる。ただし、設定変更状態が終了したとしても、遊技の実行が開始されない限り（例えば演出制御オブジェクトを生成するコマンドを受信しない限り）、サブCPU201は、少なくとも所定期間（例えば30秒）は、表示制御回路204により液晶表示装置16の表示領域に、ホールメニュー画面または選択されたホールメニュー項目の画面（例えば、設定変更・確認履歴画面）を表示するとともに、「設定が変更されました」といった文字を液晶表示装置16の表示領域に表示する。ただし、バックアップクリア処理が実行されたことについては表示されない。また同時に、サブCPU201は、少なくとも所定期間（例えば30秒）は、音声制御回路205により「設定が変更されました。RAMが初期化されました。」といった音声をスピーカ24から出力するとともに、LED制御回路206によりLED25を赤色で全点灯する。このような、液晶表示装置16の表示領域における表示、スピーカ24からの出力およびLED25の赤色での全点灯は、ホールメニュー画面または選択されたホールメニ

一項目の画面において何らかの操作が行われる限り継続され、無操作期間が所定期間継続するか、遊技の実行が開始されると終了する。なお、性能表示モニタ334には、ベース値がメインCPU101により表示される。ところで、上記ではバックアップクリア処理が実行されたことについては表示されないこととしたが、サブCPU201は、「設定が変更されました」という表示に加え、「RAMがクリアされました」という表示を併記するようにしてもよい。

【0686】

このように、設定変更状態が終了したとしても、「設定が変更されました」といった文字表示、「設定が変更されました。RAMが初期化されました。」といった音声出力、LED25の赤色全点灯を少なくとも所定期間（例えば30秒）にわたって行うことで、例えば設定変更・確認履歴画面等が閲覧される等の不正が、権限を有しない第三者によって行われることを抑制することが可能となる。また、設定変更状態中と設定変更状態が終了したときとで少なくともLED25の発光態様が明確に異なるため、遊技を実行できる状態であるか否かを外観で容易に把握することができる。

10

【0687】

以上が、設定変更時における各種デバイス（液晶表示装置16、スピーカ24、LED25、メインRAM103、性能表示モニタ334）の態様等である。

【0688】

次に、設定確認時について、各種操作が実行される順に沿って説明する。電源投入前の電源OFF状態では、電源スイッチ35はOFFとなっている。このとき、液晶表示装置16、スピーカ24、LED25および性能表示モニタ334は消灯している。設定確認処理を開始するためには、電源を投入する前に設定キー328をON操作する必要があるが、設定キー328をON操作したとしても、電源が投入されない限り、液晶表示装置16、スピーカ24、LED25および性能表示モニタ334は消灯したままである。

20

【0689】

次に、設定キー328をON操作した状態で電源スイッチ35をON操作すると（バックアップクリアスイッチ330はON操作しない）、メインCPU101は、設定確認状態に制御し、設定操作コマンド（設定確認開始コマンド）を送信する。サブCPU201は、メインCPU101から送信された設定操作コマンド（設定確認開始コマンド）を受信したことに基づいて、設定確認状態に制御された（設定確認状態が開始された）と判断する。設定確認状態に制御されると、遊技を実行できない状態となり、サブCPU201は、表示制御回路204により、液晶表示装置16の表示領域に、ホールメニュー画面を表示するとともに、「設定確認中です」といった文字を表示する。また同時に、サブCPU201は、音声制御回路205により「設定確認中です」といった音声をスピーカ24から出力するとともに、LED制御回路206によりLED25を白色で全点灯する。また、メインCPU101は、設定確認セキュリティ信号を、外部端子板323を介してホールコンピュータ700に送信する。なお、性能表示モニタ334には、セットされている設定値がメインCPU101により表示される。

30

【0690】

次に、設定キー328をOFF操作すると、メインCPU101は、設定確認状態を終了し、電断復帰コマンドを送信する。サブCPU201は、メインCPU101から送信された電断復帰コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態が終了したと判断する。設定確認状態が終了すると、遊技を実行できる状態となる。また、サブCPU201は、メインCPU101から送信された電断復帰コマンドを受信したことに基づいて、遊技画面復帰表示処理（ステップS316）を実行する。このとき、サブCPU201は、設定確認が終了した旨を示す文字については表示せず、設定確認が終了した旨を示す音声も出力しない。ただし、サブCPU201は、所定期間（例えば30秒）にわたってLED25を赤色で全点灯し、遊技の実行が開始されるとLED25の赤色全点灯を終了する。なお、性能表示モニタ334には、メインCPU101によりベース値が表示される。

40

【0691】

50

このように、設定確認状態が終了したとしても、LED 25の赤色全点灯を少なくとも所定期間（例えば30秒）にわたって行うことで、例えば設定変更・確認履歴画面等が閲覧される等の不正が、権限を有しない第三者によって行われることを抑制することが可能となる。また、設定変更状態中と設定変更状態が終了したときとで、少なくともLED 25の発光態様が明確に異なるため、遊技を実行できる状態であるか否かを外観で容易に把握することができる。

【0692】

なお、上述したとおり、サブCPU 201は、起動してから所定時間（例えば30秒）経過してもメインCPU 101から何らコマンドが受信されずに異常と判断したときには、遊技停止状態であると判断する。サブCPU 201は、遊技停止状態であると判断すると、表示制御回路204および音声制御回路205により「設定値を決定してください」と表示出力および音声出力し、LED制御回路206によりLED 25（例えば、図1参照）を白全点滅とする。この状態は、再度メインCPU 101により設定変更状態に制御され、この設定変更状態の終了に基づく初期化コマンドをサブCPU 201が受信するまで継続する。

10

【0693】

以上が、設定確認時における各種デバイス（液晶表示装置16、スピーカ24、LED 25、メインRAM 103、性能表示モニタ334）の態様等である。

【0694】

[1-12. 設定変更・確認履歴処理]

20

次に、ホールメニュー処理（図50のステップS303参照）における設定変更・確認履歴処理（ステップS3007）について説明する。設定変更・確認履歴処理においては、設定値の設定変更の履歴、設定値の確認の履歴、設定変更および確認を行った閲覧履歴を液晶表示装置16の表示領域に設定変更・確認履歴情報（後述の「設定変更履歴情報」および「設定確認履歴情報」の総称）として表示する。以下において、設定変更・確認履歴処理を説明する前に、まず、設定変更、設定確認および閲覧について説明する。

【0695】

第1実施形態において、設定変更操作は、上述したとおり、設定変更処理において行うことができる。この設定変更処理は、電源が投入されていない状態で、設定キー328をON操作し、バックアップクリアスイッチ330の押下操作および電源スイッチ35のON操作の両方を行うことで開始される。設定変更処理が開始されると、性能表示モニタ334に設定値が表示されることは上述したとおりである。そして、例えば設定スイッチ332を押下することにより、性能表示モニタ334に表示される設定値を「1」～「6」の範囲で増減させ、所望の設定値となったときに設定キースイッチ信号がOFFとなるように操作すると、複数の設定値のうち遊技の進行に供される一の設定値が決定され、設定変更処理が終了する。

30

【0696】

設定変更の履歴を表示可能とするため、上述したとおり、メインCPU 101は、設定変更処理を実行した後、設定変更処理が終了したことを示す初期化コマンドと、変更後の設定値情報とを、サブCPU 201に送信する。

40

【0697】

一方、サブCPU 201は、設定変更処理が終了したことを示す初期化コマンドを受信すると、操作種別情報（設定変更処理が実行された旨の情報）、設定変更後の設定値を示す設定値情報、および、RTC 209により現在計時されている日時データすなわち初期化コマンドを受信した日時データを、設定変更履歴情報としてワークRAM 203に記憶させる。このときに記憶される設定変更履歴情報は、例えば、後述する図61に表示される設定変更・確認履歴画面中の「No. 3」および「No. 4」の欄に表示される情報に相当する。

【0698】

また、第1実施形態において、設定値の確認を行うときは、上述したとおり、メインC

50

P U 1 0 1 によって設定確認処理が実行される必要がある。この設定確認処理は、電源が投入されていない状態で、設定キー 3 2 8 を ON 操作することで実行される。設定確認処理が開始されると、性能表示モニタ 3 3 4 に設定値が表示されることは上述したとおりである。そして、設定キースイッチ信号が OFF となるように操作されると、設定確認処理が終了する。なお、設定キースイッチ信号が OFF となるように操作された後、再び設定キースイッチ信号が ON となるように操作された場合に、再び設定確認処理が実行されるようにしてもよいことは上述したとおりである。

【 0 6 9 9 】

また、設定確認の履歴を表示可能とするため、上述したとおり、メイン CPU 1 0 1 は、設定確認処理を実行した後、設定確認処理が終了したことを示すコマンドとして電断復帰コマンドを、サブ CPU 2 0 1 に送信する。このとき、設定値は変更されていないが、上述の設定判定処理（ステップ S 3 1 7 およびステップ S 3 1 8 の処理、図 5 6 参照）を実行するために、設定値情報についても、メイン CPU 1 0 1 からサブ CPU 2 0 1 に送信されることが好ましい。

10

【 0 7 0 0 】

一方、サブ CPU 2 0 1 は、設定確認処理が終了したことを示す電断復帰コマンドを受信すると、操作種別情報（設定確認処理が実行された旨の情報）、および、RTC 2 0 9 により現在計時されている日時データすなわち電断復帰コマンドを受信した日時データを、設定確認履歴情報としてワーク RAM 2 0 3 に記憶させる。このときに記憶される設定確認履歴情報は、例えば、後述する図 6 1 に表示される設定変更・確認履歴画面中の「N o . 1」の欄に示される情報に相当する。なお、図 6 1 に表示される設定変更・確認履歴画面中の「N o . 1」の欄に示されるように、設定確認処理が実行された旨の情報および時間情報と対応付けて、設定値情報についてもあわせて表示するようにしてもよい。

20

【 0 7 0 1 】

なお、第 1 実施形態に係るワーク RAM 2 0 3 は、無通電状態であっても書き込まれた情報を記憶保持可能な記憶保持格納領域を構成している。したがって、操作者によってパチンコ遊技機 1 の電源が断された場合や停電等によって電断された場合であっても、ワーク RAM 2 0 3 に記憶される例えば設定変更・確認履歴情報の記憶が保持される。

【 0 7 0 2 】

第 1 実施形態において、閲覧とは、ホールメニュー画面（図 5 2、図 5 3 を参照）において、「設定変更・確認履歴」がハイライト表示されている状態でメインボタン 6 6 2 が押下されて、ワーク RAM 2 0 3 に記憶されている設定変更・確認履歴情報が示される設定変更・確認履歴画面（例えば、後述する図 6 1 参照）が表示されることをいう。

30

【 0 7 0 3 】

閲覧の履歴（閲覧履歴）を表示可能とするため、サブ CPU 2 0 1 は、以下の処理を実行する。すなわち、設定変更処理中または設定確認処理中であるとき（ステップ S 3 0 1 における YES）、サブ CPU 2 0 1 は、液晶表示装置 1 6 の表示領域にホールメニュー画面を表示する（ステップ S 3 0 1）。そして、ホールメニュー処理（ステップ S 3 0 3）において「設定変更・確認履歴」が選択決定されると（ステップ S 3 0 0 6 における YES）、サブ CPU 2 0 1 は、「設定変更・確認履歴」をハイライト表示する（図 5 3 参照）。この状態で、メインボタン 6 6 2 が押下されると、サブ CPU 2 0 1 は、ワーク RAM 2 0 3 に記憶されている設定変更・確認履歴情報を読み出し、設定変更・確認履歴画面（例えば、後述する図 6 1 参照）を液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示するとともに、閲覧が行われたことを示す操作種別情報（閲覧されたことを示す情報）と、RTC 2 0 9 により現在計時されている日時データ、すなわち、閲覧されたとき（メインボタン 6 6 2 が押下されたとき）の日時データとを対応付けてワーク RAM 2 0 3 に記憶させる。これが、上述の履歴記録処理（ステップ S 3 0 6、ステップ S 3 0 7）において閲覧履歴が記録されるとき処理である。すなわち、閲覧履歴は、設定変更処理中および設定確認処理中のいずれであっても、設定変更・確認履歴画面が液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示されると、ワーク RAM 2 0 3 に記録される。サブ CPU 2 0 1 は、閲覧履歴をワーク RA

40

50

M 2 0 3 に記憶させるとき、例えば、上記閲覧履歴を既に記憶されている設定変更・確認履歴情報に統合してワーク R A M 2 0 3 に記憶させる。このときに記憶される閲覧履歴は、例えば、後述する図 6 1 に表示される設定変更・確認履歴画面中の「 N o . 2 」および「 N o . 5 」の欄に表示される情報に相当する。

【 0 7 0 4 】

ここで、ステップ S 3 0 6、ステップ S 3 0 7 の履歴記録処理についてまとめると、以下のとおりである。まず、ホールメニュー処理（ステップ S 3 0 3）において「設定変更・確認履歴」が選択決定され（ステップ S 3 0 0 6 における Y E S）、且つ、ステップ S 3 0 4 において受信したコマンドが設定変更処理の終了を示す初期化コマンドであるときは、サブ C P U 2 0 1 は、設定の変更履歴および閲覧履歴の両方を行う。また、ホールメニュー処理（ステップ S 3 0 3）において「設定変更・確認履歴」が選択決定され（ステップ S 3 0 0 6 における Y E S）、且つ、ステップ S 3 0 4 において受信したコマンドが設定確認処理の終了を示す電断復帰コマンドであるときは、サブ C P U 2 0 1 は、設定の確認履歴および閲覧履歴の両方を行う。また、ホールメニュー処理（ステップ S 3 0 3）において「設定変更・確認履歴」が選択決定されず（ステップ S 3 0 0 6 における N O）、且つ、ステップ S 3 0 4 において受信したコマンドが初期化コマンドであるときは、サブ C P U 2 0 1 は、設定の変更履歴と閲覧履歴とのうち閲覧履歴については行わず設定の変更履歴のみを行う。さらに、ホールメニュー処理（ステップ S 3 0 3）において「設定変更・確認履歴」が選択決定されず（ステップ S 3 0 0 6 における N O）、且つ、ステップ S 3 0 4 において受信したコマンドが電断復帰コマンドであるときは、サブ C P U 2 0 1 は、設定の確認履歴と閲覧履歴とのうち閲覧履歴については行わず設定の確認履歴のみを行う。したがって、ステップ S 3 0 6、ステップ S 3 0 7 の履歴記録処理では、ステップ S 3 0 4 で受信したコマンドが初期化コマンドであるか電断復帰コマンドであるかにかかわらず、ホールメニュー処理（ステップ S 3 0 3）において「設定変更・確認履歴」が選択決定されると（ステップ S 3 0 0 6 における Y E S）、閲覧記録が行われる。

【 0 7 0 5 】

なお、設定変更処理中または設定確認処理中であるとき以外にも、上述したように設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたときにホールメニュー表示処理（ステップ S 3 0 2）やホールメニュー処理（ステップ S 3 0 3）を実行する場合には、上記の閲覧記録が行われるようにすることで、遊技店店員の不正監視にもなる。すなわち、設定変更処理または設定確認処理を行うためには専用の鍵（設定キー 3 2 8 の対応箇所）にのみ切欠きがあり、遊技機管理責任者が管理する鍵）が必要となり、この専用の鍵を持たない例えば一般の店員では閲覧を行うことができないが、設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理については、専用の鍵を持たない一般の遊技店店員や不正遊技者がバックアップ処理を行うことにより閲覧することが可能となる。そこで、設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理が実行されたときにもサブ C P U 2 0 1 による閲覧記録が行われるようにすることで、その時刻に対応する防犯カメラ（通常店内に設置されている防犯カメラ）等の映像と照合し、閲覧を行った人物を特定することが可能となる。

【 0 7 0 6 】

なお、ステップ S 3 0 6、ステップ S 3 0 7 の履歴記録処理において、ステップ S 3 0 4 で受信したコマンドが設定変更処理の終了を示す初期化コマンドであるか設定確認処理の終了を示す電断復帰コマンドであるかにかかわらず、ホールメニュー処理（ステップ S 3 0 3）において「設定変更・確認履歴」が選択決定されると（ステップ S 3 0 0 6 における Y E S）、閲覧記録が行われることは上述したとおりであるが、必ずしもこれに限られない。例えば、サブ C P U 2 0 1 は、ホールメニュー処理（ステップ S 3 0 3）において「設定変更・確認履歴」が選択決定され（ステップ S 3 0 0 6 における Y E S）、且つ、ステップ S 3 0 4 において受信したコマンドが電断復帰コマンドであるときは、設定の確認履歴および閲覧履歴の両方を行うが、ホールメニュー処理（ステップ S 3 0 3）において「設定変更・確認履歴」が選択決定され（ステップ S 3 0 0 6 における Y E S）、且つ、ステップ S 3 0 4 において受信したコマンドが初期化コマンドであるときは、設定の

変更履歴と閲覧履歴とのうち設定の変更履歴のみを記録し、閲覧履歴については記録しないようにしてもよい。これにより、閲覧履歴の記録回数を極力抑えることが可能となり、閲覧履歴が不必要に増えて不正を発見しづらくなってしまうことを抑制できる。これについて説明すると、設定変更を伴う不正が行われたときは、遊技機管理責任者の記憶にない設定の変更履歴をもって不正の可能性があることを察知可能であるが、設定の確認履歴を伴う不正については設定の確認履歴だけで不正の可能性があることを察知し難い。そこで、設定変更が行われたときは閲覧されたか否かにかかわらず閲覧履歴を記録せずに、設定確認が行われたときは閲覧（少なくとも設定値情報が閲覧）されていれば閲覧履歴を記録するようにしたものである。不正を行う者は、設定変更後に閲覧するよりも、設定確認後に閲覧することの方が主であると考えられるからである。すなわち、同じ時間帯において、閲覧履歴がなく設定確認履歴だけであれば不正の可能性が低いが、設定確認履歴および閲覧履歴の両方の履歴回数が多いと、不正の可能性があると考えられる。なお、ステップ S 3 0 4 において受信したコマンドが初期化コマンドであるか電断復帰コマンドであるかにかかわらず、ホールメニュー処理（ステップ S 3 0 3）において「設定変更・確認履歴」が選択決定されていれば（ステップ S 3 0 0 6 における Y E S）、設定の変更履歴または設定の確認履歴と閲覧履歴との両方を記録するようにし、液晶表示装置 1 6 の表示領域に設定変更・確認履歴画面を表示する際に、設定確認処理が実行された旨の操作種別情報であるときは閲覧履歴についてもあわせて表示するようにし、設定変更処理が実行された旨の操作種別情報であるときは閲覧履歴を表示しないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0707】

また、ステップ S 3 0 6、ステップ S 3 0 7 の履歴記録処理は、ステップ S 3 0 2 のホールメニュー表示処理が開始されてからステップ S 3 1 5 の遊技画面復帰表示処理が実行されるまでの間に、複数回にわたって閲覧が行われたとしても、閲覧記録は、設定変更処理または設定確認処理が終了したときに実行されるステップ S 3 0 6 またはステップ S 3 0 7 の 1 回に限り実行される。例えば、ホールメニュー画面（例えば、図 5 3 参照）において「設定変更・確認履歴」を選択して決定すると（ステップ S 3 0 4 6 における Y E S）、設定変更・確認履歴画面（例えば、図 6 1 参照）が表示されるが、この設定変更・確認履歴画面において「戻る」を選択して決定すると再びホールメニュー画面に戻る。そして、このホールメニュー画面において「設定変更・確認履歴」を選択して決定すると再び設定変更・確認履歴画面が表示される。このように、ステップ S 3 0 2 ～ステップ S 3 1 5 の間に複数回にわたって設定変更・確認履歴画面が閲覧されたとしても、閲覧記録は 1 回となる。

【0708】

ステップ S 3 0 2 ～ステップ S 3 1 5 の間に行われる閲覧記録を 1 回に限ることが好ましい理由は次のとおりである。すなわち、例えば不正を目的として設定変更、設定確認または閲覧を行った者は、意図的に閲覧記録を増やして履歴数を多くし、不正の発見を困難ならしめる行為を行う可能性がある。そこで、このような行為が行われたとしても、ステップ S 3 0 1 ～ステップ S 3 1 2 の間に、設定変更、設定確認または閲覧が複数回にわたって行われたとしてもこれらの履歴を 1 回に限り記録し、電源を一旦 O F F にして再投入しない限り履歴が記録されないようにすることで、これらの履歴が徒に増えることを防止することが可能となる。

【0709】

また、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、設定変更処理の終了後はホールメニュー再表示処理（ステップ S 3 1 0）が実行され、設定確認処理の終了後はホールメニュー再表示処理が実行されずに遊技画面復帰処理（ステップ S 3 1 5）が実行されるが、例えば、設定キー 3 2 8 を O F F 操作して設定変更処理または設定確認処理が終了した後であっても、設定キー 3 2 8 を再び O N 操作すればホールメニュー画面が表示されるような仕様である場合には、遊技画面に復帰した後、再びホールメニュー画面を表示することができる。この場合、再び表示されたホールメニュー画面において「設定変更・確認履歴」を選択決定したり、設定キー 3 2 8 の O N ・ O F F 操作を繰り返し実行する都度、閲覧したこ

とになるが、このような場合であっても閲覧記録を1回にすることが好ましい。

【0710】

なお、第1実施形態のパチンコ遊技機1は、メインボタン662、セレクトボタン664の他に、電源スイッチ35、発射ハンドル32、ボリュームスイッチ108、設定スイッチ332、設定キー328、バックアップクリアスイッチ330等の操作手段を有している。このうち、メインボタン662、セレクトボタン664および発射ハンドル32は遊技者が操作することができる操作部であるが、電源スイッチ35、ボリュームスイッチ108、設定スイッチ332、設定キー328およびバックアップクリアスイッチ330については、遊技者が操作することができず、遊技機管理者といった特定の者のみが操作できる操作部である。

10

【0711】

また、第1実施形態では、設定値を確認可能な設定変更・確認履歴画面（例えば、図61参照）が表示されたことを閲覧履歴として記憶するようにしているが、設定値が表示されない設定変更・確認履歴画面（例えば、後述の図66参照）が表示されたことを閲覧履歴として記憶する構成としてもよい。

【0712】

次に、図59、図60および図61～図65を参照して、サブCPU201により実行される設定変更・確認履歴処理と、設定変更・確認履歴処理が実行されたときに液晶表示装置16の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面とを対比しつつ説明する。

【0713】

なお、図59は、サブCPU201により実行される設定変更・確認履歴処理の一例を示すフローチャートである。図60は、サブCPU201により実行される設定変更・確認履歴処理の一例であって、図59から続くフローチャートである。図61は、液晶表示装置16の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の初期画面（設定変更・確認履歴画面に移行したときの画面）の一例を示す図である。図62は、設定変更・確認履歴画面において「Page」が選択されたときの一例を示す図である。図63は、設定変更・確認履歴画面において、ページ更新を行うことができるページ更新画面の一例を示す図である。図64は、設定変更・確認履歴画面において「クリア」が選択されたときの一例を示す図である。図65は、設定変更・確認履歴画面において、各履歴データがクリアされたデータクリア画面の一例を示す図である。

20

30

【0714】

ホールメニュー処理（図57参照）において「設定変更・確認履歴」が選択されると（図57のステップS3006におけるYES）、サブCPU201は、設定変更・確認履歴画面表示処理を行う（ステップS3051）。このとき、液晶表示装置16の表示領域には、設定変更・確認履歴画面の初期画面（図61参照）が表示される。この設定変更・確認履歴画面の初期画面では、「戻る」がハイライト表示されている。

【0715】

なお、液晶表示装置16の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面（例えば図61参照）は、設定変更・確認履歴表示領域1640と、操作説明領域1650と、第1選択領域1660aと、第2選択領域1660bとを有する。図61では、第1選択領域1660aには「Page」が表示され、第2選択領域1660bには「クリア」および「戻る」が表示されている例が示されている。

40

【0716】

例えば図61に示されるように、設定変更・確認履歴表示領域1640には、時間情報と、操作種別情報と、設定値情報とが対応付けられて、一覧で表示される。日時の欄には、設定変更・設定確認・閲覧が行われた日時が表示される。操作種別の欄には、操作種別（設定変更、設定確認、閲覧）が表示される。設定値の欄には、設定変更が行われたときは変更後の設定値が表示され、設定確認が行われたときはそのときの設定値が表示される。なお、操作種別の欄には、設定変更の場合は単に「変更」と表示され、設定確認の場合は単に「確認」と表示される。

50

【 0 7 1 7 】

このように、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、設定変更・確認履歴画面の初期画面において、時間情報と、操作種別情報（設定変更、設定確認、閲覧）とが対応付けられて表示される。さらに、操作種別が設定変更であるときには設定後の設定値が、設定確認であるときにはそのときの設定値が、それぞれ、日時および操作種別と対応付けて表示される。

【 0 7 1 8 】

サブ CPU 2 0 1 は、設定変更・確認履歴画面表示処理（ステップ S 3 0 5 1）を実行したのち、計時処理を実行する（ステップ S 3 0 5 2）。この計時処理は、サブ CPU 2 0 1 に内蔵されるタイマの計時を開始する処理である。ここで、タイマの計時を開始するのは、設定変更・確認履歴画面表示処理（ステップ S 3 0 5 1）が実行されてから（液晶表示装置 1 6 の表示領域に設定変更・確認履歴画面の初期画面（図 6 1 参照）が表示されてから）、所定時間（例えば 3 0 秒）以内に何らの処理も行われなかったときに、ホールメニュー画面（例えば、図 5 2 参照）が表示されるようにするためである。

10

【 0 7 1 9 】

サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 5 3 において、セレクトボタン 6 6 4 が操作されたか否かを判別する。セレクトボタン 6 6 4 が操作されなければ（ステップ S 3 0 5 3 における NO）、後述するステップ S 3 0 7 1 に移り、設定変更・確認履歴画面の初期画面（図 6 1 参照）において「戻る」に決定されたか否かを判別する。設定変更・確認履歴画面の初期画面では、上述したとおり「戻る」がハイライト表示（選択）されているため、セレクトボタン 6 6 4 が操作されずにメインボタン 6 6 2 を押下操作すると、「戻る」に決定される。

20

【 0 7 2 0 】

サブ CPU 2 0 1 は、セレクトボタン 6 6 4 が操作されたと判別すると（ステップ S 3 0 5 3 における YES）、選択された項目をハイライト表示する（ステップ S 3 0 5 4）。例えば、「戻る」がハイライト表示されている設定変更・確認履歴画面の初期画面（図 6 1 参照）において上セレクトボタン 6 6 4 a を操作すると、ハイライト表示が「戻る」から「Page」に移動する（図 6 2 参照）。

【 0 7 2 1 】

サブ CPU 2 0 1 は、選択された項目をハイライト表示（ステップ S 3 0 5 4）した後、計時処理を実行する（ステップ S 3 0 5 5）。この計時処理は、ステップ S 3 0 5 2 で開始されたタイマの計時をクリアし、再び、サブ CPU 2 0 1 に内蔵されるタイマの計時を開始する処理である。タイマの計時をクリアして再び計時を開始するのは、設定変更・確認履歴画面において選択された項目がハイライト表示（ステップ S 3 0 5 4）されてから所定時間（例えば 3 0 秒）以内に何らの処理も行われなかったときに、ホールメニュー画面（例えば、図 5 2 参照）が表示されるようにするためである。

30

【 0 7 2 2 】

サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 5 6 において、「Page」に決定されたか否かを判別する。液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面において「Page」が選択された状態（ハイライト表示された状態）で操作者がメインボタン 6 6 2 を押下すると、サブ CPU 2 0 1 は、「Page」に決定されたと判別する。

40

【 0 7 2 3 】

サブ CPU 2 0 1 は、「Page」に決定されたと判別すると（ステップ S 3 0 5 6 における YES）、ページ更新画面表示処理を実行する（ステップ S 3 0 5 7）。ページ更新画面表示処理が実行されると、液晶表示装置 1 6 の表示領域には、設定変更・確認履歴画面におけるページ更新画面（図 6 3 参照）が表示される。この設定変更・確認履歴画面におけるページ更新画面では、「Page」の表記の左右に、左右セレクトボタン 6 6 4 c, 6 6 4 d を模した画像と、「次ページ」および「前ページ」とが表示される。これにより、左セレクトボタン 6 6 4 c を操作すると設定変更・確認履歴画面が前ページに更新され、下セレクトボタン 6 6 4 d を操作すると設定変更・確認履歴画面が次ページに更新

50

されることを、操作者が把握することができる。なお、設定変更・確認履歴画面の 1 ページ目が表示されているときに左セレクトボタン 6 6 4 c を操作すると最終ページが表示され、最終ページが表示されているときに右セレクトボタン 6 6 4 d を操作すると 1 ページ目が表示されるように循環表示すると、利便性を高めることができる。

【0724】

一方、「Page」に決定されていなければ（ステップ S 3 0 5 6 における NO）、サブ CPU 2 0 1 は、後述するステップ S 3 0 6 5 に移り、設定変更・確認履歴画面において「クリア」に決定されたか否かを判別する。

【0725】

サブ CPU 2 0 1 は、ページ更新画面表示処理（ステップ 3 0 5 7）を実行すると、計時処理を実行する（ステップ S 3 0 5 8）。この計時処理は、ステップ S 3 0 5 5 で開始されたタイマの計時をクリアし、再び、サブ CPU 2 0 1 に内蔵されるタイマの計時を開始する処理である。タイマの計時をクリアして再び計時を開始するのは、ページ更新画面表示処理（ステップ S 3 0 5 7）が実行されてから（設定変更・確認履歴画面におけるページ更新画面（図 6 3 参照）が表示されてから）、所定時間（例えば 3 0 秒）以内に何らの処理も行われなかったときに、ホールメニュー画面（例えば、図 5 2 参照）が表示されるようにするためである。

【0726】

サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 5 9 において、ページ更新操作が行われたか否かを判別する。ページ更新操作が行われていなければ（ステップ S 3 0 5 9 における NO）、後述するステップ S 3 0 6 2 に移る。

【0727】

サブ CPU 2 0 1 は、ページ更新操作が行われたと判別すると（ステップ S 3 0 5 9 における YES）、ページ更新処理を実行する（ステップ S 3 0 6 0）。液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面におけるページ更新画面（図 6 3 参照）において左右セレクトボタン 6 6 4 c, 6 6 4 d が操作されると、サブ CPU 2 0 1 は、ページ更新処理が行われたと判別し、液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面を、次ページまたは前ページの設定変更・確認履歴画面に更新して表示する。なお、次ページまたは前ページの設定変更・確認履歴画面に更新されたときの設定変更・確認履歴画面の図示は省略している。

【0728】

なお、第 1 実施形態において、サブ CPU 2 0 1 は、液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面におけるページ更新画面（図 6 3 参照）において左右セレクトボタン 6 6 4 c, 6 6 4 d が操作されるとページ更新処理を行うようにしているが、ページ更新処理を行うための操作はこれに限られない。例えば、上下セレクトボタン 6 6 4 a, 6 6 4 b を操作することによって設定変更・確認履歴画面中の「No. 1」～「No. 5」のうちいずれかを選択できるようにし、下セレクトボタン 6 6 4 b が操作され、且つ、最後の行であると判別されたときにページ更新処理を行うようにしてもよい。後述する設定変更・確認履歴処理の変形例におけるページ更新処理も同様である。

【0729】

サブ CPU 2 0 1 は、ページ更新処理（ステップ 3 0 6 0）を実行すると、計時処理を実行する（ステップ S 3 0 6 1）。この計時処理は、ステップ S 3 0 5 8 で開始されたタイマの計時をクリアし、再び、サブ CPU 2 0 1 に内蔵されるタイマの計時を開始する処理である。タイマの計時をクリアして再び計時を開始するのは、ページ更新処理（ステップ S 3 0 6 0）が実行されてから（次ページまたは前ページの設定変更・確認履歴画面が表示されてから）、所定時間（例えば 3 0 秒）以内に何らの処理も行われなかったときに、ホールメニュー画面（例えば、図 5 2 参照）が表示されるようにするためである。

【0730】

サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 6 1 の計時処理を実行した後、ステップ S 3 0 5 9 に戻り、ページ更新操作が行われたか否かを判別する。

【 0 7 3 1 】

サブCPU 201は、ステップS 3 0 6 2において、セレクトボタン6 6 4が操作されたか否かを判別する。セレクトボタン6 6 4が操作されなければ（ステップS 3 0 6 2におけるNO）、後述するステップS 3 0 7 2に移る。この場合、ステップS 3 0 7 1ではなくステップS 3 0 7 2に移るのは、設定変更・確認履歴画面のページ更新画面では、設定変更・確認履歴画面の初期画面のように「戻る」がハイライト表示（選択）されているわけではないからである。

【 0 7 3 2 】

サブCPU 201は、セレクトボタン6 6 4が操作されたと判別すると（ステップS 3 0 6 2におけるYES）、選択された項目をハイライト表示する（ステップS 3 0 6 3）。例えば、設定変更・確認履歴画面（図6 3参照）において下セレクトボタン6 6 4 bを操作すると、ハイライト表示が「Page」から「クリア」に移動する（図6 4参照）。

10

【 0 7 3 3 】

サブCPU 201は、選択された項目をハイライト表示（ステップS 3 0 6 3）した後、計時処理を実行する（ステップS 3 0 6 4）。この計時処理は、ステップS 3 0 6 1で開始されたタイマの計時をクリアし、再び、サブCPU 201に内蔵されるタイマの計時を開始する処理である。タイマの計時をクリアして再び計時を開始するのは、設定変更・確認履歴画面において選択された項目がハイライト表示されてから所定時間（例えば30秒）以内に何らの処理も行われなかったときに、ホールメニュー画面（例えば、図5 2参照）が表示されるようにするためである。

20

【 0 7 3 4 】

サブCPU 201は、ステップS 3 0 6 4の計時処理を実行した後、ステップS 3 0 6 5に移り、「クリア」に決定されたか否かを判別する。液晶表示装置1 6の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面において「クリア」が選択された状態（ハイライト表示された状態）で操作者がメインボタン6 6 2を押下すると、サブCPU 201は、「クリア」に決定されたと判別する。

【 0 7 3 5 】

サブCPU 201は、「クリア」に決定されたと判別すると（ステップS 3 0 6 5におけるYES）、設定変更・確認履歴データクリア処理を実行する（ステップS 3 0 6 6）。この設定変更・確認履歴データクリア処理は、ワークRAM 203に記憶されている設定変更履歴、設定確認履歴および閲覧履歴の全てのデータを消去する処理である。設定変更・確認履歴データクリア処理が実行されると、液晶表示装置1 6の表示領域における設定変更・確認履歴表示領域1 6 4 0に表示されていた各履歴データが全て消去される（図6 5参照）。ステップS 3 0 6 5の設定変更・確認履歴データクリア処理が実行されると、「戻る」の項目がハイライト表示される。

30

【 0 7 3 6 】

なお、上記の設定変更・確認履歴データクリア処理（ステップS 3 0 6 6）では、ワークRAM 203に記憶されている設定変更履歴、設定確認履歴および閲覧履歴の全てのデータを消去しているが、必ずしも全てのデータを消去することに限られず、一部のデータのみを消去できるようにしてもよい。一部のデータを消去する態様としては、例えば、図6 4のNo. 1～No. 5のうちの特定のNo.に対応する時間（日時）情報と操作種別情報と設定値情報とを消去する態様、設定変更・確認履歴画面をページ毎に消去する態様、複数の操作種別（設定変更、設定確認、閲覧）のうち特定の操作種別に対応する日時（時間）情報と操作種別情報と設定値情報とを消去する態様、時間（日時）情報と操作種別情報と設定値情報とのうち特定の情報（例えば設定値情報）のみを消去する態様などが考えられる。

40

【 0 7 3 7 】

また、設定変更・確認履歴データクリア処理（ステップS 3 0 6 6）は、特定の条件を満たした者だけで実行されるようにすることが好ましい。例えば、設定変更・確認履歴画面において「クリア」が選択された状態（ハイライト表示された状態）では、例えばバス

50

ワードの入力を、メインボタン 6 6 2 の押下が有効化される条件としてもよい。この場合、パスワードを入力せずに操作者がメインボタン 6 6 2 を押下すると、パスワードを要求する画面が表示され、正しいパスワードが入力された場合に限り、設定変更・確認履歴データクリア処理が実行されるようにすることができる。これにより、設定変更履歴、設定確認履歴および閲覧履歴のデータを誤ってクリアしてしまうことを防止できる。また、例えば、不正を目的として設定変更処理や閲覧を行った者は、自らの不正を隠すために設定変更履歴、設定確認履歴および閲覧履歴のデータを消去するおそれがあると考えられる。そこで、例えばパスワードを知っている者等、特定の者だけが設定変更・確認履歴データクリア処理を実行できるようにすることで、不正を目的として設定変更処理や閲覧を行うことを抑制することが可能となる。

10

【 0 7 3 8 】

サブ CPU 2 0 1 は、設定変更・確認履歴データクリア処理（ステップ S 3 0 6 6 ）を実行すると、計時処理を実行する（ステップ S 3 0 6 7 ）。この計時処理は、ステップ S 3 0 6 4 で開始されたタイマの計時をクリアし、再び、サブ CPU 2 0 1 に内蔵されるタイマの計時を開始する処理である。タイマの計時をクリアして再び計時を開始するのは、設定変更・確認履歴データクリア処理（ステップ S 3 0 6 6 ）が実行されてから（設定変更・確認履歴表示領域 1 6 4 0 に表示されていた各履歴データが全て消去されてから）、所定時間（例えば 3 0 秒）以内に何らの処理も行われなかったときに、ホールメニュー画面（例えば、図 5 2 参照）が表示されるようにするためである。

【 0 7 3 9 】

20

サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 6 8 において、セレクトボタン 6 6 4 が操作されたか否かを判別する。セレクトボタン 6 6 4 が操作されなければ（ステップ S 3 0 6 8 における NO ）、後述するステップ S 3 0 7 2 に移る。この場合、ステップ S 3 0 7 2 ではなくステップ S 3 0 7 1 に移るのは、各履歴データがクリアされたデータクリア画面では、セレクトボタン 6 6 4 が操作されない限り、「戻る」がハイライト表示（選択）されているからである。したがって、各履歴データがクリアされたデータクリア画面において「戻る」がハイライト表示されない仕様であれば、ステップ S 3 0 7 2 に移る。

【 0 7 4 0 】

サブ CPU 2 0 1 は、セレクトボタン 6 6 4 が操作されたと判別すると（ステップ S 3 0 6 8 における YES ）、選択された項目をハイライト表示する（ステップ S 3 0 6 9 ）。

30

【 0 7 4 1 】

サブ CPU 2 0 1 は、選択された項目をハイライト表示（ステップ S 3 0 6 9 ）した後、計時処理を実行する（ステップ S 3 0 7 0 ）。この計時処理は、ステップ S 3 0 6 7 で開始されたタイマの計時をクリアし、再び、サブ CPU 2 0 1 に内蔵されるタイマの計時を開始する処理である。タイマの計時をクリアして再び計時を開始するのは、設定変更・確認履歴画面において選択された項目がハイライト表示（ステップ S 3 0 6 9 ）されてから所定時間（例えば 3 0 秒）以内に何らの処理も行われなかったときに、ホールメニュー画面（例えば、図 5 2 参照）が表示されるようにするためである。

【 0 7 4 2 】

40

サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 7 1 において、「戻る」に決定されたか否かを判別する。液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面において「戻る」が選択された状態（ハイライト表示された状態）で操作者がメインボタン 6 6 2 を押下すると、サブ CPU 2 0 1 は、「戻る」に決定されたと判別する。

【 0 7 4 3 】

サブ CPU 2 0 1 は、「戻る」に決定されたと判別すると（ステップ S 3 0 7 1 における YES ）、ホールメニュー画面表示処理を実行し（ステップ S 3 0 7 3 ）、設定変更・確認履歴処理を終了する。このホールメニュー画面表示処理は、液晶表示装置 1 6 の表示領域に、設定変更・確認履歴画面に代えて、ホールメニュー画面の初期画面（図 5 2 参照）を表示する処理である。

50

【0744】

なお、ステップS3071において「戻る」に決定されなければ（ステップS3071におけるNO）、サブCPU201は、所定時間経過したか否かを判別する（ステップS3072）。

【0745】

サブCPU201は、ステップS3072において所定時間経過したと判別すると（ステップS3072におけるYES）、ステップS3073に移り、液晶表示装置16の表示領域に表示されている設定変更・確認履歴画面を終了し、ホールメニュー画面の初期画面（図52参照）を表示する。すなわち、操作者の意思で「戻る」の項目を選択決定しなくても、無操作期間が所定期間継続すると、設定変更・確認履歴画面の表示が終了し、ホールメニュー画面の初期画面が表示されることとなる。

10

【0746】

一方、ステップS3072において所定時間経過していなければ（ステップS3072におけるNO）、サブCPU201は、ステップS3053に戻り、ステップS3053以降の処理を継続する。

【0747】

このように、設定変更中または設定確認中に液晶表示装置16に表示される設定変更・確認履歴画面では、何らの操作も行われることなく所定時間が経過すると、設定変更・確認履歴画面が終了し、ホールメニュー画面が表示されるように構成されている。ただし、ホールメニュー画面では、たとえ無操作であったとしても設定変更中または設定確認中である限りホールメニュー画面が終了することなく、サブCPU201は、ホールメニュー画面の表示が継続するよう制御する。この場合、ホールメニュー画面には、ホールメニュー終了の項目は表示されない。

20

【0748】

なお、ステップS3072において所定時間経過した（ステップS3072におけるYES）と判別されたときにステップS3073に移る処理は、上述のステップS303（図50、図56参照）のホールメニュー処理（すなわち設定変更中または設定確認中）における処理であり、ステップS311（図50、図56参照）のホールメニュー処理（すなわち設定変更または設定確認が終了したのち）では異なる処理を実行する（不図示）。具体的には、ステップS311のホールメニュー処理における設定変更・確認履歴処理（ステップS3007）において無操作のまま所定時間経過したとき（ステップS311のホールメニュー処理におけるステップS3072において所定時間経過した（ステップS3072におけるYES）と判別されたとき）、サブCPU201は、ステップS315（図50、図56参照）に移り、設定変更・確認履歴画面の表示を終了して遊技画面復帰表示処理（ステップS315）およびホールメニュー表示禁止処理（ステップS316）を実行する。すなわち、設定変更中または設定確認中における設定変更・確認履歴画面では、無操作時間が所定時間にわたって継続するとホールメニュー画面に戻るだけである（再び設定変更・確認履歴画面を閲覧することができる）が、設定変更処理が終了して再表示されたホールメニュー画面を経由して表示される設定変更・確認履歴画面では、無操作時間が所定時間にわたって継続すると、再び設定変更・確認履歴画面を閲覧することができなくなる。

30

40

【0749】

また、ステップS3072において所定時間経過していない（ステップS3072におけるNO）と判別されたときにステップS3053に戻る処理についても、上述のステップS303（図50、図56参照）のホールメニュー処理（すなわち設定変更中または設定確認中）における処理であり、ステップS311（図50、図56参照）のホールメニュー処理（すなわち設定変更または設定確認が終了したのち）では異なる処理を実行する（不図示）。具体的には、ステップS311のホールメニュー処理における設定変更・確認履歴処理（ステップS3007）において無操作期間が所定期間に至っていても（ステップS3072におけるNO）、例えば、演出制御オブジェクトを生成するコマンド

50

を受信したと判別されたとき等の所定の終了条件が成立したことにともづいて、遊技画面復帰処理（ステップS 3 1 5）およびホールメニュー表示禁止処理（ステップS 3 1 6）を実行する。すなわち、設定変更中または設定確認中における設定変更・確認履歴画面では、無操作時間が所定時間にわたって継続するとホールメニュー画面に戻るだけである（再び設定変更・確認履歴画面を閲覧することができる）が、設定変更処理が終了して再表示されたホールメニュー画面を経由して表示される設定変更・確認履歴画面では、無操作時間が所定時間にいたっていなくても、再び設定変更・確認履歴画面を閲覧することができなくなる。言い換えると、設定変更処理が終了したのちに再表示されたホールメニュー画面を経由して表示される設定変更・確認履歴画面では、所定期間にわたって無操作期間が継続されず、上記の所定の終了条件が成立しない限り、ステップS 3 0 5 3～ステップS 3 0 7 2の処理が繰り返し実行されることとなる。

10

【0750】

このように、設定変更処理が実行されたときには、この設定変更処理が終了したとしても、設定変更や設定確認の履歴といった秘匿情報を操作者が閲覧する時間に猶予を持たせつつ、所定時間（例えば30秒）にわたって無操作であると設定変更・確認履歴画面の表示が終了して遊技画面復帰処理（ステップS 3 1 5）およびホールメニュー禁止処理（ステップS 3 1 6）が実行されるため、権限を有しない者（例えば遊技機管理者でないホール係員や遊技者）が設定変更履歴、設定確認履歴、閲覧履歴などの秘匿情報を容易に閲覧することができず、セキュリティ性を担保することが可能となる。

20

【0751】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1では、例えば図61に示される設定変更・確認履歴画面では、操作種別（設定変更、設定確認、閲覧）にかかわらず、時間情報と操作種別情報と設定値情報との全部が示される一覧画面が表示される。すなわち、設定変更されたときの時間情報と設定値情報とが表示される第1の情報（例えば、図61のNo. 3）と、設定確認されたときの時間情報と設定値情報とが表示される第2の情報（例えば、図61のNo. 3、No. 4）と、閲覧されたときの時間情報と設定値情報とが表示される第3の情報（例えば、図61のNo. 2、No. 5）とが一覧で表示される。しかし、操作者（例えば遊技機管理者）は、特定の操作種別情報にターゲットを絞り込んで表示させたい場合がある。そこで、時間情報と操作種別情報と設定値情報とが一覧で表示される画面（例えば、図61参照）と、上記の第1の情報と上記の第2の情報と上記の第3の情報とのうち特定の情報のみに絞り込まれた絞込画面とを、操作者の意思によって選択的に液晶表示装置16の表示領域に表示可能に構成するとよい。これにより、操作者の利便性を高めることが可能となる。とくに上記の第1の情報は、不正発見のみならず、その設定値で何日間営業を行ったか等の情報を知ることができるため、営業上における利便性も高い。上記の絞込画面は、特定の操作種別情報にターゲットを絞り込んで表示できればよいので、操作種別とは関係のない情報（例えば、現在時刻情報など）が表示されていてもよい。

30

【0752】

[1-13. 設定変更・確認履歴処理において表示される表示画面の他の例]

次に、設定変更・確認履歴処理において液晶表示装置16の表示領域に表示される表示画面の他の例について、図66～図70を参照して説明する。ただし、サブCPU201により実行される設定変更・確認履歴処理は、図59および図60と同様であるため、この他の例では、液晶表示装置16の表示領域に表示される画面について説明し、サブCPU201により実行される設定変更・確認履歴処理についての説明は省略する。

40

【0753】

図66は、液晶表示装置16の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の他の例であって、初期画面の例を示す図である。図67は、液晶表示装置16の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の他の例であって、「設定表示」が選択されたときの一例を示す図である。図68は、液晶表示装置16の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の他の例であって、設定値が新たに加えて表示されたときの一例を示す図である。

50

図 6 9 は、液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の他の例であって、「Page」が選択されたときの一例を示す図である。図 7 0 は、液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面の他の例であって、ページ更新を行うことができるページ更新画面の例を示す図である。

【0754】

例えば図 6 6 に示されるように、設定変更・確認履歴画面は、設定変更・確認履歴表示領域 1 6 7 0 と、操作説明領域 1 6 8 0 と、第 1 選択領域 1 6 9 0 a と、第 2 選択領域 1 6 9 0 b とを有する。

【0755】

図 6 6 に示される設定変更・確認履歴画面の初期画面では、確認設定変更・確認履歴表示領域 1 6 7 0 に、時間情報および操作種別情報は表示されるものの、設定値情報については表示されない。すなわち、図 6 6 に示される設定変更・確認履歴画面は、時間情報と操作種別情報と設定値情報とのうち時間情報および操作種別情報のみが表示される画面である。なお、時間情報が表示される日時の欄には、設定変更・設定確認・閲覧が行われた日時が表示され、操作種別情報が表示される操作種別の欄には、操作種別（設定変更、設定確認、閲覧）が表示される。

【0756】

また、設定変更・確認履歴画面の初期画面では、第 2 選択領域 1 6 9 0 b に、「クリア」および「戻る」の他に、「設定表示」も表示される。なお、設定変更・確認履歴の初期画面では、「戻る」が選択表示（ハイライト表示）されている。この他の例においても、セレクトボタン 6 6 4 を操作することによって、ハイライト表示される項目を選択することができるようになっている。

【0757】

セレクトボタン 6 6 4 を操作して「設定表示」を選択すると、「設定表示」がハイライト表示される（図 6 7 参照）。そして、「設定表示」が選択（ハイライト表示）されている状態で、メインボタン 6 6 2 が押下されたことをサブ CPU 2 0 1 が検知すると、時間情報および操作種別情報は表示されるものの設定値情報については表示されない設定変更・確認履歴画面の初期画面に代えて、時間情報と操作種別情報と設定値情報とが一覧で表示された設定変更・確認履歴画面（一覧画面）が表示される（図 6 8 参照）。このように、この他の例では、設定変更・確認履歴画面の初期画面では設定値が表示されていないものの、「設定表示」を選択して決定することで、日時および操作種別と対応付けて新たに設定値が一覧で表示されることとなる。なお、設定変更・確認履歴画面の初期画面に代えて、時間情報と操作種別情報と設定値情報とが表示された設定変更・確認履歴画面が表示されると、図 6 8 に示されるように「戻る」がハイライト表示される。

【0758】

時間情報と操作種別情報と設定値情報とが表示された設定変更・確認履歴画面（図 6 8 参照）において、セレクトボタン 6 6 4 を操作して「Page」を選択すると、「Page」がハイライト表示される（図 6 9 参照）。そして、「Page」が選択（ハイライト表示）されている状態でメインボタン 6 6 2 が押下されたことをサブ CPU 2 0 1 が検知すると、サブ CPU 2 0 1 によってページ更新処理が実行される。このページ更新処理が実行されると、液晶表示装置 1 6 の表示領域には、設定変更・確認履歴画面におけるページ更新画面（図 7 0 参照）が表示される。このページ更新画面では、左右セレクトボタン 6 6 4 c , 6 6 4 d を操作することで、次ページまたは前ページに更新することができる。

【0759】

また、時間情報および操作種別情報は表示されるものの設定値情報が表示されない設定変更・確認履歴画面の初期画面（図 6 6 参照）において、「Page」を選択してメインボタン 6 6 2 を押下した場合にも、サブ CPU 2 0 1 によってページ更新処理が実行される。ただし、このページ更新処理が実行されたときは、液晶表示装置 1 6 の表示領域に、時間情報および操作種別情報は表示されるものの、設定値情報が表示されない設定変更・

確認履歴画面におけるページ更新画面が表示される。このページ更新画面では、左右セレクトボタン 6 6 4 c , 6 6 4 d を操作すると、設定値が表示されない設定変更・確認履歴画面の次ページまたは前ページに更新することができる。ただし、時間情報および操作種別情報は表示されるものの設定値情報が表示されない設定変更・確認履歴画面では、ページ更新処理を実行できないように構成してもよい。

【 0 7 6 0 】

なお、この他の例では、例えば図 6 6 のように時間情報と操作種別情報と設定値情報とのうち時間情報および操作種別情報のみが画面と、例えば図 6 8 のように時間情報と操作種別情報と設定値情報とが一覧で表示される画面とを選択的に表示可能となっているが、図 6 6 の画面は、時間情報と操作種別情報と設定値情報とのうちいずれか一または二の情報のみが表示される画面であればよい。

10

【 0 7 6 1 】

また、時間情報と操作種別情報と設定値情報とが一覧で表示された設定変更・確認履歴画面は、特定の条件を満たした者（例えば、適正なパスワードを入力した者など）だけが閲覧できるようにしてもよいが、これについては後述する。

【 0 7 6 2 】

図 7 1 は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示されるホールメニュー画面において、設定値を確認することが可能な設定変更・確認履歴画面が表示されるまでの操作手順の一例を示すフロー図である。図 7 1 に示すように、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、設定変更・確認履歴情報を閲覧するための第 1 の手順として、設定変更処理または設定確認処理が実行されたときにホールメニュー画面を表示する。上述したとおり、設定変更処理は、電源が投入されていない状態で、設定キー 3 2 8 を ON 操作し、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 の押下操作および電源スイッチ 3 5 の ON 操作の両方を行うことで実行できる。また、設定確認処理は、電源が投入されていない状態で、設定キー 3 2 8 を ON 操作することで実行できる。なお、設定キー 3 2 8 は、一方向に回す操作を行うことにより設定キースイッチ信号をオンにすることができ、逆方向に回す（元の位置に戻す）ことで設定キースイッチ信号をオフにすることができ構成となっている。

20

【 0 7 6 3 】

なお、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 において、設定キー 3 2 8 の ON 操作は、設定変更処理および設定確認処理のいずれを実行する場合であっても行われる操作であるが、これに限られず、設定変更処理および設定確認処理のうち少なくともいずれか一方の処理を実行するときに行われる操作であってもよい。後述するいずれの変形例においても同様である。

30

【 0 7 6 4 】

第 2 の手順として、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 は、ホールメニュー画面（例えば、図 5 3 参照）で、ホールメニューの中の「設定変更・確認履歴」が選択決定されることにより、「設定変更・確認履歴」がハイライト表示され、かつ、日時データおよび操作種別（設定変更、確認、閲覧のうちの対応する操作種別）のみが表示された設定変更・確認履歴情報を含む設定変更・確認履歴画面のプレビュー画面（図 5 3 参照）を表示する（設定値は表示されていない）。

40

【 0 7 6 5 】

第 3 の手順として、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 は、第 2 の手順で表示されたホールメニュー画面（図 5 3 参照）において、「設定変更・確認履歴」がハイライト表示されている状態でメインボタン 6 6 2 が押下されることにより設定変更・確認履歴画面（図 6 1 参照）を、液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示する。この設定変更・確認履歴画面には、日時データと操作種別（設定変更、確認、閲覧のうちの対応する操作種別）と設定値とが対応付けられている。

【 0 7 6 6 】

よって、設定キー 3 2 8 の使用及び操作することができる者（権限を有する者）は、上

50

記第 1 ～ 第 3 の手順を経て表示される設定変更・確認履歴画面（図 6 1 参照）の設定変更・確認履歴を見ることで、出玉率を規定する設定値の設定変更、設定変更の確認、設定変更および確認の閲覧の各履歴と対応する設定値とを一目で確認することができるようになる。なお、権限を有する者とは、設定変更、設定変更の確認等に関する権限が与えられた者であって、ホールの店長等を意味する。以下、「権限を有する者」は、「管理権限者」と称することもある。

【 0 7 6 7 】

上述したように、第 1 実施形態に係る遊技機を構成するパチンコ遊技機 1 は、各種画像を表示する液晶表示装置 1 6 と、メインボタン 6 6 2 及びセレクトボタン 6 6 4 等の操作ボタン群 6 6 と、遊技に関わる制御を行う制御部であるメイン C P U 1 0 1 と、液晶表示装置 1 6 の表示の制御を行う表示制御部であるサブ C P U 2 0 1 と、を備え、制御部は、設定値（例えば、設定 1 ～ 6）の変更又は確認を可能にする設定手段である設定スイッチ 3 3 2 と、サブ C P U 2 0 1 に各種データを送信するデータ送信手段と、を備え、表示制御部は、データ送信手段からの各種データを受信する受信手段と、無通電状態であっても書き込まれた情報を記憶保持可能なバックアップメモリとして機能するワーク R A M 2 0 3 と、日時を計時する R T C 2 0 9 と、を備え、メイン C P U 1 0 1 は、データ送信手段によって、設定変更又は設定確認と設定値とをサブ C P U 2 0 1 に送信し、サブ C P U 2 0 1 は、データ受信手段によって受信されたデータが設定変更又は設定確認の場合には、ワーク R A M 2 0 3 に設定変更又は設定確認、設定値及び R T C 2 0 9 からの日時データを設定変更・確認履歴情報として記憶し、メイン R A M 2 0 3 に記憶された設定変更又は設定確認と日時データとを液晶表示装置 1 6 に表示する設定表示機能を備え、設定変更又は設定確認と日時データとが表示された状態で、メインボタン 6 6 2 が操作された場合にワーク R A M 2 0 3 に記憶された設定値を表示する構成を有している。

【 0 7 6 8 】

この構成により、ワーク R A M 2 0 3 に設定変更又は設定確認、設定値及び R T C 2 0 9 からの日時データを設定変更・確認履歴情報として記憶するので、設定変更又は設定確認及び日時データが表示された状態で、メインボタン 6 6 2 が操作された場合にワーク R A M 2 0 3 に記憶された設定値を表示することができる。したがって、ホールメニューの「設定変更・確認履歴」が選択された場合に、設定値に関する各履歴を確認することができ、不正な設定変更又は設定確認が行われたか否かを判断することができるようになる。

【 0 7 6 9 】

また、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、設定値を受信した日時データを R T C 2 0 9 から取得し、設定値と、日時データと、設定変更を表す情報と、を対応づけて記憶する構成としてもよい。

【 0 7 7 0 】

この構成により、変更後の設定値と、変更された日時データと、設定変更を表す情報と、を対応づけて記憶するので、権限を有する者が設定値の変更が行われた日時を特定することができ、設定値を変更する等の不正が行われていた場合にその不正を特定することが可能になる。

【 0 7 7 1 】

また、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、設定値を確認したこと表す情報を受信した日時を R T C 2 0 9 から取得し、日時データと、設定確認を表す情報と、を対応づけて記憶する構成としてもよい。

【 0 7 7 2 】

この構成により、設定値を確認した日時データと、設定確認を表す情報と、を対応づけて記憶するので、権限を有する者が設定値の確認が行われた日時を特定することができ、設定値を確認する等の不正が行われていた場合にその不正を特定することが可能になる。

【 0 7 7 3 】

また、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、ワーク R A M 2 0 3 の設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認と、設定値と、日時データとが表示された場合には

、表示された日時データを閲覧履歴としてワークＲＡＭ２０３に記憶し、液晶表示装置１６に閲覧履歴を表示する構成としてもよい。

【０７７４】

この構成により、設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認と、設定値と、日時データとが表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワークＲＡＭ２０３に記憶し、閲覧履歴を表示することができる。したがって、設定値が表示されないホールメニューの「設定変更・確認履歴」が選択された状態において、設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認、設定値および日時データの表示に加えて、閲覧履歴を表示することができるので、ゴト行為などの不正の目的で設定変更又は設定確認の閲覧履歴の閲覧が行われたか否かを判断することができる。

10

【０７７５】

上記構成によって、第１実施形態では、設定変更又は設定確認と、設定値と、日時データとをそれぞれ対応づけた設定変更・確認履歴情報を保存および表示することができるので、設定値に関する各履歴を確認することができ、不正な設定変更又は設定確認が行われたか否かを判断することができるパチンコ遊技機１を提供することができる。

【０７７６】

また、第１実施形態に係る遊技機を構成するパチンコ遊技機１は、各種画像を表示する液晶表示装置１６と、メインボタン６６２及びセレクトボタン６６４等の操作部と、遊技に関わる制御を行う制御部であるメインＣＰＵ１０１と、液晶表示装置１６の表示の制御を行う表示制御部であるサブＣＰＵ２０１と、を備え、制御部は、設定値（例えば、設定１～６）の変更又は確認を可能にする設定手段である設定スイッチ３３２と、サブＣＰＵ２０１に各種データを送信するデータ送信手段と、を備え、表示制御部は、データ送信手段からの各種データを受信する受信手段と、無通電状態であっても書き込まれた情報を記憶保持可能なワークＲＡＭ２０３と、日時を計時するＲＴＣ２０９と、を備え、メインＣＰＵ１０１は、データ送信手段によって、設定変更又は設定確認と設定値とをサブＣＰＵ２０１に送信し、サブＣＰＵ２０１は、データ受信手段によって受信されたデータが設定変更又は設定確認の場合には、ワークＲＡＭ２０３に設定変更又は設定確認、設定値及びＲＴＣ２０９からの日時データを設定変更・確認履歴情報として記憶し、ワークＲＡＭ２０３に記憶された設定変更・確認履歴情報を液晶表示装置１６に表示する設定表示機能を備え、ワークＲＡＭ２０３に記憶された設定変更・確認履歴情報が液晶表示装置１６に表示された場合には日時データを閲覧履歴としてワークＲＡＭ２０３に記憶し、液晶表示装置１６に閲覧履歴を表示する構成を有している。

20

30

【０７７７】

この構成により、ワークＲＡＭ２０３の設定変更・確認履歴情報が表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワークＲＡＭ２０３に記憶し、液晶表示装置１６の表示領域に閲覧履歴を表示することができる。したがって、不自然な操作がされたか否かを判断することができるばかりか、不正行為を調査する契機が否かを判断できる。

【０７７８】

また、第１実施形態に係るパチンコ遊技機１は、設定変更・確認履歴情報が液晶表示装置１６に表示された日時データをＲＴＣ２０９から取得し、日時データと、閲覧履歴を表す情報と、を対応づけて記憶する構成としてもよい。

40

【０７７９】

この構成により、日時データと、閲覧履歴を表す情報と、を対応づけて記憶するので、設定値に関する情報の閲覧が行われた日時を特定することができ、設定値を変更する等の不正が行われていた場合にその不正を特定することが可能になる。

【０７８０】

また、第１実施形態に係るパチンコ遊技機１は、ワークＲＡＭ２０３の設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認と、設定値と、日時データとが表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワークＲＡＭ２０３に記憶し、液晶表示装置１６に閲覧履歴を表示する構成としてもよい。

50

【 0 7 8 1 】

この構成により、設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認と、設定値と、日時データとが表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワーク R A M 2 0 3 に記憶し、液晶表示装置 1 6 に閲覧履歴を表示することができる。したがって、設定値が表示されないホールメニューの「設定変更・確認履歴」が選択された状態において、設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認、設定値および日時データの表示に加えて、閲覧履歴を表示することができるので、ゴト行為などの不正の目的で設定変更又は設定確認の閲覧履歴の閲覧が行われたか否かを判断することができる。

【 0 7 8 2 】

上述した構成によって、第 1 実施形態では、設定変更確認・履歴情報を閲覧した閲覧履歴と日時データとを対応づけた閲覧履歴情報を保存および表示することができるので、設定値に関する不自然な操作がされたか否かを判断することができるばかりか、不正行為を調査する契機か否かを判断できるパチンコ遊技機 1 を提供することができる。

【 0 7 8 3 】

[1 - 1 4 . メンテナンス処理]

次に、図 7 2 ~ 図 7 4 を参照して、サブ C P U 2 0 1 により実行されるメンテナンス処理（ステップ S 3 0 1 9 ）と、メンテナンス処理が実行されたときに液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示されるメンテナンス画面とを対比しつつ説明する。なお、図 7 2 は、サブ C P U 2 0 1 により実行されるメンテナンス処理の一例を示すフローチャートである。図 7 3 は、メンテナンス画面が液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示されたときの一例を示す図である。図 7 4 は、液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示されるメンテナンス画面の一例である。

【 0 7 8 4 】

メンテナンス処理において、サブ C P U 2 0 1 は、メンテナンス画面（図 7 3 および図 7 4 参照）を液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示する。このメンテナンス処理では、例えば、演出ボタンスイッチ 6 2 1、上部役物 1 0 0 0 等の演出役物といった、サブ C P U 2 0 1 に接続されたデバイス（例えば、各種センサ、作動する各種役物等）をメンテナンス処理の対象とし、これらのデバイスが正常に作動するか否かを操作者に確認させることができる。

【 0 7 8 5 】

図 7 3 および図 7 4 に示すように、サブ C P U 2 0 1 は、メンテナンス画面（図 7 3 および図 7 4 参照）の略中央に、各種装置（各種センサや各種役物等）の動作状態表示表を表示する。この動作状態表示表は、例えば 2 8 個の各種装置の名称が表示されている名称列と、名称列に表示されている各種装置に付された通し番号（1 ~ 2 8 ）が表示されている番号列と、各種装置の動作状態を示す動作状態列と、を有している。動作状態列の「OFF」表示は、各種装置からの入力がない旨を表している。各種装置から入力があると、動作状態列の表示は、「OFF」表示から「ON」表示に変更される。例えば、メンテナンス画面の表示中に、演出ボタン 1 が操作されると、サブ C P U 2 0 1 は、演出ボタン 1 の動作状態列の表示を、「OFF」表示から「ON」表示に変更する。なお、「ON」表示は赤字で表示される。上記の「各装置から入力」とは、サブ C P U 2 0 1 による入力ポート等の検出に基づくものである。また、演出役物のそれぞれには少なくとも通常位置（待機位置）に存在することを検出するセンサがあり、通常位置を検出するセンサが ON の場合に表示を OFF として、通常位置を検出するセンサが OFF の場合すなわち演出役物が移動した場合に表示を ON とするものとする。

【 0 7 8 6 】

また、サブ C P U 2 0 1 は、メンテナンス画面の下方に、メンテナンス画面における操作方法を表示する。具体的には、メインボタン 6 6 2 と上セレクトボタン 6 6 4 a と下セレクトボタン 6 6 4 b とを同時に押下すると、ホールメニュー画面の初期画面（図 5 2 参照）に戻る（再表示される）旨が表示されており、さらにその下方には、メインボタン 6 6 2 およびセレクトボタン 6 6 4 夫々に対応する画像が表示されている。図 7 4 では、全

部のセレクトボタン 664 a ~ 624 d に対応する画像が有効であることを示す白抜きで表示されている。

【0787】

メンテナンス処理（図72参照）において、サブCPU201は、先ず、サブデバイス入力情報を取得する（ステップS3081）。サブデバイス入力情報は、図74に示す動作状態表示表の通し番号21~28が付された各種装置の作動状態の検出結果である。サブデバイス入力情報には、上記各種装置において入力がある状態であるオン状態か入力がない状態であるオフ状態かを示すサブ入力状態情報が含まれている。

【0788】

次に、サブCPU201は、取得したサブデバイス入力情報におけるサブ入力状態情報を読み出すサブ入力状態情報編集処理を行う（ステップS3082）。 10

【0789】

次に、サブCPU201は、ステップS3082で読み出したサブ入力状態情報に基づいて、メンテナンス画面（図73、図74参照）を液晶表示装置16の表示領域に表示するメンテナンス画面表示処理を行う（ステップS3083）。この処理で、メンテナンス画面の表示及び表示の更新（例えば、「OFF」表示から「ON」表示への変更）が行われる。

【0790】

次に、サブCPU201は、メインボタン662と上セレクトボタン664 aと下セレクトボタン664 bとが同時に操作されたか否かを判別する（ステップS3084）。メインボタン662と上セレクトボタン664 aと下セレクトボタン664 bとが同時に操作されたと判別した場合（ステップS3084におけるYES）、サブCPU201は、メンテナンス処理及びホールメニュー処理（図57参照）を終了し、処理をホールメニュータスク（図50参照）のステップS304に戻す。 20

【0791】

一方、メインボタン662と上セレクトボタン664 aと下セレクトボタン664 bとが同時に操作されていないと判別した場合（ステップS3084におけるNO）、サブCPU201は、処理をステップS3081に戻す。

【0792】

ところで、近年のパチンコ遊技機やパチスロでは、1デバイスで複数の機能を有するものもある。例えば、第1実施形態のパチンコ遊技機1でいえば、演出ボタン62に、操作ボタンとしての機能と、演出ボタンとしての機能とを持たせたような場合である。演出ボタンの機能としては、例えば、特別図柄の抽選結果にもとづいて上方に向けて突出移動するような機能が相当する。そして、図74に示される通し番号21の「演出ボタン1」が選択決定されると、サブCPU201は、演出ボタン62の操作機能についてのメンテナンスを実行する。また、図74に示される通し番号22の「演出ボタン2」が選択決定されると、サブCPU201は、演出ボタン62を上方に突出移動させて、演出機能についてのメンテナンスを実行する。メンテナンス操作の結果が正常判定であれば、サブCPU201は、メンテナンス画面表示処理（ステップS3083）を実行し、メンテナンス画面の表示処理を実行する（「OFF」表示から「ON」表示に変更する）。なお、「メインボタン2」が選択決定されたことによって上方に突出した演出ボタン62は、例えば、正常判定された場合、セレクトボタン664を操作して図74に示される他の通し番号の項目が選択された場合、メインボタン662と上セレクトボタン664 aと下セレクトボタン664 bとが同時に押下されてメンテナンスモードが終了した場合に、通常状態（上方に突出する前の状態）に戻るようサブCPU201により制御される。 30 40

【0793】

また、近年のパチンコ遊技機やパチスロでは、駆動手段が異なる複数の演出役物が備えられているものもあり、このような遊技機では、駆動手段が異なる複数の演出役物を同時に作動させてメンテナンスを実行してもよいし、駆動手段が異なる複数の演出役物の夫々を異なるタイミングで作動させてメンテナンスを実行してもよいし、単独で作動させてメ 50

メンテナンスを実行してもよい。例えば、駆動手段が夫々異なる演出役物 1 ~ 演出役物 3 を備える遊技機において、例えば図 7 4 に示される通し番号 1 4 の「演出役物 1 + 2」が選択決定されると、サブ CPU 2 0 1 は、演出役物 1 および演出役物 2 を同時に作動させてメンテナンスを実行する。また、例えば図 7 4 に示される通し番号 1 7 の「演出役物 1 2」が選択決定されると、サブ CPU 2 0 1 は、まずは演出役物 1 を作動させ、その後に演出役物 2 を作動させてメンテナンスを実行する。さらに例えば図 7 4 に示される通し番号 1 1 の「演出役物 1」が選択決定されると、サブ CPU 2 0 1 は、演出役物 1 を単独で作動させてメンテナンスを実行する。なお、例えば演出 1 と演出 3 とが同時に作動すると干渉し合って作動不能となる場合には、例えば図 7 4 の通し番号 1 5 の「演出役物 1 + 3」を選択できないか、または選択しても決定できない（メインボタン 6 6 2 の操作が有効化されない）ように構成されている。図 7 4 では、通し番号 1 5 の「演出役物 1 + 3」を、選択できない項目として網掛け表示している。ただし、例えば演出 1 と演出 3 とが同時に作動した場合には干渉し合って作動不能となるものの、タイミングを異ならせて作動させた場合（例えば、まずは演出役物 1 を作動させ、その後に演出役物 3 を作動させる場合）に干渉しなければ、例えば図 7 4 に示される通し番号 1 8 の「演出役物 1 3」が選択決定できるようにするとよい。このように、複数の演出役物を、複数で作動させたり、タイミングを異ならせて作動させたり、単独で作動させたりすることを可能にするとともに、同時に作動すると干渉するような場合には同時に作動できないようにすることで、トラブルの発生を回避しつつメンテナンス性の向上を図ることが可能となる。

10

20

30

【0794】

なお、図 7 4 には示されていないが、遊技球やメダルの払出センサ、払出担保球センサ、貸出ボタン（球貸ボタンとも称される）、CR カードの返却ボタン、パチスロの精算ボタン、封入された遊技球を循環させることで遊技を可能にしたパチンコ遊技機にあっては、遊技球の発射検出センサなどについても、メンテナンスの対象にすることが好ましい。また、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、サブ CPU 2 0 1 に接続されるデバイス（各種センサ、各種役物等）をメンテナンス処理の対象として説明したが、これに限られず、メイン CPU 1 0 1 に接続されるデバイス（例えば、電源スイッチ 3 5、第 1 始動口スイッチ 4 2 1、第 2 始動口スイッチ 4 4 1 等）をメンテナンス処理の対象としてもよい。さらには、CR 機において、貸出ボタンや CR カードの返却ボタンが操作されたことにもとづいて球貸機とパチンコ遊技機との間（CR パチスロの場合は球貸機とパチスロとの間）で擬似的な信号通信を行い、この信号通信の通常状態を検出し、正常であればメンテナンス画面の表示処理を実行する（「OFF」表示から「ON」表示に変更する）ようにしてもよい。

【0795】

[1 - 1 5 . 携帯端末連携機能]

次に、図 7 5 ~ 図 7 7 を参照してパチンコ遊技機 1 の携帯端末連携機能を例に説明する。

【0796】

パチンコ遊技機 1 の携帯端末連携機能は、パチンコ遊技機 1 と携帯端末とを連携させる機能である。パチンコ遊技機 1 の携帯端末連携機能を使用すると、遊技者が行った遊技に関する詳細な情報を記録したり、所定の条件を満たすことによりパチンコ遊技機 1 の遊技結果に影響を与えない機能をカスタマイズしたりすることができる。

40

【0797】

所定の条件としては、例えば、特別図柄の大当たり判定の結果が条件装置の作動を伴わない小当りに決定されることや、特定の演出が実行されたことなどを挙げることができる。また、パチンコ遊技機 1 の遊技結果に影響を与えない機能をカスタマイズすることとしては、例えば、大当たり遊技中や高確率遊技状態中に出力される音楽を特別な曲に変更したり、液晶表示装置 1 6 に表示されるキャラクタの衣装を変更したりすること等が挙げられる。

【0798】

50

携帯端末連携機能を使用する場合は、まず、液晶表示装置 16 の表示領域にガイドメニュー画面（ガイド初期画像）を表示させる。液晶表示装置 16 の表示領域に表示される装飾図柄の変動表示が行われていない状態で例えばメインボタン 662 に対する押圧操作を行うと、液晶表示装置 16 の表示領域にガイド初期画像が表示される。

【0799】

図 75 は、液晶表示装置 16 の表示領域にガイド初期画像が表示されたときの一例を示す図である。ガイド初期画像は、「ユニメモ（登録商標）」という文字と、「好きなメニューを選んで下さい」という文字と、ガイドメニューとを含む。

【0800】

図 75 に示すように、ガイドメニューの項目は、「ユニメモを始める」と、「大当り図柄・ラウンド数」と、「機種サイト」と、「遊技に戻る」とを含む。ガイド初期画像では、「ユニメモを始める」がハイライト表示されている。そして、これら複数のガイドメニューの項目のうちハイライト表示される項目を、上下セレクトボタン 664a, 664b を操作することによって選択できる。また、メインボタン 662 を操作すると、ハイライト表示されている項目に決定される。図 75 では、複数の各項目が実線の枠で囲まれており、ハイライト表示されている「ユニメモを始める」がより太い実線の枠で囲まれている。

【0801】

ガイドメニューの「ユニメモを始める」を選択すると、液晶表示装置 16 の表示領域にユニメモ初期画像が表示される。また、「大当り図柄・ラウンド数」を選択すると、液晶表示装置 16 の表示領域に大当り図柄・ラウンド数が表示される（不図示）。そして、「機種サイト」を選択すると、液晶表示装置 16 の表示領域に機種サイト用登録コードが表示される（不図示）。

【0802】

「ゲームに戻る」を選択すると、液晶表示装置 16 の表示領域に表示されるガイド初期画像の表示が終了する（ガイドメニューの表示も終了する）。そして、液晶表示装置 16 の表示領域には、遊技を行う際に表示される演出用の映像や、発射ハンドル 32 が所定期間操作されなかったり、第 1 始動口 420 及び第 2 始動口 440 のいずれにも所定期間入賞しなかったりした場合に表示されるデモ映像が表示される。また、ガイドメニューの項目の何れも選択せずに所定の時間が経過した場合も、液晶表示装置 16 の表示領域には、遊技を行う際に表示する演出用の映像や、上記のデモ映像が表示される。

【0803】

図 76 は、液晶表示装置 16 の表示領域にユニメモ初期画像が表示されたときの一例を示す図である。ユニメモ初期画像は、「ユニメモ」という文字と、「好きなキャラクタをカスタマイズしよう」という文字と、ユニメモメニューとが表示される。ユニメモメニューの項目は、「パスワード入力」と、「記録する」と、「記録して終了する」と、「会員登録」と、「遊技に戻る」と、「戻る」とを含む。ユニメモ初期画像では、「パスワード入力」がハイライト表示されている。そして、これら複数のユニメモメニューの項目のうちハイライト表示される項目を、セレクトボタン 664a ~ 664d を操作することによって選択できる。また、メインボタン 662 を操作すると、ハイライト表示されている項目に決定される。図 76 では、複数の各項目が実線の枠で囲まれており、ハイライト表示されている「パスワード入力」がより太い実線の枠で囲まれている。

【0804】

そして、「パスワード入力」が選択されて決定されると、液晶表示装置 16 の表示領域にパスワード要求画面が表示される（図 77 参照）。

【0805】

図 77 は、液晶表示装置 16 の表示領域にパスワード要求画面が表示されたときの一例を示す図である。パスワード表示画像は、「パスワードを入力して下さい」という文字と、パスワード入力メニューとを含む。

【0806】

10

20

30

40

50

パスワード入力メニューには、複数のパスワード入力メニューの項目が表示される。パスワード入力メニューの項目は、「決定」と、「削除」と、「0」～「9」の数字と、「A」～「F」のアルファベットと、「遊技に戻る」と、「戻る」とを含む。パスワード表示画像では、「0」～「9」及び「A」～「F」のうち、ハイライト表示される項目を、セレクトボタン664a～664dを操作することによって選択でき、メインボタン662を操作すると、ハイライト表示されている数字またはアルファベットに決定される。決定された数字またはアルファベットは、パスワード表示画像に表示される。パスワード入力メニューの「決定」が選択されて決定されると、パスワード表示画像に表示された複数の文字を、入力するパスワードとして決定する。そして、パスワード入力メニューの「削除」が選択されると、最後に入力した文字から1文字ずつ、パスワード表示画像から削除される。

10

【0807】

パスワード入力メニューの「遊技に戻る」が選択されると、液晶表示装置16の表示領域には、遊技を行う際に表示する演出用の映像や、発射ハンドル32が所定期間操作されなかったり、第1始動口420及び第2始動口440のいずれにも所定期間入賞しなかったりした場合に表示されるデモ映像が表示される。また、パスワード入力メニューの「戻る」が選択されると、液晶表示装置16の表示領域にユニメモ初期画像が表示される。

【0808】

[1-16. 設定変更・確認履歴処理の変形例]

以下に、設定変更・確認履歴処理の変形例1～3について説明する。

20

[1-16-1. 設定変更・確認履歴処理の変形例1]

先ず、設定変更・確認履歴処理の変形例1について、図78～図83を参照して、設定変更・確認履歴の変形例1について説明する。

【0809】

この変形例1における設定変更・確認履歴処理は、設定値を閲覧するための認証機能を有する点以外は、図59および図60を参照して上述した設定変更・確認履歴処理と略同一である。以下においては、図59および図60を参照して上述した設定変更・確認履歴処理と異なる点について詳述する。なお、図59および図60を参照して上述した設定変更・確認履歴処理では、所定時間（例えば30秒）以内に何らの処理も行われなかったときにホールメニュー画面（例えば、図52参照）が表示されるようにするために計時処理（図59のステップS3052等を参照）を行う旨を説明した。この変形例1においても、図59および図60を参照して上述した設定変更・確認履歴処理と同様に計時処理を行い、所定時間（例えば30秒）以内に何らの処理も行われなかったときにホールメニュー画面を表示するようにしてもよいが、以下の説明では、計時処理の説明を省略する。

30

【0810】

図78は、サブCPU201により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例1を示すフローチャートである。この設定変更・確認履歴処理は、図57のステップS3006において表示中のホールメニュー画面（図52、図53参照）の中から「設定変更・確認履歴」が選択（ハイライト表示）されている状態でメインボタン662が押下されることを条件に開始される。

40

【0811】

設定変更・確認履歴処理が開始されると、サブCPU201は、管理者権限を認証する認証処理を行う（ステップS3100）。この認証処理について、図79を参照して説明する。図79は、サブCPU201により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例1において、認証処理の例を示すフローチャートである。

【0812】

図79に示されるように、認証処理において、サブCPU201は、先ず、ホールメニュー画面が表示されている液晶表示装置16の表示領域に、例えば図80および図81に示されるように、パスワードを要求するパスワード要求画面をさらに表示する（ステップS3101）。図80は、サブCPU201により実行される設定変更・確認履歴処理の

50

変形例 1 において、設定変更・確認履歴処理が実行されたときに、パスワード要求画面が液晶表示装置 16 の表示領域に表示される例を示す図である。図 8 1 は、サブ CPU 20 1 により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 1 において、液晶表示装置 16 の表示領域に表示されるパスワード要求画面の例である。

【0813】

なお、本変形例 1 では、設定変更・確認履歴処理が開始されると（ホールメニュー画面において「設定変更・確認履歴」が選択（ハイライト表示）されている状態でメインボタン 662 が押下されると）、例えば図 8 0 および図 8 1 に示されるように、ホールメニュー画面が表示されている状態でパスワード要求画面が表示されるが、必ずしもこれに限られない。例えば、設定変更・確認履歴が開始されると、時間情報と操作種別情報と設定値情報とのうち時間情報および操作種別情報のみが表示される（設定値が表示されない）設定変更・確認履歴画面を表示し、この設定変更・確認履歴画面が表示されている状態でパスワード要求画面が表示されるようにしてもよいし、ホールメニューおよび設定変更・確認履歴画面のいずれも表示することなくパスワード要求画面のみが表示されるようにしてもよい。

10

【0814】

パスワードが入力されると、サブ CPU 20 1 は、パスワード入力処理を実行し（ステップ S 3 1 0 2 ）、ステップ S 3 1 0 3 に移る。

【0815】

サブ CPU 20 1 は、ステップ S 3 1 0 3 において、入力されたパスワードが適正であるか否かを判別し、入力されたパスワードが適正であれば（ステップ S 3 1 0 3 における YES ）、認証処理を終了する。一方、入力されたパスワードが適正でないと判別すると（ステップ S 3 1 0 3 における NO ）、サブ CPU 20 1 は、認証 NG 表示処理を実行する（ステップ S 3 1 0 4 ）。認証 NG 表示処理が実行されると、液晶表示装置 16 の表示領域には、例えば図 8 2 に示される画面が表示される。ここで、図 8 2 は、サブ CPU 20 1 により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 1 において、入力したパスワードが不適であったときに液晶表示装置 16 の表示領域に表示される画面の例を示す図である。

20

【0816】

サブ CPU 20 1 は、ステップ S 3 1 0 0 の認証処理を実行すると、認証結果が正しい、つまり、パスワードが適正であると判別した場合（ステップ S 3 1 0 3 における YES ）、には認証 OK と判別し（ステップ S 3 1 1 0 における YES ）、ステップ S 3 1 2 0 に移る。一方、パスワードが適正でないと判別した場合（ステップ S 3 1 0 3 における NO ）に、サブ CPU 20 1 は、認証 OK でないと判別し（ステップ S 3 1 1 0 における NO ）、設定変更・確認履歴処理を終了する。

30

【0817】

なお、サブ CPU 20 1 は、パスワード要求画面においてパスワードが入力された後、例えばメインボタン 662 が押下されると、入力されたパスワードの適否を判別する。入力されたパスワードが不適であったり、パスワードを入力せずにメインボタン 662 を押下した場合には、上述したステップ S 3 1 0 3 の認証 NG 処理が実行される。そして、正しいパスワードが入力されて例えばメインボタン 662 が押下された場合に限り、時間情報と操作種別情報と設定値情報とが表示された設定変更・確認履歴画面が表示されるようにすることができる。これにより、不正を目的として設定値の履歴情報が閲覧されてしまうことを防止することが可能となる。

40

【0818】

サブ CPU 20 1 は、ステップ S 3 1 2 0 において、設定変更・確認履歴画面表示処理を行う。このとき、液晶表示装置 16 の表示領域には、日時データと操作種別と設定値とが対応付けて示される設定変更・確認履歴画面（例えば、図 6 1 参照）が表示される。

【0819】

ステップ S 3 1 2 0 の設定変更・確認履歴画面表示処理の後、サブ CPU 20 1 は、ペ

50

ージ更新操作されたか否かを判別する（ステップS 3 1 3 0）。ページ更新操作が行われたと判別すると（ステップS 3 1 3 0におけるYES）、ページ更新処理を実行し（ステップS 3 1 4 0）、その後、ステップS 3 1 3 0に移る。一方、ページ更新操作が行われていなければ（ステップS 3 1 3 0におけるNO）、ステップS 3 1 5 0に移る。

【0820】

サブCPU 2 0 1は、ステップS 3 1 5 0において、「クリア」に決定されたか否かを判別する。液晶表示装置16の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面（例えば、図64参照）において「クリア」が選択された状態（ハイライト表示された状態）で操作者がメインボタン662を押下すると、サブCPU 2 0 1は、「クリア」に決定されたと判別する。

10

【0821】

サブCPU 2 0 1は、「クリア」に決定されたと判別すると（ステップS 3 1 5 0におけるYES）、設定変更・確認履歴データクリア処理を実行し（ステップS 3 1 6 0）、ステップS 3 1 8 0に移る。上記の設定変更・確認履歴データクリア処理は、ワークRAM 2 0 3に記憶されている設定変更履歴、設定確認履歴および閲覧履歴のデータを消去する処理である。設定変更・確認履歴データクリア処理が実行されると、液晶表示装置16の表示領域に表示されていた各履歴データが全て消去される（例えば、図65参照）。一方、「クリア」に決定されていなければ（ステップS 3 1 5 0におけるNO）、ステップS 3 1 7 0に移る。

20

【0822】

サブCPU 2 0 1は、ステップS 3 1 7 0において、「戻る」に決定されたか否かを判別する。液晶表示装置16の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面（例えば、図61参照）において「戻る」が選択された状態（ハイライト表示された状態）で操作者がメインボタン662を押下すると、サブCPU 2 0 1は、「戻る」に決定されたと判別する。

【0823】

サブCPU 2 0 1は、「戻る」に決定されたと判別すると（ステップS 3 1 7 0におけるYES）、ホールメニュー画面表示処理を実行し（ステップS 3 1 8 0）、設定変更・確認履歴処理を終了する。一方、「戻る」に決定されなければ（ステップS 3 1 7 0におけるNO）、ステップS 3 1 3 0に移り、ステップS 3 1 3 0移行の処理を継続する。

30

【0824】

図83は、サブCPU 2 0 1により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例1における液晶表示装置16の表示領域に表示されるホールメニュー画面において、設定値を確認することが可能な設定変更・確認履歴画面が表示されるまでの操作手順の一例を示すフロー図である。図83に示すように、第1実施形態に係るパチンコ遊技機1は、設定変更・確認履歴情報を閲覧するための第1の手順として、設定変更処理または設定確認処理が実行されたときにホールメニュー画面を表示する。上述したとおり、設定変更処理は、電源が投入されていない状態で、設定キー328をON操作し、バックアップクリアスイッチ330の押下操作および電源スイッチ35のON操作の両方を行うことで実行できる。また、設定確認処理は、電源が投入されていない状態で、設定キー328をON操作することで行うことができる。なお、設定キー328は、一方向に回す操作を行うことにより設定キースイッチ信号をオンにすることができ、逆方向に回す（元の位置に戻す）ことで設定キースイッチ信号をオフにすることができる構成となっている。

40

【0825】

第2の手順として、パチンコ遊技機1は、ホールメニュー画面（例えば、図53参照）で、ホールメニューの中の「設定変更・確認履歴」が選択決定されることにより、「設定変更・確認履歴」がハイライト表示され、かつ、日時データおよび操作種別（設定変更、確認、閲覧のうちの対応する操作種別）のみが表示された設定変更・確認履歴情報を含む設定変更・確認履歴画面のプレビュー画面（図53参照）を表示する（設定値は表示されていない）。

50

【 0 8 2 6 】

第 3 の手順として、パチンコ遊技機 1 は、パスワードの入力を要求し（図 8 0、図 8 1 参照）、入力されたパスワードの適否判定を行う。

【 0 8 2 7 】

第 4 の手順として、パチンコ遊技機 1 は、第 3 の手順で入力されたパスワードが適正であれば、設定値情報、より詳しくは、日時データと操作種別（設定変更、確認、閲覧のうちの対応する操作種別）と設定値とが対応付けられている設定変更・確認履歴画面（例えば、図 6 8 参照）を、液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示する。

【 0 8 2 8 】

よって、設定キー 3 2 8 の使用及び操作することができる者（権限を有する者）は、上記第 1 ～ 第 4 の手順を経て表示される設定変更・確認履歴画面（図 6 1 参照）の設定変更・確認履歴を見ることで、出玉率を規定する設定値の設定変更、設定変更の確認、設定変更および確認の閲覧の各履歴と対応する設定値とを一目で確認することができるようになる。なお、権限を有する者とは、設定変更、設定変更の確認等に関する権限が与えられた者であって、ホールの店長等を意味する。以下、「権限を有する者」は、「管理権限者」と称することもある。

【 0 8 2 9 】

上述したように、第 1 実施形態に係る遊技機を構成するパチンコ遊技機 1 は、各種画像を表示する液晶表示装置 1 6 と、メインボタン 6 6 2 及びセレクトボタン 6 6 4 等の操作ボタン群 6 6 と、遊技に関わる制御を行う制御部であるメイン C P U 1 0 1 と、液晶表示装置 1 6 の表示の制御を行う表示制御部であるサブ C P U 2 0 1 と、を備え、制御部は、設定値（例えば、設定 1 ～ 6 ）の変更又は確認を可能にする設定手段である設定スイッチ 3 3 2 と、サブ C P U 2 0 1 に各種データを送信するデータ送信手段と、を備え、表示制御部は、データ送信手段からの各種データを受信する受信手段と、無通電状態であっても書き込まれた情報を記憶保持可能なバックアップメモリとして機能するワーク R A M 2 0 3 と、日時を計時する R T C 2 0 9 と、を備え、メイン C P U 1 0 1 は、データ送信手段によって、設定変更又は設定確認と設定値とをサブ C P U 2 0 1 に送信し、サブ C P U 2 0 1 は、データ受信手段によって受信されたデータが設定変更又は設定確認の場合には、ワーク R A M 2 0 3 に設定変更又は設定確認、設定値及び R T C 2 0 9 からの日時データを設定変更・確認履歴情報として記憶し、メイン R A M 2 0 3 に記憶された設定変更又は設定確認と日時データとを液晶表示装置 1 6 に表示する設定表示機能を備え、設定変更又は設定確認と日時データとが表示された状態で、メインボタン 6 6 2 が操作された場合にワーク R A M 2 0 3 に記憶された設定値を表示する構成を有している。

【 0 8 3 0 】

この構成により、ワーク R A M 2 0 3 に設定変更又は設定確認、設定値及び R T C 2 0 9 からの日時データを設定変更・確認履歴情報として記憶するので、設定変更又は設定確認及び日時データが表示された状態で、メインボタン 6 6 2 が操作された場合にワーク R A M 2 0 3 に記憶された設定値を表示することができる。したがって、ホールメニューの「設定変更・確認履歴」が選択された場合に、設定値に関する各履歴を確認することができ、不正な設定変更又は設定確認が行われたか否かを判断することができるようになる。

【 0 8 3 1 】

また、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、設定値を受信した日時データを R T C 2 0 9 から取得し、設定値と、日時データと、設定変更を表す情報と、を対応づけて記憶する構成としてもよい。

【 0 8 3 2 】

この構成により、変更後の設定値と、変更された日時データと、設定変更を表す情報と、を対応づけて記憶するので、権限を有する者が設定値の変更が行われた日時を特定することができ、設定値を変更する等の不正が行われていた場合にその不正を特定することが可能になる。

【 0 8 3 3 】

また、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、設定値を確認したこと表す情報を受信した日時を R T C 2 0 9 から取得し、日時データと、設定確認を表す情報と、を対応づけて記憶する構成としてもよい。

【 0 8 3 4 】

この構成により、設定値を確認した日時データと、設定確認を表す情報と、を対応づけて記憶するので、権限を有する者が設定値の確認が行われた日時を特定することができ、設定値を確認する等の不正が行われていた場合にその不正を特定することが可能になる。

【 0 8 3 5 】

また、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、ワーク R A M 2 0 3 の設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認と、設定値と、日時データとが表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワーク R A M 2 0 3 に記憶し、液晶表示装置 1 6 に閲覧履歴を表示する構成としてもよい。

【 0 8 3 6 】

この構成により、設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認と、設定値と、日時データとが表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワーク R A M 2 0 3 に記憶し、閲覧履歴を表示することができる。したがって、設定値が表示されないホールメニューの「設定変更・確認履歴」が選択された状態において、設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認、設定値および日時データの表示に加えて、閲覧履歴を表示することができるので、ゴト行為などの不正の目的で設定変更又は設定確認の閲覧履歴の閲覧が行われたか否かを判断することができる。

【 0 8 3 7 】

上記構成によって、第 1 実施形態では、設定変更又は設定確認と、設定値と、日時データとをそれぞれ対応づけた設定変更・確認履歴情報を保存および表示することができるので、設定値に関する各履歴を確認することができ、不正な設定変更又は設定確認が行われたか否かを判断することができるパチンコ遊技機 1 を提供することができる。

【 0 8 3 8 】

また、第 1 実施形態に係る遊技機を構成するパチンコ遊技機 1 は、各種画像を表示する液晶表示装置 1 6 と、メインボタン 6 6 2 及びセレクトボタン 6 6 4 等の操作部と、遊技に関わる制御を行う制御部であるメイン C P U 1 0 1 と、液晶表示装置 1 6 の表示の制御を行う表示制御部であるサブ C P U 2 0 1 と、を備え、制御部は、設定値（例えば、設定 1 ～ 6 ）の変更又は確認を可能にする設定手段である設定スイッチ 3 3 2 と、サブ C P U 2 0 1 に各種データを送信するデータ送信手段と、を備え、表示制御部は、データ送信手段からの各種データを受信する受信手段と、無通電状態であっても書き込まれた情報を記憶保持可能なワーク R A M 2 0 3 と、日時を計時する R T C 2 0 9 と、を備え、メイン C P U 1 0 1 は、データ送信手段によって、設定変更又は設定確認と設定値とをサブ C P U 2 0 1 に送信し、サブ C P U 2 0 1 は、データ受信手段によって受信されたデータが設定変更又は設定確認の場合には、ワーク R A M 2 0 3 に設定変更又は設定確認、設定値及び R T C 2 0 9 からの日時データを設定変更・確認履歴情報として記憶し、ワーク R A M 2 0 3 に記憶された設定変更・確認履歴情報を液晶表示装置 1 6 に表示する設定表示機能を備え、ワーク R A M 2 0 3 に記憶された設定変更・確認履歴情報が液晶表示装置 1 6 に表示された場合には日時データを閲覧履歴としてワーク R A M 2 0 3 に記憶し、液晶表示装置 1 6 に閲覧履歴を表示する構成を有している。

【 0 8 3 9 】

この構成により、ワーク R A M 2 0 3 の設定変更・確認履歴情報が表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワーク R A M 2 0 3 に記憶し、液晶表示装置 1 6 の表示領域に閲覧履歴を表示することができる。したがって、不自然な操作がされたか否かを判断することができるばかりか、不正行為を調査する契機か否かを判断できる。

【 0 8 4 0 】

また、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、設定変更・確認履歴情報が液晶表示装置 1 6 に表示された日時データを R T C 2 0 9 から取得し、日時データと、閲覧履歴を表

10

20

30

40

50

す情報と、を対応づけて記憶する構成としてもよい。

【0841】

この構成により、日時データと、閲覧履歴を表す情報と、を対応づけて記憶するので、設定値に関する情報の閲覧が行われた日時を特定することができ、設定値を変更する等の不正が行われていた場合にその不正を特定することが可能になる。

【0842】

また、第1実施形態に係るパチンコ遊技機1は、ワークRAM203の設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認と、設定値と、日時データとが表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワークRAM203に記憶し、液晶表示装置16に閲覧履歴を表示する構成としてもよい。

【0843】

この構成により、設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認と、設定値と、日時データとが表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワークRAM203に記憶し、液晶表示装置16に閲覧履歴を表示することができる。したがって、設定値が表示されないホールメニューの「設定変更・確認履歴」が選択された状態において、設定変更・確認履歴情報のうち設定変更又は設定確認、設定値および日時データの表示に加えて、閲覧履歴を表示することができるので、ゴト行為などの不正の目的で設定変更又は設定確認の閲覧履歴の閲覧が行われたか否かを判断することができる。

【0844】

上述した構成によって、第1実施形態では、設定変更確認・履歴情報を閲覧した閲覧履歴と日時データとを対応づけた閲覧履歴情報を保存および表示することができるので、設定値に関する不自然な操作がされたか否かを判断することができるばかりか、不正行為を調査する契機か否かを判断できるパチンコ遊技機1を提供することができる。

【0845】

[1-16-2. 設定変更・確認履歴処理の変形例2]

次に、設定変更・確認履歴処理の変形例2について、図84～図88を参照して、設定変更・確認履歴の変形例2について説明する。

【0846】

この設定変更・確認履歴処理の変形例2における設定変更・確認履歴処理は、認証機能の構成が異なる以外は変形例1のものと基本的な構成は略同一である。以下においては、特に変形例1との相違点について詳述する。

【0847】

設定変更・確認履歴処理の変形例2に係るパチンコ遊技機1は、スピーカ24の音量を調整する音量調整手段として例えばスライドスイッチを備えるようにし、複数の音量位置（ボリューム位置）、例えば音量「大」、「中」、「小」に対応する3つのボリューム位置のいずれかに切替操作するとともに、所定の操作順序で複数のボリューム位置に切り換え操作するように構成し、その切り換え操作順が予め設定した順序と一致するときに管理者権限を有するユーザとして認証するようにしている。なお、スピーカ24の音量を調整する音量調整手段は、スライドスイッチに限られず、例えば、ジョグダイヤルを回して音量を調整し、ジョグダイヤルを押圧すると音量が確定するようにしてもよい。

【0848】

このように、設定変更・確認履歴処理の変形例2に係るパチンコ遊技機1は、ボリューム位置の変更順序に対応するボリュームパスワードに基づいて認証を行う認証処理機能を有する。この変形例2では、例えば音声制御回路205に上記認証処理機能が付加された制御プログラムが記憶され、サブCPU201が、その制御プログラムにしたがってボリュームパスワードに基づく認証処理を実行する。

【0849】

図84は、サブCPU201により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例2において、認証処理（図85参照）に適用されるボリュームパスワードを発生するボリュームスイッチ108の構成例を示す図である。ボリュームスイッチ108は、例えば、サブ制

10

20

30

40

50

御回路 200 の回路基板内に配置されており、初期設定値を設定するスライド操作が可能になっている。例えば、ボリュームスイッチ 108 は、音量「小」、「中」、「大」に対応する 3 つのボリューム位置 603 a、603 b、603 c（以下、ボリューム位置 1、2、3 ということもある）のいずれかに切替操作されるとともに、所定の操作順序で複数のボリューム位置 1、2、3 に順次切り換え操作されるようになっている。具体的には、初期設定値を設定する場合、ボリュームスイッチ 108 を「大」「中」「小」「中」のようにスライドさせることで、設定できる。すなわち、サブ CPU 201 は、ボリュームスイッチ 108 のボリューム位置 1、2、3 を検出する位置検出部を構成する。

【0850】

一方、管理者権限を有するユーザ（管理権限者）を設定する場合、所定の管理者設定手順に従って、ボリュームスイッチ 108 を初期設定時とは異なる順序で、複数のボリューム位置を経由する所定の認証操作パターンで操作し、その複数のボリューム位置および操作順序をメモリに記憶させておく。そして、設定値の変更履歴の閲覧等のために管理者権限が必要な場合に、ボリュームスイッチ 108 を所定の認証操作パターンで操作し、設定値の変更履歴の閲覧等を可能にする。

【0851】

上記認証操作パターンとしては、例えば、図 84 におけるボリューム位置 2（音量「中」）からボリューム位置 1（音量「小」）への位置変更を表す操作パターン、またはボリューム位置 2 からボリューム位置 3（音量「大」）への位置変更を表す操作パターン等を予め保持しておくことができる。

【0852】

これにより、サブ CPU 201 は、ボリュームスイッチ 108 の上記各ボリューム位置を示すボリューム位置情報から操作パターンを認識し、該操作パターンが予め設定されている認証操作パターンと一致するか否かによって管理権限者から否かを判定することができる。

【0853】

このように、設定変更・確認履歴処理の変形例 2 において、ボリュームスイッチ 108 は、ボリューム位置の操作パターンに対応したボリュームパスワードを入力する操作部として機能する。この設定変更・確認履歴処理の変形例 2 におけるボリュームスイッチ 108 は、設定スイッチ 332、設定キー 328、電源スイッチ 35、バックアップクリアスイッチ 330 と同様に、遊技者が操作することができない操作部である。これに対し、例えば、メインボタン 662、セレクトボタン 664、発射ハンドル 32 等は、遊技者が操作することができる操作部である。

【0854】

図 85 は、サブ CPU 201 により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 2 において、認証処理の一例を示すフローチャートである。この認証処理は、図 57 のステップ S3006 において表示中のホールメニュー（図 52 参照）の中から「設定変更・確認履歴」が選択され（ステップ S3006 における YES）、ホールメニュー画面で「設定変更・確認履歴」がハイライト表示されている状態（図 53 参照）でメインボタン 662 が押下されることにより開始される。

【0855】

この認証処理が開始されると、サブ CPU 201 は、ホールメニュー画面が表示されている液晶表示装置 16 の表示領域に、ボリュームパスワードの入力を促す画面を表示するボリュームパスワード要求表示処理（ステップ S3201）を実行する。

【0856】

図 86 は、サブ CPU 201 により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 2 において、設定変更・確認履歴処理が実行されたときに、パスワード要求画面が液晶表示装置 16 の表示領域に表示される例を示す図である。図 87 は、サブ CPU 201 により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 2 において、液晶表示装置 16 の表示領域に表示されるボリュームパスワード要求表示画面の例である。図 86、図 87 に示すように、図

10

20

30

40

50

８５のステップＳ３２０１のボリュームパスワード要求表示処理において、サブＣＰＵ２０１は、液晶表示装置１６の表示領域に、例えば、「ボリュームスイッチを操作してパスワードを入力してください。パスワード入力後に設定値が表示されます。」等のメッセージを、設定変更・確認履歴情報とともに表示する。

【０８５７】

なお、本変形例２では、設定変更・確認履歴処理が開始されると（ホールメニュー画面において「設定変更・確認履歴」が選択（ハイライト表示）されている状態でメインボタン６６２が押下されると）、例えば図８６および図８７に示されるように、ホールメニュー画面が表示されている状態でボリュームパスワード要求画面が表示されるが、必ずしもこれに限られない。例えば、設定変更・確認履歴が開始されると、時間情報と操作種別情報と設定値情報とのうち時間情報および操作種別情報のみが表示される（設定値が表示されない）設定変更・確認履歴画面を表示し、この設定変更・確認履歴画面が表示されている状態でボリュームパスワード要求画面が表示されるようにしてもよいし、ホールメニューおよび設定変更・確認履歴画面のいずれも表示することなくボリュームパスワード要求画面のみが表示されるようにしてもよい。

【０８５８】

上記ボリュームパスワード要求表示画面の表示後、サブＣＰＵ２０１は、ボリュームスイッチ１０８のボリューム位置情報の変更順序、すなわち操作パターンを監視する操作パターン取得処理を継続的に実行する（ステップＳ３２０２）。

【０８５９】

上記ボリューム位置情報の入力監視中にボリューム位置情報が入力されると、サブＣＰＵ２０１は、そのボリューム位置情報から当該ボリューム位置情報に対応する操作パターンを抽出して予め設定している認証操作パターンと照合し、両者が一致するか否かにより正しい操作がされたか否かを判定する（ステップＳ３２０３）。ここで、正しい操作が行われたことが判定された場合（ステップＳ３２０３におけるＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、図７８におけるステップＳ３１２０以降の処理を実行する。

【０８６０】

これに対し、正しい操作が行われなかったことが判定された場合（ステップＳ３２０３におけるＮＯ）、サブＣＰＵ２０１は、液晶表示装置１６の表示領域に認証がＮＧである旨を表示する認証ＮＧ表示処理を行う（ステップＳ３２０４）。これにより、サブＣＰＵ２０１は、認証処理を終了して図７８におけるステップＳ３１１０の処理に移行する。なお、上記認証ＮＧ表示処理では、液晶表示装置１６の表示領域に、例えば、「ボリュームパスワードが間違っています。最初からやり直して下さい。」等のメッセージが表示される。

【０８６１】

なお、図８４においては、本発明に係る操作スイッチとして３つのボリューム位置を有するボリュームスイッチ１０８を用いる例を挙げているが、これに限らず、例えば、操作スイッチは、少なくとも３つ以上の任意の位置を取り得ることが可能なスイッチであってもよい。この場合、サブＣＰＵ２０１に、操作スイッチの各ボリューム位置を検出可能な位置検出機能を設け、この位置検出機能によって検出された位置情報（ボリューム位置情報を取得し、取得された順序とワークＲＡＭ２０３に予め記憶された所定の操作順序と一致したことを条件に、ワークＲＡＭ２０３に記憶された設定変更・確認履歴情報を表示するように構成してもよい。

【０８６２】

図８８は、サブＣＰＵ２０１により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例２において、設定変更・確認履歴情報の設定値確認手順の一例を示すフロー図である。図８８に示すように、設定変更・確認履歴処理の変形例２では、設定変更・確認履歴情報の設定値確認の第１の手順として、設定変更処理または設定確認処理が実行されたときにホールメニュー画面を表示する。上述したとおり、設定変更処理は、電源が投入されていない状態で、設定キー３２８をＯＮ操作し、バックアップクリアスイッチ３３０の押下操作および

10

20

30

40

50

電源スイッチ 3 5 の ON 操作の両方を行うことで実行できる。また、設定確認処理は、電源が投入されていない状態で、設定キー 3 2 8 を ON 操作することで実行できる。なお、設定キー 3 2 8 は、一方向に回す操作を行うことにより設定キースイッチ信号をオンにすることができ、逆方向に回す（元の位置に戻す）ことで設定キースイッチ信号をオフにすることができる構成となっている。

【 0 8 6 3 】

第 2 の手順として、パチンコ遊技機 1 は、ホールメニュー画面（例えば、図 5 3 参照）で、ホールメニューの中の「設定変更・確認履歴」が選択決定されることにより、「設定変更・確認履歴」がハイライト表示され、かつ、日時データおよび操作種別（設定変更、確認、閲覧のうちの対応する操作種別）のみが表示された設定変更・確認履歴情報を含む設定変更・確認履歴画面のプレビュー画面（図 5 3 参照）を表示する（設定値は表示されていない）。

【 0 8 6 4 】

第 3 の手順として、パチンコ遊技機 1 は、ボリュームパスワードの入力を要求し（図 8 6、図 8 7 参照）、入力されたボリュームパスワードを取り込み、取り込んだボリュームパスワードの適否判断を行う。ボリュームパスワードの適否判断は、取り込んだボリュームパスワードと認証操作パターン（認証用パスワード）とを照合することで行われ、両者が一致して認証 OK が得られた場合に、ボリュームパスワードが適正であると判断する。

【 0 8 6 5 】

第 4 の手順として、パチンコ遊技機 1 は、第 3 の手順で入力されたボリュームパスワードが適正であれば、設定値情報、より詳しくは、日時データと操作種別（設定変更、確認、閲覧のうちの対応する操作種別）と設定値とが対応付けられている設定変更・確認履歴画面（例えば、図 6 8 参照）を、液晶表示装置 1 6 の表示領域に表示する。

【 0 8 6 6 】

上述したように、第 1 実施形態に係る遊技機を構成するパチンコ遊技機 1 は、各種画像を表示する液晶表示装置 1 6 と、少なくとも遊技者の操作を受け付ける操作部であるメインボタン 6 6 2 及びセレクトボタン 6 6 4 と、遊技者が操作することのない非遊技操作部と、遊技に関わる制御を行う制御部であるメイン CPU 1 0 1 と、液晶表示装置 1 6 の表示の制御を行う表示制御部であるサブ CPU 2 0 1 と、を備え、制御部は、設定値（例えば、設定 1 ～ 6）の変更又は確認を可能にする設定スイッチ 3 3 2 と、表示制御部に各種データを送信するデータ送信手段と、を備え、表示制御部は、データ送信手段からの各種データを受信する受信手段と、無通電状態であっても書き込まれた情報を記憶保持可能なワーク RAM 2 0 3 と、日時を計時する RTC 2 0 9 と、を備え、メイン CPU 1 0 1 は、データ送信手段によって、設定変更又は設定確認と設定値をサブ CPU 2 0 1 に送信し、サブ CPU 2 0 1 は、データ受信手段によって受信されたデータが設定変更又は設定確認の場合には、ワーク RAM 2 0 3 に設定変更又は設定確認、設定値及び RTC 2 0 9 からの日時データを設定変更・確認履歴情報として記憶し、ワーク RAM 2 0 3 に記憶された設定変更・確認履歴情報を液晶表示装置 1 6 に表示する設定表示機能を備え、非遊技操作部を所定の順序で操作されたことを条件にワーク RAM 2 0 3 に記憶された設定変更・確認履歴情報を表示する構成を有している。

【 0 8 6 7 】

この構成により、非遊技操作部を所定の順序で操作されたことを条件にワーク RAM 2 0 3 に記憶された設定変更・確認履歴情報を表示することができる。したがって、所定の操作順序を知った権限を有する者のみ、設定変更・確認履歴情報を保存および表示することができるので、設定値に関する不自然な操作がされたか否かを判断することができるばかりか、不正行為を調査する契機が否かを判断できるようになる。

【 0 8 6 8 】

また、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、ワーク RAM 2 0 3 の設定変更・確認履歴情報が表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワーク RAM 2 0 3 に記憶し、液晶表示装置 1 6 に閲覧履歴を表示する構成としてもよい。

【 0 8 6 9 】

この構成により、ワーク R A M 2 0 3 の設定変更・確認履歴情報が表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワーク R A M 2 0 3 に記憶し、液晶表示装置 1 6 に閲覧履歴を表示することができる。したがって、不自然な操作がされたか否かを判断することができるばかりか、不正行為を調査する契機か否かを判断できる。

【 0 8 7 0 】

また、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 において、非遊技操作部は、音量を調整する操作スイッチ、例えば、ボリュームスイッチ 1 0 8 である構成としてもよい。

【 0 8 7 1 】

この構成により、権限を有する者のみが知っている操作順序で認証することができるので、権限を有するものを識別する操作スイッチを追加することがなく、コストを低減することができる。なお、この操作順序は、パチンコ遊技機 1 をホールに納品する際に示され、権限を有するもののみが設定変更や設定確認の際に用いる。

10

【 0 8 7 2 】

また、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 において、操作スイッチは、少なくとも 3 つ以上の任意の位置を取り得ることが可能なスイッチであって、サブ C P U 2 0 1 が、操作スイッチの各ボリューム位置を検出可能な位置検出機能をさらに備え、設定表示機能は、位置検出機能によって検出されたボリューム位置情報を取得し、取得されたボリューム位置情報の順序と予め記憶された所定の操作順序と一致したことを条件に、ワーク R A M 2 0 3 に記憶された設定変更・確認履歴情報を表示する構成としてもよい。

20

【 0 8 7 3 】

この構成により、3 つ以上の任意のボリューム位置の操作順序を予め所定の操作順序として記憶しておき、当該操作順序を予め権限を有する者に知らしめておくことで、権限を有するものを識別する操作スイッチを追加することがなく、権限を有する者のみが知っている操作順序で認証することができる。

【 0 8 7 4 】

上述した構成によって、第 1 実施形態では、権限を有する者のみ設定変更・確認履歴情報を保存および表示することができるので、設定値に関する不自然な操作がされたか否かを判断することができるばかりか、不正行為を調査する契機か否かを判断できるパチンコ遊技機 1 を提供することができる。

30

【 0 8 7 5 】

第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、上述したように、設定変更・確認履歴情報を表示する際に、ホールにおける設定値に関する権限を有する者のみ、表示できるようボリュームスイッチ 1 0 8 による操作により認証する構成について説明したが、以下に説明する設定変更・確認履歴処理の変形例 3 に係るパチンコ遊技機 1 のように、設定変更・確認履歴情報を表示する際に、パチンコ遊技機 1 における入力部から入力されるパスワードを用いた認証するよう構成してもよい。

【 0 8 7 6 】

[1 - 1 6 - 3 . 設定変更・確認履歴処理の変形例 3]

次に、設定変更・確認履歴処理の変形例 3 について、図 8 9 ~ 図 9 6 を参照して、設定変更・確認履歴の変形例 3 について説明する。

40

【 0 8 7 7 】

図 8 9 は、サブ C P U 2 0 1 により実行される設定変更・確認履歴処理の変形例 3 に係る遊技システム 2 1 0 の構成例を示す図である。この遊技システム 2 1 0 は、パチンコ遊技機 1 A と、携帯無線通信端末 2 2 0 と、ネットワーク 2 3 0 に配置されるサーバ装置 2 4 0 と、を備えて構成される。遊技システム 2 1 0 は、後述するように、パチンコ遊技機 1 A、携帯無線通信端末 2 2 0、サーバ装置 2 4 0 が協働して設定変更・確認履歴情報の確認に係る認証処理を行う。

【 0 8 7 8 】

遊技システム 2 1 0 において、パチンコ遊技機 1 A は、上述したパチンコ遊技機 1 の各

50

機能に加えて、設定変更・確認履歴情報およびURL (Uniform Resource Locator) を含む二次元コードを生成する機能、該二次元コードを液晶表示装置16A (図92参照)の表示領域に表示する機能を備えている。二次元コードに含まれる設定変更・確認履歴情報は、具体的には、例えば図61に示す設定変更・確認履歴画面に表示されるような情報内容であり、設定値を含んでいる。パチンコ遊技機1AにおけるサブCPUは、本発明に係る二次元コードを生成する生成手段を構成する。

【0879】

携帯無線通信端末220は、スマートホン等の移動通信端末であり、制御部221、表示操作部222、カメラ部 (図示せず) 等を備えて構成される。表示操作部222は、表示部および操作部の機能を備えたものであり、タッチパネル等により構成される。カメラ部は、パチンコ遊技機1Aの液晶表示装置16Aの表示領域に表示された二次元コード161a (登録商標) 等 (図92参照) を読み取る (撮像する) 機能部である。表示操作部222、カメラ部は、それぞれ、本発明における操作表示部、撮像手段を構成する。

10

【0880】

制御部221は、CPU、ストレージデバイス (フラッシュメモリ、microSDメモ리카ード等)、RAM、通信回路等を有し、CPUが例えばストレージデバイス又はRAMに記憶されている制御プログラムに従った各種動作の制御を行う。第1実施形態において、制御部221は、撮像された二次元コードを解析し、設定変更・確認履歴情報およびURLを抽出する抽出部、操作表示部222にパスワードを入力するパスワード入力画面 (後述の図95参照) を表示する入力画面表示制御部、パスワード入力画面で入力された入力パスワードを上記URLに基づいてサーバ装置240に送信し、サーバ装置240から通知される認証結果を取得する認証結果取得部、取得した認証結果が正しい場合、設定変更・確認履歴情報を設定値を含む態様で表示操作部222に表示する履歴情報表示制御部を有する。抽出部、表示制御部、認証結果取得部、履歴情報表示制御部は、上記ストレージデバイス等に予めインストールした専用アプリケーションに従って作動するCPUにより実現可能な機能である。第1実施形態に係る遊技機を構成するパチンコ遊技機1の制御部221の構成要素である抽出部、入力画面表示制御部、認証結果取得部、履歴情報表示制御部は、それぞれ、本発明における抽出手段、入力画面表示制御手段、認証結果取得手段、履歴情報表示制御手段を構成する。

20

【0881】

サーバ装置240は、コンピュータにより実現され、上記URLで識別される認証サービスの専用サイトを管理する機能、上記URLへアクセスした携帯無線通信端末220からの入力パスワードを受信し、予め設定されているパスワードと照合してパスワードが正しいか否かを判定し、その認証結果を携帯無線通信端末220に通知する認証サービス機能等を備えている。サーバ装置240は、本発明に認証手段を構成する。

30

【0882】

図90は、変形例3に係る遊技システム210を構成するパチンコ遊技機1Aにおける設定変更・確認履歴処理の一例を示すフローチャートである。この設定変更・確認履歴処理は、パチンコ遊技機1Aの液晶表示装置16Aの表示領域に表示されたホールメニュー画面 (例えば図51参照) に表示される複数のホールメニューの項目の中から「設定変更・確認履歴」が選択決定され、ホールメニュー画面において「設定変更・確認履歴」がハイライト表示されている状態 (例えば図53参照) でメインボタン662が押下されることを条件に開始される。

40

【0883】

なお、図59および図60を参照して上述した設定変更・確認履歴処理では、所定時間 (例えば30秒) 以内に何らの処理も行われなかったときにホールメニュー画面 (例えば、図52参照) が表示されるようにするために計時処理 (図59のステップS3052等を参照) を行う旨を説明した。この変形例3においても、図59および図60を参照して上述した設定変更・確認履歴処理と同様に計時処理を行い、所定時間 (例えば30秒) 以内に何らの処理も行われなかったときにホールメニュー画面を表示するようにしてもよい

50

が、この変形例 3 における説明では、計時処理の説明を省略している。

【0884】

この設定変更・確認履歴処理が開始されると、サブCPUは、ワークRAMから設定変更・確認履歴情報を読み出し、この設定変更・確認履歴情報と認証サービスの専用サイトのURLとを含む二次元コード161a(図92参照)を生成する二次元コード生成処理を行う(ステップS3301)。次いで、サブCPU201は、ステップS3301で読み出した設定変更・確認履歴情報と生成した二次元コード161aとを、例えば図92に示す態様で液晶表示装置16Aの表示領域に表示する二次元コード表示処理を実行する(ステップS3302)。

【0885】

上記ステップS3302における二次元コード表示処理の実行後、サブCPU201は、メインボタン662、セレクトボタン664の操作に基づくデータクリア要求、カーソル移動(改ページ)要求、処理戻し要求を受け付け可能な受付可能状態に移行する。メインボタン662は処理戻し要求を行うためのボタンである。セレクトボタン664は、カーソル移動(改ページ)要求を行うためのボタンである。また、メインボタン662とセレクトボタン664を一緒に操作することにより、データクリア要求を指示することができる。

【0886】

上記受付可能状態に移行後、サブCPU201は、ステップS3303~ステップS3305の処理を行う。なお、図90においては、図59に示されるステップS3056~ステップS3064の処理が省略されているが、これらの処理を行うためには、図90のステップS3302とステップS3303との間に、図59に示されるステップS3056~ステップS3064の処理を追加することになる。

【0887】

図90において、ステップS3302の二次元コード表示処理の後、サブCPU201は、ステップS3303において、「クリア」に決定されたか否かを判別する。液晶表示装置16の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面(例えば図92参照)において「クリア」が選択された状態(ハイライト表示された状態)で操作者がメインボタン662を押下すると、サブCPU201は、「クリア」に決定されたと判別する。

【0888】

サブCPU201は、「クリア」に決定されたと判別すると(ステップS3303におけるYES)、設定変更・確認履歴データクリア処理を実行し(ステップS3304)、ステップS3306に移る。上記の設定変更・確認履歴データクリア処理は、ワークRAM203に記憶されている設定変更履歴、設定確認履歴および閲覧履歴のデータを消去する処理である。設定変更・確認履歴データクリア処理が実行されると、液晶表示装置16の表示領域の設定変更・確認履歴表示領域に表示されていた各履歴データが全て消去される(図65参照)。一方、「クリア」に決定されていなければ(ステップS3303におけるNO)、ステップS3305に移る。

【0889】

サブCPU201は、ステップS3305において、「戻る」に決定されたか否かを判別する。液晶表示装置16の表示領域に表示される設定変更・確認履歴画面(例えば、図92参照)において「戻る」が選択された状態(ハイライト表示された状態)で操作者がメインボタン662を押下すると、サブCPU201は、「戻る」に決定されたと判別する。

【0890】

サブCPU201は、「戻る」に決定されたと判別すると(ステップS3305におけるYES)、ホールメニュー画面表示処理を実行し(ステップS3306)、設定変更・確認履歴処理を終了する。一方、「戻る」に決定されなければ(ステップS3305におけるNO)、ステップS3303に移り、ステップS3303以降の処理を継続する。

【0891】

10

20

30

40

50

このように、第1実施形態において、サブCPU201は、「クリア」に決定されたと判別すると(ステップS3303におけるYES)、二次元コード161a(図92参照)とともに表示している設定変更・確認履歴情報をクリアするようにしてもよい。この場合、パチンコ遊技機1Aは、二次元コード161aを表示しているが、認証結果を取得していないため、認証結果がOKもしくはNGにかかわらず、設定変更・確認履歴情報をクリアすることができるようになっている。

【0892】

図91は、変形例3に係る遊技システム210の携帯無線通信端末220およびサーバ装置240における設定変更・確認履歴処理の一例を示すフローチャートである。この処理は、パチンコ遊技機1Aの液晶表示装置16Aの表示領域に表示された二次元コード161aを携帯無線通信端末220で撮影することを条件に開始される。

10

【0893】

携帯無線通信端末220で二次元コード161aの撮影が行われると、制御部221は、撮影により得られた画像データを読み込み、該画像データに基づき表示操作部222に例えば図94に示す態様で二次元コード161aを表示する二次元コード読み込み表示処理を行う(ステップS3401)。

【0894】

引き続き、携帯無線通信端末220では、制御部221が、読み込んだ二次元コードを解析し、その中に含まれる設定変更・確認履歴情報とURLを抽出して例えばRAM内の所定の記憶領域に一時的に保持する二次元コード取得処理を実行する(ステップS3402)。次いで、制御部221は、上記URLに基づき認証サービスの専用サイトにアクセスしてパスワード入力画面(図95参照)を表示し、パスワードを受け付けるパスワード入力表示処理を実行する(ステップS3403)。

20

【0895】

ステップS3403でパスワード入力表示処理を実行した後、携帯無線通信端末220の制御部221は、サーバ装置240と連携し、以下のステップS3404およびステップS3405を経てパスワードの認証処理を行う。

【0896】

パスワードの認証処理において、携帯無線通信端末220の制御部221は、まず、パスワード表示欄222c(図95参照)に対してパスワードが入力されたか否かを監視しながら(ステップS3404)、テンキー222bからのパスワードの入力を受け付ける処理を行う。ここで、パスワードが入力された場合(ステップS3404におけるYES)、制御部221は、入力されたパスワードをサーバ装置240へ伝送する。

30

【0897】

サーバ装置240では、携帯無線通信端末220から送られてきたパスワードを予め登録されている登録パスワードと照合し、両者が一致するか否かによって認証OKか認証NGかを判定する。サーバ装置240では、上記判定結果を携帯無線通信端末220に通知する。このように、第1実施形態では、認証だけサーバ装置240で行っている。つまり、サーバ装置240は、認証結果のみを携帯無線通信端末220に返すようになっている。

40

【0898】

これに対し、携帯無線通信端末220の制御部221は、ステップS3404で受け付けた入力パスワードを伝送した後、サーバ装置240からの認証結果の通知を待ち、通知された認証結果が認証OKか認証NGかによってパスワードは正しいか否かを判定する(ステップS3405)。

【0899】

ここで、パスワードは正しくないと判定された場合(ステップS3405におけるNO)、制御部221は、表示操作部222にパスワードが認証NGであることを示すメッセージ等を表示する認証NG表示処理を行い(ステップS3410)、その後、処理を終了する。認証NG表示処理では、メッセージ欄222dに例えば、「パスワードが間違っ

50

います。最初からやり直して下さい。」等のメッセージが表示される。

【0900】

これに対し、パスワードは正しいと判定された場合（ステップS3405におけるYES）、制御部221は、ステップS3402で一時的に保持しておいた設定変更・確認履歴情報を表示操作部222に表示する設定変更・確認履歴表示処理を行う（ステップS3406）。この設定変更・確認履歴表示処理において、制御部221は、上記ステップS3402で保持しておいた設定変更・確認履歴情報を予め設定されている表示フォーマットに従って埋め込んだ（配置した）表示用の情報を作成し、この表示用の情報に基づき設定変更・確認履歴情報を表示操作部222に表示する（図96参照）処理を行う。

【0901】

図92は、変形例3に係る遊技システム210のパチンコ遊技機1Aにおける二次元コードを含む設定変更・確認履歴画面の一例を示す図である。

【0902】

図92に示すように、パチンコ遊技機1Aにおいて、サブCPU201は、図90の二次元コード表示処理（ステップS3302）において、パチンコ遊技機1Aの液晶表示装置16Aの表示領域に設定変更・確認履歴情報と二次元コード161aとを含む設定変更・確認履歴画面を表示する。設定変更・確認履歴画面116gに表示される二次元コード161aは、上述したように、液晶表示装置16Aの表示領域に表示中の設定変更・確認履歴情報と、認証サービスの専用サイトのURLとを含んでいる。

【0903】

なお、ステップS3302の二次元コード表示処理（図90参照）で二次元コード161aを表示する際、サブCPU201が、液晶表示装置16Aの表示領域に、例えば、「二次元コードを携帯端末で読み取って認証サービスにアクセスしてください。」等、認証サービスへの移行を促すメッセージを表示する構成としてもよい。

【0904】

図93は、変形例3に係る遊技システム210における設定変更・確認履歴情報の設定値確認手順の一例を示すフロー図である。この設定値確認手順については、便宜上、第1実施形態の最後に説明する。




【0905】

図94は、変形例3に係る遊技システム210の携帯無線通信端末220における二次元コード表示画面の一例を示す図である。携帯無線通信端末220は、上記S1101の二次元コード読み込み表示処理において、図94に示すような二次元コード222aを表示操作部222に表示する。

【0906】

図95は、変形例3に係る遊技システム210の携帯無線通信端末220におけるパスワード入力画面の一例を示す図である。上記ステップS3403のパスワード入力表示処理（図91参照）では、携帯無線通信端末220が、上記URLへアクセスし、図95に示すパスワード入力画面を表示操作部222に表示する。

【0907】

図95に示すように、パスワード入力画面には、「0」～「9」及び「」、「」のキーを有するテンキー222bと、テンキー222bにより入力されるパスワードを表示するパスワード表示欄222cと、メッセージ欄222dが表示される。メッセージ欄222dには、例えば、「 パスワードを入力してください。パスワード入力後に設定値が表示されます。」等、パスワードの入力を促すメッセージが表示されている。携帯無線通信端末220では、図95に示すパスワード入力画面において、テンキー222bを操作してパスワードを入力したパスワード表示欄222cに隠し文字「*」に変換したパスワードを表示させることができる。

【0908】

図96は、変形例3に係る遊技システム210の携帯無線通信端末220における設定変更・確認履歴画面222gの一例を示す図である。図96に示すように、設定変更・確

10

20

30

40

50

認履歴画面 2 2 2 g は、上記 S 1 1 0 2 で一時的に保持したおいた設定変更・確認履歴情報が、例えば、図 6 1 に示す設定変更・確認履歴画面と同等の表示フォーマットで表示されたものである。すなわち、図 9 6 において、設定変更・確認履歴情報は、設定変更・確認日時に対応して設定値が表示されている。

【0909】

携帯無線通信端末 2 2 0 において、予めインストールした専用アプリケーションは、上述した表示フォーマット、図 9 6 に示す設定変更・確認履歴画面 2 2 2 g の上記表示フォーマット、設定変更・確認履歴情報のスクロール、一括削除の処理機能をサポートしている。これにより、制御部 2 2 1 は、図 9 1 における設定変更・確認履歴処理中、S 1 1 0 7 での設定変更・確認履歴表示処理を後、設定変更・確認履歴情報とともに表示操作部 2 2 2 に表示されている決定ボタン 2 2 2 e、セレクトボタン 2 2 2 f の操作に基づくページ更新要求を受け付け可能な受付可能状態に移行する。

10

【0910】

上記受付可能状態に移行後、携帯無線通信端末 2 2 0 の制御部 2 2 1 では、ページ更新操作が行われたか否かを判別する（ステップ S 3 4 0 7）。ページ更新操作が行われたか否かの判別は、セレクトボタン 2 2 2 f が操作され、且つ、最後の行に至ったと判別されると、ページ更新操作が行われたと判別し（ステップ S 3 4 0 7 における YES）、ページ更新処理を実行する（ステップ S 3 4 0 8）。ここで、セレクトボタン 2 2 2 f が操作されてページ更新操作が行われたと判別される限り（すなわち、セレクトボタン 2 2 2 f が操作され、且つ、最後の行に至ったと判別される限り）、ページのスクロールを続行するページ更新処理を行う（ステップ S 3 4 0 8）。

20

【0911】

制御部 2 2 1 は、ページ更新操作が停止されたと判別すると（ステップ S 3 4 0 7 における NO）、すなわち、セレクトボタン 2 2 2 f の操作が停止され、決定ボタン 2 2 2 e が押下されていないと判別すると、ステップ S 3 4 0 9 に移る。このステップ S 3 4 0 9 において、「戻る」に決定されたと判別すると（ステップ S 3 0 7 1 における YES）、制御部 2 2 1 は、ホールメニュー画面表示処理（ステップ S 3 4 1 0）を実行し、設定変更・確認履歴処理を終了する。一方、「戻る」に決定されていないと判別すると（ステップ S 3 4 0 9 における NO）、制御部 2 2 1 は、ステップ S 3 4 0 に戻る。

30

【0912】

なお、第 1 実施形態に係る遊技システム 2 1 0 では、パチンコ遊技機 1 A 側で設定変更・確認履歴情報を所謂生データのままで二次元コードに変換して液晶表示装置 1 6 A の表示領域に表示し（図 9 0 のステップ S 3 3 0 1、ステップ S 3 3 0 2 参照）、携帯無線通信端末 2 2 0 側でパチンコ遊技機 1 A の液晶表示装置 1 6 A の表示領域に表示された二次元コードを撮影して設定変更・確認履歴情報を生データに戻す処理を行っている（図 9 1 のステップ S 3 4 0 1、ステップ S 3 4 0 2 参照）。

【0913】

一方で、近年の移動通信端末は、二次元コードを読み取って解析する機能が標準装備されているものも多い。

【0914】

この点について、第 1 実施形態に係る遊技システム 2 1 0 では、携帯無線通信端末 2 2 0 に専用のアプリケーションをインストールし、この専用アプリケーションによってパチンコ遊技機 1 A 側と同等の表示フォーマットで表示することを可能としている。

40

【0915】

言い換えると、専用アプリケーションをインストールしていない移動通信端末では、設定変更・確認履歴情報を生データとして見ることができても、パチンコ遊技機 1 A 側と同等の表示フォーマットで表示された状態で見ることができず、設定変更・確認履歴情報を認識することは困難である。

【0916】

よって、第 1 実施形態において、携帯無線通信端末 2 2 0 に専用アプリケーションをイ

50

ンストールして用いることで、権限のある者だけが設定値付きの設定変更・確認履歴情報をみることができるという、十分な機密性を確保することができる。

【0917】

上述したように、第1実施形態では、二次元コードを読み取った段階で、それによって得られるデータはすべて携帯無線通信端末220に取り込まれるが、専用アプリケーションが有する表示フォーマットに従って上記データが図96のように表示される。したがって、当該表示フォーマットを有する専用アプリケーションを有しなければ、汎用のバーコードリーダーで読み取ったとしても、二次元コードを読み取った文字列がどのような表示であるかを理解させることができないので、一定の機密性を確保できる。当該アプリケーションは、パチンコ遊技機1Aの納品時に配布され、権限を有する者だけが取得できるようになっている。

10

【0918】

第1実施形態において、パスワードの認証をサーバ装置240からの認証結果の通知を受け、通知された認証結果が認証OKか認証NGかによってパスワードは正しいか否かを判定したが、これに限定されず、サーバ装置240からパスワードを携帯無線通信端末220が受け取り、入力したパスワードとサーバ装置240から受け取ったパスワードとの一致を判断して入力されたパスワードが正しいか否かを判断してもよく、又、機密性をさらに確保したい場合には、パチンコ遊技機1A側で設定変更・確認履歴情報を暗号化してから二次元コードを生成して表示し、携帯無線通信端末220にインストールする専用アプリケーションには上記暗号化に対応する設定変更・確認履歴情報の復号化機能を追加する構成としてもよい。

20

【0919】

次に、第1実施形態に係る遊技システム210における設定変更・確認履歴情報の設定値確認手順について図93のフロー図を参照して説明する。

【0920】

図93に示すように、第1実施形態に係る遊技システム210における設定変更・確認履歴情報の設定値確認のための第1の手順として、パチンコ遊技機1Aは、設定変更処理または設定確認処理が実行されたときにホールメニュー画面を表示する。上述したとおり、設定変更処理は、電源が投入されていない状態で、設定キー328をON操作し、バックアップクリアスイッチ330の押下操作および電源スイッチ35のON操作の両方を行うことで実行できる。また、設定確認処理は、電源が投入されていない状態で、設定キー328をON操作することで実行できる。なお、設定キー328は、一方向に回す操作を行うことにより設定キースイッチ信号をオンにすることができ、逆方向に回す（元の位置に戻す）ことで設定キースイッチ信号をオフにすることができる構成となっている。

30

【0921】

第2の手順として、パチンコ遊技機1Aは、ホールメニュー画面（例えば、図53参照）で、ホールメニューの中の「設定変更・確認履歴」が選択決定されることにより、「設定変更・確認履歴」がハイライト表示され、かつ、日時データおよび操作種別（設定変更、確認、閲覧のうちの対応する操作種別）のみが表示された設定変更・確認履歴情報を含む設定変更・確認履歴画面のプレビュー画面（図53参照）を表示する（設定値は表示されていない）。

40

【0922】

第3の手順として、パチンコ遊技機1Aは、設定変更・確認履歴画面のプレビュー画面（図53参照）において「設定変更・確認履歴」が選択されている（ハイライト表示されている）状態でメインボタン662が押下されると、ワークRAM203に保持している設定変更・確認履歴情報およびURLを含む二次元コードを生成し、該二次元コードを設定変更・確認履歴情報とともに表示させる（図92参照）。

【0923】

第4の手順として、携帯無線通信端末220は、パチンコ遊技機1Aに表示された二次元コードを撮影する（図94参照）。二次元コードの撮影後、携帯無線通信端末220は

50

、二次元コードに含まれる設定変更・確認履歴情報およびURLを抽出する。

【0924】

第5の手順として、携帯無線通信端末220は、第3の手順で抽出したURLに基づき認証サービスの専用サイトにアクセスし、この専用サイトによって提供されるパスワード入力画面(図95参照)からパスワードの入力を行う。

【0925】

このパスワードは、例えば、遊技システム210のメーカーから取扱い説明書等で開示され、遊技システム210、あるいは個々のパチンコ遊技機1A等に関連付けて登録されているパスワードである。専用サイトでは、サーバ装置240が携帯無線通信端末220からの入力パスワードを受け付け、登録パスワードと照合してパスワード認証を行う。こ

10

【0926】

第6の手順として、携帯無線通信端末220は、第5の手順で認証OKが得られた場合に、第4の手順で抽出した設定変更・確認履歴情報を所定の表示フォーマットの画面(図96参照)として設定値を含む内容で表示操作部222に表示する。これにより、パスワードを入力した管理権限者は、携帯無線通信端末220の表示操作部222に表示された画面上でこの設定変更・確認履歴情報を設定値とともに確認することができる。

【0927】

上述したように、第1実施形態に係るパチンコ遊技機1Aは、各種画像を表示する液晶表示装置16Aと、各種操作を受け付ける操作部であるメインボタン662及びセレクトボタン664と、遊技に関わる制御を行う制御部であるメインCPU101と、液晶表示装置16Aの表示の制御を行う表示制御部であるサブCPU201と、を備え、制御部は、設定値(例えば、設定1~6)の変更又は確認を可能にする設定スイッチ332、表示制御部に各種データを送信するデータ送信手段と、を備え、表示制御部は、データ送信手段からの各種データを受信する受信手段と、無通電状態であっても書き込まれた情報を記憶保持可能なワークRAM203と、日時を計時するRTC209と、を備え、メインCPU101は、データ送信手段によって、設定変更又は設定確認と設定値とをサブCPU201に送信し、サブCPU201は、データ受信手段によって受信されたデータが設定変更又は設定確認の場合には、ワークRAM203に設定変更又は設定確認、設定値及び

20

30

【0928】

この構成により、ワークRAM203に設定変更又は設定確認、設定値及び日時計時手段からの日時データを設定変更・確認履歴情報として記憶するので、設定変更又は設定確認及び日時データが表示された状態で、メインボタン662が操作された場合にワークRAM203に記憶された設定変更・確認履歴情報を二次元コードにより表示することができる。したがって、携帯無線通信端末220において二次元コードを読み取って、パスワード認証した後に表示を許可するようにすれば、所定のパスワードを知った権限を有する者のみ、設定変更・確認履歴情報を保存および表示することができるので、設定値に関する不自然な操作がされたか否かを判断することができるばかりか、不正行為を調査する契機か否かを判断できる。

40

【0929】

また、第1実施形態に係るパチンコ遊技機1Aにおいて、サブCPU201は、設定表示機能によってワークRAM203の設定変更・確認履歴情報が表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワークRAM203に記憶し、液晶表示装置16Aの表示領域に閲覧履歴を表示する構成としてもよい。

50

【0930】

この構成により、ワークＲＡＭ２０３の設定変更・確認履歴情報が表示された場合には、表示された日時データを閲覧履歴としてワークＲＡＭ２０３に記憶し、液晶表示装置１６Ａの表示領域に閲覧履歴を表示することができる。したがって、不自然な操作がされたか否かを判断することができるばかりか、不正行為を調査する契機か否かを判断できる。

【0931】

また、第１実施形態に係るパチンコ遊技機１Ａは、表示制御機能によって表示される二次元コードが携帯無線通信端末２２０で読み込まれることを契機として所定のサーバ装置２４０からの情報に基づいて携帯無線通信端末２２０に設定変更・確認履歴情報を表示する構成としてもよい。

【0932】

この構成により、表示制御機能によって表示される二次元コードが携帯無線通信端末２２０で読み込まれることを契機として所定のサーバ装置２４０からの情報、例えば予め定められたパスワードと、携帯無線通信端末２２０で入力されたパスワードとが一致したことを条件に、携帯無線通信端末２２０に設定変更・確認履歴情報を表示することができる。したがって、権限を有する者のみが知っているパスワードで認証することができるので、権限を有するものを識別する入力手段をパチンコ遊技機１Ａ側に追加することがなく、コストを低減することができる。なお、このパスワードは、パチンコ遊技機１Ａをホールに納品する際に示され、権限を有するもののみが設定変更や設定確認の際に用いる。

【0933】

また、第１実施形態に係る遊技システム２１０は、上述したパチンコ遊技機１Ａと、ネットワーク２３０に接続され、認証のためのサイトを管理するサーバ装置２４０と、を有し、パチンコ遊技機１Ａは、ワークＲＡＭ２０３に記憶された設定変更・確認履歴情報およびサイトのＵＲＬの二次元コードを生成する生成機能をさらに有し、サーバ装置２４０は、携帯無線通信端末２２０からのパスワードを予め設定されたパスワードと比較して認証し、認証結果を携帯無線通信端末２２０に通知する認証サービス機を有し、携帯無線通信端末２２０は、表示および操作機能を備える表示操作部２２２と、液晶表示装置１６Ａの表示領域に表示された二次元コードを撮像するカメラ部と、撮像された二次元コードを解析し、設定変更・確認履歴情報およびＵＲＬを抽出する抽出部と、パスワードを入力するパスワード入力画面を表示する入力画面表示制御部と、パスワード入力画面での入力パスワードをＵＲＬに基づいてサーバ装置２４０に送信し、サーバ装置２４０から通知される認証結果を取得する認証結果取得部と、取得した認証結果が正しい場合、設定変更・確認履歴情報を表示操作部２２２に表示する履歴情報表示制御部と、を有する構成である。

【0934】

この構成により、第１実施形態に係る遊技システムは、パチンコ遊技機１Ａの表示制御機能によって表示される二次元コードを携帯無線通信端末２２０で読み取り、サーバ装置２４０による認証を経て携帯無線通信端末２２０に設定変更・確認履歴情報を表示できる。したがって、所定のパスワードを知った権限を有する者のみ、設定変更確認情報を保存および表示することができるので、設定値に関する不自然な操作がされたか否かを判断することができるばかりか、不正行為を調査する契機か否かを判断できるようになる。

【0935】

上述した構成により、第１実施形態では、権限を有する者のみ設定変更・確認履歴情報を保存および表示することができるので、設定値に関する不自然な操作がされたか否かを判断することができるばかりか、不正行為を調査する契機か否かを判断できるパチンコ遊技機１Ａおよび遊技システム２１０を提供することができる。

【0936】

以上、本発明の各実施形態に係る遊技機について、その作用効果も含めて説明した。しかし、本発明は、ここで説明した実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載した本発明の要旨を逸脱しない限り、種々の実施形態を含むことは言うまでもない。

【0937】

[1 - 17 . パチスロへの適用例]

例えば、第1実施形態に係る発明をパチスロに適用することもできる。第1実施形態に係る発明をパチスロに適用する場合、設定変更処理および設定確認処理を実行する手順がパチンコ遊技機1と異なる。

【0938】

パチスロでは、電源OFFの状態を設定キーをOFFからONに操作したことを条件に設定変更処理に移行し、設定値の変更が可能となる。そして、スタートレバーの操作が検知されたか、もしくは設定キーがONからOFFになったことが検知された場合に、設定変更が確定する。

【0939】

設定変更の履歴を表示可能とするため、パチスロのメインCPUは、上述した設定変更が行われ、設定キーの操作によって設定スイッチから発生する信号を入力し、次いで、スタートレバーが操作されたことを示す信号を受信すると、設定変更が行われたことを表すデータと、現在の設定値を示すコマンドとを、サブCPUに送信する。なお、パチスロのメインCPUは、遊技の進行に関わる制御を行う制御部を構成している。メインCPUはまた表示制御部に各種データを送信するデータ送信手段を構成している。

【0940】

一方、サブCPUは、メインCPUから受信されたデータが設定変更が行われたことを表す初期化コマンドである場合、設定変更であることを示す操作種別情報（設定変更を表す情報）と、RTCにより現在計時されている日時データ、すなわち、初期化コマンドを受信した日時データとを設定変更確認履歴情報としてワークRAM203に記憶する。パチスロのサブCPUは、表示部の表示の制御を行う表示制御部を構成している。また、サブCPUは、データ送信手段からの各種データを受信する受信手段を構成している。

【0941】

パチスロにおいて、設定値の確認とは、設定キーを操作（右方向に回動）し、設定用鍵型スイッチから発生する信号に基づいて7セグ表示機に現在の設定値を表示することをいう。このように、パチスロ1は、電源ON状態で設定キーをOFFからONに操作したことを条件に設定確認処理に移行し、7セグ表示機に設定値が表示されるようになっている。パチスロの設定スイッチは、メインCPUとともに設定値の変更又は確認を可能にする設定手段を構成している。

【0942】

設定値の確認の履歴を表示可能とするため、メインCPUは、上述した操作により設定値の確認が行われ、設定キーの操作によって設定スイッチから発生する信号を入力すると、設定値を確認したことを表すデータと、現在の設定値である設定確認コマンドをサブCPUに送信する。

【0943】

一方、サブCPUは、メインCPUから受信されたデータが設定値を確認したことを表す設定確認コマンドである場合、設定値の確認であることを示す操作種別情報（設定確認を表す情報）と、RTCにより現在計時されている日時データ、すなわち、設定値を確認したこと表す設定確認コマンドを受信した日時データとを設定変更確認履歴情報として、バックアップメモリとして機能するワークRAM203に記憶する。このワークRAM203は、無通電状態であっても書き込まれた情報を記憶保持可能となっている。

【0944】

設定変更開始コマンドまたは設定確認コマンドを受信したサブCPUは、設定キーがOFFからONになったと判別する。そして、サブCPUは、設定キーがOFFからONになったと判別すると、パチスロが備える液晶表示装置のメイン画面に、ホールメニュー画面を表示するホールメニュー表示処理を行う。パチスロで表示されるホールメニュー画面は、第1実施形態のパチンコ遊技機1の液晶表示装置16に表示されるホールメニュー画面（例えば図52参照）に表示されている「賞球情報」に代えて「トータルメダル情報」が表示されるなど細かい点で異なる箇所はあるものの、基本的には、第1実施形態のパチ

10

20

30

40

50

ンコ遊技機 1 の液晶表示装置 1 6 に表示されるホールメニュー画面と同様の画面である。

【0945】

パチスロにおいて、閲覧とは、設定キーを操作（右方向に回動）し、液晶表示装置のメイン画面に表示されるホールメニュー画面中の「設定変更・確認履歴」が選択（ハイライト表示）されている状態でメインボタンが押下されることを条件に、ワーク R A M 2 0 3 に記憶されている設定変更確認履歴情報を、例えば、設定変更・確認履歴画面として表示する。

【0946】

なお、パチスロのサブ C P U は、ホールメニュー処理、設定変更・確認履歴処理、メンテナンス処理、認証処理など、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 のサブ C P U 2 0 1 によって実行される処理と同様の処理を実行することができる。また、パチンコ遊技機 1 の実施形態をパチスロに適用した場合、パチンコ遊技機 1 の実施形態において説明したホールメニュー画面、設定変更・確認履歴画面、エラー情報履歴画面、ガイドメニューの画面、パスワード要求画面、入力したパスワードが不適であったときに表示される画面、携帯無線通信端末に表示される画面など同様の画面が、パチスロの液晶表示装置のメイン画面や携帯無線通信端末に表示される。

【0947】

なお、パチスロでは、ボーナス抽選により「ボーナス当選」が決定されると、ボーナス振り分け抽選によって「S B B」、「B B」、「R B」の何れかを決定する。しかし、本発明の遊技機としては、ボーナス振り分け抽選によって「S B B 又は B B」、「R B」の何れかを決定し、前兆ゲームの終了時に「S B B」、「B B」の何れかを決定するようにしてもよい。

【0948】

また、パチスロでは、「S B B」又は「B B」の前兆ゲームが行われている場合に、「B B 前兆フラグ」がオンになっている。つまり、「S B B」と「B B」の前兆ゲームは、「B B 前兆フラグ」で管理している。しかし、本発明の遊技機としては、「S B B」用の前兆フラグと「B B」用の前兆フラグを設ける構成としてもよい。この場合は、「S B B」に対応する前兆ゲームの演出と、「B B」に対応する前兆ゲームの演出を異ならせてもよい。

【0949】

また、パチスロでは、第 1 の A R T（「S B B」、「B B」、「R B」）及び第 2 の A R T が、それぞれ滞在ゲーム数の遊技を消化したことを条件に終了するが、第 1 の A R T 及び第 2 の A R T としては、所定回数のナビ（表示補助情報の報知）が行われたことを条件に終了する構成にしてもよい。

【0950】

また、パチスロでは、第 1 の A R T における「S B B」の滞在ゲーム数を例えば「1 0 0」に固定してもよいし、「B B」と同様に、「S B B」中に滞在ゲーム数に上乗せゲーム数が加算（上乗せ）される構成であってもよい。

【0951】

また、パチスロでは、B R で発生する可能性がある追加上乗せ A , B , C の演出を行うゲーム数を例えば「2」に固定してもよい。すなわち、追加上乗せ A , B , C の演出が決定されると、追加上乗せゲーム数カウンタに「2」をセットする構成としてもよい。しかし、追加上乗せ A , B , C の演出を行うゲーム数としては、可変にしてもよい。例えば、追加上乗せ演出の種別（追加上乗せ A , B , C）に応じて、追加上乗せゲーム数カウンタにセットする値を異ならせてもよい。

【0952】

また、パチスロでは、第 2 の A R T の滞在ゲーム数として、例えば「5 0」といった固定のゲーム数に決定されるようにしてもよいし、これに代えて、所定のゲーム数を 1 セットとし（例えば、1 セット「5 0」ゲーム）、第 2 の A R T のゲーム数を、抽選によって決定した複数のセット数で設定してもよい。例えば、第 2 の A R T の滞在ゲーム数を、1

10

20

30

40

50

セット「５０」ゲームを２セット、すなわち合計「１００」ゲームに設定してもよい。また、この場合、セット間に停止順序を報知せず、且つ、遊技毎にＡＲＴゲーム数カウンタの値を減算しない所定の期間を設けてもよい。また、この所定の期間における遊技毎に上乘せゲーム数抽選を行ってもよい。そして、この所定の期間が終了する前（この所定の期間を遊技回数が所定の遊技回数に達したときに終了させる場合は、この所定の遊技回数に達する前）に、順押し以外の停止順序で停止操作（変則押し）が行われた場合は、所定の期間を強制的に終了し、変則押しが行われた遊技の次の遊技からＡＲＴゲーム数カウンタの値を遊技毎に「１」減算してもよい。

【０９５３】

また、パチスロでは、パチンコ遊技機１に設ける役物として、ステッピングモータの駆動によって回転する回転役物１２３を有する回転役物ユニット１２２を例に説明した。しかし、これに限らず、パチンコ遊技機１に、例えば、ステッピングモータやソレノイドなどの駆動によって左右方向や上下方向又は前後方向に移動する役物を設けてもよい。

【０９５４】

[２．第２実施形態]

次に、第２実施形態のパチンコ遊技機について説明する。なお、この第２実施形態では、第１実施形態と共通する構成及び制御についての記載は省略するが、省略された記載は、この第２実施形態のパチンコ遊技機においても適用される。また、第１実施形態のパチンコ遊技機１の説明において、例えば、「第１実施形態では、～」、「第１実施形態のパチンコ遊技機１では、～」、「第１実施形態において、～」又は「第１実施形態のパチンコ遊技機１において、～」のように、第１実施形態のパチンコ遊技機１に限定されるような記載であったとしても、以下の第２実施形態において特に説明がない限り、第２実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第２実施形態のパチンコ遊技機にも適用することができる。したがって、第１実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成、拡張例で示した各構成も含む）を、第２実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能であることは言うまでもない。なお、第１実施形態のパチンコ遊技機１と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある（例えばセンターユニット１７４等）。また、第１実施形態のパチンコ遊技機１と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符号やステップ番号を付している場合がある（例えば、第１実施形態のステップＳ１０１と第２実施形態のステップＳ１０１１等）。

[２－１．遊技機の構成]

[２－１－１．外観構成]

まず、図９７及び図９８を用いて、パチンコ遊技機の外観等について説明する。図９７は、第２実施形態に係るパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの正面図の一例である。図９８は、第２実施形態に係るパチンコ遊技機の第１特別図柄表示部及び第２特別図柄表示部を含むＬＥＤユニットを示す正面図の一例である。図９８が図８と異なる点は、図８のＬＥＤユニット７０は普通図柄用保留表示部７２及び第２特別図柄用保留表示部７６を有するのに対し、図９８のＬＥＤユニット７０はこれらを有しない点である。また、各図面に示されている方向は、正面視における方向である。

【０９５５】

なお、以下の説明では、特に説明がない限り、パチンコ遊技機を遊技者から見て、手前側を前側とし、奥側を後側として、前後方向を規定する。また、パチンコ遊技機を遊技者から見て、左手側を左側とし、右手側を右側として、左右方向を規定する。さらに、正面とは遊技者側から見た場合に視認できる側の面であり、背面とは遊技者の反対側から見た場合に視認できる側の面である。

【０９５６】

図９７に示すように、遊技盤ユニット１７は、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２０が形成される透明パネル１７２と、遊技領域２０の略中央部に配置されるセンターユニット１７４と、遊技球が通過可能な通過ゲート４９と、通過ゲート４９の下方に配

置される第1始動口420と、第1始動口420の下方に配置される第2始動口440と、遊技領域20を流下する遊技球の一部を第1始動口420に向かう入賞経路に振り分け可能な振分部材800と、振分部材800により入賞経路に振り分けられた遊技球を通過ゲート49及び第1始動口420の上流側に設けられた閉鎖領域836に向けて1個ずつ送り出す送出部材820と、閉鎖領域836に送り出された遊技球を通過ゲート49に導くことが可能な誘導部材840と、普通電動役物ユニット400と、大当り用アタッカユニット500と、小当り用入賞口560と、前後方向に進退させることで小当り用入賞口560を開閉させることが可能な小当り用シャッタ562と、小当り用シャッタ562を駆動する小当り入賞口ソレノイド520（図99参照）と、一般入賞口53と、アウト口57とを備える。また、遊技盤ユニット17の後方側には裏ユニット（図97において図示せず）とを備える。

10

【0957】

通過ゲート49は、遊技領域の左右方向の略中央であってセンターユニット174（液晶表示装置16）の下方に配置されている。

【0958】

通過ゲート49の下方には、第1始動口420が配置されており、第1始動口420の下方には、第2始動口440が配置されている。

【0959】

振分部材800は、センターユニット174の左側領域であって、小当り用入賞口560の下流側且つ第1始動口420及び第2始動口440のいずれよりも上流側に配置されており、左側領域を流下する全部または略全部の遊技球を、通過ゲート49に向かう流下経路または通過ゲート49に向かわない流下経路に振り分ける。

20

【0960】

振分部材800によって通過ゲート49に向かう流下経路に振り分けられて通過ゲート49を通過した遊技球は、その全部又は略全部が第1始動口420に入賞する。

【0961】

振分部材800によって通過ゲート49に向かわない流下経路に振り分けられた遊技球は、例えば飛び跳ねたり突飛な挙動をしなければ通過ゲート49をほぼ通過することがなく、同様に第1始動口420にもほぼ入賞することがない。ただし、後述する羽根部材4622が開放されると第2始動口440への遊技球の入賞（すなわち、第2始動口スイッチ441への遊技球の通過）が容易となり、振分部材800によって通過ゲート49に向かわない流下経路に振り分けられた遊技球は、第2始動口440に入賞する可能性がある。

30

【0962】

振分部材800は、上部振分部材802と下部振分部材804とを備えており、上部振分部材802及び下部振分部材804は互いに上下となるように配置されている。

【0963】

上部振分部材802は、遊技球が転動できるクルーン状の転動面を有しており、この転動面には、転動する遊技球が通過可能な孔が3つ設けられている。これら3つの孔のうち1つは下部振分部材804に導かれる孔であり、残りの2つは遊技領域20（振分部材800の下方）に戻される孔である。つまり、上部振分部材802の転動面を転動する遊技球の3分の1は下部振分部材804に導かれ、3分の2は遊技領域20に戻される。

40

【0964】

下部振分部材804も、遊技球が転動できるクルーン状の転動面を有しており、この転動面には、転動する遊技球が通過可能な孔が3つ設けられている。これら3つの孔のうち1つは送出部材820（より詳しくは後述する受止部材810）に導かれる孔であり、残りの2つは遊技領域20（振分部材800の下方）に戻される孔である。つまり、下部振分部材804を転動する遊技球の3分の1は送出部材820に導かれ、3分の2は遊技領域20に戻される。

【0965】

50

なお、センターユニット 174 の左側領域に向けて発射された遊技球は、100%又は略100%の確率で振分部材 800 に受け入れられるように構成されている。

【0966】

液晶表示装置 16 の左方であって、下部振分部材 804 と送出部材 820 との間には、下部振分部材 804 から送出部材 820 に導かれた遊技球を受け止めて一時的に待機させる受止部材 810 が設けられている。受止部材 810 で待機できる遊技球は1個のみであるため、受止部材 810 に遊技球が待機している状態で送出部材 820 に導かれた遊技球は、受止部材 810 から落下して遊技領域 20 を流下するように構成されている。

【0967】

なお、第2実施形態のパチンコ遊技機では、下部振分部材 804 から送出部材 820 に導かれた遊技球のうち受止部材 810 で受け止めることができる遊技球の比率は、概ね80%となるように設計されている。すなわち、下部振分部材 804 から送出部材 820 に導かれた遊技球のうち概ね20%の遊技球が遊技領域 20 に落下する。

【0968】

送出部材 820 は、第1回転部材 822 と第2回転部材 828 とを備えている。第1回転部材 822 は、正面視が円形の部材で構成されており、外周縁部に、遊技球を受け入れ可能な複数のポケット 824 が外周方向に沿って等間隔で形成されている。

【0969】

第1回転部材 822 は、正面視で例えば時計周りに一定周期で回転しており、受止部材 810 に待機している遊技球は、第1回転部材 822 に形成された複数のポケット 824 のうちいずれかと対向したときに、対向したポケット 824 に受け入れられる。なお、第1回転部材 822 は透明の収納ケース 826 に収納されているため、第1回転部材 822 に形成されたポケットに受け入れられた遊技球がポケット 824 から落下することはない。

【0970】

第2回転部材 828 は、第1回転部材 822 と同じ形状をしており、外周縁部に、遊技球を受け入れ可能な複数のポケット 830 が外周方向に沿って等間隔で形成されている。また、第1回転部材 822 と同様に、収納ケース 832 に収納されているため、第2回転部材 828 に形成されたポケット 830 に受け入れられた遊技球がポケット 830 から落下することはない。

【0971】

また、第2回転部材 828 は、正面視で第1回転部材 822 の右方の奥側に配置されており、正面視で第1回転部材 822 と反対方向に一定周期で回転している。

【0972】

第1回転部材 822 に形成された複数のポケット 824 の各々は、第2回転部材 828 と対向したときに、第2回転部材 828 に形成された複数のポケット 830 のうちいずれかのポケット 830 と連通するようになっている。これにより、第1回転部材 822 のポケット 824 に受け入れられた遊技球は、第2回転部材 828 のポケット 830 に受け入れられる。

【0973】

液晶表示装置 16 の下方であって通過ゲート 49 及び第1始動口 420 の上流側には、遊技球を一時的に閉じ込めることができる閉鎖領域 836 が形成されており、第2回転部材 828 のポケット 830 に受け入れられた遊技球は、閉鎖領域 836 に導かれる。

【0974】

正面視で閉鎖領域 836 の手前側には、閉鎖領域 836 に閉じ込められている遊技球を通過ゲート 49 に導くことが可能な誘導部材 840 が設けられている。

【0975】

誘導部材 840 は、上方から見た場合に円形の部材で構成されており、外周縁部に、遊技球を受け入れ可能な例えば3つのポケット 842 が外周方向に沿って形成されている。また、誘導部材 840 は、上方からみて時計周り又は反時計周りに一定周期で回転してい

10

20

30

40

50

る。

【0976】

誘導部材840に形成された3つのポケット842は、受け入れた遊技球の全部又は略全部を通過ゲート49に導くことが出来るように構成されている。第2実施形態のパチンコ遊技機では、閉鎖領域836に閉じ込められた遊技球は、誘導部材840を経由しないと閉鎖領域836から遊技領域20に流下することがないように構成されているため、閉鎖領域836に閉じ込められた遊技球は、100%又は略100%の確率で通過ゲート49に導かれる。また、上述した通り、通過ゲート49を通過した遊技球の全部又は略全部が第1始動口420に入賞する。

【0977】

なお、閉鎖領域836は、閉鎖領域836に送られてきた遊技球を閉じ込めているが、必ずしも閉鎖領域836とする必要はなく、第2回転部材828から送り出された遊技球の大半を誘導部材840で受け入れることができれば、開放された領域であっても良い。

【0978】

以上をまとめると、センターユニット174の左側領域に向けて発射された遊技球の略全部が振分部材800に受け入れられる。振分部材800の上部振分部材802に受け入れられた遊技球は、3分の1の確率で下部振分部材804に導かれる。下部振分部材804に導かれた遊技球は、3分の1の確率で受止部材810に導かれる。受止部材810に導かれた遊技球は、概ね80%の確率で受止部材810に受け止められ、その結果、概ね80%の確率で第1回転部材822のポケット824に受け入れられる。第1回転部材822のポケット824に受け入れられた遊技球は第2回転部材828を経て全て閉鎖領域836に導かれる。閉鎖領域836に導かれた遊技球は、誘導部材840により100%又は略100%の確率で通過ゲート49に導かれる。通過ゲート49を通過した遊技球の全部又は略全部が第1始動口420に入賞する。

【0979】

したがって、センターユニット174の左側領域に向けて250発の遊技球が発射された場合、250発の遊技球のうち概ね22個($1/3 \times 1/3 \times 0.8 \times 250 = 22$)の遊技球が通過ゲート49を通過すなわち第1始動口420に安定的に入賞する。ここで、遊技球を連続発射させたときに1分間に発射される遊技球数が100球であるとする、1分間で第1始動口420に入賞する遊技球数は8~9個となる。すなわち、概ね7秒毎といったほぼ一定の周期で安定的に第1始動口420に遊技球が入賞することとなる。

【0980】

この種のパチンコ遊技機では、始動口に遊技球が入賞しない期間が続くことは興趣が低下する一因となる。この点、第2実施形態のパチンコ遊技機によれば、安定して第1始動口420に入賞するため、始動口に遊技球が入賞しないことに起因する興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0981】

また、送出部材820に受け入れられた遊技球は、第1回転部材822及び第2回転部材828によって、閉鎖領域836において遊技球が必要以上に渋滞しないようになっている。すなわち、通過ゲート49に遊技球が連続通過ひいては第1始動口420に遊技球が連続入賞し難くなっており、一の遊技球が第1始動口420に入賞してから一定時間が経過した後、他の遊技球が第1始動口420に入賞するように構成されている。上記の一定時間は、後述するLG状態において決定される第1特別図柄の変動時間のうち、変動時間が最も短い変動時間よりも長いことが好ましい。

【0982】

このように、第2実施形態のパチンコ遊技機では、第1始動口420への遊技球の連続入賞を抑制しつつもほぼ一定の周期で第1始動口420に遊技球を入賞させることが可能となる。

【0983】

なお、第2実施形態のパチンコ遊技機では、送出部材820及び誘導部材840の両方

10

20

30

40

50

の機能によって、第1始動口420への遊技球の連続入賞を抑制しているが、必ずしもこれに限られず、送出部材820及び誘導部材840のうちいずれか一方を備えて、一の遊技球が第1始動口420に入賞してから一定時間が経過した後、他の遊技球が第1始動口420に入賞させるようにしても良い。

【0984】

大当り用アタッカユニット500は、大入賞口540及び特別電動役物600を一体化したユニット体である。大当り用アタッカユニット500は、遊技領域20内の略右下部に、右側領域を流下した遊技球が入賞可能に配置される。大当り用アタッカユニット500が遊技領域20の略右下部に配置されるのは、近年、液晶表示装置16をより大型化することが要求されており、大当り用アタッカユニット500等の各種部材を遊技領域20に配置するには、かかる大型化された液晶表示装置16を回避する必要があるためである。

10

【0985】

大入賞口540は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態の場合に開放可能な部分である。大入賞口540には、大入賞口スイッチ541が配設される(図99参照)。大入賞口540に遊技球が入賞すると、当該入賞した遊技球が大入賞口スイッチ541に検知される。大入賞口スイッチ541に遊技球が検知されると、メインCPU101は、予め設定された数(例えば15個)の遊技球を払出装置340から払い出す処理を行う。払出装置340から払い出された遊技球は、払出口61を通過して上皿26(又は、払出口63を通過して下皿27)に払い出される(排出される)。

20

【0986】

特別電動役物600は、作動により大入賞口540を開閉させることが可能なシャッタ610、及び当該シャッタ610を駆動する大入賞口ソレノイド620(図99参照)を具備する。特別電動役物600は、大入賞口ソレノイド620によりシャッタ610が駆動されることによって、大入賞口540への遊技球の入賞を可能(又は容易)とする開放状態と、大入賞口540への遊技球の入賞を不可能(又は困難)とする閉鎖状態と、に移行(駆動)可能に構成される。特別電動役物600(シャッタ610)による開放駆動は、第1特別図柄表示部73又は第2特別図柄表示部74において特別図柄が特定の停止表示態様(大当りを示す停止態様)となつて、大当り遊技状態に移行された場合に行われる。なお、第1始動口420又は後述する第2始動口440に遊技球が入賞したときに行われる当り判定の結果は、第1特別図柄表示部73又は第2特別図柄表示部74において、特別図柄の停止表示態様によって示される。

30

【0987】

なお、この第2実施形態では、特別抽選の結果に小当りも含まれる。すなわち、第1実施形態と異なり、特別抽選には、大当り判定及び小当り判定の両方が含まれる。

【0988】

小当り用入賞口560は、小当り遊技状態において小当り遊技が実行されるときに、小当り用シャッタ562を作動させることで開放される。小当り用シャッタ562には、小当り入賞口ソレノイド520が配設される(図99参照)。小当り用入賞口560に遊技球が入賞すると、この入賞した遊技球が小当り入賞口スイッチ521に検知される。小当り入賞口スイッチ521に遊技球が検知されると、メインCPU101は、予め設定された数(例えば15個)の遊技球を払出装置340から払い出す処理を行う。払出装置340から払い出された遊技球は、払出口61を通過して上皿26(又は、払出口63を通過して下皿27)に払い出される。

40

【0989】

第2実施形態では、第1特別抽選の結果が「小当り」であった場合と第2特別抽選の結果が「小当り」であった場合とで同じ小当り用入賞口560を開放するものの、メインCPU101は、第1特別抽選の結果が「小当り」であった場合には小当り用入賞口560の開放時間を例えば500msにセットし、第2特別抽選の結果が「小当り」であった場合には小当り用入賞口560の開放時間を例えば1800msにセットするよう

50

にしている。

【0990】

なお、第1特別抽選の結果が「小当り」であった場合及び第2特別抽選の結果が「小当り」であった場合の小当り用入賞口560の開放時間は上記に限定されるものではないが、本発明の趣旨によれば、第2特別抽選の結果が「小当り」であった場合には、第1特別抽選の結果が「小当り」であった場合よりも小当り用入賞口560の開放時間を長くする等、遊技球が入賞し易い態様で小当り用入賞口560を開放させることが好ましい。

【0991】

また、第2実施形態では、第1特別抽選の結果が「小当り」であった場合と第2特別抽選の結果が「小当り」であった場合とで共通の小当り用入賞口560を開放しているが、これに限られず、第1特別抽選の結果が「小当り」であった場合と第2特別抽選の結果が「小当り」であった場合とで異なるアタッカを開放するようにしても良い。

【0992】

第1始動口420は、遊技球の入賞（通過）を条件に当り判定の契機を与えると共に、当り判定の結果を、液晶表示装置16や、後述する第1特別図柄表示部73に表示させる契機を与えるものである。第1始動口420には、第1始動口スイッチ421が配設される（図99参照）。第1始動口420に遊技球が入賞すると、当該入賞した遊技球が第1始動口スイッチ421に検知される。第1始動口スイッチ421に遊技球が検知されると、メインCPU101は、予め設定された数（例えば3個）の遊技球を払出装置340から払い出す処理を行うとともに、第1特別図柄の当り判定（大当り判定、小当り判定）を行う。払出装置340から払い出された遊技球は、払出口61を通過して上皿26（又は、払出口63を通過して下皿27）に払い出される。なお、第1始動口420への遊技球の入賞は、原則として左打ちによって行われる。

【0993】

普通電動役物ユニット400は、第2始動口440及び普通電動役物460を一体化したユニット体である。普通電動役物ユニット400は、遊技領域20の略中央の下部に配置される。

【0994】

第2始動口440は、遊技球の入賞（通過）を条件に当り判定の契機を与えると共に、当り判定の結果を、液晶表示装置16や、後述する第2特別図柄表示部74に表示させる契機を与えるものである。第2始動口440には、第2始動口スイッチ441が配設される（図99参照）。第2始動口440に遊技球が入賞すると、当該入賞した遊技球が第2始動口スイッチ441に検知される。所定条件下で第2始動口スイッチ441に遊技球が検知されると、メインCPU101は、予め設定された数（例えば1個）の遊技球を払出装置340から払い出す処理を行うとともに、第2特別図柄の当り判定（大当り判定、小当り判定）を行う。払出装置340から払い出された遊技球は、払出口61を通過して上皿26（又は、払出口63を通過して下皿27）に払い出される。なお、第2始動口440は、常には後述する羽根部材4622が閉鎖することによって遊技球の入賞が困難または不可能とされているが、羽根部材4622が開放すると遊技球の入賞が容易となる。第2始動口440への遊技球の入賞は、原則として左打ちによって行われる。

【0995】

普通電動役物460は、左右方向に回動可能な左右一対の羽根部材4622、始動口ソレノイド4630（例えば、図99参照）及び当該始動口ソレノイド4630の動力を羽根部材4622に伝達する動力伝達機構（不図示）を具備する。普通電動役物460は、始動口ソレノイド4630により羽根部材4622が駆動されることによって、遊技球の通過が容易な開放状態と遊技球の通過が困難な閉鎖状態との間で移行（駆動）可能に構成される。羽根部材4622が駆動されているときに当該羽根部材4622の上方を遊技球が通過すると、当該遊技球は、第2始動口440に入賞する。普通電動役物460（羽根部材4622）による開閉駆動は、普通図柄表示部71において普通図柄が特定の停止表示態様（普通当りを示す停止態様）となった場合に、所定の期間及び回数だけ行われる。

【0996】

通過ゲート49は、遊技球の入賞（通過）を条件に普通図柄判定（以下「普通当り判定」と称することもある）の契機を与えるものである。通過ゲート49は、第1始動口420の直上に配置されており、通過ゲート49を通過した全ての遊技球が第1始動口420に入賞するように構成されている。ただし、通過ゲート49を通過した全ての遊技球が第1始動口420を通過する構成に必ずしも限定されるものではなく、通過ゲート49を通過した遊技球のうち、大部分が第1始動口420に入賞し、一部の僅かな遊技球が第1始動口420に入賞しないような構成であっても良い。

【0997】

また、通過ゲート49には、通過ゲートスイッチ491が配設される（図99参照）。通過ゲート49に遊技球が通過すると、当該通過した遊技球が通過ゲートスイッチ491に検知される。通過ゲートスイッチ491に遊技球が検知されると、メインCPU101は、普通図柄の当り判定を行う。なお、通過ゲート49への遊技球の通過は、左打ちによって行われる。

【0998】

遊技盤ユニット17の左下部及び右下部には、複数の一般入賞口53が配置されており、一般入賞口53に遊技球が入賞すると、当該入賞した遊技球が一般入賞口スイッチ531に検知される。一般入賞口スイッチ531に遊技球が検知されると、予め設定された数の遊技球が払出装置340から払い出され、払出口61を通過して上皿26（又は、払出口63を通過して下皿27）に払い出される（排出される）。なお、一般入賞口スイッチは、複数の一般入賞口に共通するスイッチとして設けても良いし、複数の一般入賞口のうちのいずれの一般入賞口に入賞したかを検知できるように各々の一般入賞口に対応させて設けても良い。

【0999】

なお、第2実施形態においては、第1始動口420の賞球数は3個、第2始動口440の賞球数は1個、一般入賞口53の賞球数は15個、小当り用入賞口560の賞球数は15個、大入賞口540の賞球数は15個にそれぞれ設定されている。この値（賞球数）は、任意に設計変更可能である。

【1000】

アウト口57は、遊技領域20の中央最下部（遊技球の流下方向における最下流位置）に配置される。アウト口57は、発射された遊技球が、いずれの始動口や入賞口にも入賞しなかった場合に、最終的に流入され、パチンコ遊技機の外部に排出される。

【1001】

LEDユニット70は、遊技盤ユニット17の右下部であって、ガイドレール28の外側に配置される（図97参照）。LEDユニット70は、各種の表示部を一体化したユニット体である。具体的には、LEDユニット70は、前記各種の表示部として、普通図柄表示部71、第1特別図柄表示部73、第2特別図柄表示部74及び第1特別図柄用保留表示部75を具備する。

【1002】

普通図柄表示部71は、普通図柄ゲームに対する判定（普通図柄判定）の結果を表示するものである。ここで、普通図柄ゲームとは、判定（普通図柄判定）の結果によって普通電動役物460を駆動して開放状態とするか否かを決定するゲームを指す。普通図柄表示部71は、表示LED71a・71bを具備する。表示LED71a・71bは、変動表示（可変表示）の開始条件が成立すると、交互に点灯・消灯を繰り返す変動表示を開始する。表示LED71a・71bの点灯・消灯による組み合わせ（表示パターン）は、普通図柄として表示される。表示LED71a・71bは、変動表示を開始した後、所定の期間経過後に停止表示を行う。

【1003】

判定（普通図柄判定）の結果が当り（以下「普通当り」と称する）である場合、表示LED71a・71bの点灯・消灯の組み合わせ（普通図柄）が特定の停止表示態様となる

10

20

30

40

50

。こうして、普通図柄が特定の停止表示態様（普通当り）で停止表示されると、普通電動役物 4 6 0 を開放状態とすることが決定し、普通電動役物 4 6 0 が所定のパターンで開閉駆動し、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞が困難な閉鎖態様から入賞が容易な態様に変更される。

【 1 0 0 4 】

第 1 特別図柄表示部 7 3 及び第 2 特別図柄表示部 7 4 は、特別図柄ゲームに対する判定（当り判定）の結果を表示するものである。ここで、特別図柄ゲームとは、判定（当り判定）の結果によって遊技状態の移行又は維持を決定するゲームを指す。

【 1 0 0 5 】

第 1 特別図柄表示部 7 3 は、8 個の LED からなる表示 LED 群 7 3 a を具備する。表示 LED 群 7 3 a は、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の入賞（始動入賞）を契機として変動表示を行うと共に、当該遊技球の入賞に基づく当り判定の結果を表示する。表示 LED 群 7 3 a は、変動表示の開始条件が成立すると、8 個の LED がそれぞれ点灯・消灯を繰り返す変動表示を開始する。表示 LED 群 7 3 a において、8 個の LED の点灯・消灯による組み合わせ（表示パターン）は、特別図柄として表示される。表示 LED 群 7 3 a は、変動表示を開始した後、所定の期間経過後に停止表示を行う。

【 1 0 0 6 】

第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の入賞に基づく当り判定の結果が大当りである場合、表示 LED 群 7 3 a の 8 個の LED の点灯・消灯の組み合わせ（特別図柄）が特定の停止表示態様となる。こうして、特別図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、遊技状態の移行が決定し、シャッタ 6 1 0 が所定のパターンで開閉駆動し、大入賞口 5 4 0 に遊技球が入賞可能な遊技状態となる。なお、以下の説明では、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の入賞に基づいて第 1 特別図柄表示部 7 3 に変動表示される特別図柄を、第 1 特別図柄と称する。

【 1 0 0 7 】

第 2 特別図柄表示部 7 4 は、8 個の LED からなる表示 LED 群 7 4 a を具備する。表示 LED 群 7 4 a は、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞（始動入賞）を契機として変動表示を行うと共に、当該遊技球の入賞に基づく当り判定の結果を表示する。表示 LED 群 7 4 a は、変動表示の開始条件が成立すると、8 個の LED がそれぞれ点灯・消灯を繰り返す変動表示を開始する。表示 LED 群 7 4 a において、8 個の LED の点灯・消灯による組み合わせ（表示パターン）は、特別図柄として表示される。表示 LED 群 7 4 a は、変動表示を開始した後、所定の期間経過後に停止表示を行う。

【 1 0 0 8 】

第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞に基づく当り判定の結果が大当りである場合、表示 LED 群 7 4 a の 8 個の LED の点灯・消灯の組み合わせ（特別図柄）が特定の停止表示態様となる。こうして、特別図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、遊技状態の移行が決定し、シャッタ 6 1 0 が所定のパターンで開閉駆動し、大入賞口 5 4 0 に遊技球が入賞可能な遊技状態となる。なお、以下の説明では、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞に基づいて第 2 特別図柄表示部 7 4 に変動表示される特別図柄を、第 2 特別図柄と称する。

【 1 0 0 9 】

このように、第 1 特別図柄表示部 7 3 及び第 2 特別図柄表示部 7 4 の表示 LED 群 7 3 a ・ 7 4 a において、第 1 又は第 2 特別図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、通常の遊技状態（通常遊技状態）から遊技者に有利な状態である大当り遊技状態への移行が決定する。なお、第 2 実施形態において、当り判定は、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の入賞に基づく当り判定と、第 2 始動口 4 4 0 への遊技球の入賞に基づく当り判定と、が含まれる。すなわち、当り判定の結果が大当りである場合には、大入賞口 5 4 0 が開放されるラウンド遊技が所定ラウンド数にわたって実行される大当り遊技状態に移行され、当り判定の結果が小当りである場合には、小当り用入賞口 5 6 0 が開放される小当り遊技が実行される小当り遊技状態に移行される。

【 1 0 1 0 】

第 1 特別図柄用保留表示部 7 5 は、保留されている第 1 特別図柄の変動表示の実行回数（以下、「第 1 特別図柄の変動表示の保留数」と称する）を表示するものである。第 1 特別図柄用保留表示部 7 5 は、表示 L E D 7 5 a ・ 7 5 b ・ 7 5 c ・ 7 5 d を具備する。第 1 特別図柄用保留表示部 7 5 は、表示 L E D 7 5 a ・ 7 5 b ・ 7 5 c ・ 7 5 d の点灯・消灯によって第 1 特別図柄の変動表示の保留数を表示する。

【 1 0 1 1 】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の変動表示の実行回数については保留されない。すなわち、メイン C P U 1 0 1 は、第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したときに、第 2 始動口入賞が有効であるか否かを判別し、第 2 始動口入賞が有効でなければ、第 2 始動口 4 4 0 への入賞に基づいて後述する乱数値（大当り判定用乱数値や図柄乱数値）が抽出（取得）されたとしても破棄され、これらの乱数値が後述の第 2 特別抽選に供されることがない。なお、第 2 始動口入賞が有効であると判別される条件については後述する。

【 1 0 1 2 】

[2 - 1 - 2 . 電 気 的 構 成]

次に、図 9 9 を用いて、パチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 9 9 は、第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。図 9 9 が図 9 と主として異なる点は、例えば、図 9 では小当り入賞口ソレノイド 5 2 0 及び小当り入賞口スイッチ 5 2 1 が主制御回路 1 0 0 に接続されていないのに対し、図 9 9 ではこれらが主制御回路 1 0 0 に接続されている点や、図 9 では普通図柄用保留表示部 7 2 及び第 2 特別図柄用保留表示部 7 6 が主制御回路 1 0 0 に接続されてるのに対し、図 9 9 ではこれらが主制御回路 1 0 0 に接続されていない点等である。

【 1 0 1 3 】

図 9 9 に示すように、パチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路 1 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 2 0 0 と、払出・発射制御回路 3 0 0 と、電源供給回路 3 3 8 と、から構成される。

【 1 0 1 4 】

主制御回路 1 0 0 は、メイン C P U 1 0 1、メイン R O M 1 0 2（読み出し専用メモリ）及びメイン R A M 1 0 3（読み書き可能メモリ）等を具備しており、主基板ケース内に収容されている。

【 1 0 1 5 】

メイン C P U 1 0 1 には、メイン R O M 1 0 2 や、メイン R A M 1 0 3 等が接続される。メイン C P U 1 0 1 は、メイン R O M 1 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【 1 0 1 6 】

メイン R O M 1 0 2 には、メイン C P U 1 0 1 によりパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。

【 1 0 1 7 】

メイン R A M 1 0 3 は、メイン C P U 1 0 1 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有し、無通電状態であっても書き込まれた情報を記憶保持可能である。なお、第 2 実施形態においては、メイン C P U 1 0 1 の一時記憶領域としてメイン R A M 1 0 3 を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【 1 0 1 8 】

メイン R A M 1 0 3 には、特別図柄ゲームの各種データを記憶する記憶領域が設けられる。

【 1 0 1 9 】

また、主制御回路 1 0 0 は、電源投入時においてリセット信号を生成する初期リセット回路 1 0 4 や、I / O ポート 1 0 5、コマンド出力ポート 1 0 6、バックアップコンデンサ 1 0 7 等を具備する。初期リセット回路 1 0 4 は、メイン C P U 1 0 1 に接続される。I / O ポート 1 0 5 は、各種のデバイスからの入力信号をメイン C P U 1 0 1 に送信した

10

20

30

40

50

り、メインCPU101からの出力信号を各種の装置に送信したりするものである。コマンド出力ポート106は、メインCPU101からのコマンドをサブ制御回路200に送信するものである。バックアップコンデンサ107は、電断（電源OFF）時において、例えばメインRAM103に対して速やかに電源を供給することにより、メインRAM103に記憶されている各種データを保持するものである。

【1020】

また、主制御回路100には、各種の装置（部材）が接続されている。

【1021】

例えば、主制御回路100には、普通図柄表示部71や、第1特別図柄表示部73、第2特別図柄表示部74、第1特別図柄用保留表示部75、普通電動役物460の羽根部材4622を駆動する始動口ソレノイド4630、シャッタ610を駆動する大入賞口ソレノイド620等が接続されている。主制御回路100は、信号を送信することにより、これらの装置（部材）の動作を制御することができる。また、主制御回路100には、ホール係員を呼び出す機能や大当たり回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）や、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ700にデータ送信するために用いる外部端子板323が接続されている。

【1022】

また、主制御回路100には、第1始動口スイッチ421や、第2始動口スイッチ441、通過ゲートスイッチ491、小当り入賞口スイッチ521、大入賞口スイッチ541、一般入賞口スイッチ531、性能表示モニタ334等が接続されている。主制御回路100には、これらの部材で遊技球が検知された場合に、当該部材から所定の検知信号が供給される。また、主制御回路100には、電断時におけるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアするバックアップクリアスイッチ330等が接続されている。なお、第1実施形態と異なり、普通図柄用保留表示部や第2特別図柄用保留表示部は構成として存在していないが、異なる機種で各種部品を流用できるように、主制御回路100に接続されずに普通図柄用保留表示部や第2特別図柄用保留表示部が存在していても良い。

【1023】

[2 - 1 - 2 - 1 . 始動情報の保留領域]

次に、図100を用いて、変動開始条件が成立するまで特別図柄の始動情報が保存されるバッファ領域について説明する。図100は、メインRAM103の始動情報を保存するバッファ領域の構成を示す図であり、（A）その一例を示す図、（B）他の例を示す図である。

【1024】

なお、この明細書において、特別図柄の変動開始条件すなわち特別抽選を実行することができる条件を変動開始条件と称する。

【1025】

図100（A）に示されるように、メインRAM103は、第1特別図柄の始動情報（以下「第1始動情報」と称する）を変動開始条件が成立するまで保存するバッファ領域として保留領域を有するが、第2特別図柄の始動情報（以下「第2始動情報」と称する）を保存する保留領域は有していない。以下に詳述する。

【1026】

まず、第1始動口420に遊技球が入賞すると、メインCPU101は、第1始動口入賞が有効であるか否かを判別し、第1始動口入賞が有効であれば、第1始動情報を保留領域に保存する。第1始動口入賞が有効でなければ、メインCPU101は、所定数（第2実施形態では3個）の遊技球を賞球として払い出すものの、取得された第1始動情報を保留領域に保存せずに破棄する。ただし、第1始動情報は、第1始動口入賞が有効でないときには取得しないようにしても良い。

【1027】

保留領域は、変動開始条件が成立するまで第1始動情報を保存する領域であり、最大で

4 個まで保留できるように、第 1 保留領域、第 2 保留領域、第 3 保留領域及び第 4 保留領域を有する。

【 1 0 2 8 】

第 1 始動口入賞は、第 1 保留領域～第 4 保留領域のうち一つ以上の保留領域に第 1 始動情報を保存できる条件が成立していれば有効と判別され、例えば、第 1 保留領域～第 4 保留領域の全部に第 1 始動情報が保存されていて空きがないときには有効でないと判別される。

【 1 0 2 9 】

変動開始条件が成立すると、メイン CPU 101 は、第 1 保留領域に保存されている第 1 始動情報を、メイン RAM 103 の保留領域とは異なる変動開始領域（図示せず）に転送する。変動開始領域は、変動開始条件が成立したときに、特別抽選に供される始動情報を格納する領域である。したがって、メイン CPU 101 は、変動開始領域に第 1 始動情報が格納されている場合には、変動開始領域に格納されている第 1 始動情報を用いて第 1 特別抽選を行い、この第 1 特別抽選の結果に基づいて第 1 特別図柄の変動表示を実行する。

10

【 1 0 3 0 】

なお、変動開始条件は、特別抽選及び特別図柄の変動表示を実行することができる状態となったときに成立する条件であり、第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、少なくとも、大当り遊技状態中（インターバルも含む）、小当り遊技状態中（インターバルも含む）又は特別図柄の変動表示中（インターバルも含む）中には成立しない。

20

【 1 0 3 1 】

上述したように、第 2 始動口 440 への遊技球の入賞によって取得した第 2 始動情報を保存する領域は存在しない。第 2 始動口 440 に遊技球が入賞すると、メイン CPU 101 は、第 2 始動口入賞が有効であるか否かを判別し、第 2 始動口入賞が有効であれば、取得した第 2 始動情報を、上述した変動開始領域に格納する。第 2 始動口入賞が有効でなければ、メイン CPU 101 は、所定数（第 2 実施形態では 1 個）の遊技球を賞球として払い出すものの、取得された第 2 始動情報を変動開始領域に格納せずに破棄する。ただし、第 2 始動情報は、第 2 始動口入賞が有効でないときには取得しないようにしても良い。

【 1 0 3 2 】

第 2 始動口入賞は、変動開始条件が成立しているときに限り有効と判別される。

30

【 1 0 3 3 】

メイン CPU 101 は、変動開始領域に第 2 始動情報が格納されている場合には、変動開始領域に格納されている第 2 始動情報を用いて第 2 特別抽選を行い、この第 2 特別抽選の結果に基づいて第 2 特別図柄の変動表示を実行する。

【 1 0 3 4 】

なお、メイン CPU 101 は、変動開始領域に格納されている始動情報が、第 1 始動情報であるか第 2 始動情報であるかを判別することができる。

【 1 0 3 5 】

次に、図 100（B）を用いて、変動開始条件が成立するまで特別図柄の始動情報が保存されるパuffers領域の他の例について説明する。

40

【 1 0 3 6 】

図 100（B）に示されるように、メイン RAM 103 は、第 1 始動情報を変動開始条件が成立するまで保存する保留領域と、保留機能はないものの第 2 始動情報を一時的に保存する仮保存領域とを有する。第 1 始動口 420 に遊技球が入賞したときのメイン CPU 101 による処理は図 100（A）と同様であるが、第 2 始動口 440 に遊技球が入賞したときのメイン CPU 101 による処理は図 100（A）と異なる。

【 1 0 3 7 】

第 2 始動口 440 に遊技球が入賞すると、メイン CPU 101 は、第 2 始動口入賞が有効であるか否か（すなわち変動開始条件が成立しているか否か）を判別し、第 2 始動口入賞が有効であれば、第 2 始動情報を仮保存領域に保存する。第 2 始動口入賞が有効でな

50

れば、メインCPU101は、所定数（第2実施形態では1個）の遊技球を賞球として払い出すものの、取得された第2始動情報を仮保存領域に保存せずに破棄する。

【1038】

仮保存領域に第2始動情報が保存されているとき、メインCPU101は、第1保留領域に保存されている第1始動情報を変動開始領域に転送する処理と同様に、仮保存領域に保存されている第2始動情報を変動開始領域に転送する処理を行う。

【1039】

メインCPU101は、変動開始領域に第1始動情報が格納されている場合には、この第1始動情報を用いて第1特別抽選及び第1特別図柄の変動表示を実行し、変動開始領域に第2始動情報が格納されている場合には、この第2始動情報を用いて第2特別抽選及び第2特別図柄の変動表示を実行する。これにより、仮保存領域に記憶された第2始動情報を変動開始領域に転送するといった処理と、第1保留領域に保存された第1始動情報を変動開始領域に転送する処理とを共通化することができ、制御負荷を軽減することができる。

10

【1040】

なお、第2実施形態のパチンコ遊技機では、第1始動情報が保存される保留領域、及び、第1始動情報または第2始動情報は、いずれもメインRAM103のバッファ領域であるが、必ずしもメインRAM103が保留領域及び変動開始領域を有しているものに限られず、例えば、メインCPU101が内蔵するメモリが保留領域及び変動開始領域を有していてもよいし、これらのうちいずれか一方をメインRAM103のバッファ領域とし、他方をメインCPU101が内蔵するメモリの領域としても良い。

20

【1041】

また、第2実施形態のパチンコ遊技機では、第1始動口入賞が有効であると判別されたときは第1始動情報が保留領域に保留され、第2始動口入賞が有効であると判別されたときは変動開始条件が成立しているときに限り有効と判別される。すなわち、第1始動情報については保留されるものの、第2始動情報については保留されないように構成されている。ただし、必ずしもこれに限られず、第1始動口入賞が有効であると判別されたときのメインCPU101による処理を、第2始動口入賞が有効であると判別されたときと同様にしても良い。すなわち、第1始動情報及び第2始動情報のいずれについても保留されないように構成し、第1始動口420に遊技球が入賞したとしても、メインCPU101は、変動開始条件が成立しているときに限り第1始動口入賞を有効と判別するようにしても良い。

30

【1042】

[2-2. 機能フロー]

次に、図101を用いて、第2実施形態に係るパチンコ遊技機の機能フローについて説明する。図101は、第2実施形態に係るパチンコ遊技機の機能フローを示す図である。図101が図10と異なる点は、図10では、当り判定の処理として大当り判定して行われないが、図101では、当り判定の処理として大当り判定及び小当り判定が行われる点である。

【1043】

図101に示すように、パチンコゲームは、ユーザの操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われるゲームである。また、パチンコゲームには、特別図柄を用いる特別図柄ゲーム、普通図柄を用いる普通図柄ゲームが含まれる。

40

【1044】

特別図柄ゲームにおいて「大当り」または「小当り」となったときや、普通図柄ゲームにおいて「普通当り」となったときには、相対的に、遊技球が入賞する可能性が増大し、遊技球の払出制御処理が行われ易くなる。

【1045】

また、各種入賞には、特別図柄ゲームにおいて特別図柄の変動表示が行われるための一

50

つの条件である特別図柄始動入賞や、普通図柄ゲームにおいて普通図柄の変動表示が行われるための一つの条件である普通図柄始動入賞も含まれる。

【1046】

以下、特別図柄ゲーム及び普通図柄ゲームの処理フローの概要を説明する。特別図柄ゲーム及び普通図柄ゲームは、メインCPU101により制御処理として実行される。

【1047】

(1) 特別図柄ゲームにおいて特別図柄始動入賞があった場合には、各種カウンタ（例えば大当り判定用カウンタや図柄決定用カウンタ）からそれぞれ始動情報（例えば大当り判定用乱数値や図柄乱数値等の各種乱数値）が抽出（取得）される。第1特別図柄の始動情報が抽出されたとき、第1始動口入賞が有効であれば抽出された第1始動情報が保留領域に保存され、第1始動口入賞が有効でなければ抽出された第1始動情報は破棄される。また、第2特別図柄の始動情報が抽出されたとき、第2始動口入賞が有効であれば抽出された第2始動情報は変動開始領域に格納され、第2始動口入賞が有効でなければ抽出された第2始動情報は格納されずに破棄される（図101に示す特別図柄ゲーム中の特別図柄始動入賞処理のフロー参照）。

10

【1048】

また、図101に示すように、特別図柄ゲーム中の特別図柄制御処理では、最初に、特別図柄の変動表示を開始する条件が成立したか否かが判別される。この判別処理では、例えば、大当り遊技状態でないか否か、小当り遊技中でないか否か、特別図柄の変動表示が実行中でないか否か等の一定の条件が成立しているか否かを判別し、これら一定の条件が成立していると、変動開始条件が成立したと判別する。

20

【1049】

次いで、特別図柄の変動表示を開始する場合、特別図柄の当り判定処理（特別抽選）が行われる。この特別抽選では、大当り判定用カウンタから抽出された大当り判定用乱数値が参照され、特別図柄の当り判定が行われる（先ずは「大当り」とするか否かの大当り判定が行われ、「大当り」でなければ「小当り」とするか否かの小当り判定が行われる）。その後、停止図柄決定処理が行われる。この処理では、図柄決定用カウンタから抽出された図柄乱数値と、上述した特別図柄の当り判定の結果とが参照され、停止表示させる特別図柄を決定する。

【1050】

30

次いで、変動パターン決定処理が行われる。この処理では、変動パターン決定用カウンタからリーチ判定用乱数及び演出選択用乱数の乱数値が抽出され、その乱数値と、上述した特別図柄の当り判定の結果と、上述した停止表示させる特別図柄とが参照され、特別図柄の変動パターン（可変表示パターン）を決定する。特別図柄の変動パターンは、詳細は後述するが、変動パターンテーブル番号設定テーブル（後述する図107参照）を参照して変動パターンテーブル番号を設定し、設定された変動パターンテーブル番号に対応する変動パターンテーブル（後述する図108参照）を参照して決定される。

【1051】

そして、変動表示制御処理が終了し、特別図柄が「大当り」を示す態様で表示されると、大当り遊技状態に制御される大当り遊技制御処理が実行される。また、変動表示制御処理が終了し、「小当り」を示す態様が表示されると、小当り遊技状態に制御される小当り遊技制御処理が実行される。なお、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、上述した各種入賞の可能性が増大する。一方、「大当り」を示す態様及び「小当り」を示す態様のいずれも表示されなかった場合には、大当り遊技制御処理及び小当り遊技制御処理のいずれも実行されない。

40

【1052】

大当り遊技制御処理又は小当り遊技制御処理が終了した場合には、遊技状態を非特定遊技状態に移行させるための遊技状態移行制御処理が行われる。この遊技状態移行制御処理により移行された後の遊技状態では、大当り遊技状態及び小当り遊技状態のいずれでもない非特定遊技状態の管理が行われる。

50

【 1 0 5 3 】

非特定遊技状態としては、例えば、上述した大当たり判定において、所定の確率で「大当たり」と判定される遊技状態（以下、「通常遊技状態」という）や、「大当たり」と判定される確率が通常遊技状態よりも増大する遊技状態（以下、「高確率遊技状態」という）や、普通電動役物 4 6 0 にかかわる制御や特別図柄の変動時間にかかわる制御が変更される遊技状態（以下、「時短遊技状態」という）などが挙げられる。その後、次遊技として、特別図柄の変動表示を開始させるか否かの判別処理を行い、上述した特別図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【 1 0 5 4 】

なお、第 2 実施形態のパチンコ遊技機において、例えば第 1 特別図柄の変動表示中のよう

10

【 1 0 5 5 】

に変動開始条件が成立していないときに遊技球が第 1 始動口 4 2 0 に始動入賞した場合には、該始動入賞時に抽出される第 1 始動情報（大当たり判定用乱数値、図柄乱数値等）は、変動開始条件が成立するまで記憶される。このように、変動開始条件が成立するまで第 1 始動情報を記憶することを「保留」という。

20

【 1 0 5 6 】

すなわち、変動開始条件が成立していないときに遊技球が第 1 始動口 4 2 0 に始動入賞した場合には、該始動入賞に対応する第 1 特別図柄の変動表示の実行が保留され、現在実行されている特別図柄の変動表示終了後に、保留されている第 1 特別図柄の変動表示が順に開始される。以下では、保留されている第 1 特別図柄についての第 1 始動情報を「保留球」ともいう。

【 1 0 5 7 】

また、第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、2 種類の特別図柄始動入賞（第 1 始動口入賞及び第 2 始動口入賞）を設けているが、第 1 始動口 4 2 0 に遊技球が入賞した場合に限り、最大 4 個まで第 1 特別図柄の変動表示の実行を保留することができる。一方、第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したとしても、第 2 特別図柄の変動表示の実行は保留されない。

【 1 0 5 8 】

なお、図 1 0 1 には示されていないが、第 2 実施形態のパチンコ遊技機は、上述した保留球の情報に基づいて保留球の当落（「大当たり」当選の有無）を判定し、さらに、その判定結果に基づいて所定の演出を行う機能、すなわち先読み演出機能を備えている。

30

【 1 0 5 9 】

（ 2 ）普通図柄ゲームにおいて普通図柄始動入賞があった場合には、普通当たり判定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値が記憶される（図 1 0 1 に示す普通図柄ゲーム中の普通図柄始動入賞処理のフロー参照）。

【 1 0 6 0 】

また、図 1 0 1 に示すように、普通図柄ゲーム中の普通図柄制御処理では、最初に、普通図柄の変動表示を開始する条件が成立したか否かが判別される。この判別処理では、普通図柄始動入賞によって乱数値が記憶されているか否かが参照され、乱数値が記憶されていることを一つの条件として、普通図柄の変動表示を開始する条件が成立したと判別する。

40

【 1 0 6 1 】

次いで、決定された普通当たり判定の結果、及び、普通図柄の変動パターンが参照され、普通図柄の変動表示の制御を行う変動表示制御処理が実行される。

【 1 0 6 2 】

変動表示制御処理が終了すると、「普通当たり」となるか否かが判定される。この判定処

50

理において、「普通当り」となると判定されると、普通当り遊技を行う普通当り遊技制御処理が実行される。

【1063】

普通当り遊技制御処理では、上述した各種入賞の可能性、特に、特別図柄ゲームにおける遊技球の特別図柄始動入賞の可能性が増大する。「普通当り」とならないと判定されると、普通当り遊技制御処理が実行されない。その後、再度、普通図柄の変動表示を開始させるか否かの判別処理を行い、その後は、上述した普通図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【1064】

上述のように、パチンコゲームでは、特別図柄ゲームにおいて「大当り」となるか否か、遊技状態の移行状況、普通図柄ゲームにおいて「普通当り」となるか否か等の条件により、遊技球の払出制御処理の行われ易さが変化する。

【1065】

なお、第2実施形態において、各種の乱数値の抽出方式としては、メインCPU101によりプログラムを実行することによって所定の範囲（幅）内で乱数値を生成するソフト乱数方式を用いる。しかしながら、本発明はこれに限定されず、例えば、パチンコ遊技機が、所定周期で乱数が更新される乱数発生器を備える場合には、その乱数発生器におけるカウンタ（いわゆる、リングカウンタ）から乱数値を抽出するハード乱数方式を、上述した各種乱数値の抽出方式として採用してもよい。

【1066】

なお、ハード乱数方式を用いる場合は、所定周期とは異なるタイミングで、乱数値の初期値を決定することによって、所定周期で同じ乱数値が抽出されることを防止することができる。

【1067】

〔2-3. パチンコ遊技機の基本仕様〕

次に、図102～図108を用いて、パチンコ遊技機の基本仕様について説明する。図102はパチンコ遊技機の大当り及び小当りの確率を示すテーブルの一例、図103はパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例、図104は、非特定遊技状態における各遊技状態の一例を説明するための表、図105はパチンコ遊技機の特別図柄の判定結果が大当りであるときの大当り図柄判定テーブルの一例、図106はパチンコ遊技機の特別図柄の判定結果が小当りであるときの小当り図柄判定テーブルの一例、図107はパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブル番号設定テーブルの一例、図108はパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブル（変動時間決定テーブル）の一例である。図示しない当り乱数判定テーブルを含めて、特別図柄判定テーブル、大当り図柄判定テーブル、小当り図柄判定テーブル、変動パターンテーブル番号設定テーブル及び変動パターンテーブル等のテーブルはメインROM102に記憶される。なお、第2実施形態のパチンコ遊技機の基本仕様は、第1実施形態のパチンコ遊技機1と異なっており、以下に説明する。

【1068】

図102に示される大当り及び小当りの確率について説明するにあたり、まず、パチンコ遊技機における遊技の流れについて簡単に説明する。

【1069】

メインCPU101（図99参照（以下同様））は、通過ゲート49（例えば図97参照）への遊技球の通過を検出すると、普通当り判定用カウンタから乱数を抽出し、抽出された乱数を用いて普通当り判定を行い、この普通当り判定の結果に基づいて普通図柄の変動表示（可変表示）を行う。詳細は後述するが、第2実施形態では、普通当り判定において「普通当り」となる確率（以下「普通当り確率」と称する）は略100%である。また、普通図柄の変動表示中に遊技球が通過ゲート49を通過したときは、抽出された乱数は破棄され、普通当り判定及び普通図柄の変動表示の実行にかかる保留は行われない。ただし、普通当り確率は略100%に限定されるものではなく、例えば100%や95%等で

10

20

30

40

50

あっても良い。また、普通図柄の変動表示中に遊技球が通過ゲート４９を通過したときに普通当り判定及び普通図柄の変動表示の実行にかかる保留が行われるようにしても良い。なお、乱数の抽出及び普通当り判定は、特別図柄の変動表示中、大当り遊技状態中及び小当り遊技状態中のいずれであっても行われる。

【１０７０】

第２実施形態のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通過ゲート４９を通過した全ての遊技球は、第１始動口４２０に入賞するように構成されている。

【１０７１】

メインＣＰＵ１０１は、第１始動口４２０（例えば図９７参照）への遊技球の入賞すなわち第１始動口スイッチ４２１への遊技球の通過を検出すると、大当り判定用カウンタから第１特別図柄の大当り判定用乱数等の第１始動情報を抽出し、第１始動口入賞が有効であれば、抽出された第１始動情報を保留領域に保存する。そして、変動開始条件が成立すると、保留領域のうち第１保留領域に保存されている第１始動情報を変動開始領域に転送（格納）し、メインＲＡＭ１０３に記憶される第１特別図柄の当り乱数判定テーブル（図示せず）を参照して、第１始動情報を用いた第１特別抽選（第１特別図柄の大当り判定及び小当り判定）を行う。一方、第１始動口入賞が有効でなければ、メインＣＰＵ１０１は、抽出された第１始動情報を破棄する。なお、第１始動情報の抽出は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されているときであっても行われるが、抽出された第１始動情報は変動開始条件が成立するまで保留され、第１特別抽選及び第１特別図柄の変動表示は、第１始動開始条件が成立したことに基づいて実行される。

【１０７２】

メインＣＰＵ１０１は、第２始動口４４０（例えば図９７参照）への遊技球の入賞すなわち第２始動口スイッチ４４１への遊技球の通過を検出すると、大当り判定用カウンタから第２特別図柄の大当り判定用乱数等の第２始動情報を抽出する。メインＣＰＵ１０１は、第２始動口入賞が有効であれば、抽出された第２始動情報を保留せずに変動開始領域に格納し、メインＲＡＭ１０３に記憶される第２特別図柄の当り乱数判定テーブル（図示せず）を参照して、第２始動情報を用いた第２特別抽選（第２特別図柄の大当り判定及び小当り判定）を行う。一方、第２始動口入賞が有効でなければ、メインＣＰＵ１０１は、抽出された第２始動情報を破棄する。すなわち、第２始動情報の抽出は、第１特別図柄の変動表示中、第２特別図柄の変動表示中、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されているときであっても行われるが、この場合の第２始動口入賞は有効ではないため、抽出された第２始動情報は第２特別抽選に供されずに破棄される。

【１０７３】

第１特別抽選が行われると、「大当り」、「小当り」および「ハズレ」のいずれかに決定される。また、第２特別抽選が行われた場合にも、「大当り」、「小当り」および「ハズレ」のいずれかに決定される。メインＲＯＭ１０２に記憶される第１特別図柄の当り乱数判定テーブルおよび第２特別図柄の当り乱数判定テーブル（いずれも図示せず）には、それぞれ、確変フラグの値（「０（＝オフ）」又は「１（＝オン）」）毎に、「大当り」「小当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」及び「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

【１０７４】

第２実施形態では、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数の総乱数は８１９２である。すなわち、上記の大当り判定用乱数は０～８１９１の範囲（幅）で発生する。この範囲は固定値として設定されている。大当り確率は、大当り判定用乱数の範囲に対する大当り判定値データの数によって定められ、小当り確率は、大当り判定用乱数の範囲に対する小当り判定値データの数によって定められる。なお、大当り判定用乱数の範囲（幅）は、適宜変更することができ、例えば０～６５５３５の範囲（幅）で発生するようにしても良い。

【１０７５】

なお、確変フラグは、メインＲＡＭ１０３に格納される管理フラグの一つであり、遊技状態が「高確率遊技状態」であるか否かを管理するためのフラグである。遊技状態が「高確率遊技状態」である場合には、確変フラグは「１」（確変フラグＯＮ）となり、「低確率遊技状態」である場合には、確変フラグは「０」（確変フラグＯＦＦ）となる。

【１０７６】

また、時短フラグは、メインＲＡＭ１０３に格納される管理フラグの一つであり、遊技状態が「時短遊技状態」であるか否かを管理するためのフラグである。遊技状態が「時短遊技状態」である場合には、時短フラグは「１」（時短フラグＯＮ）となり、「非時短遊技状態」である場合には、時短フラグは「０」（時短フラグＯＦＦ）となる。なお、時短遊技状態では、時短回数もメインＣＰＵ１０１によって管理されており、特別図柄が１回変動する毎に、時短回数が１減算される。

10

【１０７７】

なお、詳細は後述するが、メインＣＰＵ１０１は、時短フラグがＯＮである時短遊技状態と時短フラグがＯＦＦである非時短遊技状態とで、普通電動役物４６０にかかわる制御及び特別図柄の変動時間にかかわる制御を異ならせている。普通電動役物４６０にかかわる制御としては、例えば、普通電動役物４６０の開放時間、普通図柄の変動時間及び普通当り確率のうち少なくとも一つ以上の制御を、外観では把握できない程度に時短遊技状態と非時短遊技状態とで異ならせている。また、特別図柄の変動時間にかかわる制御としては、例えば、特別図柄の変動時間の平均を、時短遊技状態と非時短遊技状態とで異ならせている。

20

【１０７８】

ただし、時短遊技状態と非時短遊技状態とで、普通電動役物４６０にかかわる制御及び特別図柄の変動時間にかかわる制御の両方を異ならせることは必須ではない。例えば、時短遊技状態と非時短遊技状態とで、イ）普通電動役物４６０にかかわる制御を同じとし、特別図柄の変動時間にかかわる制御だけを異ならせるようにしても良いし、ロ）普通電動役物４６０にかかわる制御を異ならせて、特別図柄の変動時間にかかわる制御を同じとしても良いし、ハ）普通電動役物４６０にかかわる制御（普通電動役物４６０の開放時間、普通図柄の変動時間、普通当り確率等）のうちいずれか一部のみの制御を異ならせるようにしても良い。上記ハ）の場合、特別図柄の変動時間にかかわる制御は、時短遊技状態と非時短遊技状態とで同じであっても良いし異ならせても良い。

30

【１０７９】

第２実施形態のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ１０１は、大入賞口５４０が開放制御されるラウンド遊技を所定ラウンド数にわたって実行される大当り遊技状態、小当り用入賞口５６０が開放制御される小当り遊技状態、または、大当り遊技状態及び小当り遊技状態のいずれでもない非特定遊技状態に制御する。非特定遊技状態には、確変フラグおよび時短フラグのいずれもがＯＦＦの通常遊技状態と、確変フラグＯＮ且つ時短フラグＯＮの高確時短遊技状態と、確変フラグＯＦＦ且つ時短フラグＯＮの低確時短遊技状態と、確変フラグＯＮ且つ時短フラグＯＦＦの高確非時短遊技状態とがあり、メインＣＰＵ１０１は、非特定遊技状態において、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態及び高確非時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。非特定遊技状態における各遊技状態の詳細については後述する。

40

【１０８０】

メインＣＰＵ１０１は、第１始動口４２０（例えば図９７参照）への遊技球の入賞を検出して第１特別図柄の大当り判定用乱数等の第１始動情報を抽出すると、第１始動口入賞が有効であるか否かを判別し、第１始動口入賞が有効であれば当該抽出した第１始動情報を、第１特別図柄の変動表示が開始されるまで第１始動情報として保留する。そして、変動開始条件が成立して第１特別図柄の変動表示を開始するときに、第１特別抽選を行い、大当りであるか小当りであるかハズレであるかを決定する。また、第１始動口４２０（例えば図９７参照）への遊技球の入賞を検出して第１始動情報を抽出したとしても、第１始動口入賞が有効でなければ、当該抽出した第１始動情報を保留せず（第１特別抽選にも用

50

いず)に破棄する。

【1081】

メインCPU101は、第2始動口440(例えば図97参照)への遊技球の入賞を検出して第2特別図柄の大当たり判定用乱数等の第2始動情報を抽出すると、第2始動口入賞が有効であるか否かを判別し、第2始動口入賞が有効であれば当該抽出した第2始動情報を用いた第2特別抽選を行い、大当たりであるか小当たりであるかを決定する。第2実施形態では、第2特別抽選の結果が「ハズレ」となる確率が極めて小さい(例えば8192分の1)。ただし、これに代えて、第2特別抽選の結果に「ハズレ」が含まれていなくても良い(すなわち第2特別抽選の結果が「ハズレ」となる確率が0であっても良い)。また、第2始動口440(例えば図97参照)への遊技球の入賞を検出して第2始動情報を抽出したとしても、第2始動口入賞が有効でなければ、当該抽出した第2始動情報を第2特別抽選に用いずに破棄する。

10

【1082】

[2-3-1. 大当たり確率]

図102に示されるように、第1特別抽選においては、セットされている設定値に応じて大当たり確率が異なっている。大当たり確率が相対的に低い通常遊技状態や低確時短遊技状態(確変フラグOFF)であるとき、設定値毎の大当たり確率は、設定1で8192分の26(約315分の1)、設定2で8192分の27(約303分の1)、設定3で8192分の28(約293分の1)、設定4で8192分の29(約282分の1)、設定5で8192分の30(約273分の1)、設定6で8192分の31(約264分の1)となっている。また、大当たり確率が相対的に高い高確時短遊技状態や高確非時短遊技状態(確変フラグON)であるとき、設定値毎の大当たり確率は、設定1で8192分の130(約63分の1)、設定2で8192分の135(約61分の1)、設定3で8192分の140(約59分の1)、設定4で8192分の145(約56分の1)、設定5で8192分の150(約55分の1)、設定6で8192分の155(約53分の1)となっている。なお、小当たり確率は、確変フラグがONであるか否か及び設定値にかかわらず共通であり、8192分の25(約328分の1)と、確変フラグがOFFであるときの大当たり確率とほぼ同じ確率となっている。ただし、小当たり確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるように、設定値毎に異なる確率にしても良い。

20

【1083】

また、第2特別抽選においても、セットされている設定値に応じて大当たり確率が異なっている。具体的には、大当たり確率が相対的に低い通常遊技状態や低確時短遊技状態(確変フラグOFF)であるとき、設定値毎の大当たり確率は、設定1で8192分の26(約315分の1)、設定2で8192分の27(約303分の1)、設定3で8192分の28(約293分の1)、設定4で8192分の29(約282分の1)、設定5で8192分の30(約273分の1)、設定6で8192分の31(約264分の1)となっている。また、大当たり確率が相対的に高い高確時短遊技状態や高確非時短遊技状態(確変フラグON)であるとき、設定値毎の大当たり確率は、設定1で8192分の130(約63分の1)、設定2で8192分の135(約61分の1)、設定3で8192分の140(約59分の1)、設定4で8192分の145(約56分の1)、設定5で8192分の150(約55分の1)、設定6で8192分の155(約53分の1)となっている。なお、小当たり確率は、確変フラグがONであるか否か及び設定値にかかわらず共通であり、8192分の8036(約1.02分の1)となっている。ただし、図102に示されるように、第2特別抽選の小当たり確率は、第1特別抽選の小当たり確率と顕著に異なる。

30

40

【1084】

なお、第1特別抽選と第2特別抽選とでは、設定に応じて定められる大当たり確率が同じである。すなわち、設定値が同じであれば、第1特別抽選における大当たり確率と、第2特別抽選における大当たり確率とが同じである。例えば設定3であれば、第1特別抽選における大当たり確率は確変フラグがOFFのときで8192分の28(確変フラグがONのときで8192分の140)であり、この大当たり確率は、第2特別抽選における大当たり確率(

50

確変フラグがOFFのときで8192分の28、確変フラグがONのときで8192分の140)と同じである。ただし、小当り確率については、低設定よりも高設定の方が高くなるように設定値毎に異なる確率にしても良い。

【1085】

また、第2実施形態でも、設定値が設定1～設定6の6段階であるが、必ずしも6段階である必要はなく、複数段階であれば任意に定めることができ、さらには1段階であっても良い。

【1086】

[2-3-1. 特別図柄判定テーブル]

図103は、上述した通り、主制御回路100のメインROM102に記憶されている特別図柄判定テーブル(第1特別図柄、第2特別図柄)の一例である。特別図柄判定テーブル(第1特別図柄、第2特別図柄)は、第1始動口420あるいは第2始動口440に遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「当り時選択図柄コマンド」及び「図柄指定コマンド」を決定するために参照される。「当り時選択図柄コマンド」は、大当りまたは小当りであるときの当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の変動停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。図柄乱数値は、例えば0～99(100種類)の中から抽出される。

【1087】

第2実施形態の特別図柄判定テーブル(第1特別図柄)において、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「0」～「19」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z0」に決定し(「z0」の選択確率:100分の20)、図柄指定コマンドを「zA1」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「20」～「39」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z1」に決定し(「z1」の選択確率:100分の20)、図柄指定コマンドを「zA2」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「40」～「51」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z2」に決定し(「z2」の選択確率:100分の12)、図柄指定コマンドを「zA2」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「52」～「58」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z3」に決定し(「z3」の選択確率:100分の7)、図柄指定コマンドを「zA2」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「59」～「64」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z4」に決定し(「z4」の選択確率:100分の6)、図柄指定コマンドを「zA2」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「65」～「79」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z5」に決定し(「z5」の選択確率:100分の15)、図柄指定コマンドを「zA3」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「80」～「89」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z6」に決定し(「z6」の選択確率:100分の10)、図柄指定コマンドを「zA3」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「90」～「99」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z7」に決定し(「z7」の選択確率:100分の10)、図柄指定コマンドを「zA3」に決定する。

【1088】

また、特別図柄判定テーブル(第1特別図柄)において、小当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「0」～「3」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z8」に決定し(「z8」の選択確率:100分の4)、図柄指定コマンドを「zA4」に決定する。また、小当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「4」～「7」のいずれかである場合、メインCPU101は、当

10

20

30

40

50

り時選択図柄コマンドを「z9」に決定し(「z9」の選択確率:100分の4)、図柄指定コマンドを「zA4」に決定する。また、小当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「8」~「11」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z10」に決定し(「z10」の選択確率:100分の4)、図柄指定コマンドを「zA4」に決定する。また、小当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「12」~「15」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z11」に決定し(「z11」の選択確率:100分の4)、図柄指定コマンドを「zA4」に決定する。また、小当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「16」~「19」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z12」に決定し(「z12」の選択確率:100分の4)、図柄指定コマンドを「zA4」に決定する。また、小当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「20」~「23」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z13」に決定し(「z13」の選択確率:100分の4)、図柄指定コマンドを「zA4」に決定する。また、小当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「24」~「27」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z14」に決定し(「z14」の選択確率:100分の4)、図柄指定コマンドを「zA4」に決定する。また、小当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「28」~「31」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z15」に決定し(「z15」の選択確率:100分の4)、図柄指定コマンドを「zA4」に決定する。また、小当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「32」~「35」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z16」に決定し(「z16」の選択確率:100分の4)、図柄指定コマンドを「zA4」に決定する。また、小当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「36」~「39」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z17」に決定し(「z17」の選択確率:100分の4)、図柄指定コマンドを「zA5」に決定する。また、小当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「40」~「99」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z18」に決定し(「z18」の選択確率:100分の60)、図柄指定コマンドを「zA6」に決定する。

【1089】

なお、特別図柄判定テーブル(第1特別図柄)において、ハズレ判定値データが得られた場合、メインCPU101は、いずれの当り時選択図柄コマンドにも決定せず、図柄指定コマンドを「zA7」に決定する。

【1090】

また、特別図柄判定テーブル(第2特別図柄)において、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「0」~「54」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z19」に決定し(「z19」の選択確率:100分の55)、図柄指定コマンドを「zA2」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「55」~「59」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z20」に決定し(「z20」の選択確率:100分の5)、図柄指定コマンドを「zA2」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「60」~「62」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z21」に決定し(「z21」の選択確率:100分の3)、図柄指定コマンドを「zA2」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「63」~「64」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z22」に決定し(「z22」の選択確率:100分の2)、図柄指定コマンドを「zA2」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「65」~「79」のいずれかである場合、メインCPU101は、当り時選択図柄コマンドを「z23」に決定し(「z23」の選択確率:100分の15)、図柄指定コマンドを「zA3」に決定する。また、大当り判定値デ

10

20

30

40

50

ータが得られた場合であって図柄乱数値が「８０」～「８９」のいずれかである場合、メインＣＰＵ１０１は、当り時選択図柄コマンドを「Ｚ２４」に決定し（「Ｚ２４」の選択確率：１００分の１０）、図柄指定コマンドを「ＺＡ３」に決定する。また、大当り判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「９０」～「９９」のいずれかである場合、メインＣＰＵ１０１は、当り時選択図柄コマンドを「Ｚ２５」に決定し（「Ｚ２５」の選択確率：１００分の１０）、図柄指定コマンドを「ＺＡ３」に決定する。

【１０９１】

また、特別図柄判定テーブル（第２特別図柄）において、小当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ１０１は、図柄乱数値が「０」～「９９」のいずれかであったとしても、当り時選択図柄コマンドを「Ｚ２６」に決定し（「Ｚ２６」の選択確率：１００分の１００）、図柄指定コマンドを「ＺＡ８」に決定する。

10

【１０９２】

なお、特別図柄判定テーブル（第２特別図柄）において、ハズレ判定値データが得られた場合には、メインＣＰＵ１０１は、いずれの当り時選択図柄コマンドにも決定せず、図柄指定コマンドを「ＺＡ９」に決定する。

【１０９３】

[２ - ３ - ２ . 非特定遊技状態における各遊技状態]

ここで、非特定遊技状態における各遊技状態について、図１０４を参照して説明する。図１０４は、上述した通り、非特定遊技状態における各遊技状態の一例を説明するための表である。なお、図１０４に示される特定遊技状態には、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態及び高確非時短遊技状態がある。これら４つの遊技状態を、以下において、遊技状態（大分類）と称する。

20

【１０９４】

図１０４に示されるように、確変フラグＯＦＦ且つ時短フラグＯＦＦであるとき、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態（大分類）を通常遊技状態に制御する。また、確変フラグＯＮ且つ時短フラグＯＮであるとき、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態（大分類）を高確時短遊技状態に制御する。また、確変フラグＯＦＦ且つ時短フラグＯＮであるとき、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態（大分類）を低確時短遊技状態に制御する。また、確変フラグＯＮ且つ時短フラグＯＦＦであるとき、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態（大分類）を高確非時短遊技状態に制御する。

30

【１０９５】

上記の通常遊技状態には、遊技状態（中分類）として、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が通常遊技状態のなかで最も低いローゲーム状態（以下「ＬＧ状態」と称する）と、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値がＬＧよりも高いハイゲーム状態（以下「ＨＧ状態」と称する）とがある。ただし、ＨＧ状態であったとしても、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値は１より小さい。

【１０９６】

さらに、上記のＨＧ状態には、遊技状態（小分類）として、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が通常遊技状態のなかで最も高いビッグハイゲーム状態（以下「ＢＨＧ状態」と称する）と、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値がＢＨＧ状態よりも低いもののＬＧ状態よりも高いミドルハイゲーム状態（以下「ＭＨＧ状態」と称する）と、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値がＭＨＧよりも低いもののＬＧ状態よりも高いスモールハイゲーム状態（以下「ＳＨＧ状態」と称する）とがある。なお、遊技状態（小分類）として、ＢＨＧ状態、ＭＨＧ状態及びＳＨＧ状態のうちいずれに制御されるかは、後述する遊技モードによって決まる。例えば、小当り図柄判定テーブル（図１０６参照）に示される当り時選択図柄コマンドが「Ｚ８」の小当りに当選したとき、メインＣＰＵ１０１は、小当り遊技状態が終了したのちの遊技モードを８にセットし、小当り遊技状態が終了してから１００回の遊技（特別図柄の変動表示）が実行されるまでＳＨＧ状態に制御する。また、小当り図柄判定テーブルに示される当り時選択図柄コマンドが「Ｚ１３」の小当りに当選したとき、メインＣＰＵ１０１は、小当り遊技状態が

40

50

終了したのちの遊技モードを13にセットし、小当り遊技状態が終了してから10回の遊技が実行されるまでSHG状態に制御し、その後10回の遊技が実行されるまでMHG状態に制御し、さらにその後10回の遊技が実行されるまでBHG状態に制御する。

【1097】

第2実施形態において、メインCPU101は、BHG状態における単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が概ね90%、MHG状態における単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が概ね70%、SHG状態における単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が概ね50%となるように制御する。詳細は後述するが、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値は、小当り遊技状態に制御される頻度を変えることによって実現される。なお、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値は上記に限定されないことは言うまでもない。

10

【1098】

このように、第2実施形態のパチンコ遊技機では、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1を下回る通常遊技状態（大分類）として、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が異なる複数の遊技状態（LG状態、HG状態（BHG状態、MHG状態、SHG状態））を設けることで、単調となりがちな通常遊技状態における遊技興趣を高めることが可能となる。

【1099】

なお、第2実施形態のパチンコ遊技機では、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1を下回る通常遊技状態として、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が最も小さいLG状態の他に、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が異なる3つのHG状態（BHG状態、MHG状態、SHG状態）が設けられているが、HG状態の数は必ずしも3つである必要はなく、1つ又は2つだけであっても良いし、4つ以上であっても良い。このような場合でも、単調となりがちな通常遊技状態における遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【1100】

高確時短遊技状態及び低確時短遊技状態では、中分類や小分類の遊技状態に分類されない。第2実施形態において、メインCPU101は、高確時短遊技状態及び低確時短遊技状態における単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値を、LG状態よりも高い30%～50%となるように制御する。ただし、時短フラグがONにセットされる高確時短遊技状態や低確時短遊技状態では、小当り遊技状態に制御される頻度を変えて賞球数を増やすのではなく、例えば第2始動口440に遊技球が入賞したときに払い出される賞球数を増やして、高確時短遊技状態及び低確時短遊技状態における単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が概ね100%（例えば95～100%）となるようにしても良い。

30

【1101】

低確時短遊技状態において時短遊技が消化されると（時短カウンタが0になると）、確変フラグOFF且つ時短フラグOFFになるため、メインCPU101は、遊技モードに応じてHG状態又はLG状態に制御する。

【1102】

また、高確非時短遊技状態では、メインCPU101は、小当り遊技状態に制御される頻度をHG状態よりも高めて、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1を超えるラッシュゲーム状態（以下「RG状態」と称する）に制御する。

40

【1103】

第2実施形態では、大当たり図柄判定テーブル（図105参照）に示されるように、確変フラグがONにセットされるときはHGカウンタが100000にセットされるため、高確非時短遊技状態では、「大当たり」に当選して遊技モードが再びセットされない限りRG状態が継続する。すなわち、第2実施形態では、高確非時短遊技状態とRG状態とが同義である。このように、一旦RG状態に制御されると、「大当たり」に当選するまでRG状態が継続するため、RG状態に制御されてから当該RG状態が終了するまでの1回のRG

50

状態中に払い出される賞球数が、大当り遊技状態に制御されてから当該大当り遊技状態が終了するまでの1回の大当り遊技状態中に払い出される賞球数よりも多くなる可能性を秘めている。しかも、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確変フラグがONとなる大当りに当選した場合には、大当り遊技状態が終了した後ただちに又は時短遊技の消化後さらにRG状態に制御されるため、RG状態は、大当り遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態となる可能性のある遊技状態である。

【1104】

高確時短遊技状態において時短遊技が消化されると(時短カウンタが0になると)、確変フラグON且つ時短フラグOFFになる。大当り図柄判定テーブル(図105参照)に示されるように、大当り遊技状態が終了したのちに確変フラグがONにセットされる「大当り」に当選したときはHGカウンタが100000にセットされるため(ホールの営業時間中にHGカウンタが0になることがないため)、高確時短遊技状態において時短遊技が消化されると、メインCPU101は、必ず高確非時短遊技状態すなわちRG状態に制御することとなる。なお、確変フラグがONにセットされる際にHGカウンタが100000にセットされることとしたが、これに限られず、例えば、確変に関するすなわち確変フラグがONにセットされるSTカウンタと、HGカウンタとを、別カウンタとして区別するようにしてもよい。この場合確変フラグがONにセットされる際にSTカウンタに100000がセットされ、HGカウンタには0がセットされるようにしてもよい。

【1105】

[2-3-3. 大当り図柄判定テーブル]

図105は、上述した通り、主制御回路100のメインROM102に記憶されている大当り図柄判定テーブルの一例である。特別抽選の結果が「大当り」であるとき、メインCPU101は、大当り図柄判定テーブルを参照し、当り時選択図柄コマンドに応じて、ラウンド数、大当り遊技が終了して非特定遊技状態に移行したのちの遊技状態において確変フラグや時短フラグをオンするか否か、時短回数、遊技モード、HGカウンタをセットする。なお、図105中の「遊技進行パターン」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。また、図105中の「選択率」の欄は、図103を参照して決定付けられる各当り時選択図柄コマンドの選択率を示したものである。

【1106】

なお、遊技モードは、後述する変動パターンテーブル番号設定テーブル(図107参照)に示されるように、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルの変動パターンテーブル番号を決定する際に用いられるモードであり、大当り図柄判定テーブル(図105参照)や後述する小当り図柄判定テーブル(図106参照)に示されるように、当り時選択図柄コマンドに応じて決定される。

【1107】

また、HGカウンタは、HG状態又はRG状態からLG状態(HG状態、RG状態及びLG状態については後述する)に移行するまでの遊技回数を管理するカウンタであり、遊技(特別図柄の変動表示)が実行される都度減算される。ただし、HGカウンタと後述する時短カウンタとが同時に減算されることはなく、遊技が実行されたとしても時短フラグがONであるときはHGカウンタが減算されずに時短カウンタが減算され、時短フラグがOFFであるときに限り、遊技が実行されるとHGカウンタが減算される。

【1108】

第2実施形態の大当り図柄判定テーブル(第1特別図柄)において、当り時選択図柄コマンドが「z0」である場合、メインCPU101は、ラウンド数10、確変フラグON、時短フラグOFF(時短回数0)、遊技モード1、HGカウンタ100000をセットする(この大当りを以下「MAX大当り」と称する)。この場合、10Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技が行われることなくただちにRG状態に移行する。RG状態は、大当りに当選するまで継続し、小当りに当選したとしても終了しない。

【1109】

当り時選択図柄コマンドが「z1」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4

10

20

30

40

50

、確変フラグON、時短フラグOFF（時短回数0）、遊技モード1、HGカウンタ100000をセットする（この大当りを以下「RUSH大当り」と称する）。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技が行われることなくただちにRG状態に移行する。RG状態は、大当りに当選するまで継続し、小当りに当選したとしても終了しない。

【1110】

当り時選択図柄コマンドが「z2」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグON、時短フラグON、時短回数4、遊技モード2、HGカウンタ100000をセットする（この大当りを以下「時短4回RUSH大当り」と称する）。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を4回実行し、その後RG状態に移行する。RG状態は、大当りに当選するまで継続し、小当りに当選したとしても終了しない。

10

【1111】

当り時選択図柄コマンドが「z3」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグON、時短フラグON、時短回数24、遊技モード3、HGカウンタ100000をセットする（この大当りを以下「時短24回RUSH大当り」と称する）。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を24回実行し、その後RG状態に移行する。RG状態は、大当りに当選するまで継続し、小当りに当選したとしても終了しない。

【1112】

当り時選択図柄コマンドが「z4」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグON、時短フラグON、時短回数54、遊技モード4、HGカウンタ100000をセットする（この大当りを以下「時短54回RUSH大当り」と称する）。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を54回実行し、その後RG状態に移行する。RG状態は、大当りに当選するまで継続し、小当りに当選したとしても終了しない。

20

【1113】

当り時選択図柄コマンドが「z5」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグOFF、時短フラグON、時短回数4、遊技モード5、HGカウンタ0をセットする（この大当りを以下「時短4回通常大当り」と称する）。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を4回実行し、その後LG状態に移行する。

30

【1114】

当り時選択図柄コマンドが「z6」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグOFF、時短フラグON、時短回数4、遊技モード6、HGカウンタ100をセットする（この大当りを以下「時短4回SHG大当り」と称する）。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を4回実行し、その後SHG状態（最大100回）に移行する。SHG状態において遊技（特別図柄の変動表示）が100回行われるとSHG状態が終了し、LG状態に移行する。SHG状態が終了する前に大当り又は小当りに当選してHGカウンタがセットされると、このSHG状態は終了する。

【1115】

当り時選択図柄コマンドが「z7」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグOFF、時短フラグON、時短回数4、遊技モード7、HGカウンタ100をセットする（この大当りを以下「時短4回BHG大当り」と称する）。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を4回実行し、その後BHG状態（最大100回）に移行する。BHG状態において遊技（特別図柄の変動表示）が100回行われるとBHG状態が終了し、LG状態に移行する。BHG状態が終了する前に大当り又は小当りに当選してHGカウンタがセットされると、このBHG状態は終了する。

40

【1116】

また、大当り図柄判定テーブル（第2特別図柄）において、当り時選択図柄コマンドが「z19」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグON、時短フラグOFF（時短回数0）、遊技モード1、HGカウンタ1000000をセットする（R

50

USH大当り)。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技が行われることなくただちにRG状態に移行する。RG状態は、大当りに当選するまで継続し、小当りに当選したとしても終了しない。

【1117】

当り時選択図柄コマンドが「z20」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグON、時短フラグON、時短回数4、遊技モード2、HGカウンタ100000をセットする(時短4回RUSH大当り)。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を4回実行し、その後RG状態に移行する。RG状態は、大当りに当選するまで継続し、小当りに当選したとしても終了しない。

【1118】

当り時選択図柄コマンドが「z21」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグON、時短フラグON、時短回数24、遊技モード3、HGカウンタ100000をセットする(時短24回RUSH大当り)。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を24回実行し、その後RG状態に移行する。RG状態は、大当りに当選するまで継続し、小当りに当選したとしても終了しない。

【1119】

当り時選択図柄コマンドが「z22」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグON、時短フラグON、時短回数54、遊技モード4、HGカウンタ100000をセットする(時短54回RUSH大当り)。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を54回実行し、その後RG状態に移行する。RG状態は、大当りに当選するまで継続し、小当りに当選したとしても終了しない。

【1120】

当り時選択図柄コマンドが「z23」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグOFF、時短フラグON、時短回数4、遊技モード5、HGカウンタをセットする(時短4回通常大当り)。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を4回実行し、その後LG状態に移行する。

【1121】

当り時選択図柄コマンドが「z24」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグOFF、時短フラグON、時短回数4、遊技モード6、HGカウンタ100をセットする(時短4回SHG大当り)。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を4回実行し、その後SHG状態(最大100回)に移行する。SHG状態において遊技(特別図柄の変動表示)が100回行われるとSHG状態が終了し、LG状態に移行する。SHG状態が終了する前に大当り又は小当りに当選してHGカウンタがセットされると、このSHG状態は終了する。

【1122】

当り時選択図柄コマンドが「z25」である場合、メインCPU101は、ラウンド数4、確変フラグOFF、時短フラグON、時短回数4、遊技モード7、HGカウンタ100をセットする(時短4回BHG大当り)。この場合、4Rの大当り遊技状態が終了した後、時短遊技を4回実行し、その後BHG状態(最大100回)に移行する。BHG状態において遊技(特別図柄の変動表示)が100回行われるとBHG状態が終了し、LG状態に移行する。BHG状態が終了する前に大当り又は小当りに当選してHGカウンタがセットされると、このBHG状態は終了する。

【1123】

このように、第2実施形態のパチンコ遊技機では、大当り図柄(当り時図柄コマンド)に応じて、大当り遊技状態が終了したのちに制御される遊技状態が異なるが、大当り図柄(当り時選択図柄コマンド)は大当り図柄判定テーブル(図105)に示される数に限られない。例えば、大当り図柄判定テーブル(図105)に示される第1特別図柄又は/及び第2特別図柄の大当たり図柄(当り時選択図柄コマンド)に代えて又は加えて、規定回数(以下「天井遊技数」と称する)の遊技(特別図柄の変動表示)が実行されたのちに、例えばHG状態(100回)に制御される所謂天井機能を有する大当り図柄が設けられる

10

20

30

40

50

ようにしても良い。

【 1 1 2 4 】

天井機能を有する大当たり図柄としては、例えば、大当たり遊技状態が終了した後、「L G 状態での天井遊技が 5 1 0 回 H G 状態での遊技が 1 0 0 回」に制御される大当たり図柄 A (ラウンド数 4、確変フラグ O F F、時短フラグ O F F、時短回数 0、H G カウンタ 6 1 0)、大当たり遊技状態が終了した後、「低確時短遊技状態での遊技が 4 回 L G 状態での天井遊技が 5 1 0 回 H G 状態での遊技が 1 0 0 回」に制御される大当たり図柄 B (ラウンド数 4、確変フラグ O F F、時短フラグ O N、時短回数 4、H G カウンタ 6 1 0)、大当たり遊技状態が終了した後、「低確時短遊技状態での遊技が 1 0 0 回 L G 状態での天井遊技が 5 1 0 回 H G 状態での遊技が 1 0 0 回」に制御される大当たり図柄 C (ラウンド数 4、確変フラグ O F F、時短フラグ O N、時短回数 1 0 0、H G カウンタ 6 1 0) が設けられていても良い。このように天井機能を有する大当たりに当選したときは、長きにわたって大当たりとならなかつたとしても、遊技者の精神的負担を軽減することが可能となる。

10

【 1 1 2 5 】

なお、天井遊技数は、常に一定回数 (例えば 5 1 0 回) であってもよいし、例えば特別抽選の結果が「大当たり」であったときの当り時選択図柄コマンドに応じて異なる回数に決定される等、所定の条件に応じて変わるものであってもよい。

【 1 1 2 6 】

[2 - 3 - 4 . 小当たり図柄判定テーブル]

図 1 0 6 は、上述した通り、主制御回路 1 0 0 のメイン R O M 1 0 2 に記憶されている小当たり図柄判定テーブルの一例である。特別抽選の結果が「小当たり」であるとき、メイン C P U 1 0 1 は、小当たり図柄判定テーブルを参照し、当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物 4 6 0 の開放パターン、遊技モード、H G カウンタをセットする。なお、図 1 0 6 中の「遊技進行パターン」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。また、図 1 0 6 中の「選択率」の欄は、図 1 0 3 を参照して決定付けられる各当り時選択図柄コマンドの選択率を示したものである。

20

【 1 1 2 7 】

第 2 実施形態の小当たり図柄判定テーブル (第 1 特別図柄) において、当り時選択図柄コマンドが「z 8」である場合、メイン C P U 1 0 1 は、開放パターン 1、遊技モード 8、H G カウンタ 1 0 0 をセットする。この場合、小当たり遊技状態が終了した後、S H G 状態 (最大 1 0 0 回) に移行する。S H G 状態において遊技 (特別図柄の変動表示) が 1 0 0 回行われると S H G 状態が終了し、L G 状態に移行する。S H G 状態が終了する前に大当たり又は小当たりに当選して H G カウンタがセットされると、この S H G 状態は終了する。

30

【 1 1 2 8 】

当り時選択図柄コマンドが「z 9」である場合、メイン C P U 1 0 1 は、開放パターン 1、遊技モード 9、H G カウンタ 1 0 0 をセットする。この場合、小当たり遊技状態が終了した後、M H G 状態 (最大 1 0 0 回) に移行する。M H G 状態において遊技 (特別図柄の変動表示) が 1 0 0 回行われると M H G 状態が終了し、L G 状態に移行する。M H G 状態が終了する前に大当たり又は小当たりに当選して H G カウンタがセットされると、この M H G 状態は終了する。

40

【 1 1 2 9 】

当り時選択図柄コマンドが「z 1 0」である場合、メイン C P U 1 0 1 は、開放パターン 1、遊技モード 1 0、H G カウンタ 1 0 0 をセットする。この場合、小当たり遊技状態が終了した後、B H G 状態 (最大 1 0 0 回) に移行する。B H G 状態において遊技 (特別図柄の変動表示) が 1 0 0 回行われると B H G 状態が終了し、L G 状態に移行する。B H G 状態が終了する前に大当たり又は小当たりに当選して H G カウンタがセットされると、この B H G 状態は終了する。

【 1 1 3 0 】

当り時選択図柄コマンドが「z 1 1」である場合、メイン C P U 1 0 1 は、開放パターン 1、遊技モード 1 1、H G カウンタ 1 1 0 をセットする。この場合、小当たり遊技状態が

50

終了した後、予め定められた「LG状態10回 SHG状態(最大100回)」の遊技進行パターンで遊技が進行する。上記の遊技進行パターンのうちSHG状態において遊技(特別図柄の変動表示)が100回行われると上記の遊技進行パターンでの遊技が終了し、LG状態に移行する。上記の遊技進行パターンでの遊技中に大当り又は小当りに当選してHGカウンタがセットされると、この遊技進行パターンでの遊技は終了する。

【1131】

当り時選択図柄コマンドが「z12」である場合、メインCPU101は、開放パターン1、遊技モード12、HGカウンタ130をセットする。この場合、小当り遊技状態が終了した後、予め定められた「LG状態30回 MHG状態(最大100回)」の遊技進行パターンで遊技が進行する。上記の遊技進行パターンのうちMHG状態において遊技(特別図柄の変動表示)が100回行われると上記の遊技進行パターンでの遊技が終了し、LG状態に移行する。上記の遊技進行パターンでの遊技中に大当り又は小当りに当選してHGカウンタがセットされると、この遊技進行パターンでの遊技は終了する。

10

【1132】

当り時選択図柄コマンドが「z13」である場合、メインCPU101は、開放パターン1、遊技モード13、HGカウンタ30をセットする。この場合、小当り遊技状態が終了した後、予め定められた「SHG状態10回 MHG状態10回 BHG状態10回」の遊技進行パターンで遊技が進行する。上記の遊技進行パターンのうち最後のBHG状態において遊技(特別図柄の変動表示)が10回行われると上記の遊技進行パターンでの遊技が終了し、LG状態に移行する。上記の遊技進行パターンでの遊技中に大当り又は小当りに当選してHGカウンタがセットされると、この遊技進行パターンでの遊技は終了する。

20

【1133】

当り時選択図柄コマンドが「z14」である場合、メインCPU101は、開放パターン1、遊技モード14、HGカウンタ20をセットする。この場合、小当り遊技状態が終了した後、予め定められた「SHG状態10回 MHG状態10回」の遊技進行パターンで遊技が進行する。上記の遊技進行パターンのうちBHG状態において遊技(特別図柄の変動表示)が10回行われると上記の遊技進行パターンでの遊技が終了し、LG状態に移行する。上記の遊技進行パターンでの遊技中に大当り又は小当りに当選してHGカウンタがセットされると、この遊技進行パターンでの遊技は終了する。

30

【1134】

当り時選択図柄コマンドが「z15」である場合、メインCPU101は、開放パターン1、遊技モード15、HGカウンタ100をセットする。この場合、小当り遊技状態が終了した後、「LG状態10回 BHG状態10回 LG状態10回 BHG状態70回」の遊技進行パターンで遊技が進行する。上記の遊技進行パターンのうちBHG状態において遊技(特別図柄の変動表示)が70回行われると上記の遊技進行パターンでの遊技が終了し、LG状態に移行する。上記の遊技進行パターンでの遊技中に大当り又は小当りに当選してHGカウンタがセットされると、この遊技進行パターンでの遊技は終了する。

【1135】

当り時選択図柄コマンドが「z16」である場合、メインCPU101は、開放パターン1、遊技モード16、HGカウンタ20をセットする。この場合、小当り遊技状態が終了した後、予め定められた「LG状態10回 BHG状態10回」の遊技進行パターンで遊技が進行する。上記の遊技進行パターンのうちBHG状態において遊技(特別図柄の変動表示)が10回行われると上記の遊技進行パターンでの遊技が終了し、LG状態に移行する。上記の遊技進行パターンでの遊技中に大当り又は小当りに当選してHGカウンタがセットされると、この遊技進行パターンでの遊技は終了する。

40

【1136】

なお、当り時選択図柄コマンドが「z15」である場合に実行される遊技進行パターンと、当り時選択図柄コマンドが「z16」である場合に実行される遊技進行パターンとは、途中まで(LG状態10回 BHG状態10回の後、LG状態に移行するまで)は同じ

50

パターンである。

【 1 1 3 7 】

当り時選択図柄コマンドが「 z 1 7 」である場合、メイン C P U 1 0 1 は、開放パターン 1、遊技モード 1 7、H G カウンタ 1 0 0 0 0 0 をセットする。この場合、小当り遊技状態が終了した後、メイン C P U 1 0 1 は、B H G 状態に制御する。この B H G 状態は、第 1 特別抽選または第 2 特別抽選の結果が「大当り」となって大当り遊技状態に制御されるまで継続しうる。ただし、第 1 特別抽選または第 2 特別抽選の結果が「大当り」となる前に、第 1 特別抽選または第 2 特別抽選の結果が「小当り」となって小当り遊技状態に制御されると、この B H G 状態は終了する。なお、第 1 特別抽選の結果が小当りであって、当り時選択図柄コマンドが「 z 1 7 」の小当りである場合に、小当り遊技状態が終了した後の B H G 状態において、第 1 特別抽選の結果が「小当り」であったとしても、メイン C P U 1 0 1 は、新たに H G カウンタをセットせずに B H G 状態を継続する制御を実行しても良い。すなわち、第 1 特別抽選の結果が「小当り」であるときには、当り時選択図柄コマンドに基づいて H G カウンタがリセットされることが原則であるが、例えば当り時選択図柄コマンドが「 z 1 7 」の小当りに当選したことによって B H G 状態に制御されているような特定条件が成立した場合には、メイン C P U 1 0 1 は、H G カウンタをリセットせずに B H G 状態を持ち越す制御を行っても良い。また、第 1 特別抽選または第 2 特別抽選の結果が「小当り」となった場合であっても、当り時選択図柄コマンドが「 z 1 8 」または「 z 2 6 」であった場合（H G カウンタが規定されていない「小当り」であった場合）は、H G カウンタをリセットせずに B H G 状態を持ち越す制御を行っても良い。この場合別の遊技モードで適用してもよい。

10

20

【 1 1 3 8 】

当り時選択図柄コマンドが「 z 1 8 」である場合、メイン C P U 1 0 1 は、開放パターン 1、遊技モード 0、H G カウンタ 0 をセットする。この場合、小当り遊技状態が終了した後、R G 状態及び H G 状態に移行することなくただちに L G 状態に移行する。ただし、これに限られず、現在の R G 状態及び H G 状態を維持するようにしてもよい。

【 1 1 3 9 】

このように、小当り図柄（当り時選択図柄コマンド）に応じて遊技進行パターンが異なるようにすることで、通常遊技状態における遊技進行パターンにバリエーションを持たせることができ、単調となりがちな通常遊技状態における遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【 1 1 4 0 】

なお、この明細書において、当り時選択図柄コマンドが「 z 1 7 」のように大当り又は小当りに当選するまで B H G 状態が継続する小当りをスーパー小当りと称し、当り時選択図柄コマンドが「 z 8 」、「 z 9 」、「 z 1 0 」、「 z 1 3 」及び「 z 1 4 」のように小当り遊技状態が終了した後ただちに回数が決められた H G 状態に移行する小当りを第 1 小当りと称し、当り時選択図柄コマンドが「 z 1 1 」、「 z 1 2 」、「 z 1 5 」及び「 z 1 6 」のように小当り遊技状態が終了した後ただちに H G 状態に移行するのではなく、L G 状態での遊技を行った後に H G 状態に移行する小当りを第 2 小当りと称する。また、当り時選択図柄コマンドが「 z 1 8 」のように H G 状態に移行しない小当りを非 H G 小当りと称する。

40

【 1 1 4 1 】

第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、第 1 特別抽選の結果がスーパー小当りであるとき、メイン C P U 1 0 1 は、小当り遊技状態が終了したのちの遊技状態を、大当り又は小当りに当選するまで B H G 状態に制御するようにしているが、必ずしも B H G 状態に制御する必要はなく、M H G 状態や S H G 状態のように L G 状態よりも単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が高くなる遊技状態に制御するようにしても良い。

【 1 1 4 2 】

また、例えば、小当り遊技状態が終了したのち、B H G 状態に制御される第 1 スーパー小当り、M H G 状態に制御される第 2 スーパー小当り、S H G 状態に制御される第 3 スー

50

パー小当りのように遊技者にとっての利益度合いが異なる複数のスーパー小当りを用意し、メインCPU101が、小当り図柄に応じていずれかのスーパー小当りに制御するように構成しても良い。

【1143】

また、第2特別抽選の結果が「小当り」の場合、すなわち図103の特別図柄判定テーブル(第2特別図柄)において小当り判定値データが得られた場合(当り時選択図柄コマンドが「26」である場合)、メインCPU101は、開放パターン2、遊技モード0をセットし、HGカウンタはセットしない。

【1144】

[2-3-5. 変動パターンテーブル番号設定テーブル]

10

図107は、上述した通り、主制御回路100のメインROM102に記憶されている変動パターンテーブル番号設定テーブルの一例である。第2実施形態のパチンコ遊技機では、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターンテーブル(後述の図108参照)が複数用意されており、変動パターンテーブル番号設定テーブルは、上記の複数の変動パターンテーブルのうち特別図柄の変動パターンを決定する際に参照するテーブル番号を決定するためのテーブルである。

【1145】

第1特別図柄の変動表示が行われるとき、詳細は後述するが、メインCPU101は、第1特別抽選の結果(ハズレ、小当り、大当り)、確変フラグがONであるか否か、時短フラグがONであるか否か、第1特別図柄の始動情報が記憶されているか否か(第1特別図柄の保留の有無)、遊技モード、HGカウンタ(残回数(以下「残回数」の表記は省略する))、リーチ判定用乱数、当り時選択図柄コマンドのうち全部または一部の情報に基づいて、変動パターンテーブル番号を決定する。

20

【1146】

第2特別図柄の変動表示が行われるとき、メインCPU101は、第2特別抽選の結果がハズレであるときは変動パターンテーブル番号を13に決定し、第2特別抽選の結果が小当りであるときは変動パターンテーブル番号を14に決定し、第2特別抽選の結果が大当りであるときは変動パターンテーブル番号を「15」に決定する。

【1147】

なお、小当り図柄判定テーブル(図106参照)及び変動パターンテーブル番号設定テーブル(図107参照)に示されるように、遊技モードが0であるとき、遊技モードが11であって且つHGカウンタが100~109のとき、遊技モードが12であって且つHGカウンタが100~129のとき、遊技モードが15であって且つHGカウンタが70~79及び90~99のとき、遊技モードが16であって且つHGカウンタが10~19のときに、メインCPU101はLG状態に制御する。すなわち、LG状態では、リーチ判定用乱数に基づいて、変動パターンテーブル番号が「2」又は「3」に決定される。

30

【1148】

また、遊技モードが10であって且つHGカウンタが0~99のとき、遊技モードが7であって且つHGカウンタが0~99のとき、遊技モードが13であって且つHGカウンタが0~9のとき、遊技モードが14であって且つHGカウンタが0~9のとき、遊技モードが15であって且つHGカウンタが0~69及び80~89のとき、遊技モードが16であって且つHGカウンタが0~9のとき、遊技モードが17であるときに、メインCPU101はBHG状態に制御する。すなわち、BHG状態では、リーチ判定用乱数に基づいて、変動パターンテーブル番号が「2」又は「6」に決定される。

40

【1149】

また、遊技モードが9であって且つHGカウンタが0~99のとき、遊技モードが12であって且つHGカウンタが0~99のとき、遊技モードが13であって且つHGカウンタが10~19のときに、メインCPU101はMHG状態に制御する。すなわち、MHG状態では、リーチ判定用乱数に基づいて、変動パターンテーブル番号が「2」又は「5」に決定される。

50

【 1 1 5 0 】

また、遊技モードが6であって且つHGカウンタが0～99のとき、遊技モードが8であって且つHGカウンタが0～99のとき、遊技モードが11であって且つHGカウンタが0～99のとき、遊技モードが13であって且つHGカウンタが20～29のとき、遊技モードが14であって且つHGカウンタが10～19のときに、メインCPU101はSMG状態に制御する。すなわち、SMG状態では、リーチ判定用乱数に基づいて、変動パターンテーブル番号が「2」又は「4」に決定される。

【 1 1 5 1 】

このように、第1特別抽選の結果が「小当り」である場合には、小当り用入賞口560が開放パターン1で開放されるといった小当り遊技状態の態様は、第1特別抽選の結果が「小当り」となったときの小当り図柄（当り時選択図柄コマンド）にかかわらず同じである。ただし、小当り遊技状態が終了したのちの遊技状態における第1特別図柄の変動パターン（変動時間）については、第1特別抽選の結果が「小当り」となったときの小当り図柄に応じて第1特別図柄の変動パターン番号を異ならせることで、第2始動口入賞が有効と判別される期間の長さの期待値を異ならせることができる。このようにして、第1特別抽選の結果が「小当り」となったときには、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態において、第1特別抽選の結果が「小当り」となったときの小当り図柄に応じて、第2特別抽選の結果が「小当り」であることに基づいて小当り遊技状態に制御される頻度を変えることができる。すなわち、第1特別抽選の結果が「小当り」となったとき、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態において、第1特別抽選の結果が「小当り」となったときの小当り図柄に応じて第1特別図柄の変動パターンテーブルを異ならせることにより、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値を異ならせることができる。

【 1 1 5 2 】

また、確変フラグがONであって且つ時短フラグがONの高確時短遊技状態、及び、確変フラグがOFFであって且つ時短フラグがONの低確時短遊技状態では、変動パターンテーブル番号が「11」に決定される。

【 1 1 5 3 】

また、確変フラグがONであって且つ時短フラグがOFFの高確非時短遊技状態（RG状態）では、変動パターンテーブル番号が「12」に決定される。この場合、第1特別図柄の変動時間が600msecと短いため、大当り遊技状態が終了してただちにRG状態に移行する場合に、第1特別図柄の始動情報が保留領域に保留されていたとしても当該保留にかかる始動情報を用いた第1特別抽選がただちに消化される。そのため、大当り遊技状態が終了してただちにRG状態に移行したとしても、第1始動情報が保留されていることによって第2始動口入賞が有効でないと判別され難いようになっている。

【 1 1 5 4 】

なお、第1特別図柄又は/及び第2特別図柄の大当たり図柄（当り時選択図柄コマンド）に、天井機能を有する大当り図柄として、上述した大当り図柄A～Cが含まれている場合には、変動パターンテーブル番号設定テーブルを、大当り図柄A～Cのいずれかであったときにも、変動パターンテーブル番号を決定できるようにする必要がある。例えば、大当り図柄Aの場合であれば、HGカウンタが「0～99」（HG状態100回）の場合と「100～609」（LG状態での天井遊技510回）の場合とに応じて、変動パターンテーブル番号を設定する。また、大当り図柄Bの場合であれば、HGカウンタが「0～99」（HG状態100回）の場合と「100～609」（LG状態での天井遊技510回）の場合と「610～613」（時短回数消化までの4回）とに応じて、変動パターンテーブル番号を設定する。また、大当り図柄Cの場合であれば、HGカウンタが「0～99」（HG状態100回）の場合と「100～609」（LG状態での天井遊技510回）の場合と「610～709」（時短回数消化までの100回）とに応じて、変動パターンテーブル番号を設定する。

【 1 1 5 5 】

[2 - 3 - 6 . 変動パターンテーブル]

図 108 は、上述した通り、主制御回路 100 のメイン ROM 102 に記憶されている特別図柄の変動パターンテーブル（特別図柄の変動時間決定テーブル）の一例である。メイン CPU 101 は、決定された変動パターンテーブル番号の変動パターンテーブルを参照し、設定値に応じて、演出選択用乱数に基づいて変動パターンを決定する。変動パターンが決定されると、変動パターン指定コマンド及び変動時間も同時に決定される。なお、図 108 中の「演出内容」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものであり、サブ CPU 201 により表示制御回路 204 を介して液晶表示装置 16 に表示される演出画像（例えば装飾図柄の変動態様）や、サブ CPU 201 により音声制御回路 205 を介してスピーカ 24 から出力される音声（例えば装飾図柄の変動音）の内容を示している。

【1156】

図 108 に示される演出選択用乱数範囲は、設定値毎に、特別図柄の変動時間の決定に供される乱数である。メイン CPU 101 は、第 1 始動口 420 や第 2 始動口 440（いずれも例えば図 97 参照）に遊技球が入賞したときに、演出選択用カウンタから演出選択用乱数を抽出し、当該抽出した演出選択用乱数をメイン RAM 103 に格納する。メイン CPU 101 は、図 107 を参照して決定された変動パターンテーブル番号に対応する変動パターンテーブルを参照し、演出選択用乱数に基づいて変動パターン及び変動パターン指定コマンドを決定する。ただし、特別図柄の変動時間は特別図柄の変動パターンと対応しているため、メイン CPU 101 は、特別図柄の変動時間と特別図柄の変動パターンとを同時に決定することとなる。また、特別図柄の変動パターンは、サブ制御回路 200（サブ CPU 201）により液晶表示装置 16（例えば図 97 参照）に表示される演出内容（例えば装飾図柄の変動パターン）とも対応している。

【1157】

なお、図 108 に示されるリーチ演出 A は第 1 特別抽選の結果が大当りの可能性があることを示すリーチ演出、リーチ演出 B は第 1 特別抽選の結果がスーパー小当り以外の小当りの可能性があることを示すリーチ演出、リーチ演出 C は第 1 特別抽選の結果がスーパー小当りの可能性があることを示すリーチ演出、リーチ演出 D は第 1 特別抽選の結果が MAX 大当りの可能性があることを示すリーチ演出である。

【1158】

また、第 2 実施形態では、特別図柄の変動時間の決定に際し、演出選択用乱数範囲は、設定 1 と設定 2 とで共通し、設定 3 と設定 4 とで共通し、設定 5 と設定 6 とで共通しているが、これに限られず、全ての設定値で異なるようにしても良い。

【1159】

変動パターン指定コマンドは、変動時間及び演出内容を表すデータとして、主制御回路 100 からサブ制御回路 200 へ送信される。例えば、メイン CPU 101 により決定された変動パターンが「05H」であれば、「83H05H」の変動パターン指定コマンドが主制御回路 100 からサブ制御回路 200 へ送信される。このとき、主制御回路 100（メイン CPU 101）により決定された図柄指定コマンドもサブ制御回路 200 へ送信される。

【1160】

[2 - 4 . 主制御回路による処理]

次に、第 2 実施形態のパチンコ遊技機のメイン CPU 101 により実行される各種の処理のうち、第 1 実施形態と異なる処理を中心に説明する。

[2 - 4 - 1 . スイッチ入力検出処理]

図 109 は、メイン CPU 101 によるスイッチ入力検出処理を示すフローチャートである。スイッチ入力検出処理は、先述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メイン CPU 101 は、始動口入賞検出処理を実行する（ステップ S61）。始動口入賞検出処理については、図 110 を参照して後述する。

【1161】

次に、メイン CPU 101 は、一般入賞口通過検出処理を行う（ステップ S62）。一

10

20

30

40

50

般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口 5 3 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。

【 1 1 6 2 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口通過検出処理を行う（ステップ S 6 3）。大入賞口通過検出処理では、例えば大入賞口 5 4 0 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。

【 1 1 6 3 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、小当り入賞口通過検出処理を行う（ステップ S 6 4）。小当り入賞口通過検出処理では、例えば小当り用入賞口 5 6 0 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。

【 1 1 6 4 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、球通過検出器通過検出処理を行う（ステップ S 6 5）。球通過検出器通過検出処理では、通過ゲート 4 9（例えば図 9 7 参照）への遊技球の通過検出を球通過検出器（図示せず）に検出されたことに基づいて普通図柄ゲームの抽選結果（乱数値）を抽出する。この処理を終了すると、メイン CPU 1 0 1 は、スイッチ入力検出処理を終了する。

【 1 1 6 5 】

[2 - 4 - 2 . 始動口入賞検出処理]

図 1 1 0 は、メイン CPU 1 0 1 による始動口入賞検出処理を示すフローチャートである。始動口入賞検出処理は、先述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、まず、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 4 4 1（図 9 9 参照）で遊技球を検出したか否かを判別する（ステップ S 7 3 1）。第 2 始動口スイッチ 4 4 1 で遊技球を検出した場合（ステップ S 7 3 1 における YES）、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 3 2 の処理に移る。第 2 始動口スイッチ 4 4 1 で遊技球を検出していない場合（ステップ S 7 3 1 における NO）、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 3 8 の処理に移る。

【 1 1 6 6 】

ステップ S 7 3 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、設定チェック処理を行う。この設定チェック処理については後述する。

【 1 1 6 7 】

ステップ S 7 3 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動情報（第 2 特別図柄の大当り判定用乱数及び図柄乱数等の各種乱数）を抽出するとともに、第 2 始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したに基づいて払い出される賞球は 1 個である。

【 1 1 6 8 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口入賞が有効であるか否かを判別する（ステップ S 7 3 4）。第 2 始動口入賞が有効であると判別される条件は、上述した通りである。そして、第 2 始動口入賞が有効であれば（ステップ S 7 3 4 における YES）、メイン CPU 1 0 1 は、抽出した第 2 始動情報を変動開始領域に格納し（ステップ S 7 3 5）、ステップ S 7 3 6 に移る。一方、第 2 始動口入賞が有効でなければ（ステップ S 7 3 4 における NO）、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 3 5 及びステップ S 7 3 6 の処理を実行せずに抽出した第 2 始動情報を破棄し、ステップ S 7 3 8 に移る。

【 1 1 6 9 】

ステップ S 7 3 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 特別図柄変動開始フラグを ON にセットする。第 2 始動口入賞が有効であるときに第 2 特別図柄変動開始フラグを ON にセットするのは、第 2 特別抽選及び第 2 特別図柄の変動表示が必ず実行されることを担保するためである。

【 1 1 7 0 】

ステップ S 7 3 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 4 2 1 で遊技球を検出したか否かを判別する（ステップ S 7 3 8）。第 1 始動口スイッチ 4 2 1 で遊技

10

20

30

40

50

球を検出した場合（ステップS 7 3 8におけるYES）、メインCPU 1 0 1は、ステップS 7 3 9の処理に移る。第1始動口スイッチ4 2 1で遊技球を検出していない場合（ステップS 7 3 8におけるNO）、メインCPU 1 0 1は、始動口入賞検出処理を終了する。

【1 1 7 1】

ステップS 7 3 9において、メインCPU 1 0 1は、設定チェック処理を行う。この設定チェック処理については後述するが、ステップS 7 3 2と同様の処理である。

【1 1 7 2】

ステップS 7 4 0において、メインCPU 1 0 1は、第1始動情報（第1特別図柄の当たり判定用乱数及び図柄乱数等の各種乱数）を抽出するとともに、第1始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。第2実施形態のパチンコ遊技機では、第1始動口4 2 0に遊技球が入賞したことに基づいて払い出される賞球数は3個である。

10

【1 1 7 3】

次に、メインCPU 1 0 1は、第1始動口入賞が有効であるか否かを判別する（ステップS 7 4 1）。第1始動口入賞が有効であると判別される条件は、上述した通り、第1始動口入賞の保留個数（第1特別図柄の保留個数）が4個未満であることであり、4個であると第1始動口入賞は有効でないと判別される。第1始動口入賞が有効である場合（ステップS 7 4 1におけるYES）、メインCPU 1 0 1は、ステップS 7 4 2の処理に移る。当該保留個数が4個の場合（ステップS 7 4 1におけるNO）、メインCPU 1 0 1は、第1始動口4 2 0への遊技球の入賞に基づいて抽出した第1始動情報を破棄し、始動口入賞検出処理を終了する。

20

【1 1 7 4】

ステップS 7 4 2において、メインCPU 1 0 1は、第1始動口入賞の保留個数を1加算する処理を行う。

【1 1 7 5】

次に、メインCPU 1 0 1は、第1始動口4 2 0への遊技球の入賞に基づいて抽出した第1始動情報を、変動開始条件が成立するまで保留領域に保存する（ステップS 7 4 3）。これにより、抽出した第1始動情報についての第1特別図柄の変動表示は、変動開始条件が成立するまで保留される。

【1 1 7 6】

次に、メインCPU 1 0 1は、第1始動口入賞の保留個数増加コマンドをセットする処理を行う（ステップS 7 4 4）。第1始動口入賞の保留個数増加コマンドは、第1特別図柄の保留個数を1増加する旨を示すコマンドであり、サブ制御回路2 0 0へと送信される。この処理を終了すると、メインCPU 1 0 1は、始動口入賞検出処理を終了する。

30

【1 1 7 7】

なお、第1始動口4 2 0への遊技球入賞と第2始動口4 4 0への遊技球入賞とが同時検出された場合には、ステップS 7 3 2の設定チェック処理とステップS 7 3 9の設定チェック処理とのうちいずれか一方のみを行うようにしても良い。

【1 1 7 8】

また、第2実施形態では、第1始動口スイッチ4 2 1で遊技球が検出された場合（ステップS 7 3 8におけるYES）に、第1始動口入賞の保留個数が4個（ステップS 7 4 1におけるNO）であったとしても、メインCPU 1 0 1は、第1始動口入賞の保留個数オーバーフローコマンドをサブ制御回路2 0 0に送信せずに、第1始動口4 2 0への遊技球の入賞に基づいて抽出した第1始動情報を破棄して始動口入賞検出処理を終了している。これは、後述する設定値示唆演出を効果的に行うことができるのが、時短フラグがOFFの遊技状態のときであるからである。

40

【1 1 7 9】

なお、取得した第2始動情報が保留されない第2実施形態において第1実施形態で説明した設定チェック処理（図3 2参照）を行う場合、第2始動口入賞が有効であるか否かにかかわらず、第2始動口4 4 0へ遊技球の入賞に基づいて行われるようにしても良いし、

50

第2始動口入賞が有効であるときに限り行われるようにしても良い。

【1180】

[2-4-3. 特別図柄制御処理]

図111は、メインCPU101による特別図柄制御処理を示すフローチャートである。図111の特別図柄制御処理が、図34の特別図柄制御処理と異なるのは、図30では第2始動情報を保留できるのに対し、図111では第2始動情報を保留しないことを前提として処理を行う点（特にステップS1012の特別図柄変動開始領域チェック処理）、及び、図40では小当り遊技状態にかかわる処理が行われないのに対し、図111では小当り遊技状態にかかわる処理が行われる点である。

【1181】

特別図柄制御処理は、先述した主制御メイン処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。なお、同図に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「00」～「11」）は、制御状態フラグの値を示す。この制御状態フラグは、メインRAM103内の所定の記憶領域に格納される。メインCPU101は、制御状態フラグの数値に応じた処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【1182】

図111に示すように、メインCPU101は、制御状態フラグをロードする処理を行う（ステップS1011）。この処理において、メインCPU101は、メインRAM103に記憶された制御状態フラグの値を読み出す。メインCPU101は、読み出した制御状態フラグの値に基づいて、後述のステップS1012～S1023の各処理を実行するか否かを判定する。この制御状態フラグは、特別図柄ゲームの状態を示すものであり、ステップS1012～S1023のいずれかの処理を実行可能にするものである。また、メインCPU101は、ステップS1012～S1023の各処理に対して設定された待ち時間などに応じて決定された所定のタイミングで各処理を実行する。なお、この所定のタイミングに至る前は、各処理を実行せずに、他のサブルーチンに係る処理を実行する。もちろん、所定の周期で先述のシステムタイマ割込処理（図29参照）も実行する。

【1183】

次に、メインCPU101は、特別図柄変動開始領域チェック処理を行う（ステップS1012）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが特別図柄変動開始領域チェック処理を示す値（「00」）である場合に、変動開始領域に第2始動情報が格納されているか否かをチェックし、変動開始領域に第2始動情報が格納されている場合には、第2始動口入賞検出処理で得られた第2特別抽選の結果、第2特別図柄の停止図柄の決定結果、第2特別図柄の変動パターンの決定結果等を取得する。変動開始領域に第2始動情報が格納されていない場合には、第1特別図柄の変動表示の保留個数等をチェックし、第1始動口入賞検出処理で得られた第1特別抽選の結果、第1特別図柄の停止図柄の決定結果、第1特別図柄の変動パターンの決定結果等を取得する。また、メインCPU101は、この処理において、制御状態フラグに、後述の特別図柄変動時間管理処理（ステップS1013）を示す値（「01」）にセットし、今回の処理で取得された変動パターンに対応する特別図柄の変動時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、始動口入賞検出処理で決定された変動パターンに対応する特別図柄の変動時間が経過した後、後述の特別図柄変動時間管理処理が実行されるように設定される。一方、変動開始領域に第2始動情報が格納されておらず且つ第1特別図柄の保留領域に保存されている第1始動情報の保留個数が「0」である場合（保留球がない場合）、メインCPU101は、デモ画面を表示するためのデモ表示処理を行う。この特別図柄変動開始領域チェック処理については、図112を参照して後述する。

【1184】

次に、メインCPU101は、特別図柄変動時間管理処理を行う（ステップS1013）。この処理において、制御状態フラグが特別図柄変動時間管理処理を示す値（「01」）であり、特別図柄の変動時間が経過した場合に、メインCPU101は、制御状態フラグに、後述の特別図柄表示時間管理処理（ステップS1014）を示す値（「02」）を

10

20

30

40

50

セットし、確定後待ち時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、このステップ S 1 0 1 3 の処理でセットされた確定後待ち時間が経過した後、後述の特別図柄表示時間管理処理が実行されるように設定される。

【 1 1 8 5 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、特別図柄表示時間管理処理を行う（ステップ S 1 0 1 4 ）。

この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（「 0 2 」）であり、ステップ S 1 0 1 3 の処理でセットされた確定後待ち時間が経過した場合に、特別抽選の結果が「大当り」であるか否かを判別し、「大当り」でないとは判別した場合には、「小当り」であるか否かを判別する。そして、特別抽選の結果が「小当り」である場合、メイン CPU 1 0 1 は、制御状態フラグに、後述の小当り開始インターバル管理処理（ステップ S 1 0 1 5 ）を示す値（「 0 3 」）をセットし、小当り開始インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットするとともに、特別図柄の種別に応じた開放パターン（小当り用入賞口 5 6 0 の開放パターン）をセットする。例えば、小当り図柄判定テーブル（図 1 0 6 参照）に示される通り、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 特別抽選の結果が「小当り」であるときは、例えば遊技球を入賞させることが相対的に困難な開放パターン 1（例えば、最大 5 0 0 m s e c の開放時間）で小当り用入賞口 5 6 0 を開放し、第 2 特別抽選の結果が「小当り」であるときは、例えば遊技球を入賞させることが相対的に容易な開放パターン 2（例えば、最大 1 8 0 0 m s e c の開放時間）で小当り用入賞口 5 6 0 を開放する。

【 1 1 8 6 】

また、特別抽選の結果が「大当り」である場合、メイン CPU 1 0 1 は、制御状態フラグに、後述の大当り開始インターバル管理処理（ステップ S 1 0 1 8 ）を示す値（「 0 6 」）をセットし、大当り開始インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする。このように、ステップ S 1 0 1 4 の処理でセットされた小当り開始インターバルまたは大当り開始インターバルに対応する時間が経過した後、後述の小当り開始インターバル管理処理または大当り開始インターバル管理処理が実行されるように設定される。一方、特別抽選の結果が「大当り」および「小当り」のいずれでもない場合、メイン CPU 1 0 1 は、制御状態フラグに、後述の特別図柄ゲーム終了処理（ステップ S 1 0 2 3 ）を示す値（「 1 1 」）をセットする。すなわち、この場合には、小当り開始インターバル管理処理（ステップ S 1 0 1 5 ）および大当り開始インターバル管理処理（ステップ S 1 0 1 8 ）のいずれも実行されず、後述の特別図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。この特別図柄表示時間管理処理については、図 1 1 7 を参照して後述する。

【 1 1 8 7 】

制御状態フラグに、小当り開始インターバル管理処理（ステップ S 1 0 1 5 ）を示す値（「 0 3 」）がセットされている場合、メイン CPU 1 0 1 は、小当り開始インターバル管理処理を行う（ステップ S 1 0 1 5 ）。

この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、制御状態フラグが小当り開始インターバル管理処理を示す値（「 0 3 」）であり、ステップ S 1 0 1 4 の処理でセットされた小当り開始インターバルに対応する時間が経過した場合に小当り用入賞口 5 6 0 を開放させるため、メイン ROM 1 0 2 から読み出されたデータに基づいて、メイン RAM 1 0 3 に位置付けられた変数を更新する。また、この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、制御状態フラグに、後述の小当りアタッカ開放中処理（ステップ S 1 0 1 6 ）を示す値（「 0 4 」）をセットするとともに、小当り用入賞口 5 6 0 の開放上限時間（例えば 1 . 8 秒）を小当りアタッカ開放時間タイマにセットする。すなわち、この処理により、後述の小当りアタッカ開放中処理（ステップ S 1 0 1 6 ）が実行されるように設定される。

【 1 1 8 8 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、小当りアタッカ開放中処理を行う（ステップ S 1 0 1 6 ）。

この処理において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、制御状態フラグが小当りアタッカ開放中処理を示す値（「 0 4 」）である場合に、小当りアタッカ入賞カウンタが所定数（例えば 3 個）以上であるという条件、及び、開放上限時間を経過した（小当りアタッカ開

放時間タイマが「0」である」という条件の一方が満たされた（所定の閉鎖条件が成立した）か否かを判別する。一方の条件が満たされた場合、メインCPU101は、小当り用入賞口560を閉鎖させるため、メインRAM103に位置付けられた変数を更新する。そして、メインCPU101は、制御状態フラグに、小当り終了インターバル処理を示す値（「05」）をセットし、小当り終了インターバルに対応する時間（小当り終了インターバル時間）を待ち時間タイマにセットする。すなわち、この処理でセットされた小当り終了インターバルに対応する時間が経過した後、後述の小当り終了インターバル処理が実行されるように設定される。

【1189】

また、メインCPU101は、小当り終了インターバルに対応する時間が経過したと判別した場合に、小当り終了インターバル処理を行う（ステップS1017）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが小当り終了インターバル処理を示す値（「05」）であり、小当り終了インターバルに対応する時間が経過した場合に、特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「11」）を制御状態フラグにセットする。すなわち、この処理により、ステップS1017の処理後に後述の特別図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。

【1190】

次に、制御状態フラグに、大当り開始インターバル管理処理（ステップS1018）を示す値（「06」）がセットされている場合、メインCPU101は、大当り開始インターバル管理処理を行う（ステップS1018）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが大当り開始インターバル管理処理を示す値（「06」）であり、ステップS1014の処理でセットされた大当り開始インターバルに対応する時間が経過した場合に大入賞口540を開放させるため、メインROM102から読み出されたデータに基づいて、メインRAM103に位置付けられた変数を更新する。また、この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグに、後述の大入賞口開放中処理（ステップS1019）を示す値（「07」）をセットするとともに、大入賞口540の開放上限時間（例えば30秒）を大入賞口開放時間タイマにセットする。すなわち、この処理により、後述の大入賞口開放中処理が実行されるように設定される。

【1191】

次に、メインCPU101は、大入賞口開放中処理を行う（ステップS1019）。この処理において、まず、メインCPU101は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（「07」）である場合に、大入賞口入賞カウンタが所定数以上であるという条件、及び、開放上限時間を経過した（大入賞口開放時間タイマが「0」である）という条件の一方が満たされた（所定の閉鎖条件が成立した）か否かを判別する。一方の条件が満たされた場合、メインCPU101は、大入賞口540を閉鎖させるため、メインRAM103に位置付けられた変数を更新する。そして、メインCPU101は、制御状態フラグに、後述の大入賞口内残留球監視処理（ステップS1020）を示す値（「08」）をセットするとともに、大入賞口内残留球監視時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、この処理により、ステップS1020でセットされた大入賞口内残留球監視時間が経過した後、後述の大入賞口内残留球監視処理が実行されるように設定される。なお、この大入賞口開放中処理の終了直前には、サブ制御回路200に対してラウンド間表示コマンドが送信される。

【1192】

次に、メインCPU101は、大入賞口内残留球監視処理を行う（ステップS1020）。この処理において、メインCPU101は、制御状態フラグが大入賞口内残留球監視処理を示す値（「08」）であり、大入賞口内残留球監視時間が経過した場合に、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の最大値以上である（最終ラウンドである）という条件が満たされたか否かを判別する。上記条件を満たさないと判別した場合、メインCPU101は、大入賞口再開放待ち時間管理処理（ステップS1021）を示す値（「09」）を制御状態フラグにセットする。また、メインCPU101は、ラウンド間イ

10

20

30

40

50

ンターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、この処理により、ラウンド間インターバルに対応する時間が経過した後、後述の大入賞口再開放前待ち時間管理処理が実行されるように設定される。一方、ステップS 1 0 2 0において、上記条件を満たしたと判別した場合、メインCPU 1 0 1は、大当り終了インターバル処理を示す値（「1 0」）を制御状態フラグにセットし、大当り終了インターバルに対応する時間（大当り終了インターバル時間）を待ち時間タイマにセットする。すなわち、この処理でセットされた大当り終了インターバルに対応する時間が経過した後、後述の大当り終了インターバル処理が実行されるように設定される。

【1 1 9 3】

次に、メインCPU 1 0 1は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の最大値以上ではないと判別した場合、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を行う（ステップS 1 0 2 1）。この処理において、メインCPU 1 0 1は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（「0 9」）であり、ラウンド間インターバルに対応する時間が経過した場合に、大入賞口開放回数カウンタの値を「1」増加するように記憶更新する。また、メインCPU 1 0 1は、大入賞口開放中処理を示す値（「0 7」）を制御状態フラグにセットする。そして、メインCPU 1 0 1は、開放上限時間（例えば3 0秒）を大入賞口開放時間タイマにセットする。すなわち、この処理で上述した大入賞口開放中処理（ステップS 1 0 1 9）が再度実行されるように設定される。なお、大入賞口再開放前待ち時間管理処理の終了直前には、サブ制御回路2 0 0に対して大入賞口開放中表示コマンドが送信される。

【1 1 9 4】

また、メインCPU 1 0 1は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の最大値以上であると判別した場合に、大当り終了インターバル処理を行う（ステップS 1 0 2 2）。この処理において、メインCPU 1 0 1は、制御状態フラグが大当り終了インターバル処理を示す値（「1 0」）であり、大当り終了インターバルに対応する時間が経過した場合に、特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「1 1」）を制御状態フラグにセットする。すなわち、この処理により、ステップS 1 0 2 2の処理後に後述の特別図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。

【1 1 9 5】

次に、メインCPU 1 0 1は、大当り遊技状態が終了した場合、小当り遊技状態が終了した場合、又は、特別抽選の結果が「ハズレ」であった場合、特別図柄ゲーム終了処理を行う（ステップS 1 0 2 3）。

【1 1 9 6】

メインCPU 1 0 1は、上記の特別図柄ゲーム終了処理が第1特別図柄ゲーム終了処理である場合には、変動開始領域をクリアするとともに保留個数を示すデータを「1」減算し、第2特別図柄ゲーム終了処理である場合には、変動開始領域をクリアする。また、メインCPU 1 0 1は、上記の特別図柄ゲーム終了処理が第1特別図柄ゲーム終了処理である場合には、第1特別図柄の保留領域の更新を行う。さらに、メインCPU 1 0 1は、特別図柄変動開始領域チェック処理を示す値（「0 0」）を制御状態フラグにセットする。すなわち、この処理により、ステップS 1 0 2 3の処理後、上述した特別図柄変動開始領域チェック処理（ステップS 1 0 1 2）が実行されるように設定される。この特別図柄ゲーム終了処理を終了すると、メインCPU 1 0 1は、特別図柄制御処理を終了する。

【1 1 9 7】

上述したように、第2実施形態のパチンコ遊技機では、制御状態フラグに各種値を順次セットすることにより、特別図柄ゲームを進行させる。具体的に、遊技状態が大当り遊技状態及び小当り遊技状態のいずれでもなく、特別抽選の結果が「ハズレ」である場合に、メインCPU 1 0 1は、制御状態フラグを「0 0」、「0 1」、「0 2」、「1 1」の順にセットする。これにより、メインCPU 1 0 1は、上述した特別図柄変動開始領域チェック処理（ステップS 1 0 1 2）、特別図柄変動時間管理処理（ステップS 1 0 1 3）、特別図柄表示時間管理処理（ステップS 1 0 1 4）及び特別図柄ゲーム終了処理（ステッ

プ S 1 0 2 3) をこの順で所定のタイミングで実行する。

【 1 1 9 8 】

また、メイン C P U 1 0 1 は、遊技状態が大当り遊技状態及び小当り遊技状態のいずれでもなく、特別抽選の結果が「小当り」である場合、制御状態フラグを「 0 0 」、「 0 1 」、「 0 2 」、「 0 3 」の順でセットする。これにより、メイン C P U 1 0 1 は、上述した特別図柄変動開始領域チェック処理（ステップ S 1 0 1 2 ）、特別図柄変動時間管理処理（ステップ S 1 0 1 3 ）、特別図柄表示時間管理処理（ステップ S 1 0 1 4 ）及び小当り開始インターバル管理処理（ステップ S 1 0 1 5 ）をこの順で所定のタイミングで実行し、小当り遊技状態への移行制御を実行する。

【 1 1 9 9 】

さらに、メイン C P U 1 0 1 は、小当り遊技状態への移行制御が実行された場合、制御状態フラグを「 0 4 」、「 0 5 」の順でセットする。これにより、メイン C P U 1 0 1 は、上述した小当りアタッカ開放中処理（ステップ S 1 0 1 6 ）を実行し、小当り遊技状態を実行する。

【 1 2 0 0 】

なお、小当り遊技状態中に、小当り遊技状態の終了条件が成立した場合、メイン C P U 1 0 1 は、制御状態フラグを「 1 1 」にセットする。これにより、メイン C P U 1 0 1 は、小当りアタッカ開放中処理（ステップ S 1 0 1 6 ）及び小当り終了インターバル処理（ステップ S 1 0 1 7 ）をこの順で所定のタイミングで実行し、小当り遊技状態を終了する。

【 1 2 0 1 】

また、メイン C P U 1 0 1 は、遊技状態が大当り遊技状態及び小当り遊技状態のいずれでもなく、特別抽選の結果が「大当り」である場合、制御状態フラグを「 0 0 」、「 0 1 」、「 0 2 」、「 0 6 」の順でセットする。これにより、メイン C P U 1 0 1 は、上述した特別図柄変動開始領域チェック処理（ステップ S 1 0 1 2 ）、特別図柄変動時間管理処理（ステップ S 1 0 1 3 ）、特別図柄表示時間管理処理（ステップ S 1 0 1 4 ）及び大当り開始インターバル管理処理（ステップ S 1 0 1 8 ）をこの順で所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態への移行制御を実行する。

【 1 2 0 2 】

さらに、メイン C P U 1 0 1 は、大当り遊技状態への移行制御が実行された場合、制御状態フラグを「 0 7 」、「 0 8 」、「 0 9 」の順でセットする。これにより、メイン C P U 1 0 1 は、上述した大入賞口開放中処理（ステップ S 1 0 1 9 ）、大入賞口内残留球監視処理（ステップ S 1 0 2 0 ）及び大入賞口再開放前待ち時間管理処理（ステップ S 1 0 2 1 ）をこの順で所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態を実行する。

【 1 2 0 3 】

なお、大当り遊技状態中に、当該大当り遊技状態の終了条件が成立した場合、メイン C P U 1 0 1 は、制御状態フラグを「 0 7 」、「 0 8 」、「 1 0 」、「 1 1 」の順でセットする。これにより、メイン C P U 1 0 1 は、上述した大入賞口開放中処理（ステップ S 1 0 1 9 ）、大入賞口内残留球監視処理（ステップ S 1 0 2 0 ）、大当り終了インターバル処理（ステップ S 1 0 2 2 ）及び特別図柄ゲーム終了処理（ステップ S 1 0 2 3 ）をこの順で所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態を終了する。

【 1 2 0 4 】

[2 - 4 - 4 . 特別図柄変動開始領域チェック処理]

図 1 1 2 は、メイン C P U 1 0 1 による特別図柄変動開始領域チェック処理を示すフローチャートである。特別図柄変動開始領域チェック処理は、先述した特別図柄制御処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、まず、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 内の所定の記憶領域から制御状態フラグをロード処理によって読み出す（ステップ S 1 2 1 1 ）。

【 1 2 0 5 】

次に、メイン C P U 1 0 1 は、読み出した制御状態フラグが特別図柄変動開始領域チェ

10

20

30

40

50

ック処理を示す値（「００」）であるか否かを判別する（ステップＳ１２１２）。制御状態フラグが「００」でないと判別した場合（ステップＳ１２１２におけるＮＯ）、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄変動開始領域チェック処理を終了する。一方、制御状態フラグが「００」であると判別した場合（ステップＳ１２１２におけるＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２１３の処理に移る。

【１２０６】

ステップＳ１２１３において、メインＣＰＵ１０１は、第２特別図柄変動開始フラグがＯＮであるか否かを判別する。メインＣＰＵ１０１は、第２特別図柄変動開始フラグがＯＮであると判別した場合（ステップＳ１２１３におけるＹＥＳ）、第２始動情報がすでに変動開始領域に格納されているため、ステップＳ１２１４の処理に移り、第２特別図柄変動開始フラグをＯＦＦにセットする（ステップＳ１２１４）。一方、第２特別図柄変動開始フラグがＯＮでないと判別した場合（ステップＳ１２１３におけるＮＯ）、ステップＳ１２１５の処理に移る。

10

【１２０７】

ステップＳ１２１５において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口入賞（第１特別図柄の変動表示）の保留個数（始動情報の記憶数）が「０」より大きいか否かを判別する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた第１特別図柄の保留領域（第１保留領域～第４保留領域）にデータが保存されているか否かを判別する。第１保留領域～第４保留領域には、保留されている４回分の第１始動情報が保存される。メインＣＰＵ１０１は、第１始動口入賞の保留個数が「０」より大きいと判別した場合（ステップＳ１２１５におけるＹＥＳ）、ステップＳ１２１６の処理に移り、第１始動口入賞の保留個数が「０」より大きくない（すなわち第１始動入賞の保留個数が「０」）と判別した場合（ステップＳ１２１５におけるＮＯ）、ステップＳ１２２４の処理に移る。

20

【１２０８】

ステップＳ１２１６において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口入賞の保留個数の値を「１」減算する。

【１２０９】

次に、ステップＳ１２１７において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動情報の転送処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、第１保留領域に保存されている第１始動情報にかかるデータを変動開始領域にシフトするとともに、第２保留領域～第４保留領域に保存されている第１始動情報にかかるデータを、それぞれ第１保留領域～第３保留領域にシフトする。このときまた、メインＣＰＵ１０１は、サブ制御回路２００に対して保留減算コマンドを送信する。その後、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２１８の処理に移る。

30

【１２１０】

ステップＳ１２１８において、メインＣＰＵ１０１は、制御状態フラグに特別図柄変動時間管理処理を示す値（「０１」）をセットする処理を行う。

【１２１１】

ステップＳ１２１９において、メインＣＰＵ１０１は、変動開始領域に格納されている始動情報を用いて、特別図柄の当り判定処理（特別抽選）を行う。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、変動開始領域に第２始動情報が格納されている場合には、この第２始動情報を用いて第２特別抽選を行い、変動開始領域に第１始動情報が格納されている場合には、この第１始動情報を用いて第１特別抽選を行う。この当り判定処理において、メインＣＰＵ１０１は、変動開始領域に格納されている大当り判定用乱数値に基づき、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかの種別に対応する当り判定テーブル（図示せず）を参照して、判定値データを取得する。そして、メインＣＰＵ１０１は、取得した判定値データに基づいて、「大当り」であるか否かを判定（大当り判定）し、「大当り」でなかった場合には「小当り」であるか否かを判定（小当り判定）し、「大当り」及び「小当り」のいずれでもなかった場合には「ハズレ」とであると判定する。

40

【１２１２】

50

このようにして、第2特別図柄変動開始フラグがONであるときは、第2特別抽選及び第2特別図柄の変動表示が必ず実行されるようにしている。

【1213】

次に、ステップS1220において、メインCPU101は、特別図柄決定処理を行う。この処理において、メインCPU101は、第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかの種別に対応する特別図柄判定テーブル(図103参照)を参照して、当り時選択図柄コマンド及び図柄指定コマンドを取得する。そして、特別抽選の結果が大当り又は小当りである場合には、大当り図柄判定テーブル又は小当り図柄判定テーブルを参照して、取得した当り時選択図柄コマンドに対応する大当りの内容(ラウンド数、確変フラグ、時短フラグ、時短回数、遊技モード、HGカウンタ)又は小当りの内容(小当り用入賞口560の開放パターン、遊技モード、HGカウンタ)をセットする。なお、メインCPU101は、取得した図柄指定コマンドをサブ制御回路200に対して送信する。

10

【1214】

次に、ステップS1221において、メインCPU101は、特別図柄変動パターン決定処理を行う。この処理において、メインCPU101は、変動パターンテーブル番号設定テーブル(図107参照)を参照して、変動パターンテーブル番号を決定し、決定された変動パターンテーブル番号に対応する変動パターンテーブル(図108参照)を参照して、特別図柄の変動パターンを決定する。この特別図柄変動パターン決定処理の詳細については後述する。

【1215】

20

次に、ステップS1222において、メインCPU101は、ステップS1221の特別図柄変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンに対応する変動時間を待ち時間タイマにセットする。その後、メインCPU101は、サブ制御回路200に対して送信する特別図柄演出開始コマンドをセットし(ステップS1223)、特別図柄変動開始領域チェック処理を終了する。

【1216】

また、ステップS1224において、メインCPU101は、デモ画面を表示するためのデモ表示処理を行う。この処理において、メインCPU101は、サブ制御回路200に対してデモ表示コマンドを送信する。この処理を終了すると、メインCPU101は、特別図柄変動開始領域チェック処理を終了する。

30

【1217】

[2-4-5. 特別図柄変動パターン決定処理]

図113は、メインCPU101による特別図柄変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン決定処理は、先述した特別図柄変動開始領域チェック処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、ステップS1311において、メインCPU101は、当り判定処理(ステップS1219で当り判定処理を行った特別図柄の種別が第1特別図柄であるか否かを判別する。ステップS1219において行われた当り判定処理が第1特別図柄の当り判定処理であった場合(ステップS1311におけるYES)、メインCPU101は、第1特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理(ステップS1312)を行い、ステップS1219において行われた当り判定処理が第2特別図柄の当り判定処理であった場合(ステップS1311におけるNO)、メインCPU101は、第2特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理(ステップS1315)を行う。第1特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理(ステップS1312)又は第2特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理(ステップS1315)が終了すると、ステップS1316に移り、ステップS1316の処理を行った後、特別図柄変動パターン設定処理を終了する。なお、第1特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理(ステップS1312)及び第2特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理(ステップS1315)の詳細については後述する。

40

【1218】

ステップS1316において、メインCPU101は、ステップS1312又はステッ

50

ブ S 1 3 1 5 でセットされた変動パターンテーブル番号の変動パターンテーブル (図 1 0 8 参照) を参照し、第 1 始動口 4 2 0 又は第 2 始動口 4 4 0 (いずれも例えば図 9 7 参照) に遊技球が入賞したときに演出選択用カウンタから抽出した演出選択用乱数に基づいて、特別図柄の変動パターン、変動パターン指定コマンド及び変動時間を決定する。例えば、変動パターンテーブル番号が「5」にセットされたとき、メイン CPU 1 0 1 は、演出選択用乱数が「4 0 (設定 1・2)」であれば特別図柄の変動パターンを通常変動 A に決定し、演出選択用乱数が「6 0 (設定 1・2)」であれば特別図柄の変動パターンを通常変動 B に決定し、演出選択用乱数が「8 0 (設定 1・2)」であれば特別図柄の変動パターンを通常変動 C に決定する。なお、特別図柄の変動パターンと変動パターン指定コマンドと変動時間とはそれぞれ対応しているため、特別図柄の変動パターンと変動パターン指定コマンドと変動時間とが同時に決定される。なお、メイン CPU 1 0 1 は、決定された変動パターン指定コマンドをサブ制御回路 2 0 0 に対して送信する。

10

【1 2 1 9】

[2 - 4 - 6 . 第 1 特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理]

図 1 1 4 は、メイン CPU 1 0 1 による第 1 特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理の一例を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理は、先述した特別図柄変動パターン決定処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、ステップ S 1 3 1 2 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 2 1 9 (図 1 1 2 参照) において行われた当り判定の結果が「大当り」であるか否かを判別する。ここで「大当り」と判別すると (ステップ S 1 3 1 2 1 における YES)、ステップ S 1 3 1 2 2 に移り、「大当り」でないと判別すると (ステップ S 1 3 1 2 1 における NO)、ステップ S 1 3 1 2 5 に移る。

20

【1 2 2 0】

ステップ S 1 3 1 2 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 2 2 0 (図 1 1 2 参照) において行われた特別図柄決定処理において取得された当り時選択図柄コマンドが「z 0」であるか否かを判別し、当り時選択図柄コマンドが「z 0」である場合 (ステップ S 1 3 1 2 2 における YES) には、変動パターンテーブル番号を「9」にセットし (ステップ S 1 3 1 2 3)、第 1 特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。また、当り時選択図柄コマンドが「z 0」以外である場合 (ステップ S 1 3 1 2 2 における NO) には、変動パターンテーブル番号を「1 0」にセットし (ステップ S 1 3 1 2 4)、第 1 特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。したがって、リーチ演出 D は、遊技者にとっての利益度合いが最も大きい大当り (当り時選択図柄コマンドが「z 0」の大当り) に当選したことを確定付けるリーチ演出として機能することとなる。

30

【1 2 2 1】

ステップ S 1 3 1 2 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 2 1 9 (図 1 1 2 参照) において行われた当り判定の結果が「小当り」であるか否かを判別する。ここで「小当り」と判別すると (ステップ S 1 3 1 2 5 における YES)、ステップ S 1 3 1 2 6 に移り、「小当り」でないすなわち「ハズレ」とであると判別すると (ステップ S 1 3 1 2 5 における NO)、ステップ S 1 3 1 3 0 の第 1 特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理を行い、特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。なお、第 1 特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理については後述する。

40

【1 2 2 2】

ステップ S 1 3 1 2 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、確変フラグ及び時短フラグの両方とも OFF であるか否かを判別し、確変フラグ及び時短フラグの両方とも OFF である場合 (ステップ S 1 3 1 2 6 における YES) にはステップ S 1 3 1 2 7 に移り、確変フラグ及び時短フラグのうちいずれか一方でも ON である場合 (ステップ S 1 3 1 2 6 における NO) にはステップ S 1 3 1 2 9 に移る。

【1 2 2 3】

ステップ S 1 3 1 2 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 2 2 0 (図 1 1 2 参照) において行われた特別図柄決定処理において取得された当り時選択図柄コマンド

50

が「z 1 7」であるか否かを判別し、当り時選択図柄コマンドが「z 1 7」である場合（ステップS 1 3 1 2 7におけるYES）には、変動パターンテーブル番号を「7」にセットし（ステップS 1 3 1 2 8）、第1特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。また、当り時選択図柄コマンドが「z 1 7」以外である場合（ステップS 1 3 1 2 7におけるNO）には、ステップS 1 3 1 2 9に移る。

【1 2 2 4】

ステップS 1 3 1 2 9において、メインCPU 1 0 1は、変動パターンテーブル番号を「8」にセットし、第1特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。

【1 2 2 5】

[2 - 4 - 7 . 第1特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理]

10

図1 1 5は、メインCPU 1 0 1による第1特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理の一例を示すフローチャートである。第1特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理は、先述した特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理の実行中に、第1特別抽選の結果が「大当り」及び「小当り」のいずれでもない「ハズレ」のときにサブルーチンとして呼び出される処理である。この第1特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理においてセットされる変動パターンテーブル番号は、変動パターンテーブル番号設定テーブル（図1 0 7）に示されている。

【1 2 2 6】

図1 1 5に示すように、ステップS 1 3 1 3 1において、メインCPU 1 0 1は、確変フラグがONであるか否かを判別する。ここで確変フラグがONであると判別すると（ステップS 1 3 1 3 1におけるYES）、ステップS 1 3 1 3 2に移り、確変フラグがOFFであると判別すると（ステップS 1 3 1 3 1におけるNO）、ステップS 1 3 1 3 5に移る。

20

【1 2 2 7】

ステップS 1 3 1 3 2において、メインCPU 1 0 1は、時短フラグがONであるか否かを判別する。時短フラグがON、すなわち確変フラグ及び時短フラグの両方ともONである場合（ステップS 1 3 1 3 2におけるYES）、メインCPU 1 0 1は、変動パターンテーブル番号を「1 1」にセットし（ステップS 1 3 1 3 3）、第1特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。また、時短フラグがONでない、すなわち確変フラグがON且つ時短フラグがOFFである場合（ステップS 1 3 1 3 2におけるNO）、メインCPU 1 0 1は、変動パターンテーブル番号を「1 2」にセットし（ステップS 1 3 1 3 4）、第1特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。

30

【1 2 2 8】

ステップS 1 3 1 3 5において、メインCPU 1 0 1は、時短フラグがONであるか否かを判別する。時短フラグがON、すなわち確変フラグがOFF且つ時短フラグがONである場合（ステップS 1 3 1 3 5におけるYES）、メインCPU 1 0 1は、変動パターンテーブル番号を「1 1」にセットし（ステップS 1 3 1 3 6）、第1特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。

【1 2 2 9】

40

また、時短フラグがONでない、すなわち確変フラグ及び時短フラグの両方ともOFFである場合（ステップS 1 3 1 3 5におけるNO）、メインCPU 1 0 1は、第1特別図柄の保留があるか否か、すなわち第1始動情報が保留領域に保存されているか否かを判別する（ステップS 1 3 1 3 7）。

【1 2 3 0】

第1特別図柄の保留があるとき（ステップS 1 3 1 3 7におけるYES）、メインCPU 1 0 1は、変動パターンテーブル番号を「1」にセットし（ステップS 1 3 1 3 8）、ステップS 1 3 1 3 9に移る。このように、第1特別図柄の保留があるときに変動パターンテーブル番号を「1」にセットして短縮変動Aに決定可能とすることで、第1始動情報の保留が極力溜まらないようにすることが可能となる。ただし、第1特別図柄の保留があ

50

ったとしても、短縮変動Aに決定されないようにし、最短変動時間を例えば6000 msecとしても良い。

【1231】

ステップS13140において、メインCPU101は、遊技モードが「5」より大きいかなんかの判定をし、遊技モードが「5」より大きければすなわち「0」でなければ(ステップS13140におけるYES)、遊技モード、HGカウンタ及び設定値に応じたリーチ判定用乱数に基づいて、変動パターンテーブル番号をセットする(ステップS13141)。例えば、遊技モードが「6」、HGカウンタが「50」、リーチ判定用乱数が「10(設定1・2)」であれば、変動パターンテーブル番号が「4」にセットされる(図107参照)。この場合、HGカウンタが0~99のいずれであっても、セットされる変動パターンテーブル番号は共通である。なお、遊技モードが「6」であったとしても、時短フラグがONであるときは、変動パターンテーブル番号が「4」にセットされる。ステップS13141の処理を行うと、メインCPU101は、ステップS13142に移る。

10

【1232】

また、メインCPU101は、ステップS13139においても遊技モードが「5」より大きいかなんかの判定をし、遊技モードが「5」より大きければ(ステップS13139におけるYES)、ステップS13142に移り、遊技モードが「5」以下であれば(ステップS13139におけるNO)、第1特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。

20

【1233】

ステップS13142において、メインCPU101は、HGカウンタから1を減算する処理を行い、ステップS13143に移る。なお、HGカウンタは、時短フラグがONであるときは第1特別図柄の変動表示が行われたとしても減算されず、時短フラグがOFFであるときに限り減算される。

【1234】

なお、第2実施形態では、遊技モードが「5」より大きいかなんかの判定をしてHGカウンタの減算を行っているが、HGカウンタの減算は必ずしも遊技モードを判定して行う必要はなく、例えば、大当たりまたは小当たりに当選したときの大当たり図柄または小当たり図柄(RG状態またはHG状態に制御される図柄であったか否か)と時短フラグの設定とを判定してHGカウンタの減算を行うようにしても良い。

30

【1235】

ステップS13143において、メインCPU101は、HGカウンタが0であるかなんかの判定をし、HGカウンタが0であれば(ステップS13143におけるYES)、遊技モードを「0」にセットし(ステップS13144)、第1特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。HGカウンタが0でなければ(ステップS13143におけるNO)、メインCPU101は、遊技モードを変更することなく第1特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。

【1236】

ステップS13140において遊技モードが「5」以下すなわち「0」であると判定されると(ステップS13140におけるNO)、メインCPU101は、設定値に応じたリーチ判定用乱数に基づいて、変動パターンテーブル番号を「2」又は「3」にセットし(ステップS13145)、第1特別図柄ハズレ時変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。例えば、リーチ判定用乱数が「8(設定1・2)」であれば変動パターンテーブル番号が「2」にセットされ、リーチ判定用乱数が「10(設定1・2)」であれば変動パターンテーブル番号が「3」にセットされる(図107参照)。

40

【1237】

[2-4-8. 第2特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理]

図116は、メインCPU101による第2特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理の一例を示すフローチャートである。第2特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理

50

は、先述した特別図柄変動パターン決定処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、ステップS 1 3 1 5 1において、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 2 1 9（図1 1 2参照）において行われた当り判定の結果が「大当り」であるか否かを判別する。ここで「大当り」と判別すると（ステップS 1 3 1 5 1におけるYES）、メインCPU 1 0 1は、変動パターンテーブル番号を「1 5」にセットし（ステップS 1 3 1 5 2）、第2特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。

【1 2 3 8】

ステップS 1 2 1 9（図1 1 2参照）において行われた当り判定の結果が「大当り」でないと判別すると（ステップS 1 3 1 5 1におけるNO）、メインCPU 1 0 1は、上記の当り判定の結果が「小当り」であるか否かを判別する（ステップS 1 3 1 5 3）。ここで「小当り」と判別すると（ステップS 1 3 1 5 3におけるYES）、メインCPU 1 0 1は、変動パターンテーブル番号を「1 4」にセットし（ステップS 1 3 1 5 4）、第2特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。

【1 2 3 9】

また、ステップS 1 2 1 9（図1 1 2参照）において行われた当り判定の結果が「大当り」及び「小当り」のいずれでもないすなわち「ハズレ」と判別すると（ステップS 1 3 1 5 3におけるNO）、メインCPU 1 0 1は、変動パターンテーブル番号を「1 3」にセットし（ステップS 1 3 1 5 5）、第2特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理を終了する。第2特別図柄変動パターンテーブル番号設定処理を終了すると、ステップS 1 3 1 6に移り、その後、特別図柄変動パターン設定処理を終了する。

【1 2 4 0】

[2 - 4 - 9 . 特別図柄表示時間管理処理]

図1 1 7は、メインCPU 1 0 1による特別図柄表示時間管理処理を示すフローチャートである。特別図柄表示時間管理処理は、先述した特別図柄制御処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メインCPU 1 0 1は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（「0 2」）であるか否かを判別する（ステップS 1 0 4 1）。制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（「0 2」）でないと判別した場合（ステップS 1 0 4 1におけるNO）、メインCPU 1 0 1は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。一方、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（「0 2」）であると判別した場合（ステップS 1 0 4 1におけるYES）、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 0 4 2の処理に移る。

【1 2 4 1】

ステップS 1 0 4 2において、メインCPU 1 0 1は、待ち時間タイマの値（待ち時間）が「0」であるか否かを判別する。この処理において、メインCPU 1 0 1は、待ち時間タイマにセットされた変動表示確定後の待ち時間（変動表示開始待ち時間）が消化されたか否かを判別する。待ち時間タイマの値が「0」でないと判別した場合（ステップS 1 0 4 2におけるNO）、メインCPU 1 0 1は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。一方、待ち時間タイマの値が「0」であると判別した場合（ステップS 1 0 4 2におけるYES）、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 0 4 3の処理に移る。

【1 2 4 2】

ステップS 1 0 4 3において、メインCPU 1 0 1は、当り判定（図1 1 2のステップS 1 2 1 9参照）の結果が「大当り」であるか否かを判別する。当り判定の結果が「大当り」と判別した場合（ステップS 1 0 4 3におけるYES）、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 0 4 4の処理に移る。一方、特別図柄ゲームが「大当り」でないと判別した場合（ステップS 1 0 4 3におけるNO）、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 0 5 0の処理に移る。

【1 2 4 3】

ステップS 1 0 4 4において、メインCPU 1 0 1は、大当りを示す大当りフラグをセットする処理を行う。この処理を終了すると、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 0 4 5の処理に移る。

【 1 2 4 4 】

ステップ S 1 0 4 5 において、メイン C P U 1 0 1 は、時短カウンタ、H G カウンタ、時短フラグ及び確変フラグをクリアする処理を行う。この処理を終了すると、メイン C P U 1 0 1 は、ステップ S 1 0 4 6 の処理に移る。

【 1 2 4 5 】

ステップ S 1 0 4 6 において、メイン C P U 1 0 1 は、制御状態フラグに大当たり開始インターバル管理処理を示す値（「 0 6 」）をセットする処理を行う。

【 1 2 4 6 】

次に、メイン C P U 1 0 1 は、特別図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）に対応する大当たり開始インターバル時間（例えば、5 0 0 0 m s ）を待ち時間タイマにセットする処理を行う（ステップ S 1 0 4 7 ）。

【 1 2 4 7 】

次に、メイン C P U 1 0 1 は、特別図柄の種別に対応する大当たり開始コマンドをメイン R A M 1 0 3 にセットする処理を行う（ステップ S 1 0 4 8 ）。これにより、サブ制御回路 2 0 0 には、大当たり開始コマンドが送信される。

【 1 2 4 8 】

次に、メイン C P U 1 0 1 は、大当たり図柄判定テーブル（図 1 0 5 参照）を参照し、当り時選択図柄コマンドに対応するラウンド数（ラウンド数上限値）、確変フラグ及び時短フラグの O N / O F F 、時短回数（時短カウンタ）、H G カウンタ、遊技モードをメイン R A M 1 0 3 にセットし、ラウンド数表示 L E D パターンフラグをセットする（ステップ S 1 0 4 9 ）。なお、ラウンド数表示 L E D パターンフラグは、残りラウンド数を所定パターンで表示するか否かを示すフラグである。この処理を終了すると、メイン C P U 1 0 1 は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。

【 1 2 4 9 】

ステップ S 1 0 5 0 において、メイン C P U 1 0 1 は、時短カウンタ減算処理を行う。この時短カウンタ減算処理については、図 3 7 を参照して上述した通りである。

【 1 2 5 0 】

ステップ S 1 0 5 1 において、メイン C P U 1 0 1 は、当り判定（図 1 1 2 のステップ S 1 2 1 9 参照）の結果が「小当り」であるか否かを判別する。当り判定の結果が「小当り」であると判別した場合（ステップ S 1 0 5 1 における Y E S ）、メイン C P U 1 0 1 は、小当りを示す小当りフラグをセットする処理を行う（ステップ S 1 0 5 2 ）。この処理を終了すると、メイン C P U 1 0 1 は、後述の小当り開始インターバル管理処理（ステップ S 1 0 5 3 ）を示す値（「 0 3 」）をセットし（ステップ S 1 0 5 3 ）、小当り開始インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする処理を行う（ステップ S 1 0 5 4 ）。

【 1 2 5 1 】

次に、メイン C P U 1 0 1 は、特別図柄の種別に対応する小当り開始コマンドをメイン R A M 1 0 3 にセットする処理を行い（ステップ S 1 0 5 5 ）、特別図柄表示時間管理処理を終了する。ステップ S 1 0 5 5 の処理を行うことにより、サブ制御回路 2 0 0 には、小当り開始コマンドが送信される。

【 1 2 5 2 】

ステップ S 1 0 5 1 において、上記の当り判定の結果が「小当り」でないすなわち「ハズレ」であると判別した場合（ステップ S 1 0 5 1 における N O ）、メイン C P U 1 0 1 は、制御状態フラグに特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「 1 1 」）をセットする処理を行う（ステップ S 1 0 5 6 ）。この処理を終了すると、メイン C P U 1 0 1 は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。

【 1 2 5 3 】

[2 - 4 - 1 0 . 小当り終了インターバル処理]

図 1 1 8 は、メイン C P U 1 0 1 による小当り終了インターバル処理を示すフローチャートである。小当り終了インターバル処理は、先述した特別図柄制御処理の実行中にサブ

10

20

30

40

50

ルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メインCPU101は、制御状態フラグが小当り終了インターバル処理を示す値(「05」)であるか否かを判別する(ステップS1611)。制御状態フラグが小当り終了インターバル処理を示す値(「05」)でないと判別した場合(ステップS1611におけるNO)、メインCPU101は、小当り終了インターバル処理を終了する。一方、制御状態フラグが小当り終了インターバル処理を示す値(「05」)であると判別した場合(ステップS1611におけるYES)、メインCPU101は、ステップS1612の処理に移る。

【1254】

ステップS1612において、メインCPU101は、待ち時間タイマの値が「0」であるか否かを判別する。この処理において、メインCPU101は、待ち時間タイマにセットされた小当り終了インターバル時間が消化されたか否かを判別する。待ち時間タイマの値が「0」でないと判別した場合(ステップS1612におけるNO)、メインCPU101は、小当り終了インターバル処理を終了する。一方、待ち時間タイマの値が「0」であると判別した場合(ステップS1612におけるYES)、メインCPU101は、ステップS1613の処理に移る。

10

【1255】

ステップS1613において、メインCPU101は、制御状態フラグに特別図柄ゲーム終了処理を示す値(「11」)をセットする処理を行い(ステップS1613)、ステップS1614に移る。

【1256】

ステップS1614において、メインCPU101は、小当りフラグをクリアする処理、すなわち、メインRAM103の所定領域にON設定されている小当りフラグをOFFに設定する処理を行い、ステップS1615に移る。

20

【1257】

ステップS1615において、メインCPU101は、特別図柄決定処理(図112のステップS1120を参照)において特別図柄判定テーブル(図103参照)を参照して取得された当り時選択図柄コマンドに応じて遊技モードをセットする。当り時選択図柄コマンドに応じた遊技モードは、小当り図柄判定テーブル(図106参照)に示される通りである。例えば、当り時選択図柄コマンドが「z10」のとき、小当り図柄判定テーブルに示されるように、メインCPU101は、遊技モードに「10」をセットする。なお、図118には図示されていないが、確変フラグがONのとき、メインCPU101は、遊技モードをセットせずに(ステップS1615の処理を実行せずに)、ステップS1614の処理を行った後、小当りインターバル処理を終了する(HGカウンタもセットされない)。

30

【1258】

次に、ステップS1616において、メインCPU101は、ステップS1615でセットされた遊技モードが「8」~「16」のうちのいずれであるか否かを判別する。そして、ステップS1615でセットされた遊技モードが「8」~「16」のうちのいずれかであるとき(ステップS1616におけるYES)、メインCPU101は、ステップS1617に移る。ステップS1615でセットされた遊技モードが「8」~「16」のうちのいずれでもないとき(ステップS1616におけるNO)、メインCPU101は、ステップS1618に移る。

40

【1259】

ステップS1617において、メインCPU101は、ステップS1220(図112参照)において行われた特別図柄決定処理において特別図柄判定テーブル(図103参照)を参照して取得された当り時選択図柄コマンドに応じたHGカウンタをセットし(ステップS1615)、小当り終了インターバル処理を終了する。なお、ステップS1615でセットされる当り時選択図柄コマンドに応じたHGカウンタは、小当り図柄判定テーブル(図106参照)に示される通りである。例えば、当り時選択図柄コマンドが「z10」のとき、小当り図柄判定テーブルに示されるように、メインCPU101は、HGカウ

50

ンタに「１００」をセットする。

【１２６０】

ステップＳ１６１８において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１６１５でセットされた遊技モードが「１７」であるか否かを判別する。そして、ステップＳ１６１５でセットされた遊技モードが「１７」であるとき（ステップＳ１６１８におけるＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、小当り図柄判定テーブル（図１０６参照）に示されるように、ＨＧカウンタに「１０００００」をセットし（ステップＳ１６１９）、その後、小当り終了インターバル処理を終了する。なお、セットされる遊技モードは「１７」である。一方、ステップＳ１６１５でセットされた遊技モードが「１７」でないとき（ステップＳ１６１８におけるＮＯ）、すなわちステップＳ１６１５でセットされた遊技モードが「８」～「１７」のうちいずれでもないとき（遊技モードが「０」（当り時選択図柄コマンドが「Ｚ１８」）のとき）、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１６２０に移る。

10

【１２６１】

ステップＳ１６２０において、メインＣＰＵ１０１は、ＨＧカウンタを「０」にセットし、小当り終了インターバル処理を終了する。

【１２６２】

なお、第２実施形態のパチンコ遊技機では、セットされた遊技モードに応じてＨＧカウンタをセットするようにしているが、これに限られず、例えば小当りに当選したときの小当り図柄に応じてＨＧカウンタをセットするようにしても良い。

【１２６３】

20

また、上記のＨＧカウンタ「１０００００」は、ホールの営業時間内に実行することが不可能な遊技回数（特別図柄の変動回数）としてセットされるものである。また、当り時選択図柄コマンドが「Ｚ１７」であるとき、セットされる遊技モードは「１７」であるから、小当り遊技状態が終了したのちの遊技状態では、図１０７に示されるように変動パターンテーブル番号が２又は６にセットされるＢＨＧ状態となる。したがって、当り時選択図柄コマンドが「Ｚ１７」の小当りに当選したときは、第１特別抽選又は第２特別抽選の結果が「大当り」となってＨＧカウンタが新たにセットされるか、第１特別抽選の結果が「小当り」となってＨＧカウンタが新たにセットされるまで、メインＣＰＵ１０１は継続してＢＨＧ状態に制御する。

【１２６４】

30

また、ＢＨＧ状態だけに限らず全てのＨＧ状態において、第１特別抽選又は第２特別抽選の結果が「大当り」又は「小当り」になると、遊技モード及びＨＧカウンタが新たにセットされる。ＨＧカウンタが新たにセットされると、現在のＨＧ状態は終了し、小当り遊技状態の終了後に、新たにセットされたＨＧ状態に制御されるが、非ＨＧ小当り（当り時選択コマンド「Ｚ１８」の小当り）に当選した場合には、ＨＧカウンタが０にセットされるので、小当り遊技状態の終了後、ＬＧ状態に制御されることとなる。

【１２６５】

なお、第２実施形態のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ１０１は、上記の非ＨＧ小当り（当り時選択図柄コマンドが「Ｚ１８」）に当選した場合にＨＧカウンタを０にセットしているが、これに限られず、例えば、ＨＧカウンタをセットしないようにしても良い。この場合、ＨＧカウンタが０より大きい状態において、第１特別抽選の結果が小当りであって、その小当り図柄が非ＨＧ小当りであったとしても、メインＣＰＵ１０１は、単に小当り用入賞口５６０を開閉させる処理を行うだけで、第１特別図柄の変動パターンを決定する際に用いる変動パターンテーブルを変更せずにそれまで用いていた変動パターンテーブルがそのまま維持される。したがって、例えば当り時選択図柄コマンドが「Ｚ１７」の小当りに当選したとき、メインＣＰＵ１０１は、第１特別抽選の結果が小当りであって、その小当りが非ＨＧ小当りであったとしても、継続してＢＨＧ状態に制御することとなる。ＢＨＧ状態において当り時選択図柄コマンドが「Ｚ８」～「Ｚ１６」のいずれかに当選した場合には、メインＣＰＵ１０１は、小当り図柄（当り時選択図柄コマンド）の種別に応じてＨＧカウンタをリセットするため、第１特別抽選の結果が小当りであったとき

40

50

、非 H G 小当りである方が遊技者にとって好ましい。そのため、当り時選択図柄コマンドが「z 1 7」の小当りの当選に基づいて B H G 状態に制御されているとき、第 1 特別抽選の結果が「小当り」である場合には、サブ C P U 2 0 1 は、小当り図柄の種別を明示しない演出を実行すると、興趣を高めることができる。ここで、上記の「H G カウンタが 0 より大きい状態」とは、H G 状態のみならず、例えば当り時選択図柄コマンドが「z 1 5」のように H G 状態に移行する前に L G 状態に制御される場合には当該 L G 状態も含む趣旨である。

【 1 2 6 6 】

また、第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、第 1 特別抽選の結果が小当りであって当り時選択図柄コマンドが「z 1 8」であったときに、小当り用入賞口 5 6 0 を開閉させる処理に加えて H G カウンタを 0 にセットする処理を行うようにしても良いし、H G カウンタをセットせずに単に小当り用入賞口 5 6 0 を開閉させる処理を行うだけの処理を行うようにしても良い旨を説明したが、そもそも当り時選択図柄コマンドが「z 1 8」の小当りを設けることは必須ではない。

【 1 2 6 7 】

なお、ステップ S 1 6 1 9 においてセットされる H G カウンタは、ホールの営業時間内に実行することが不可能な遊技回数であれば「1 0 0 0 0 0」に限られない。

【 1 2 6 8 】

ところで、小当り終了インターバル処理において H G カウンタがセットされるのは、第 1 特別抽選の結果が「小当り」のときであり、小当り図柄判定テーブル（図 1 0 6 参照）に示されるように、第 2 特別抽選の結果が「小当り」であるときは、H G カウンタはセットされない。したがって、H G カウンタが 0 より大きいときに第 2 特別抽選の結果が「小当り」であったとしても、この「小当り」に基づいて新たに H G カウンタがセットされることなく、現状の H G カウンタが継続することとなる。すなわち、メイン C P U 1 0 1 は、現在の H G 状態が継続するよう制御する。

【 1 2 6 9 】

[2 - 4 - 1 1 . 大当り終了インターバル処理]

図 1 1 9 は、メイン C P U 1 0 1 による大当り終了インターバル処理を示すフローチャートである。大当り終了インターバル処理は、先述した特別図柄制御処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メイン C P U 1 0 1 は、制御状態フラグが大当り終了インターバル処理を示す値（「1 0」）であるか否かを判別する（ステップ S 1 8 1 1）。制御状態フラグが大当り終了インターバル処理を示す値（「1 0」）でないと判別した場合（ステップ S 1 8 1 1 における N O）、メイン C P U 1 0 1 は、大当り終了インターバル処理を終了する。一方、制御状態フラグが大当り終了インターバル処理を示す値（「1 0」）であると判別した場合（ステップ S 1 8 1 1 における Y E S）、メイン C P U 1 0 1 は、ステップ S 1 8 1 2 の処理に移る。

【 1 2 7 0 】

ステップ S 1 8 1 2 において、メイン C P U 1 0 1 は、待ち時間タイマの値が「0」であるか否かを判別する。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、待ち時間タイマにセットされた大当り終了インターバル時間が消化されたか否かを判別する。待ち時間タイマの値が「0」でないと判別した場合（ステップ S 1 8 1 2 における N O）、メイン C P U 1 0 1 は、大当り終了インターバル処理を終了する。一方、待ち時間タイマの値が「0」であると判別した場合（ステップ S 1 8 1 2 における Y E S）、メイン C P U 1 0 1 は、ステップ S 1 8 1 3 の処理に移る。

【 1 2 7 1 】

ステップ S 1 8 1 3 において、メイン C P U 1 0 1 は、大入賞口開放回数表示 L E D パターンフラグをクリアする。大入賞口開放回数表示 L E D パターンフラグは、大当り時のラウンド数を L E D の発光パターンによって表示するか否かを示す管理フラグとして用いられる。

【 1 2 7 2 】

10

20

30

40

50

次に、メインCPU101は、ラウンド数振り分けフラグをクリアする（ステップS1814）。このラウンド数振り分けフラグは、メインRAM103に格納される管理フラグの一つであり、1ラウンド中にあっても予め決められた回数だけ大入賞口540を周期的に開閉させるか否かを示すためのフラグである。1ラウンド中でも大入賞口540を周期的に開閉させる場合は、ラウンド数振り分けフラグが「1」となる。このときまた、メインCPU101は、サブ制御回路200に対して特別図柄大当り終了表示コマンドを送信する。

【1273】

次に、メインCPU101は、制御状態フラグに特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「11」）をセットする処理を行う（ステップS1815）。

10

【1274】

次に、メインCPU101は、ステップS1816において、大当りフラグをクリアする処理、すなわち、メインRAM34の所定領域にON設定されている大当りフラグをOFFに設定する処理を行い、ステップS1817に移る。

【1275】

ステップS1817において、メインCPU101は、ステップS1220（図112参照）において行われた特別図柄決定処理において特別図柄判定テーブル（図103参照）を参照して取得された当り時選択図柄コマンドに応じた遊技モードをセットする（ステップS1817）。当り時選択図柄コマンドに応じた遊技モードは、大当り図柄判定テーブル（図105参照）に示される通りである。例えば、当り時選択図柄コマンドが「23」のとき、大当り図柄判定テーブルに示されるように、メインCPU101は、遊技モードに「3」をセットする。

20

【1276】

次に、ステップS1818において、メインCPU101は、ステップS1817でセットされた遊技モードが「1」～「4」のうちのいずれであるか否かを判別する。そして、ステップS1817でセットされた遊技モードが「1」～「4」のうちのいずれかであるとき（ステップS1818におけるYES）、メインCPU101は、ステップS1819に移る。ステップS1817でセットされた遊技モードが「1」～「4」のうちのいずれでもないとき（ステップS1818におけるNO）、メインCPU101は、ステップS1820に移る。

30

【1277】

ステップS1819において、メインCPU101は、確変フラグとして「1」をセットし（すなわち確変フラグをONにし）、ステップS1821に移る。

【1278】

一方、ステップS1820において、メインCPU101は、確変フラグとして「0」をセットし（すなわち確変フラグをOFFにし）、ステップS1821に移る。

【1279】

ステップS1821において、メインCPU101は、ステップS1817でセットされた遊技モードが「2」～「7」のうちのいずれであるか否かを判別する。そして、ステップS1817でセットされた遊技モードが「2」～「7」のうちのいずれかであるとき（ステップS1821におけるYES）、メインCPU101は、ステップS1822に移る。ステップS1817でセットされた遊技モードが「2」～「7」のうちのいずれでもないとき（ステップS1821におけるNO）、メインCPU101は、ステップS1823に移る。

40

【1280】

ステップS1822において、メインCPU101は、時短フラグとして「1」をセットし（すなわち時短フラグをONにし）、ステップS1824に移る。

【1281】

ステップS1824において、メインCPU101は、時短カウンタに規定の時短回数をセットする処理を行う。第2実施形態では、大当り図柄判定テーブル（図105参照）

50

を参照して、当り時選択図柄コマンドが「z 0」、「z 1」又は「z 19」であるときは時短カウンタに0回をセットし、当り時選択図柄コマンドが「z 2」、「z 5」～「z 7」又は「z 20」であるときは時短カウンタに4回をセットし、当り時選択図柄コマンドが「z 3」又は「z 21」であるときは時短カウンタに24回をセットし、当り時選択図柄コマンドが「z 4」又は「z 22」であるときは時短カウンタに54回をセットする。メインCPU101は、ステップS1824の処理を終了後、ステップS1825に移る。

【1282】

一方、ステップS1823において、メインCPU101は、時短フラグとして「0」をセットし（すなわち時短フラグをOFFにし）、ステップS1825に移る。

10

【1283】

ステップS1825において、メインCPU101は、HGカウンタをセットする処理を行う。第2実施形態では、大当り図柄判定テーブル（図105参照）を参照して、当り時選択図柄コマンドが「z 0」～「z 4」、「z 19」～「z 22」であるときはHGカウンタに100000回をセットし、当り時選択図柄コマンドが「z 6」、「z 7」、「z 24」又は「z 25」であるときはHGカウンタに100回をセットし、当り時選択図柄コマンドが「z 5」又は「z 23」であるときはHGカウンタに0をセットする。この処理を終了すると、メインCPU101は、大当り終了インターバル処理を終了する。

【1284】

なお、上記のHGカウンタ「100000」は、ホールの営業時間内に実行することが不可能な遊技回数（特別図柄の変動回数）としてセットされるものである。したがって、当り時選択図柄コマンドが「z 0」～「z 4」、「z 19」～「z 22」のうちのいずれかであるとき、メインCPU101は、次回大当り遊技状態に制御されるまで（「大当り」に当選したことによってHGカウンタが再びセットされない限り）、RG状態に制御する。すなわち、「大当り」に当選しなければ、RG状態が継続することとなる。なお、ステップS1825においてセットされるHGカウンタは、ホールの営業時間内に実行することが不可能な遊技回数であれば「100000」に限られない。

20

【1285】

なお、第2実施形態のパチンコ遊技機では、セットされた遊技モードに応じて、確変フラグ、時短フラグ及びHGカウンタをセットするようにしているが、これに限られず、例えば大当りに当選したときの大当り図柄に応じて、確変フラグ、時短フラグ及びHGカウンタをセットするようにしても良い。

30

【1286】

また、第1特別図柄又は/及び第2特別図柄の大当たり図柄（当り時選択図柄コマンド）に、天井機能を有する大当たり図柄（上述した大当たり図柄A～C）が含まれている場合、メインCPU101は以下のように処理を行う。

【1287】

すなわち、大当り図柄Aの大当りに当選したとき、メインCPU101は、HGカウンタに610回（＝天井遊技510回＋HG状態100回）をセットし、確変フラグ及び時短フラグをOFFにセットするとともに時短カウンタに0をセットする。メインCPU101は、HGカウンタが「0～99」のときはHG状態に制御するため、リーチ演出に決定される場合を除き、変動パターンテーブル番号を「4」～「6」のいずれかに決定する。また、メインCPU101は、HGカウンタが「100～609」のときはLG状態に制御するため、リーチ演出に決定される場合を除き、変動パターンテーブル番号を「3」に決定する。すなわち、メインCPU101は、天井遊技が消化されると（HGカウンタが99になると）、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの変動パターンテーブル番号を、「3」から「4」～「6」のいずれかに変更し、HG状態（100回）に制御する。

40

【1288】

また、大当り図柄Bの大当りに当選したとき、メインCPU101は、HGカウンタに

50

610回 (=天井遊技510回 + HG状態100回) をセットし、確変フラグOFF、時短フラグON、時短カウンタに4回をセットする。メインCPU101は、時短フラグがONであるときは特別図柄の変動表示が行われたとしてもHGカウンタを減算せず、時短フラグがOFFであるときに限りHGカウンタ減算する。したがって、大当り図柄Bに当選したとき、大当り遊技状態が終了したのち、4回の遊技が実行されるまでは、時短カウンタ及びHGカウンタのうち時短カウンタのみが減算される。そして、時短カウンタが0になると、メインCPU101は、遊技が実行される都度、HGカウンタを減算する。メインCPU101は、HGカウンタが「0～99」のときはHG状態に制御するため、リーチ演出に決定される場合を除き、変動パターンテーブル番号を「4」～「6」のいずれかに決定する。また、メインCPU101は、HGカウンタが「100～609」のときはLG状態に制御するため、リーチ演出に決定される場合を除き、変動パターンテーブル番号を「3」に決定する。すなわち、メインCPU101は、時短カウンタが消化され、さらにその後天井遊技が消化されると(HGカウンタが99になると)、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの変動パターンテーブル番号を、「3」から「4」～「6」のいずれかに変更し、HG状態(100回)に制御する。

10

【1289】

さらに、大当り図柄Cの大当りに当選したとき、メインCPU101は、HGカウンタに610回 (=天井遊技510回 + HG状態100回) をセットし、確変フラグOFF、時短フラグON、時短カウンタに100回をセットする。メインCPU101は、時短フラグがONであるときは特別図柄の変動表示が行われたとしてもHGカウンタを減算せず、時短フラグがOFFであるときに限りHGカウンタ減算する。したがって、大当り図柄Cに当選したとき、大当り遊技状態が終了したのち、100回の遊技が実行されるまでは、時短カウンタ及びHGカウンタのうち時短カウンタのみが減算される。そして、時短カウンタが0になると、メインCPU101は、遊技が実行される都度、HGカウンタを減算する。メインCPU101は、HGカウンタが「0～99」のときはHG状態に制御するため、リーチ演出に決定される場合を除き、変動パターンテーブル番号を「4」～「6」のいずれかに決定する。また、メインCPU101は、HGカウンタが「100～609」のときはLG状態に制御するため、リーチ演出に決定される場合を除き、変動パターンテーブル番号を「3」に決定する。すなわち、メインCPU101は、時短カウンタが消化され、さらにその後天井遊技が消化されると(HGカウンタが99になると)、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの変動パターンテーブル番号を、「3」から「4」～「6」のいずれかに変更し、HG状態(100回)に制御する。

20

30

【1290】

なお、第2実施形態のパチンコ遊技機のようにHG状態として複数のHG状態(BHG状態、MHG状態、SHG状態)が用意されている場合には、天井遊技が消化されたのち、いずれか特定のHG状態に制御されるようにしても良いし、大当り図柄に応じて制御されるHG状態が異なるようにしても良い。

【1291】

また、HGカウンタがセットされる(すなわち、天井遊技が消化されたのちにHG状態に制御される)大当り図柄と、HGカウンタがセットされない大当り図柄とを用意し、特別抽選の結果が大当りであったときに、サブCPU201により実行される演出を、HGカウンタがセットされる大当り図柄であるか、HGカウンタがセットされない大当り図柄であるかを、外観で把握し難くすると好ましい。さらには、遊技者にとっての利益度合いが異なる複数のHG状態が用意されている場合には、遊技者にとっての利益度合いがより高いHG状態(例えばBH状態)に制御される可能性があることを遊技者に期待させる演出を行うようにしても良い。

40

【1292】

ところで、時短カウンタ及びHGカウンタの各値は、いずれも、メインRAM103に格納される。すなわち、メインRAM103は、上述した保留領域や変動開始領域とは別

50

に、確変フラグや時短フラグの設定、時短カウンタ値及びHGカウンタ値等を格納するバッファ領域を有する。具体的には、第2実施形態におけるメインRAM103のバックアップクリア時のクリア領域は、F0000～F1BDである。確変フラグ、時短フラグ、時短カウンタ、遊技モード及びHGカウンタもこの領域に記憶され、バックアップクリア時に消去されることとなる。詳しくは、確変フラグ、時短フラグ及び時短カウンタ値については、上記領域のうちF1A0～F1AFに記憶され、遊技モード及びHGカウンタ値については、F1B0～F1BDに記憶される。上述したように、バックアップクリア処理が行われると全てが消去されることとなるが、第2実施形態では、設定変更処理を伴うバックアップクリア処理においては、クリア領域をF0000～F1AFとしている。そのため、設定変更を伴うバックアップクリア処理が行われた時には、遊技モード及びHGカウンタ値は消去されずに保持される。

10

【1293】

上記のバックアップクリア処理について、図120及び図121を参照して説明する。図120は、第2実施形態に係るパチンコ遊技機のメインCPUによる設定変更処理の一例を示すフローチャートである。図121は、第2実施形態に係るパチンコ遊技機のメインCPUによるバックアップクリア処理の一例を示すフローチャートである。

【1294】

図120に示される設定変更処理において、図23に示される設定変更処理と異なる点は、遊技許可フラグがONであるとメインCPU101が判別したとき（ステップS2410におけるYES）の処理である。図23に示される設定変更処理では、遊技許可フラグがONであるとき（ステップS2410におけるYES）、バックアップクリア処理（ステップS2420）が行われる。これに対し、図120に示される設定変更処理では、遊技許可フラグがONであるとき（ステップS2410におけるYES）、メインCPU101は、設定変更フラグをONにセットし（ステップS2415）、その後、ステップS2420Aのバックアップクリア処理を行う。

20

【1295】

次に、図121に示されるバックアップクリア処理において、以下に説明する。メインCPU101は、先ず、ステップS2421Aにおいて、バックアップクリアフラグがOFFであるか否かを判別する。メインCPU101は、バックアップクリアフラグがOFF（ステップS2421AにおけるYES）であるときはバックアップクリア処理を実行することなく当該処理を終了し、バックアップクリアフラグがON（ステップS2421AにおけるNO）であるときはステップS2422Aに移る。

30

【1296】

ステップS2422Aにおいて、メインCPU101は、設定変更フラグがONであるか否かを判別する。設定変更フラグがONであるとき（ステップS2422AにおけるYES）、メインCPU101は、メインRAM103のF0000～F1AFの領域をクリアする処理を実行し（ステップS2423A）、ステップS2424Aに移る。

【1297】

ステップS2424Aにおいて、メインCPU101は、F0000～F1AFのクリア報知設定を行い、その後、設定変更フラグをOFFにセットし（ステップS2425A）、ステップS2428Aに移る。

40

【1298】

メインCPU101は、設定変更フラグがONでないと判別したとき（ステップS2422AにおけるNO）、メインRAM103のF0000～F1BDの領域をクリアする処理を実行し（ステップS2426A）、ステップS2427Aに移る。

【1299】

ステップS2427Aにおいて、メインCPU101は、F0000～F1BDのクリア報知設定を行い、その後、ステップS2428Aに移る。

【1300】

ステップS2428Aにおいて、メインCPU101は、バックアップクリアフラグを

50

OFFにセットし、バックアップクリア処理を終了する。

【1301】

したがって、例えばホールの遊技機管理者がホールの営業開始前に設定変更処理を行った場合、その後さらに設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理を行わなければ、HGカウンタ値がクリアされず、前日のホール営業終了時点でのHGカウンタが引き継がれることとなる。よって、例えばホールの遊技機管理者は、設定変更及びHGカウンタ値の両方をクリアしたい場合には、設定変更処理を行った後さらに設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理を行えばよく、確変フラグや時短フラグはOFFにしたいもののHGカウンタを残したい場合には、設定変更処理を伴わないバックアップクリア処理を行わずに設定変更処理を行うようにすれば良い。このようにして、ホールの遊技機管理者が所望する態様でホールの営業を行うことが可能となる。

10

【1302】

なお、第2実施形態では、セットされた遊技モードに応じて、確変フラグ及び時短フラグの設定やHGカウンタの減算を行うようにしているため、その遊技モードを、HGカウンタ値と同じメインRAM103の領域(F1B0～F1BD)に記憶している。ただし、確変フラグ及び時短フラグの設定やHGカウンタの減算に遊技モードを用いない場合には、HGカウンタ値と同じメインRAM103の領域(F1B0～F1BD)に遊技モードを記憶する必要がないことは言うまでもない。

【1303】

また、第1特別図柄又は/及び第2特別図柄の大当たり図柄(当り時選択図柄コマンド)が上述した大当たり図柄B又は大当たり図柄C(すなわち時短遊技が消化された後に天井遊技が開始される大当たり図柄)であった場合、時短遊技が消化される前(時短カウンタの値が0になる前)に設定変更処理を行ったとき、メインCPU101は、時短フラグ及び時短カウンタ値をクリアするため、時短フラグ及び時短カウンタ値がクリアされるまでに消化された時短回数にかかわらず、天井遊技(残回数)510回からLG状態が開始されることとなる。一方、設定変更処理を伴わずにバックアップクリア処理を行った場合には、メインCPU101がHGカウンタ値もクリアするため、天井遊技数が設定されていない状態で遊技が開始されることとなる。なお、LG状態において設定変更処理を行ったときは、メインCPU101は、設定変更処理が行われる前のHGカウンタ値を引継ぐ。

20

【1304】

また、天井機能を有する大当たり図柄(上述した大当たり図柄A～C)が含まれている場合に、特別抽選の結果が大当たり図柄A～Cのいずれか(天井遊技数がセットされる大当たり図柄)であった場合、メインCPU101は、天井遊技数が消化されさらにHG状態(100回)が終了したのちの遊技状態をLG状態に制御するが、この場合は、特別抽選の結果が再び大当たり図柄A～Cのいずれかとならない限り、天井遊技数がセットされないようになっている。

30

【1305】

なお、天井遊技の実行中に特別抽選の結果が大当たり又は非特定小当り以外の小当り(第1小当り、第2小当り、スーパー小当り)であった場合には、HGカウンタ値が新たにセットされるため、それまでの天井カウンタ値は引き継がれない。

40

【1306】

このように、特別抽選の結果に天井機能を有する大当たり図柄が含まれるパチンコ遊技機によれば、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における遊技興趣を高めることが可能となる。

【1307】

なお、メインRAM103の領域(F1B0～F1BD)や領域(F1B0～F1BD)に記憶されている各種情報のクリアは、上記の各領域に記憶されている各種情報を消去する態様であってもよいし、新たな情報を上書きすることで上記の各領域に記憶されている各種情が結果的に消去される態様のいずれであってもよい。

【1308】

50

ところで、本実施形態では、第2始動口入賞が有効であると判別される期間の長さの期待値をLG状態とHG状態とで変えることで、小当り遊技状態に制御される頻度、すなわち単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値を変更しているが、これに限られない。例えば、特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられるテーブルを、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が相対的に小さい通常テーブルと、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が相対的に大きい特定テーブルとを用意し、メインCPU101は、LG状態では通常テーブルを用いて特別図柄の可変表示パターンを決定し、HG状態では特定テーブルを用いて特別図柄の可変表示パターンを決定するようにしてもよい。この場合、LG状態よりもHG状態の方が特別図柄の可変表示時間の平均が短くなる点で遊技者に有利となる。そして、メインCPU101は、例えば低確時間遊技状態において時短遊技が消化されるとLG状態に移行する制御を実行し、LG状態において天井遊技（例えば510回）が消化されるとHG状態に移行する制御を実行するようにしてもよい。なお、このような場合であっても、時短遊技が消化される前（時短カウンタの値が0になる前）に設定変更処理が行われると、メインCPU101は、時短フラグ及び時短カウンタ値をクリアするため、時短フラグ及び時短カウンタ値がクリアされるまでに消化された時短回数にかかわらず、天井遊技（残回数）510回からLG状態が開始されることとなる。一方、設定変更処理を伴わずにバックアップクリア処理が行われた場合には、天井遊技数が設定されていない状態で遊技が開始されることとなる。

10

20

30

40

50

【1309】

[2-4-12. 普通図柄制御処理]

図122は、メインCPU101による普通図柄制御処理を示すフローチャートである。図122の普通図柄制御処理が、図40の普通図柄制御処理と異なるのは、図40では普通図柄の始動情報（以下「普通始動情報」と称する）を保留できるのに対し、図122では普通始動情報を保留しないことを前提として処理を行う点である（特にステップS1912の普通図柄変動開始領域チェック処理）。

【1310】

普通図柄制御処理は、先述した主制御メイン処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。なお、図122に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「00」～「04」）は、普通図柄制御状態フラグを示し、この普通図柄制御状態フラグは、メインRAM103内の所定の記憶領域に格納される。メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグの数値に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【1311】

図122に示すように、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグをロードする処理を行う（ステップS1911）。この処理において、メインCPU101は、メインRAM103に記憶された普通図柄制御状態フラグを読み出す。メインCPU101は、読み出した普通図柄制御状態フラグの値に基づいて、後述のステップS1912～ステップS1916の各種の処理を実行するか否かを判定する。この普通図柄制御状態フラグは、普通図柄ゲームの遊技の状態を示すものであり、ステップS1912～ステップS1916のいずれかの処理を実行可能にするものである。また、メインCPU101は、ステップS1912～ステップS1916の各処理に対して設定された待ち時間などに応じて決定される所定のタイミングで各処理を実行する。なお、この所定のタイミングに至る前は、各処理を実行せずに他のサブルーチン処理を実行する。もちろん、所定の周期で先述のシステムタイマ割込処理（図29参照）も実行する。

【1312】

次に、メインCPU101は、普通図柄変動開始領域チェック処理を行う（ステップS1912）。図40では、普通図柄記憶チェック処理と称したが、図40では普通始動情報が保留されるのに対し、図122では普通始動情報が保留されないため、普通図柄変動開始領域チェック処理と称する。この普通図柄変動開始領域チェック処理において、メイ

ンCPU101は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄変動開始領域チェック処理を示す値(「00」)である場合に、普通図柄の変動開始領域に普通始動情報が格納されているか否かをチェックし、普通図柄の変動開始領域に普通始動情報が格納されている場合には、普通当り判定等の処理を行う。また、この処理において、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄変動時間監視処理(ステップS193)を示す値(「01」)をセットし、今回の処理で決定された変動時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、ステップS192の処理により、決定された普通図柄の変動時間が経過した後、後述の普通図柄変動時間監視処理が実行されるように設定される。

【1313】

次に、メインCPU101は、普通図柄変動時間監視処理を行う(ステップS1913)。この処理において、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄変動時間監視処理を示す値(「01」)であり、メインCPU101によりセットされた普通図柄の変動時間が経過した場合に、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄表示時間監視処理(ステップS1914)を示す値(「02」)をセットし、確定後待ち時間(例えば0.5秒)を待ち時間タイマにセットする。すなわち、ステップS1913の処理により、セットされた確定後待ち時間が経過した後、後述の普通図柄表示時間監視処理が実行されるように設定される。

【1314】

なお、第2実施形態において、時短フラグがOFFであるときとONであるときとで普通図柄の変動時間の変化を外観で把握し難いように、メインCPU101は、普通図柄の変動時間を、時短フラグがOFFであるときは例えば510msにセットし、時短フラグがONであるときは例えば500msにセットする。なお、普通図柄の変動表示の前後にはインターバルが設定されるため、普通図柄の変動時間とインターバル時間との合計時間は、時短フラグがOFFであるときは例えば1000ms、時短フラグがONであるときは例えば990msとなる。ただし、普通図柄の変動時間及びインターバル時間が上記に限定されないことは言うまでもない。

【1315】

次に、メインCPU101は、普通図柄表示時間監視処理を行う(ステップS1914)。この処理において、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄表示時間監視処理を示す値(「02」)であり、ステップS1913の処理でセットされた確定後待ち時間が経過した場合に、普通図柄判定の結果が「普通当り」であるか否かを判別する。そして、普通図柄判定の結果が「普通当り」である場合、メインCPU101は、普通電動役物開放設定処理を行い、普通図柄制御状態フラグに後述の普通電動役物開放処理(ステップS1915)を示す値(「03」)をセットする。すなわち、この処理により、後述の普通電動役物開放処理が実行されるように設定される。また、普通図柄判定の結果が「普通当り」でないとき、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄ゲーム終了処理(ステップS1916)を示す値(「04」)をセットする。すなわち、この場合には、後述の普通図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。

【1316】

なお、第2実施形態において、時短フラグがOFFであるときとONであるときとで普通当り確率の変化を外観で把握し難いように、メインCPU101は、普通当り確率を、時短フラグがOFFであるときは例えば32768分の32767にセットし、時短フラグがONであるときは例えば32768分の32768にセットする。ただし、普通当り確率が上記に限定されないことは言うまでもない。

【1317】

また、上記の普通電動役物開放設定処理においても、時短フラグがOFFであるときとONであるときとで普通電動役物の開放態様の变化を外観で把握し難いように、メインCPU101は、普通電動役物の開放時間を、時短フラグがOFFであるときは例えば3000msにセットし、時短フラグがONであるときは例えば3100msにセッ

10

20

30

40

50

トする。ただし、普通電動役物の開放時間が上記に限定されないことは言うまでもない。

【1318】

次に、メインCPU101は、ステップS1914において普通図柄判定の結果が「普通当り」であると判定された場合、普通電動役物開放処理を行う（ステップS1915）。この処理において、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグが普通電動役物開放処理を示す値（「03」）である場合に、普通電動役物460の開放中において所定数の入賞があったという条件、及び、普通電動役物460の開放上限時間を経過した（普通電動役物開放時間タイマが「0」である）という条件の一方が満たされたか否かを判別する。上記一方の条件が満たされた場合、メインCPU101は、普通電動役物460の羽根部材4622（例えば、図97を参照）を閉鎖状態にするため、メインRAM103に位置付けられた変数を更新する。そして、メインCPU101は、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄ゲーム終了処理（ステップS1916）を示す値（「04」）をセットする。すなわち、この処理により、後述の普通図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。

10

【1319】

次に、メインCPU101は、普通図柄ゲーム終了処理を行う（ステップS1915）。なお、この実施形態のパチンコ遊技機には、普通図柄の変動表示は保留されない。すなわち、普通図柄の変動表示が行われておらず且つ普通図柄の変動表示にかかるインターバル中でもないときに通過ゲート49を遊技球が通過した場合に限り、抽出した普通図柄の始動情報にかかる普通図柄抽選及び普通図柄の変動表示が行われ、普通図柄の変動表示が行われているときに通過ゲート49を遊技球が通過したとしても、抽出した普通図柄の始動情報に基づく普通図柄の変動表示は保留されず、抽出した普通図柄の始動情報は破棄される。ステップS1915の処理を終了すると、メインCPU101は、普通図柄制御処理を終了する。

20

【1320】

なお、第2実施形態では、時短フラグがONであるときは、時短フラグがOFFであるときと比べて、普通図柄の変動時間の短縮、普通当り確率アップ、及び、普通電動役物460の開放時間延長を行っている。ただし、上述した通り、時短フラグがONであるときとOFFであるときとで、普通図柄の変動時間の短縮、普通当り確率アップ、及び、普通電動役物460の開放時間延長のうちいずれか一つまたは二つのみを変えるようにしても良いし、普通電動役物460にかかわる制御（普通図柄の変動時間の短縮、普通当り確率アップ、普通電動役物460の開放時間延長）を変えずに、特別図柄の変動時間を変えるようにしても良い。

30

【1321】

[2-4-13. 普通電動役物の開放タイミングと第1特別図柄の変動時間との関係]

次に、図123を参照して、普通電動役物460の開放タイミングと第1特別図柄の変動時間（第1特別抽選の結果がハズレの場合）との関係について説明する。図123は、普通電動役物460の開放タイミングと第1特別図柄の変動時間との関係の一例を示すタイムチャートである。なお、図123に示される普通図柄の変動時間（1000ms）は、インターバル時間も含めた概ねの時間であり、普通電動役物460の開放時間（3000ms）も概ねの時間である。また、第2始動口入賞が有効であるとメインCPU101により判別される期間を網掛けで示している。

40

【1322】

なお、第2実施形態のパチンコ遊技機において、通過ゲート49が第1始動口420の直上に配置されており、通過ゲート49を通過した全ての遊技球が第1始動口420に入賞するように構成されている。そのため、普通図柄の変動表示が行われると、変動開始条件が成立していれば必ず第1特別図柄の変動表示も行われる。また、普通当り確率は上述したとおり略100%であるから、通過ゲート49を遊技球が通過すると略100%の確率で普通電動役物460が開放される。

【1323】

50

図 1 2 3 (a) は、L G 状態における普通電動役物 4 6 0 の開放タイミングと第 1 特別図柄の変動時間との関係の一例を示すタイムチャートである。L G 状態では、第 1 特別抽選の結果がハズレの場合、変動パターンテーブル番号 2 又は 3 の変動パターンテーブル (図 1 0 8 参照) に基づいて第 1 特別図柄の変動表示が行われる。

【 1 3 2 4 】

したがって、L G 状態では、図 1 2 3 (a) に示されるように、第 1 特別図柄の変動パターンが通常変動 A 及び通常変動 B のいずれに決定されたとしても、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間の全期間において第 1 特別図柄が変動表示されることとなる。そのため、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間中にたとえ第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したとしても、この第 2 始動口入賞が有効と判別されることに期待を持つことができない。なお、大当たり及び小当たりの確率を示すテーブル (図 1 0 2 参照) に示されるように、第 1 特別抽選において「小当たり」に当選する確率は相対的に小さく、しかも、第 1 特別抽選の結果が「小当たり」であるときは、第 2 特別抽選の結果が「小当たり」であるときよりも遊技球が入賞し難い態様で小当たり用入賞口 5 6 0 が開放する。そのため、L G 状態では、小当たり遊技状態に制御されることによる賞球の払い出しは左程期待できない。

10

【 1 3 2 5 】

図 1 2 3 (b) は、H G 状態における普通電動役物 4 6 0 の開放タイミングと第 1 特別図柄の変動時間との関係の一例を示すタイムチャートである。H G 状態では、第 1 特別抽選の結果がハズレの場合、変動パターンテーブル番号 2 又は 4 ~ 6 のいずれかの変動パターンテーブル (図 1 0 8 参照) に基づいて第 1 特別図柄の変動表示が行われる。

20

【 1 3 2 6 】

したがって、H G 状態では、図 1 2 3 (b) に示されるように、第 1 特別図柄の変動パターンが通常変動 A 又は通常変動 B に決定されたときには、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間の全期間において第 1 特別図柄が変動表示されることとなる。一方、第 1 特別図柄の変動パターンが通常変動 C に決定されたときには、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間において第 1 特別図柄の変動表示が行われない期間が生じる。そのため、普通電動役物 4 6 0 が開放し且つ第 1 特別図柄の変動表示が行われていない期間に第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞すると、この第 2 始動口入賞は有効であると判別され、抽出した第 2 始動情報に基づいて第 2 特別抽選及び第 2 特別図柄の変動表示が行われる。ここで、大当たり及び小当たりの確率を示すテーブル (図 1 0 2 参照) に示されるように、第 2 特別抽選が行われると、「大当たり」でなければ必ず「小当たり」に当選する。そのため、H G 状態では、L G 状態と比べて小当たり遊技状態に制御される頻度が高められる。

30

【 1 3 2 7 】

なお、B H G 状態と M H G 状態と S H G 状態とでは、通常変動 C に決定される確率を異ならせることで小当たり遊技状態に制御される確率を変えて、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が異なるようにしている。具体的には、変動パターンテーブル番号 4 と 5 と 6 とでは通常変動 C に決定される確率が異なっており、B H G 状態では変動パターンテーブル番号 2 又は 6 の変動パターンテーブルに基づいて第 1 特別図柄の変動表示が行われ、M H G 状態では変動パターンテーブル番号 2 又は 5 の変動パターンテーブルに基づいて第 1 特別図柄の変動表示が行われ、S H G 状態では変動パターンテーブル番号 2 又は 4 の変動パターンテーブルに基づいて第 1 特別図柄の変動表示が行われるようにしている。

40

【 1 3 2 8 】

図 1 2 3 (c) は、R G 状態における普通電動役物 4 6 0 の開放タイミングと第 1 特別図柄の変動時間との関係の一例を示すタイムチャートである。R G 状態では、第 1 特別抽選の結果がハズレの場合、変動パターンテーブル番号 1 2 の変動パターンテーブル (図 1 0 8 参照) に基づいて第 1 特別図柄の変動表示が決定されるため、第 1 特別図柄の変動パターンは必ず短縮変動 A に決定される。

【 1 3 2 9 】

したがって、R G 状態では、図 1 2 3 (c) に示されるように、第 1 特別抽選の結果が

50

ハズレのときには、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間と第 1 特別図柄の変動表示の実行期間とが重複しない。そのため、普通電動役物 4 6 0 が開放したときに第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞すると、この第 2 始動口入賞が必ず有効であると判別され、抽出した第 2 始動情報に基づいて第 2 特別抽選及び第 2 特別図柄の変動表示が行われることとなる。また、第 2 特別抽選が行われると、「大当り」でなければ必ず「小当り」に当選するため、R G 状態では、H G 状態（B H G 状態）よりも小当り遊技状態に制御される頻度が高められ、単位時間当たりの発射球数に対する賞球数の期待値が 1 を超える。

【 1 3 3 0 】

このように、第 2 実施形態のパチンコ遊技機によれば、第 2 始動口入賞が有効であるとメイン C P U 1 0 1 により判別される期間の長さの期待値を変えるだけで、小当り遊技状態に制御される頻度、すなわち単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値を容易に変更することが可能となる。

10

【 1 3 3 1 】

しかも、第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、大当り遊技状態は右打ちで遊技が進行するものの、L G 状態のみならず H G 状態や R G 状態でも左打ちで遊技が進行するため、遊技球の発射強度を変えることなく、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が異なる複数の遊技状態での遊技を実現することができる。とくに従来のパチンコ遊技機では、例えば、大当り遊技状態では右打ち、通常遊技状態では左打ちで遊技が進行するものが多かったため、左打ちは遊技者にとって不利な遊技状態であるという意識が根強く、左打ち時は遊技が単調となりがちであった。この点、第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、

20

【 1 3 3 2 】

また、第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、大当り遊技状態を経由することなく L G 状態から H G 状態に移行させることが可能となる。従来のパチンコ遊技機では、大当り遊技状態とは別に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態に制御されるものもあるが、大当りの当選を契機に制御されるものであるため、大当りに当選するまでの通常遊技状態が単調となりがちであった。よって、大当り遊技状態を経由することなく L G 状態から H G 状態に移行させることで、大当りに当選するまでの単調となりがちな通常遊技状態における遊技の低下を抑制することが可能となる。

30

【 1 3 3 3 】

また、第 2 実施形態のパチンコ遊技機によれば、第 2 始動口 4 4 0 に入賞したときに払い出される賞球数は 1 個であるため、第 2 始動口入賞が有効と判別されることに期待を持つことができない L G 状態において、普通電動役物 4 6 0 は、第 2 始動口 4 4 0 への 1 個の入賞に対して 1 個の賞球が払い出されるといったベース確保の機能を有する。これに対し、第 2 始動口入賞が有効と判別される可能性のある遊技状態（H G 状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態、R G 状態）では、第 2 始動口 4 4 0 に入賞したときに払い出される賞球数（1 個）に加えて、小当り用入賞口 5 6 0 への 1 個の入賞に対して 1 5 個の賞球が払いだされるため、ベースアップの機能を普通電動役物 4 6 0 に持たせることができる。このように、遊技状態に応じて普通電動役物 4 6 0 の機能を変えることができるという、これまでにない新たな遊技性を実現することができる。

40

【 1 3 3 4 】

ところで、一般的な従来のパチンコ遊技機では、保留領域に保存される始動情報の数が多いことは、特別抽選及び特別図柄の変動表示が連続して行われるため、遊技者にとって安心材料となる。しかし、第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、保留領域への第 1 始動情報の保存（保留）が促進されて第 1 特別図柄の変動表示が連続して行われると、第 1 特別図柄の変動パターンがたとえ図 1 2 3（b）に示される通常変動 C であったとしても、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間が短くなってしまい、かえって興味が低下してしまう虞がある。

50

【 1 3 3 5 】

この点、第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、図 9 7 を参照して上述したとおり、送出部材 8 2 0 (第 1 回転部材 8 2 2 及び第 2 回転部材 8 2 8 (いずれも図 9 7 参照)) によって、一の遊技球が第 1 始動口 4 2 0 に入賞してから一定時間が経過した後に他の遊技球が第 1 始動口 4 2 0 に入賞するように構成されている。そのため、保留領域への第 1 始動情報の保留が抑制され、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間が短くなってしまうことを抑制することが可能となる。とくに、上記の一定時間は、L G 状態において決定される第 1 特別図柄の変動時間のうち、変動時間が最も短い変動時間よりも長いことが好ましい。第 2 実施形態のパチンコ遊技機において、L G 状態では変動パターンテーブル番号 2 または 3 に決定されるため、このうち最も短い第 1 特別図柄の変動時間は 6 0 0 0 m s e c である。したがって、送出部材 8 2 0 は、一の遊技球が第 1 始動口 4 2 0 に入賞してから少なくとも 6 0 0 0 m s e c が経過したのちに、他の遊技球が第 1 始動口 4 2 0 に入賞するように構成されていることが好ましい。

10

【 1 3 3 6 】

さらに、第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、第 1 特別図柄の保留があるときは変動パターンテーブル番号が「 1 」にセットされるため、変動パターンテーブル (図 1 0 8 参照) に示されるように、第 1 特別図柄の変動パターンが 8 0 % (設定 1 ・ 2 の場合) と比較的高い確率で短縮変動 A に決定される。これにより、仮に第 1 始動情報の保留が一時的にたまったとしても、一時的にたまった第 1 始動情報を短時間で消化することが可能となり、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間を極力確保することが可能となる。

20

【 1 3 3 7 】

なお、R G 状態では、第 1 特別図柄の変動パターンが、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間と第 1 特別図柄の変動表示の実行期間とが重複しない短縮変動 A に必ず決定されるようにしているが、これに限られず、短縮変動 A の他に、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間の全期間において第 1 特別図柄が変動表示される変動パターン (例えば通常変動 A) に決定されるようにしても良い。この場合であっても、短縮変動 A に決定される確率と通常変動 A に決定される確率とを調整することによって、単位時間当たりの発射球数に対する賞球数の期待値が 1 を超えるようにすることが可能である。

【 1 3 3 8 】

なお、第 2 実施形態では、第 2 特別抽選の結果が「大当たり」でなければ 1 0 0 % に近い確率で「小当たり」に当選するようにしているが、これに限られず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、「小当たり」の確率を適宜設定することができる。

30

【 1 3 3 9 】

また、第 2 実施形態では、L G 状態において、通常変動 A 及び通常変動 B のいずれの変動パターンに決定されたとしても、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間の全期間において第 1 特別図柄が変動表示されるようにしているが、これに限られない。例えば、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間において第 1 特別図柄の変動表示が行われない期間が生じる変動パターン (例えば通常変動 C) を設けて、このような変動パターンに決定される確率を H G 状態と比べて低くなるようにしても良い。

【 1 3 4 0 】

なお、第 1 特別抽選の結果が「大当たり」又は「小当たり」であるときには、変動パターンテーブル番号設定テーブル (図 1 0 7 参照) 及び変動パターンテーブル (図 1 0 8 参照) に示されるように、通常変動 A 及び通常変動 B のいずれよりも変動時間が長いリーチ演出 A ~ D のいずれかに決定される。すなわち、普通電動役物 4 6 0 が開放されている期間と第 1 特別図柄の変動表示の実行期間とが重複する。そのため、第 1 特別抽選の結果が「大当たり」又は「小当たり」であるときには、普通電動役物 4 6 0 が開放したときに第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したとしても、抽出した第 2 始動情報が破棄されて第 2 特別抽選及び第 2 特別図柄の変動表示が行われない。

40

【 1 3 4 1 】

[2 - 4 - 1 4 . 普通電動役物の開放タイミングと第 1 特別図柄の変動時間との関係 (他

50

の例)]

次に、図 1 2 4 を参照して、普通電動役物 4 6 0 の開放タイミングと第 1 特別図柄の変動時間 (第 1 特別抽選の結果がハズレの場合) との関係の他の例について説明する。図 1 2 4 は、各遊技状態における普通電動役物の開放タイミングと第 1 特別図柄の変動時間との関係の他の例を示すタイムチャートである。なお、図 1 2 4 に示される普通図柄の変動時間 (1 0 0 0 m s e c) は、インターバル時間も含めた概ねの時間であり、普通電動役物 4 6 0 の開放時間 (3 0 0 0 m s e c) も概ねの時間である。また、第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したときに第 2 特別抽選及び第 2 特別図柄の変動表示を実行可能な期間を網掛けで示している。

【 1 3 4 2 】

10

図 1 2 4 に示されるように、他の例では、第 1 特別抽選の結果がハズレの場合、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄の変動パターンを以下のように決定している。すなわち、R G 状態では、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間と第 1 特別図柄の変動表示の実行期間とが重複しない変動パターンに決定する。また、B H G 状態では、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間と第 1 特別図柄の変動表示の実行期間との重複期間が相対的に小さい変動パターンに決定する。また、M H G 状態では、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間において第 1 特別図柄の変動表示が行われない期間が生じる範囲で、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間と第 1 特別図柄の変動表示の実行期間との重複期間が M H G 状態よりも大きい変動パターンに決定する。また、S H G 状態では、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間において第 1 特別図柄の変動表示が行われない期間が生じる範囲で、普通電動役物 4 6 0 が開放している期間と第 1 特別図柄の変動表示の実行期間との重複期間が相対的に大きい変動パターンに決定する。

20

【 1 3 4 3 】

このように、遊技状態毎に第 1 特別図柄の変動時間を変えることで、第 2 特別抽選及び第 2 特別図柄の変動表示の実行頻度、すなわち小当り遊技状態に制御される頻度を変えることができ、遊技状態毎に、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値を異ならせることが可能となる。

【 1 3 4 4 】

なお、図 1 2 4 に示される第 1 特別図柄の変動時間は平均変動時間であっても良い。すなわち、各遊技状態において複数の変動パターンが用意されており、第 1 特別図柄の変動時間の平均が図 1 2 4 に示されるように、第 1 特別図柄の変動パターンが決定されるようにしても良い。

30

【 1 3 4 5 】

また、上記設定示唆演出の第 1 の例では、第 2 始動口 4 4 0 (例えば図 9 7 参照) への遊技球の入賞があったときには設定示唆演出が行われないが、例えば第 2 始動口入賞が有効でないと判別された場合に設定値に応じた抽選で、又は第 2 始動口入賞が有効でないと判別された回数が規定回数を超えたことを条件に、設定示唆演出を行うようにしても良い。上記規定回数は大当り終了後に一律又は抽選にて決定されてもよく、その場合大当りとならない期間が長くなるほど設定示唆演出が出やすくなるため、遊技者の精神的負担の減少ともなりうる。

40

【 1 3 4 6 】

また、第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、通過ゲート 4 9 を通過した遊技球の略全部が第 1 始動口 4 2 0 に入賞すること、普通図柄抽選の結果が普通当りであることに基づいて羽根部材 4 6 2 2 が開放して第 2 始動口 4 4 0 への入賞が容易となること、第 2 始動口 4 4 0 への入賞に基づいて実行される第 2 特別抽選の結果の略全部が小当りであること、第 1 特別図柄が変動表示されていないときに第 2 始動口 4 4 0 に遊技球が入賞したときに限り第 2 特別抽選が実行されること、といった条件の下、第 1 特別抽選の結果が小当りであることを契機として第 1 特別図柄の変動パターンを変更することにより、第 2 始動口入賞が有効となる期間 (羽根部材 4 6 2 2 が開放している期間のうち第 1 特別図柄が変動表示されていない期間) の長さの期待値を変えることで、通常遊技状態を、L G 状態、B H

50

G 状態、M H G 状態及び S H G 状態といった複数の状態を実現できるようにしているが、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が異なる複数の状態を実現する方法はこれに限られない。例えば、左打ちしたときに遊技球が入賞可能な第 1 始動口と、右打ちしたときに遊技球が入賞可能な第 2 始動口とを備え、第 1 状態では第 1 テーブル（例えば、第 1 特別図柄の変動時間 1 0 0 0 0 m s e c、第 2 特別図柄の変動時間 6 0 0 0 0 0 m s e c）を用いて特別図柄の変動パターンを決定するとともに、第 1 始動口への入賞に基づいて行われる第 1 特別抽選における小当り確率を例えば 3 0 0 分の 1、第 2 始動口への入賞に基づいて行われる第 2 特別抽選における小当り確率を例えば 1 0 分の 1 とし、第 1 特別抽選の結果が小当りであることを契機として、第 2 テーブル（例えば、第 1 特別図柄の変動時間 1 0 0 0 0 m s e c、第 2 特別図柄の変動時間 1 0 0 0 0 m s e c）を用いて特別図柄の変動パターンを決定する第 2 状態に移行するようにしても良い。これにより、第 1 特別抽選の結果が小当りであることを契機として、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値を高めて、当該期待値が異なる複数の状態を実現することが可能となる。また、このようにして実現できる複数の状態における単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値を、それぞれ、例えば、5 0 %、7 0 %、9 0 % と 1 以下（1 0 0 % 以下）にすれば、通常遊技状態として、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が異なる複数の状態を実現することができる。なお、上記では、第 1 特別抽選の結果が小当りであることを契機として、第 2 特別図柄の変動時間を短くすることで第 1 状態から第 2 状態に変更されるようにしたが、これに代えて、第 1 特別抽選の結果が小当りであることを契機として、第 1 特別図柄の変動時間を長くするとともに第 2 特別図柄の変動時間を短くすることで第 1 状態から第 2 状態に変更されるようにしても良い。また、変動時間を変更する契機は第 2 特別抽選の結果が小当りであることとしても良い。

10

20

30

40

50

【 1 3 4 7 】

また、天井機能を有する大当り図柄が設けられたパチンコ遊技機にあっては、特別抽選の結果が大当りであってその大当りの種別が上述の大当り図柄 A であった場合、上述した通り、大当り遊技状態が終了した後、低確時短遊技状態には制御されず、L G 状態で 5 1 0 回の遊技が行われると H G 状態に移行する。また、大当り図柄 B であった場合には、大当り遊技状態が終了した後、低確時短遊技状態での遊技が 4 回実行され、その後、L G 状態に移行し、L G 状態で 5 1 0 回の遊技が行われると H G 状態に移行する。また、大当り図柄 C であった場合には、大当り遊技状態が終了した後、低確時短遊技状態での遊技が 1 0 0 回実行され、その後、L G 状態に移行し、L G 状態で 5 1 0 回の遊技が行われると H G 状態に移行する。すなわち、特別抽選の結果が大当りであったときに、大当り図柄 A ~ C の種別に応じて低確時短遊技状態に制御される回数が異なっている。

【 1 3 4 8 】

ここで、例えば変動パターンテーブル番号設定テーブル（図 1 0 7）及び変動パターンテーブル（図 1 0 8）を参照すると分かるように、確変フラグ O F F 且つ時短フラグが O N の低確時短遊技状態では、特別図柄の変動パターンは、稀に（設定 1・2 で 1 % の確率で）短縮変動 A に決定されるものの、大部分は通常変動 A または通常変動 B に決定される（変動パターンテーブル番号「 1 1 」を参照）。そのため、低確時短遊技状態において第 2 始動口入賞が有効であると判別される確率は、L G 状態において第 2 始動口入賞が有効であると判別される確率とほぼ同じくらいに低い。また、メイン C P U 1 0 1 は、セットされた時短回数及び天井遊技数（5 1 0 回）の両方が消化された後でなければ H G 状態に制御しない。すなわち、セットされる時短回数にかかわらず、L G 状態において 5 1 0 回の遊技が実行されないと H G 状態に制御されない。そのため、大当り図柄 A ~ B のように、セットされる時短回数が異なる天井機能を有する大当り図柄の種別が複数設けられた場合、遊技者にとっては、セットされる時短回数が少ない方が好ましい。そこで、このようにセットされる時短回数が異なる天井機能を有する大当り図柄の種別を複数設けることによって、面白みのある遊技を提供することが可能となる。

【 1 3 4 9 】

また、大当り図柄 B 又は大当り図柄 C に当選した場合、少なくとも低確時短遊技状態に

制御される４回の遊技において、サブＣＰＵ２０１により実行される演出（液晶表示装置１６における表示演出やスピーカ２４からの音声演出等）を、大当り図柄Ｂ及び大当り図柄Ｃのいずれに当選したのかを把握し難い演出とすることが好ましい。この場合、大当り図柄Ａに当選したときには、遊技者に期待を持たせるような演出であることが好ましい。

【１３５０】

一方、第２実施形態のパチンコ遊技機では、ＬＧ状態と低確時短遊技状態とで特別図柄の変動表示パターン（変動時間）がほとんど変わらない。そのため、大当り図柄Ａに当選した場合にも、少なくとも低確時短遊技状態に制御される４回の遊技において、サブＣＰＵ２０１は、大当り図柄Ａ、大当り図柄Ｂ及び大当り図柄Ｃのいずれに当選したのかを把握し難い演出を実行するようにしても良い。

【１３５１】

さらに、ＬＧ状態と低確時短遊技状態とで特別図柄の変動表示パターン（変動時間）がほとんど変わらないことを利用して、サブＣＰＵ２０１は、時短遊技が終了したタイミングを外観で把握し難い演出を実行するようにしても良い。例えば、大当り図柄Ｂ（時短回数４回）に当選したにもかかわらず、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において１００回の遊技が実行されるまで低確時短遊技状態であることを示す演出を実行しても良い。この場合、本来であればＬＧ状態において天井遊技数（例えば５１０回）の遊技が実行されなければＨＧ状態に制御されないところ、５１０回から９６回（＝１００回－４回）を差し引いた４１４回の遊技が実行されたときにＨＧ状態に移行することとなり、遊技者にサプライズ感を与えることとなる。

【１３５２】

また、大当り遊技状態が終了した後、ＨＧ状態に制御されるまでに実行を要する遊技数が、５１０回（大当り図柄Ａの場合）であるのか、５１４回（大当り図柄Ｂの場合）であるのか、６１０回（大当り図柄Ｃの場合）であるのかを、外観で把握し難い演出をサブＣＰＵ２０１により実行するようにしても良い。

【１３５３】

[２－５．遊技の流れ]

図１２５は、遊技状態の遷移にともなってサブＣＰＵ２０１により実行される演出として、液晶表示装置１６に表示される演出画像の一例を示す図である。図１２５中の（イ）～（ヌ）は、（イ）ＬＧ状態における画像例、（ロ）「大当り」に当選したことを示す画像例、（ハ）「大当り」の種別を示す画像例、（ニ）ＲＧ状態が開始されることを示す画像例、（ホ）大当り遊技状態が終了し、ＲＧ状態又はＨＧ状態に移行する可能性があるチャンスステージ（図１２５では「ＲＧ・ＨＧ獲得チャンス」と図示）における画像例、（ヘ）ＲＧ状態への移行準備中であることを示すＲＧ天井待機ゾーン（図１２５では「ＲＵＳＨ ＧＡＭＥ天井待機ＺＯＮＥ」と図示）における画像例、（ト）ＲＧ状態又はＬＧ状態に移行する可能性があることを示す特定ステージにおける画像例、（チ）ＨＧ状態が開始されることを示す画像例、（リ）第１特別抽選において「小当り」に当選したことを示す画像例、（ヌ）ＨＧ状態への移行準備中であることを示すＨＧ天井待機ゾーン（図１２５では「ＨＧ天井待機ＺＯＮＥ」と図示）における画像例、である。なお、液晶表示装置１６に表示される演出画像は、表示制御回路２０４を介してサブＣＰＵ２０１により制御される。

【１３５４】

なお、上記のチャンスステージ、ＲＧ天井待機ゾーン、特定ステージ及びＨＧ天井待機ゾーンは、いずれも、サブＣＰＵ２０１により制御される表示上のステージ又はゾーンである。

【１３５５】

先ず、（イ）に示されるＬＧ状態において遊技を実行中、第１特別抽選又は第２特別抽選の結果が「大当り」であると、（ロ）に示されるように、例えば３例の装飾図柄がゾロ目で停止表示される。これにより、遊技者は、大当りに当選したことを把握することができる。

【 1 3 5 6 】

(口)に示される「大当り」に当選したことを示す画像例が表示された後、(ハ)に示されるように、「大当り」の種別を示す画像例が表示される。このとき、特別抽選が実行されたときに大当りの種別が内部的には決まっているものの、液晶表示装置 1 6 には、あたかも大当りの種別が再抽選によって決定されたかのような演出画像が表示される。第 2 実施形態では、特別抽選の結果が「MAX 大当り」であるときは「MAX 大当り」であることを把握できる演出画像(図 1 2 5 中の(ハ)の a の画像例)が表示され、特別抽選の結果が「RUSH 大当り」であるときは「RUSH 大当り」であることを把握できる演出画像(図 1 2 5 中の(ハ)の b の画像例)が表示され、特別抽選の結果が「MAX 大当り」及び「RUSH 大当り」のいずれでもないときは「MAX 大当り」や「RUSH 大当り」でないことを把握できる演出画像(図 1 2 5 中の(ハ)の c の画像例)が表示される。

10

【 1 3 5 7 】

図 1 2 5 中の(ハ)の(a)又は(b)の画像例が表示されると、大当り遊技状態が終了した後、(二)の画像例が表示されて RG 状態が開始される。RG 状態は「大当り」に当選するまで継続し、「大当り」に当選すると、図 1 2 5 では図示されていないが(口)の画像例を経由し、「大当り」の種別に応じて(ハ)の(a)~(c)のうちいずれかが表示される。

【 1 3 5 8 】

図 1 2 5 中の(ハ)の(c)の画像例が表示されると、大当り遊技状態が終了した後、(ホ)のチャンスステージに移行し、低確時短遊技状態又は高確時短遊技状態に制御される。図 1 2 5 中の(ハ)の(c)の画像例が表示されるのは、特別抽選の結果が、「時短 4 回 RUSH 大当り」、「時短 2 4 回 RUSH 大当り」、「時短 5 4 回 RUSH 大当り」、「時短 4 回通常大当り」、「時短 4 回 SHG 大当り」又は「時短 4 回 BHG 大当り」のときである。すなわち、チャンスステージは、所定回数の時短遊技が消化された後、RG 状態、HG 状態及び LG 状態のいずれにも移行する可能性があるステージである。

20

【 1 3 5 9 】

また、特別抽選の結果が「時短 4 回 RUSH 大当り」であるとき、(ホ)のチャンスステージにおいて時短遊技が 4 回実行されると、(二)の画像例が表示されて RG 状態が開始される。

【 1 3 6 0 】

また、特別抽選の結果が「時短 2 4 回 RUSH 大当り」又は「時短 5 4 回 RUSH 大当り」であって且つ天井待機ゾーン移行条件が成立したとき、(ホ)のチャンスステージにおいて時短遊技が 4 回実行されると、(ヘ)の画像例が表示され、RG 天井待機ゾーンに移行する。RG 天井待機ゾーンは、大当りに当選しない限り RG 状態に移行することが確定するゾーンである。そして、特別抽選の結果が「時短 2 4 回 RUSH 大当り」の場合は天井待機ゾーンでの遊技が 2 0 回行われた後、特別抽選の結果が「時短 5 4 回 RUSH 大当り」の場合は天井待機ゾーンでの遊技が 5 0 回行われた後、(二)の画像例が表示され、RG 状態に移行する。

30

【 1 3 6 1 】

なお、上記の天井待機ゾーン移行条件は、RG 天井待機ゾーンに移行するための条件であり、天井待機ゾーン移行条件の成立可否はサブ CPU 2 0 1 により決定される。天井待機ゾーン移行条件が成立しなかった場合には、(ト)の特定ステージに移行する。特定ステージは、RG 状態に移行する場合もあれば LG 状態に移行する場合もあることを示すステージである。

40

【 1 3 6 2 】

また、特別抽選の結果が「時短 4 回 SHG 大当り」であるとき、(ホ)のチャンスステージにおいて時短遊技が 4 回実行されると、(チ)の画像例が表示されて SHG 状態が開始される。

【 1 3 6 3 】

また、特別抽選の結果が「時短 4 回 BHG 大当り」であるとき、(ホ)のチャンスステ

50

ージにおいて時短遊技が4回実行されると、(チ)の画像例が表示されてBHG状態が開始される。

【1364】

なお、図125の(チ)は、HG状態が開始されることを示す画像例であって、SHG状態、MHG状態及びBHG状態のいずれが開始されるのかまで明示する画像でないが、これに代えて、SHG状態、MHG状態及びBHG状態のいずれが開始されるのかを明示する画像としても良い。

【1365】

また、特別抽選の結果が「時短4回通常大当たり」であるとき、又は、「時短24回RUSH大当たり」若しくは「時短54回RUSH大当たり」であって且つ天井待機ゾーン移行条件が成立しなかったとき、(ト)の特定ステージに移行する。

【1366】

特別抽選の結果が「時短24回RUSH大当たり」であって(ト)の特定ステージに移行したとき、20回の遊技が実行された後(4回は(ホ)のチャンスステージで実行される)、(二)の画像例が表示されてRG状態が開始される。

【1367】

特別抽選の結果が「時短54回RUSH大当たり」であって(ト)の特定ステージに移行したとき、50回の遊技が実行された後(4回は(ホ)のチャンスステージで実行される)、(二)の画像例が表示されてRG状態が開始される。

【1368】

特別抽選の結果が「時短4回通常大当たり」であって(ト)の特定ステージに移行したとき、20回又は50回の遊技が実行された後、(イ)のLG状態に移行する。

【1369】

また、(イ)に示されるLG状態において遊技を実行中、第1特別抽選の結果が「小当たり」であると、(リ)に示されるように、「小当たり」に当選したことを示す画像例が表示される。これにより、遊技者は、小当たりに当選したことを把握することができる。

【1370】

さらに、第1特別抽選の結果が小当たりのうち第1小当たり又はスーパー小当たりである場合には、(リ)の画像例が表示された後、(チ)の画像例が表示されてHG状態が開始される。一方、第1特別抽選の結果が小当たりのうち第2小当たりである場合には、(リ)の画像例が表示された後、(ヌ)の画像例が表示されてHG天井待機ゾーンに移行し、HG天井待機ゾーンでの遊技が所定回数実行された後、(チ)の画像例が表示されてHG状態が開始される。HG天井待機ゾーンは、大当たり又は小当たり(スーパー小当たり、第1小当たり、第2小当たり)に当選しない限りHG状態に移行することが確定するゾーンである。

【1371】

なお、当り時選択図柄コマンドが「z11」～「z16」の小当たりのように、LG状態及び複数のHG状態(BHG状態、MHG状態、SHG状態)のうちの二以上の状態の間を予め定められたパターンで移行する遊技進行パターンがセットされる場合、上記遊技進行パターンを構成するLG状態では(ヌ)のHG天井待機ゾーンにおける画像例が液晶表示装置16に表示され、HG状態では(チ)の画像例が表示されてHG状態での遊技が実行される。とくに当り時選択図柄コマンドが「z11」、「z12」、「z15」及び「z16」である場合には、HG状態に制御される前のLG状態において、サブCPU201は、(ヌ)のHG天井待機ゾーンにおける画像例(HG状態への移行準備中であることを示す画像例)を液晶表示装置16に表示する制御を実行する。

【1372】

このように、第2実施形態のパチンコ遊技機では、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1よりも小さい通常遊技状態において、小当たり図柄に応じて異なる遊技進行パターンで遊技が実行されうることとなり、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における遊技興趣を高めることが可能となる。

【1373】

また、小当り図柄判定テーブル（図１０６）に示されるように、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１１」の小当りの場合には、ＨＧ天井待機ゾーン（ＬＧ状態）での遊技が１０回実行されのちにＳＨＧ状態に移行する。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１２」の小当りの場合には、ＨＧ天井待機ゾーン（ＬＧ状態）での遊技が３０回実行されたのちにＭＨＧ状態に移行する。すなわち、小当り図柄に応じて、ＨＧ天井待機ゾーンに滞在する遊技実行回数が異なる。これにより、通常遊技状態であったとしても遊技者感情に起伏を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【１３７４】

また、小当り図柄判定テーブル（図１０６）に示されるように、ＬＧ状態において、第１特別抽選の結果が小当りであって当り時選択図柄コマンドが「ｚ１８」であるとき、メインＣＰＵ１０１はＨＧカウンタを「０」にセットし、この小当りに基づいてＨＧ状態に制御しない。ただしこの場合、サブＣＰＵ２０１は、（ヌ）のＨＧ天井待機ゾーンにおける画像例と同じ演出（外観で区別できない程度に似た演出を含む）を実行する。すなわち、ＬＧ状態において、第１特別抽選の結果が小当りであって当り時選択図柄コマンドが「ｚ１８」であるとき、この小当りに基づいてＨＧ状態には制御されないものの、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１１」、「ｚ１２」、「ｚ１５」及び「ｚ１６」の小当りに対するガセの小当りとして機能し、ＨＧ状態への移行に対する期待感を遊技者に与えることが可能となる。

【１３７５】

また、ＨＧ状態において、第１特別抽選の結果が小当りであって当り時選択図柄コマンドが「ｚ１８」であるとき、この小当りに基づいてＨＧカウンタが０にセットされるため、サブＣＰＵ２０１により（ヌ）のＨＧ天井待機ゾーンにおける画像例が表示された場合には、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１１」、「ｚ１２」、「ｚ１５」及び「ｚ１６」のうちいずれかの小当りであるのか、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１８」の小当りであるのかが明示されないため、興趣を高めることが可能となる。

【１３７６】

なお、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１８」であるときにＨＧカウンタをリセットしないようにした場合にも、ＬＧ状態において、第１特別抽選の結果が小当りであって当り時選択図柄コマンドが「ｚ１８」であるとき、サブＣＰＵ２０１は、（ヌ）のＨＧ天井待機ゾーンにおける画像例と同じ演出（外観で区別できない程度に似た演出を含む）を実行する。この場合にも、ＨＧ状態への移行に対する期待感を遊技者に与えることが可能となる。また、ＨＧ状態において、第１特別抽選の結果が小当りであって当り時選択図柄コマンドが「ｚ１８」であるときにも、サブＣＰＵ２０１は、（ヌ）のＨＧ天井待機ゾーンにおける画像例を実行する。この場合、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１８」の小当りに基づいてＨＧカウンタがリセットされないため、ＨＧ状態が格下げ（現在のＨＧ状態よりも遊技者にとって有利度合いの低いＨＧ状態にリセット）されるよりも、現状のＨＧ状態が維持される当り時選択図柄コマンド「ｚ１８」の小当りであることを望むこととなり、興趣を高めることが可能となる。

【１３７７】

また、上述した通り、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１５」である場合に実行される遊技進行パターンと、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１６」である場合に実行される遊技進行パターンとは、途中まで（ＬＧ状態１０回　ＢＨＧ状態１０回の後、ＬＧ状態に移行するまで）は同じパターンである。そのため、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１５」の小当りの場合に実行される「ＬＧ状態１０回　ＢＨＧ状態１０回」の後のＬＧ状態と、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１６」の小当りの場合に実行される「ＬＧ状態１０回　ＢＨＧ状態１０回」の後のＬＧ状態とで、サブＣＰＵ２０１により実行される演出態様を、外観で把握し難い程度に同様とすることで、上記ＬＧ状態においてＢＨＧ状態に移行する期待を遊技者に与えることができるため、このＬＧ状態において遊技興趣を高めることが可能となる。

【１３７８】

なお、第 1 特別抽選の結果がスーパー小当りである場合には、第 1 特別抽選の結果が第 1 小当りや第 2 小当りであるときに表示される(リ)の画像例に代えて、より大きな利益が遊技者に与えられることを示す特別な演出画像が表示されるようにするとよい。

【 1 3 7 9 】

また、第 1 特別抽選の結果が非 H G 小当りであるときには、サブ CPU 2 0 1 は、第 1 特別抽選の結果がスーパー小当り、第 1 小当り又は第 2 小当りであるときにように小当りに当選したことを遊技者に把握させる演出を行うのではなく、小当りに当選したことを遊技者が把握し難い態様(例えば、液晶表示装置 1 6 の片隅に小さな画像で表示するとともに、特別抽選の結果がハズレのときと同じ音演出を行う態様等)で演出を行うことが好ましい。第 2 実施形態では、第 1 特別抽選における小当りは、H G 状態に移行させることを目的として設けたものであり、小当り用入賞口 5 6 0 への入賞を主たる目的としていない(それ故、第 1 特別抽選の結果が小当りであるときには、第 2 特別抽選の結果が小当りであるときと比べて入賞し難い態様で小当り用入賞口 5 6 0 が開放している)。そのため、第 1 特別抽選の結果が非 H G 小当りであるときに、小当りに当選したことを遊技者が把握し難かったとしても、遊技者に与える不利益は小さく、むしろ、せっかく小当りに当選したにもかかわらず H G に移行しないことを遊技者に把握されないようにして遊技者を落胆させないメリットの方が大きいと考えられる。

【 1 3 8 0 】

なお、第 2 特別抽選の結果が小当りである場合には、H G 状態に移行することはないものの、小当り用入賞口 5 6 0 に入賞させる観点から、小当りに当選したことを示す演出画像が表示される。

【 1 3 8 1 】

[3 . その他]

第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 及び第 2 実施形態のパチンコ遊技機に記載された各構成は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典が付与される形態全ての遊技機について、適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路 1 0 0 自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路 1 0 0 に装着され(接続され)、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【 1 3 8 2 】

封入された遊技球を循環させて遊技を行うパチンコ遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。例えば、賞球数が 1 5 個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、1 5 個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。

【 1 3 8 3 】

主制御回路 1 0 0 に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ROM および RWM (あるいは RAM) を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作(すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作)若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞(当該役が成立)した場合の、遊技媒体の払出動作(すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作)、または遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ遊技機 1 の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置(不図示)を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理する

ものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【1384】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

10

【1385】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばICカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【1386】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持っていか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

20

【1387】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

30

【1388】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。

40

【1389】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【1390】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原価および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたこと

50

により遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【1391】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【1392】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杆が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が1減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、50個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。

【1393】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実が増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【1394】

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の上部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換すること

が可能であるものを示す。なお、第 1 実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆる C R ユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【 1 3 9 5 】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源を OFF にした場合であっても、OFF にする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

10

【 1 3 9 6 】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられた CPU の固有 ID、払出制御回路に設けられた CPU の固有 ID、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。

20

【 1 3 9 7 】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされることなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【 1 3 9 8 】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

30

【 1 3 9 9 】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【 1 4 0 0 】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。

40

【 1 4 0 1 】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。

【 1 4 0 2 】

[4 . 付記]

以上説明した第 1 実施形態のパチンコ遊技機によれば、以下のような遊技機を提供することができる。

【 1 4 0 3 】

[4 - 1 . 第 1 ~ 第 8 の遊技機]

50

従来、パチンコ機等の遊技機において、所定の条件が成立すると抽選が行われ、この抽選の結果にもとづいて、例えば液晶表示器などに演出画像が表示される。抽選の結果が大当たりであると、大当たり遊技が開始されて、大入賞口が所定の開閉パターンで開閉する。上記の大当たりが確変大当たりであると、大当たり遊技が終了したのち、高確率遊技状態に制御される。

【 1 4 0 4 】

この種の遊技機として、入球口への入球率や出玉傾向を左右する遊技要素（構造的要素や制御的要素）の状態を、あらかじめ所定の設定入力手段によって入力された遊技設定値に対応する状態に設定するぱちんこ遊技機が開示されている（例えば、特開 2 0 1 5 - 0 6 5 9 7 7 号公報参照）。

10

【 1 4 0 5 】

このような特開 2 0 1 5 - 0 6 5 9 7 7 号公報に記載の遊技機によれば、遊技台ごとの出玉傾向を任意に設定できるため、遊技釘や役物などの遊技盤構成に対する調整や整備ができなくなったとしても、遊技店ごとまたは遊技台ごとの出玉傾向の均一化を防止できる。

【 1 4 0 6 】

（第 1 の課題）

しかし、特開 2 0 1 5 - 0 6 5 9 7 7 号公報に記載の遊技機によれば、遊技台ごとの出玉傾向を任意に設定できるものの、入球口への入球率や出玉傾向を左右する構造的要素または制御的要素の状態を設定値に応じて変えることができるだけで、遊技興趣の向上への貢献度合いが必ずしも大きいとは言えない。

20

【 1 4 0 7 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の向上を図りつつ設定に応じて遊技要素の状態を好適に変えることが可能な遊技機を提供することにある。

【 1 4 0 8 】

上記第 1 の課題を解決するために、以下のような構成の第 1 の遊技機を提供する。

【 1 4 0 9 】

[4 - 1 - 1 . 第 1 の遊技機]

（ 1 ）本発明に係る遊技機は、

30

所定の操作（例えば、電源が投入されていないときに設定キー 3 2 8 を ON 操作した状態で、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 の押下操作および電源スイッチ 3 5 の ON 操作）にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値（例えば、設定 1 ～設定 6 の 6 段階の設定値）のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段（例えば、ステップ S 2 4 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1 ）と、

所定条件の成立にもとづいて抽選を実行可能な抽選手段（例えば、ステップ S 7 3 、ステップ S 8 3 、ステップ S 1 1 8 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1 ）と、

所定の変動時間にわたって所定の変動パターンで図柄（例えば、特別図柄）の変動表示が行われる表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示部 7 3 , 第 2 特別図柄表示部 7 4 ）と、

40

前記表示手段において行われる変動パターンを、前記抽選の結果に基づいて決定する変動パターン決定手段（例えば、ステップ S 7 8 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1 ）と、

前記変動パターンの決定に供される変動パターンテーブルを記憶する変動パターンテーブル記憶手段（例えば、メイン ROM 1 0 2 ）と、

前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに対応する変動時間にわたって前記図柄の変動表示（例えば、特別図柄の変動表示）を行い、前記抽選の結果を示す態様で停止表示する図柄表示制御手段（例えば、ステップ S 9 3 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1 ）と、

を備え、

前記変動パターンテーブル記憶手段は、

50

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値が高くなるにつれて変動時間が相対的に短変動パターン（例えば通常変動Ｂ）に決定される確率が高くなるように規定された変動パターンテーブル（例えば、図１３に示される特別図柄の変動時間決定テーブル）を記憶している

ことを特徴とする。

【１４１０】

上記（１）の遊技機によれば、設定変更制御手段によりセットされた設定値が高くなるほど変動時間が短くなるため、高設定値ほど単位時間あたりの抽選回数が多くなり、ひいては抽選の結果に対する期待度が高められ、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【１４１１】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

特定時からの前記抽選の実行回数をカウントする抽選回数カウント手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）をさらに備えるとともに、

前記変動パターンテーブル記憶手段は、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値が高くなるにつれて前記短変動パターンに決定される確率が、前記変動パターンテーブルよりも高くなるように規定された他の変動パターンテーブル（例えば、図１５に示される変動回数が１００１以上であるときの特別図柄の変動時間決定テーブル）をさらに記憶しており、

前記変動パターン決定手段は、

前記抽選回数カウント手段によりカウントされた前記抽選の実行回数が所定の条件を満たしたとき（例えば、大当り遊技状態が終了してから１００１回以上の特別図柄の大当り抽選が行われたとき）は、前記他の変動パターンテーブルを用いて前記変動パターンを決定可能に構成されている

ことを特徴とする。

【１４１２】

上記（２）の遊技機によれば、抽選回数カウント手段によりカウントされた抽選の実行回数が所定の条件を満たしたときは、他の変動パターンテーブルを用いて変動パターンが決定可能とされているため、高設定値ほど単位時間あたりの抽選回数が顕著に多くなり、抽選の実行回数が特定の実行回数においては遊技者の期待度が高められ、遊技興趣を向上させることが可能となる。なお、「所定の条件」は、例えば、大当り遊技状態が終了してから所定以上（例えば１００１回以上）の特別図柄の大当り抽選が行われたとき等が相当するが、これに限られない。

【１４１３】

（３）上記（２）に記載の遊技機において、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値を含む遊技の進行にかかわる遊技情報（例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値）を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、ＲＷＭ（メインＲＡＭ１０３））と、

所定のタイミングで前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報についての適・不適を判別する適正判定手段（ステップＳ７２，ステップＳ８２の処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄の変動表示が行われているときに、前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報が前記適正判定手段により不適であると判別されると、前記図柄の変動表示についての抽選の結果を示す態様で前記図柄が停止表示されていなかったとしても、遊技を進行できないよう制御する遊技制御手段（例えば、ステップＳ７２２の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

を備えることを特徴とする。

【１４１４】

上記（３）の遊技機によれば、図柄の変動表示（例えば、特別図柄の変動表示）が行われているときに、遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報についての適・不適が判別

10

20

30

40

50

されることがある。この場合、たとえ、図柄の変動表示についての抽選の結果を示す態様で図柄が停止表示されていなかったとしても、遊技情報についての適・不適の判別において不適であると判別された場合には、遊技を進行できないよう構成されている。これにより、セキュリティを担保することが可能となる。

【 1 4 1 5 】

上記第 1 の課題を解決するために、以下のような構成の第 2 の遊技機を提供する。

【 1 4 1 6 】

[4 - 1 - 2 . 第 2 の遊技機]

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定の操作（例えば、電源が投入されていないときに設定キー 3 2 8 を ON 操作した状態で、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 の押下操作および電源スイッチ 3 5 の ON 操作）にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値（例えば、設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階の設定値）のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段（例えば、ステップ S 2 4 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1）と、

所定条件の成立にもとづいて抽選を実行可能な抽選手段（例えば、ステップ S 7 3、ステップ S 8 3、ステップ S 1 1 8 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1）と、

所定の図柄による図柄演出（例えば、装飾図柄の変動演出）が行われ、前記図柄の停止態様によって前記抽選の結果が示されうる表示手段（例えば、液晶表示装置 1 6）と、

前記表示手段において示されうる前記図柄の停止態様を、前記抽選の結果に基づいて決定する停止態様決定手段（例えば、ステップ S 2 0 5 の処理を実行可能なサブ CPU 2 0 1）と、

前記停止態様決定手段による前記図柄の停止態様の決定に供される停止態様テーブル（例えば、図 1 4 の装飾図柄決定テーブル）を記憶する停止態様テーブル記憶手段（例えば、プログラム ROM 2 0 2）と、

前記停止態様決定手段により決定された停止態様で前記図柄が停止されるよう制御する図柄演出制御手段（例えば、ステップ S 2 0 7 の処理を実行可能なサブ CPU 2 0 1）と、

前記抽選の結果が特定の結果（例えば、大当たり）であることを示す態様（例えば、第 1 態様、第 2 態様、特定態様）で前記図柄が表示されると、遊技者に有利な複数の利益（例えば、4 R 通常大当たり、4 R 確変大当たり、1 0 R 通常大当たり、1 0 R 確変大当たり）のうちいずれかの利益を付与する利益付与手段（例えば、図 1 0 の大当たり遊技制御を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

を備え、

前記利益付与手段は、

前記抽選の結果が前記特定の結果（例えば、大当たり）であることを示す停止態様で前記図柄が表示され、当該停止態様が特定停止態様（例えば、特定態様）であるとき、前記複数の利益のなかで相対的に有利度が高い特定利益（例えば、1 0 R 確変大当たり）を付与可能に構成されており、

前記停止態様決定手段は、

前記抽選の結果が前記特定の結果（例えば、大当たり）であるとき、前記設定変更制御手段によりセットされた設定値が高くなるにつれて、前記図柄の停止態様が前記特定停止態様で停止される確率が高められるように前記図柄の停止態様を決定可能に構成されていることを特徴とする。

【 1 4 1 7 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、設定変更制御手段によりセットされた設定値が高くなるほど、図柄の停止態様を、複数の利益のなかで相対的に有利度が高い特定停止態様で停止される確率を高めることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 1 4 1 8 】

(2) 上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記停止態様決定手段は、

前記抽選の結果が前記特定の結果（例えば、大当たり）であるとき、前記設定値によらず前記特定利益が付与される確率が同じでありながらも、前記設定変更制御手段によりセットされた設定値が高くなるにつれて、前記図柄の停止態様が前記特定停止態様で停止される確率が高められるように前記図柄の停止態様を決定可能に構成されている

ことを特徴とする。

【1419】

上記（2）の遊技機によれば、抽選の結果が前記特定の結果（例えば、大当たり）であるとき、設定がいずれであっても特定利益が付与される確率を同じとしつつも、設定変更制御手段によりセットされた設定値が高くなるにつれて特定停止態様で停止される確率が高められるため、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【1420】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値を含む遊技の進行にかかわる遊技情報（例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値）を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RWM（メインRAM103））と、

所定のタイミングで前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報についての適・不適を判別する適正判定手段（ステップS72，ステップS82の処理を行うメインCPU101）と、

前記図柄演出が行われているときに、前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報が前記適正判定手段により不適であると判別されると、前記抽選の結果が前記特定の結果であって且つ前記図柄の停止態様が前記特定停止態様で停止される旨が前記停止態様決定手段により決定されていたとしても、遊技を進行できないよう制御する遊技制御手段（例えば、ステップS722の処理を実行するメインCPU101）と、

20

を備えることを特徴とする。

【1421】

上記（3）の遊技機によれば、図柄演出（例えば、装飾図柄の変動演出）が行われているときに、遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報についての適・不適が判別されることがある。この場合、たとえ、抽選の結果が特定の結果であって且つ図柄の停止態様が特定停止態様で停止される旨が決定されていたとしても、遊技情報についての適・不適の判別において不適であると判別された場合には、遊技を進行できないよう構成されている。これにより、セキュリティを担保することが可能となる。

30

【1422】

上記第1の課題を解決するために、以下のような構成の第3の遊技機を提供する。

【1423】

[4-1-3. 第3の遊技機]

（1）本発明に係る遊技機は、

所定の操作（例えば、電源が投入されていないときに設定キー328をON操作した状態で、バックアップクリアスイッチ330の押下操作および電源スイッチ35のON操作）にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値（例えば、設定1～設定6の6段階の設定値）のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段（例えば、ステップS24の処理を実行可能なメインCPU101）と、

40

所定条件の成立にもとづいて抽選を実行可能な抽選手段（例えば、ステップS73、ステップS83、ステップS118の処理を実行可能なメインCPU101、大当たり抽選とメイン図柄決定抽選との両方を含む）と、

前記抽選に用いられる抽選テーブル（例えば、図16または図17の特別図柄の大当たり判定の結果が大当たりであるときのメイン図柄の選択率を示すテーブル）を記憶する抽選テーブル記憶手段と、

少なくとも図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第1特別図柄表示部73，第2特別図柄表示部74）と、

50

前記図柄の変動表示を行い、前記抽選の結果を示す態様で停止表示する図柄表示制御手段（例えば、ステップS 9 3の処理を実行可能なメインCPU 1 0 1）と、

前記抽選の結果が特定の結果（例えば、大当り）であることを示す態様（例えば、特図1 - 1 ~ 特図1 - 8 , 特図2 - 1 ~ 特図2 - 4）で前記図柄が表示されると、遊技者に有利な複数の利益（例えば、4 R 通常大当り、4 R 確変大当り、1 0 R 通常大当り、1 0 R 確変大当り）のうちいずれかの利益を付与する利益付与手段（例えば、図1 0の大当り遊技制御を実行するメインCPU 1 0 1）と、

を備え、

前記抽選テーブル記憶手段は、

前記複数の利益のうち相対的に有利度が高い特定利益（例えば、1 0 R 確変大当り）についての抽選確率が設定値に応じて異なる複数の抽選テーブルを記憶しており、

前記抽選手段は、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じた抽選テーブルを用いて前記抽選を行いうるよう構成されている

ことを特徴とする。

【1 4 2 4】

上記（1）の遊技機によれば、相対的に有利度が高い特定利益についての抽選確率が設定値に応じて異なる複数の抽選テーブルを用いて抽選が行われるため、設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて遊技者に付与される利益度合いを異ならせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【1 4 2 5】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記利益付与手段は、

前記特定利益として、遊技者に有利な特別遊技状態と、当該特別遊技状態が終了したのちの遊技状態を相対的に高い確率で前記利益が付与される高確率遊技状態と、を少なくとも付与するものであり、

前記抽選テーブル記憶手段は、

前記高確率遊技状態に制御される確率が設定値に応じて異なる複数のテーブルを記憶している

ことを特徴とする。

【1 4 2 6】

上記（2）の遊技機によれば、高確率遊技状態に制御される確率が設定値に応じて異なるため、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【1 4 2 7】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記利益付与手段は、

前記特定利益として、前記抽選が促進される特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）をさらに付与するものであり、

前記抽選テーブル記憶手段は、

前記特定遊技状態に制御される確率が設定値に応じて異なる複数のテーブルを記憶している

ことを特徴とする。

【1 4 2 8】

上記（2）の遊技機によれば、特定遊技状態に制御される確率が設定値に応じて異なるため、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【1 4 2 9】

（4）上記（1）～（3）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値を含む遊技の進行にかかわる遊技情報（例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値）を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RWM（メインRAM 1 0 3）

10

20

30

40

50

）と、

所定のタイミングで前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報についての適・不適を判別する適正判定手段（ステップS72，ステップS82の処理を行うメインCPU101）と、

前記図柄の変動表示が行われているときに、前記適正判定手段により前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報が不適であると判別されると、前記図柄の変動表示にかかる抽選の結果が前記特定利益の付与する旨の結果であったとしても、遊技を進行できないよう制御する遊技制御手段（例えば、ステップS722の処理を実行するメインCPU101）と、

ことを特徴とする。

10

【1430】

上記（4）の遊技機によれば、図柄の変動表示が行われているときに、遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報についての適・不適が判別されることがある。この場合、たとえ図柄の変動表示にかかる抽選の結果が特定利益の付与する旨の結果であったとしても、遊技を進行できないよう構成されている。これにより、セキュリティを担保することが可能となる。

【1431】

上記第1の課題を解決するために、以下のような構成の第4の遊技機を提供する。

【1432】

[4-1-4. 第4の遊技機]

20

（1）本発明に係る遊技機は、

所定の操作（例えば、電源が投入されていないときに設定キー328をON操作した状態で、バックアップクリアスイッチ330の押下操作および電源スイッチ35のON操作）にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値（例えば、設定1～設定6の6段階の設定値）のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段（例えば、ステップS24の処理を実行可能なメインCPU101）と、

遊技領域に設けられる第1の始動口及び第2の始動口を含む複数の始動口と、

前記複数の始動口のそれぞれへの遊技球の進入（例えば、受け入れ）にもとづいて異なる抽選態様で特別抽選を行う特別抽選手段（例えば、ステップS73、ステップS83、ステップS118の処理を実行可能なメインCPU101）と、

30

前記特別抽選の結果が特別の結果（例えば、大当たり）であることにもとづいて作動する特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段（例えば、図10の大当たり遊技制御を実行するメインCPU101）と、

前記特別抽選の結果が特定の結果（例えば、小当たり）であることにもとづいて、前記特別遊技よりも有利度合の低い特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段（例えば、メインCPU101）と、

を備え、

前記特別抽選手段は、

前記始動口への遊技球の進入（例えば、受け入れ）にもとづいて前記特別抽選を行う際に、当該特別抽選を、前記特定の結果となる確率が前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異なりうるように行うことが可能であるとともに、

40

前記特定遊技実行手段は、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値にかかわらず、前記第1の始動口に遊技球が進入したときよりも、前記第2の始動口に遊技球が進入したときの方が高い頻度で前記特定遊技を実行可能に構成されている

ことを特徴とする。

【1433】

上記（1）の遊技機によれば、特定の結果となる確率が設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異なりうるとともに、設定変更制御手段によりセットされた設定値にかかわらず、第1始動口に遊技球が進入したときよりも、第2始動口に遊技球が進入し

50

たときの方が高い頻度で特定遊技が実行される。すなわち、第2始動口に遊技球を入賞させると、高い頻度で特定遊技が実行されることを前提とした上で、設定値に応じて特定遊技の実行頻度を異ならせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【1434】

なお、「前記第1の始動口に遊技球が進入したときよりも、前記第2の始動口に遊技球が進入したときの方が高い頻度で前記特定遊技を実行可能」とは、第1の始動口に遊技球が進入したときに、特定の結果についての当落判定（確率0を含む）を行うものの当該当落判定において特定の結果となる確率が第2の始動口に遊技球が進入したときよりも低い態様のみならず、第1の始動口に遊技球が進入したときに、特定の結果についての当落判定事態を行わない態様も含む。

【1435】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

遊技領域に設けられる普通始動口（例えば、通過ゲート49）と、

前記普通始動口への遊技球の進入（例えば、通過）にもとづいて普通抽選を行う普通抽選手段（例えば、図10の普通ゲームにおいて普通当り判定を行うメインCPU101）と、

前記普通抽選の結果が所定の結果（例えば、普通当り）であることにもとづいて、前記始動口への遊技球の進入（例えば、受け入れ）を容易化させることが可能な始動可変制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記第1の始動口（第1始動口420）への遊技球の進入にもとづいて第1特別図柄の変動表示を行い、前記第2の始動口（第2始動口440）への遊技球の進入にもとづいて第2特別図柄の変動表示を行う特別図柄変動表示制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記第2特別図柄の変動表示の時間（例えば、平均時間1000sec）が遊技の進行に影響をおよぼす程度に長い第1遊技状態（例えば、確変フラグおよび時短フラグの両方がOFFに設定される通常遊技状態）、または、前記第1特別図柄の変動表示の時間（例えば、平均時間10sec）よりも前記第2特別図柄の変動表示（例えば、平均時間1sec）の方が短い第2遊技状態（例えば、確変フラグがONに設定され且つ時短フラグがOFFに設定される有利遊技状態）に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

をさらに備えることを特徴とする。

【1436】

上記(2)の遊技機によれば、第2遊技状態では、第1特別図柄の変動表示の時間よりも第2特別図柄の変動表示の方が短いため、高い頻度で特定遊技を実行しつつ、設定値に応じて特定遊技の実行頻度を異ならせることを、普通抽選の実行頻度を高めることなく実現することが可能となる。

【1437】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値を含む遊技の進行にかかわる遊技情報（例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値）を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RWM（メインRAM103））と、

前記特別抽選の結果を表示する表示手段（例えば、第1特別図柄表示部73、第2特別図柄表示部74）と、

所定のタイミングで前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報についての適・不適を判別する適正判定手段（ステップS72、ステップS82の処理を行うメインCPU101）と、

前記始動口（例えば、第2始動口）に遊技球が進入したものの前記特別抽選の結果が表示される前に、前記適正判定手段により前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報が不適であると判別されると、前記特別抽選（例えば、第2特別抽選）の結果が前記

10

20

30

40

50

特定の結果であったとしても、前記特定遊技実行手段により前記特定遊技を実行することなく遊技を進行できないよう制御する遊技制御手段（例えば、ステップS 7 2 2の処理を実行するメインCPU 1 0 1）と、

を備えることを特徴とする。

【1 4 3 8】

上記（3）の遊技機によれば、始動口（例えば、第2始動口）に遊技球が進入したとしても、当該始動口への遊技球の進入にもとづいて行われた特別抽選（例えば、第2特別抽選）の結果が示される前（例えば、特別図柄の変動表示中）に、遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報についての適・不適が判別されることがある。この場合、たとえ始動口（例えば、第2始動口）への遊技球の進入にもとづいて行われた特別抽選（例えば、第2特別抽選）の結果が特定の結果（例えば、小当り）であったとしても、遊技情報についての適・不適の判別において不適であると判別された場合には、特定遊技（例えば、小当り遊技）が実行される前に遊技を進行できないよう構成されている。これにより、セキュリティを担保することが可能となる。

【1 4 3 9】

上記第1の課題を解決するために、以下のような構成の第5の遊技機を提供する。

【1 4 4 0】

[4 - 1 - 5 . 第5の遊技機]

（1）本発明に係る遊技機は、

所定の操作（例えば、電源が投入されていないときに設定キー3 2 8をON操作した状態で、バックアップクリアスイッチ3 3 0の押下操作および電源スイッチ3 5のON操作）にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値（例えば、設定1～設定6の6段階の設定値）のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段（例えば、ステップS 2 4の処理を実行可能なメインCPU 1 0 1）と、

遊技領域に設けられる始動口と、

前記始動口への遊技球の進入（例えば、受け入れ）にもとづいて特別抽選を行う特別抽選手段と、

前記特別抽選の結果が特別の結果（例えば、大当り）であることにもとづいて作動する第1特別遊技を実行可能な第1特別遊技実行手段と、

遊技領域に設けられる普通始動口（例えば、通過ゲート4 9）と、

前記普通始動口への遊技球の進入（例えば、通過）にもとづいて普通抽選を行う普通抽選手段（例えば、図1 0の普通ゲームにおいて普通当り判定を行うメインCPU 1 0 1）と、

前記普通抽選の結果が所定の結果（例えば、普通当り）であることにもとづいて、前記始動口への遊技球の進入（例えば、受け入れ）を容易化させることが可能な始動可変制御手段（例えば、メインCPU 1 0 1）と、

前記始動口への遊技球の進入（例えば、受け入れ）にもとづいて行われた前記特別抽選の結果が特定の結果（例えば、小当り）であることにもとづいて、特定口が設けられる特定領域内への遊技球の進入（例えば、受け入れ）が容易となるよう所定の可動片を作動させることが可能な特定領域可変制御手段（例えば、メインCPU 1 0 1）と、

前記特定領域内に設けられた前記特定口に遊技球が受け入れられたことにもとづいて作動する第2特別遊技を実行可能な第2特別遊技実行手段と、

を備え、

前記特定領域可変制御手段は、

前記特定領域内への遊技球の進入の容易さが前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異なりうるように前記所定の可動片を作動させることが可能に構成されている

ことを特徴とする。

【1 4 4 1】

上記（1）の遊技機によれば、特定の結果となる確率が設定変更制御手段によりセット

された設定値に応じて異なりうるように行われるため、当該セットされた設定値に応じて所定の可動片の作動頻度が異なり、ひいては特典が付与される機会を当該セットされた設定値に応じて異ならせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 1 4 4 2 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記特定領域可変制御手段による前記所定の可動片の作動は、

前記始動口への遊技球の進入 (例えば、受け入れ) の容易化さを前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異ならせて (例えば、普通当りの確率を異ならせる、普通図柄の変動時間を短くする等) 前記特別抽選の実行頻度が当該セットされた設定値に応じて異なるようにすることで、前記特定領域内への遊技球の進入の容易さが当該セットされた設定値に応じて異なりうるように行われる

10

ことを特徴とする。

【 1 4 4 3 】

上記 (2) の遊技機によれば、始動口 (例えば、第 2 始動口 4 4 0) への遊技球の進入の容易さが設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異なりうるように普通抽選がおこなわれるので、特定領域への遊技球の進入にもとづいて付与される特典の量が当該セットされた設定値に応じて異なることとなり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 1 4 4 4 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

20

前記特定領域可変制御手段による前記所定の可動片の作動は、

前記特別抽選において前記特定の結果 (例えば、小当り) となる確率を前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異ならせることで、前記特定領域内への遊技球の進入の容易さが当該セットされた設定値に応じて異なりうるように行われる

ことを特徴とする。

【 1 4 4 5 】

上記 (3) の遊技機によれば、始動口 (例えば、第 2 始動口 4 4 0) への遊技球の進入の容易さが設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異なりうるように普通抽選がおこなわれるので、特定領域への遊技球の進入にもとづいて付与される特典の量が当該セットされた設定値に応じて異なることとなり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

30

【 1 4 4 6 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれかーに記載の遊技機において、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値を含む遊技の進行にかかわる遊技情報 (例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値) を記憶可能な遊技情報記憶手段 (例えば、RWM (メイン R A M 1 0 3)) と、

前記特別抽選の結果を表示する表示手段 (例えば、第 1 特別図柄表示部 7 3、第 2 特別図柄表示部 7 4) と、

所定のタイミングで前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報についての適・不適を判別する適正判定手段 (ステップ S 7 2 , ステップ S 8 2 の処理を行うメイン C P U 1 0 1) と、

40

前記始動口に遊技球が進入したものの前記特別抽選の結果が表示される前に、前記適正判定手段により前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報が不適であると判別されると、前記特別抽選の結果が特定の結果であったとしても、前記特定領域可変制御手段により前記所定の可動片を作動させることなく遊技を進行できないよう制御する遊技制御手段 (例えば、ステップ S 7 2 2 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

を備えることを特徴とする。

【 1 4 4 7 】

上記 (4) の遊技機によれば、始動口に遊技球が進入したとしても、当該始動口への遊

50

技球の進入にもとづいて行われた特別抽選の結果が示される前（例えば、特別図柄の変動表示中）に、遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報についての適・不適が判別されることがある。この場合、たとえ始動口への遊技球の進入にもとづいて行われた特別抽選の結果が特定の結果であったとしても、遊技情報についての適・不適の判別において不適であると判別された場合には、所定の可動片が作動する前に遊技を進行できないよう構成されている。これにより、セキュリティを担保することが可能となる。

【 1 4 4 8 】

上記第 1 の課題を解決するために、以下のような構成の第 6 の遊技機を提供する。

【 1 4 4 9 】

[4 - 1 - 6 . 第 6 の遊技機]

10

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定の操作（例えば、電源が投入されていないときに設定キー 3 2 8 を ON 操作した状態で、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 の押下操作および電源スイッチ 3 5 の ON 操作）にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値（例えば、設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階の設定値）のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段（例えば、ステップ S 2 4 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1）と、

所定条件の成立にもとづいて抽選を実行可能な抽選手段（例えば、ステップ S 7 3、ステップ S 8 3、ステップ S 1 1 8 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1）と、

前記抽選の結果が特別の結果（例えば、大当り）であることにもとづいて特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、図 1 0 の大当り遊技制御を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

20

前記特別遊技状態が終了されたのちの遊技状態を、通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、高確率遊技状態）に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、ステップ S 1 6 9 において確変フラグをセットした上で遊技を進行するメイン CPU 1 0 1）と、

前記特別遊技状態に制御されたのち、前記通常遊技状態に制御されることなく前記特別遊技状態と前記有利遊技状態とが繰り返された回数（例えば、ループ回数）をカウントするカウント手段（例えば、メイン CPU 1 0 1）と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

30

前記有利遊技状態における前記抽選の結果が前記特別の結果であるときにも、前記特別遊技状態に制御可能に構成されているとともに、

前記カウント手段によりカウントされた回数が規定回数となったときに、前記特別遊技状態が終了したのちの遊技状態を前記通常遊技状態に制御し、

前記規定回数は、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異なりうるように構成されている

ことを特徴とする。

【 1 4 5 0 】

上記 (1) の遊技機によれば、特別遊技状態と有利遊技状態とを規定回数まで繰り返しが可能であり、この規定回数が設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異なるため、遊技興趣を向上させることが可能となる。

40

【 1 4 5 1 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記規定回数を抽選により決定する規定回数決定手段（例えば、リミッタ回数抽選を行うメイン CPU 1 0 1）をさらに備え、

前記規定回数決定手段は、

前記規定回数を決定する抽選を、前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて前記規定回数に対する期待値が異なるように行うよう構成されている

ことを特徴とする。

50

【 1 4 5 2 】

上記（ 2 ）の遊技機によれば、特別遊技状態と有利遊技状態とを繰り返すことができる規定回数が抽選により決定され、しかもこの規定回数に対する期待値が設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異なるため、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 1 4 5 3 】

（ 3 ）上記（ 1 ）または（ 2 ）に記載の遊技機において、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値を含む遊技の進行にかかわる遊技情報（例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値）を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RWM（メインRAM103））と、

10

所定のタイミングで前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報についての適・不適を判別する適正判定手段（ステップS72，ステップS82の処理を行うメインCPU101）と、

前記適正判定手段により前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報が不適であると判別されると、前記カウント手段によりカウントされた回数が前記規定回数未満であったとしても、前記カウント手段によりカウントされる回数が前記規定回数にいたることなく遊技を進行できないよう制御する遊技制御手段と（例えば、ステップS722の処理を実行するメインCPU101）、

を備えることを特徴とする。

20

【 1 4 5 4 】

上記（ 3 ）の遊技機によれば、通常遊技状態に制御されることなく特別遊技状態と有利遊技状態とが繰り返された回数（すなわちループ回数）が規定回数にいたっていないとき（すなわちループ中）に、遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報についての適・不適が判別されることがある。この場合、たとえループ中であつたとしても、遊技情報についての適・不適の判別において不適であると判別された場合には、ループ回数が規定回数にいたることなく遊技を進行できないよう構成されている。これにより、セキュリティを担保することが可能となる。

【 1 4 5 5 】

上記第 1 の課題を解決するために、以下のような構成の第 7 の遊技機を提供する。

30

【 1 4 5 6 】

[4 - 1 - 7 . 第 7 の遊技機]

（ 1 ）本発明に係る遊技機は、

所定の操作（例えば、電源が投入されていないときに設定キー328をON操作した状態で、バックアップクリアスイッチ330の押下操作および電源スイッチ35のON操作）にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値（例えば、設定1～設定6の6段階の設定値）のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段（例えば、ステップS24の処理を実行可能なメインCPU101）と、

所定条件の成立（例えば、第1始動口420への遊技球の受け入れ）にもとづいて抽選を実行可能な抽選手段（例えば、ステップS73、ステップS83、ステップS118の処理を実行可能なメインCPU101）と、

40

前記抽選の結果が特別の結果（例えば、大当たり）であることにもとづいて特別遊技状態に制御することも含めて、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、図10の大当たり遊技制御を実行するメインCPU101）と、

前記特別遊技状態の開始に際して行われるオープニング演出と、当該特別遊技状態の終了に際して行われるエンディング演出とを少なくとも実行可能な演出制御手段（例えば、サブCPU201（表示制御回路204））と、

を備え、

前記抽選手段は、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値が高いほど有利度が高い態様で前記抽

50

選を行うとともに、

前記演出制御手段は、

前記オープニング演出に要する時間と前記エンディング演出に要する時間とのうち少なくともいずれか一方を前記設定変更制御手段によりセットされた設定値が高いほど長くなりうるように、前記オープニング演出および前記エンディング演出を実行するよう構成されている

ことを特徴とする。

【 1 4 5 7 】

上記（１）の遊技機によれば、セットされた設定値が高いほど有利度が高い態様で抽選が行われる一方で、オープニング演出に要する時間とエンディング演出に要する時間とのうち少なくともいずれか一方はセットされた設定値が高いほど長くなりうる。そのため、高設定にでは、遊技興趣の向上を図りつつ、単位時間で払い出される賞球を抑制することが可能となる。

10

【 1 4 5 8 】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記抽選の結果にもとづいて図柄の変動表示を行う図柄変動表示制御手段（例えば、ステップ S 9 3 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1 ）と、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値を含む遊技の進行にかかわる遊技情報（例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値）を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RWM（メイン RAM 1 0 3 ））と、

20

所定のタイミングで前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報についての適・不適を判別する適正判定手段（ステップ S 7 2 , ステップ S 8 2 の処理を行うメイン CPU 1 0 1 ）と、

をさらに備え、

前記抽選手段は、

前記特別遊技状態に制御されているときであるか否かにかかわらず、前記始動口への遊技球の入賞にもとづいて乱数を抽出可能であるとともに、

前記適正判定手段は、

前記特別遊技状態に制御されているときであったとしても、前記遊技情報についての適・不適を判別可能に構成されており、

30

前記遊技制御手段は、

前記適正判定手段により前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報が不適であると判別されると、前記特別遊技状態に制御されていたとしても遊技を進行できないよう制御する遊技進行不許可手段（例えば、ステップ S 7 2 2 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1 ）を有する

ことを特徴とする。

【 1 4 5 9 】

上記（２）の遊技機によれば、特別遊技状態に制御されているときであったとしても遊技情報についての適・不適の判別が実行されることがある。このような場合において、遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報が不適であると判別されると、特別遊技状態に制御されていたとしても遊技を進行できないようになるため、セキュリティを担保しつつ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【 1 4 6 0 】

上記第 1 の課題を解決するために、以下のような構成の第 8 の遊技機を提供する。

【 1 4 6 1 】

[4 - 1 - 8 . 第 8 の遊技機]

（１）本発明に係る遊技機は、

所定の操作（例えば、電源が投入されていないときに設定キー 3 2 8 を ON 操作した状態で、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 の押下操作および電源スイッチ 3 5 の ON 操作

50

）にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値（例えば、設定１～設定６の６段階の設定値）のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段（例えば、ステップＳ２４の処理を実行可能なメインＣＰＵ１０１）と、

少なくとも第１進入口（例えば、役物連続作動左ゲート１１００）および第２進入口（例えば、役物連続作動右ゲート１１１０）を有する複数の進入口と、

前記複数の進入口のうちいずれかに遊技球が進入可能となるように構成される進入許容手段（例えば、振分装置１１２０）と、

前記第１進入口に遊技球が進入したときと前記第２進入口に遊技球が進入したときとで異なる利益（例えば、ラウンド数が異なる、進入口の下方に始動口がある場合は抽選が実行されるか否か異なる等）を遊技者に付与可能な利益付与手段（例えば、図１０の大当り遊技制御を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

を備え、

前記進入許容手段は、

前記第１進入口と前記第２進入口とのうち前記遊技球の進入のしやすさが前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異なりうるように構成されている

ことを特徴とする。

【１４６２】

上記（１）の遊技機によれば、第１進入口に遊技球が進入したときと第２進入口に遊技球が進入したときとで遊技者に付与される利益が異なる可能性があるなかで、第１進入口と第２進入口とのうち遊技球の進入のしやすさが設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて異なりうるように構成されている。しかも、第１進入口と第２進入口とのうちいずれに遊技球が進入するかについては、遊技者が狙うことができるため、遊技興趣の向上を図りつつ設定に応じて遊技要素の状態を好適に変えることが可能となる。

【１４６３】

なお、「前記第１進入口に遊技球が進入したときと前記第２進入口に遊技球が進入したときとで異なる利益を遊技者に付与可能」とは、例えば、第１進入口に遊技球が進入したときと第２進入口に遊技球が進入したときとで大当り遊技状態におけるラウンド数が異なる場合の他、一方の進入口は抽選契機となる始動口である他方の進入口は抽選契機とならない一般入賞口である場合等が相当する。

【１４６４】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

遊技領域に設けられる始動口（例えば、第１始動口４２０、第２始動口４４０）と、

前記始動口に遊技球が受け入れられたことにもとづいて抽選を行う抽選手段（例えば、ステップＳ７３、ステップＳ８３、ステップＳ１１８の処理を実行可能なメインＣＰＵ１０１）と、

前記抽選の結果にもとづいて図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第１特別図柄表示部７３、第２特別図柄表示部７４）と、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値の情報を含む遊技の進行にかかわる遊技情報（例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値）を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、ＲＷＭ（メインＲＡＭ１０３））と、

所定のタイミングで前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報についての適・不適を判別する適正判定手段（例えば、ステップＳ７２、ステップＳ８２の処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記適正判定手段により前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報が不適であると判別されると、前記第１進入口または前記第２進入口に遊技球が進入したとしても遊技者に利益を付与することなく遊技を進行できないよう制御する遊技制御手段（例えば、ステップＳ７２２の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

を備えることを特徴とする。

【１４６５】

10

20

30

40

50

上記(2)の遊技機によれば、図柄の変動表示中、第1進入口または第2進入口に遊技球が進入したものの未だ利益が付与されていないとき等に、遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報についての適・不適が判別されることがある。この場合、遊技者に利益が付与される可能性があるにもかかわらず遊技情報についての適・不適の判別において不適であると判別されたときには、遊技者に利益を付与することなく遊技を進行できないよう構成されている。これにより、セキュリティを担保することが可能となる。

【1466】

(3) 上記(2)に記載の遊技機において、

前記抽選の結果が特別の結果であることにもとづいて、少なくとも前記第1進入口と前記第2進入口とについて遊技球の進入を有効化する進入有効化手段(例えば、条件装置を作動させるメインCPU101)をさらに備え、

10

前記利益付与手段は、

前記第1進入口に遊技球が進入したときは所定の利益(例えば、8R大当り遊技状態)を遊技者に付与可能であるとともに、

前記第2進入口に遊技球が進入したときは前記所定の利益よりも利益度が大きい特定利益(例えば、16R大当り遊技状態)を遊技者に付与可能に構成されている

ことを特徴とする。

【1467】

上記(3)の遊技機によれば、遊技者は、より利益が大きい特定利益が付与される可能性がある第2進入口を狙って遊技を行うこととなり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

【1468】

上記構成の本発明の第1～第8の遊技機によれば、興趣の向上を図りつつ設定に応じて遊技要素の状態を好適に変えることが可能となる。

【1469】

[4-2. 第9の遊技機]

従来、パチンコ機等の遊技機において、所定の条件が成立すると抽選が行われ、この抽選の結果にもとづいて、例えば液晶表示器などに演出画像が表示される。抽選の結果が大当りであると、大当り遊技が開始されて、大入賞口が所定の開閉パターンで開閉する。上記の大当りが確変大当りであると、大当り遊技が終了したのち、高確率遊技状態に制御される。

30

【1470】

この種の遊技機として、入球口への入球率や出玉傾向を左右する遊技要素(構造的要素や制御的要素)の状態を、あらかじめ所定の設定入力手段によって入力された遊技設定値に対応する状態に設定するぱちんこ遊技機が開示されている(例えば、特開2015-065977号公報参照)。

【1471】

このような特開2015-065977号公報に記載の遊技機によれば、遊技台ごとの出玉傾向を任意に設定できるため、遊技釘や役物などの遊技盤構成に対する調整や整備ができなくなったとしても、遊技店ごとまたは遊技台ごとの出玉傾向の均一化を防止できる

40

【1472】

(第2の課題)

しかし、特開2015-065977号公報に記載の遊技機によれば、遊技台ごとの出玉傾向を任意に設定できるものの、例えば遊技設定値等に異常が発生する場合があります、セキュリティが万全とはいえない。

【1473】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、セキュリティの向上を図りつつ設定に応じて遊技要素の状態を変えることが可能な遊技機を提供することにある。

50

【 1 4 7 4 】

上記第 2 の課題を解決するために、以下のような構成の第 9 の遊技機を提供する。

【 1 4 7 5 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定の操作 (例えば、電源が投入されていないときに設定キー 3 2 8 を ON 操作した状態で、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 の押下操作および電源スイッチ 3 5 の ON 操作) にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値 (例えば、設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階の設定値) のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段 (例えば、ステップ S 2 4 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値を含む遊技の進行にかかわる遊技情報 (例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値) を記憶する遊技情報記憶手段 (例えば、RWM (メイン RAM 1 0 3)) と、

10

所定条件の成立 (例えば、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の受け入れ) にもとづいて抽選を行う抽選手段 (例えば、ステップ S 7 3、ステップ S 8 3、ステップ S 1 1 8 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、

前記抽選の結果にもとづいて図柄の変動表示を行う図柄変動表示制御手段 (例えば、ステップ S 9 3 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、

所定のタイミング (例えば、第 1 始動口 4 2 0 への遊技球の受け入れタイミング) で前記遊技情報についての適・不適を判別する適正判定手段 (例えば、ステップ S 7 2、ステップ S 8 2 の処理を行うメイン CPU 1 0 1) と、

20

前記図柄の変動表示が行われているときに、前記適正判定手段により前記遊技情報に記憶されている前記遊技情報が不適であると判別されると、前記図柄の変動表示が行われていたとしても遊技を進行できないよう制御する遊技制御手段 (例えば、ステップ S 7 2 2 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1) と、

を備えることを特徴とする。

【 1 4 7 6 】

上記 (1) の遊技機によれば、図柄の変動表示が行われているときに遊技情報についての適・不適の判別が行われることがある。このような場合において、遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報が不適であると判別されると、図柄の変動表示が行われていたとしても遊技の進行を不許可とするので、セキュリティを向上することが可能となる。

30

【 1 4 7 7 】

上記構成の本発明の第 9 の遊技機によれば、セキュリティの向上を図りつつ設定に応じて遊技要素の状態を変えることが可能となる。

【 1 4 7 8 】

[4 - 3 . 第 1 0 の遊技機]

従来、パチンコ機等の遊技機において、所定の条件が成立すると抽選が行われ、この抽選の結果にもとづいて、例えば液晶表示器などに演出画像が表示される。抽選の結果が大当たりであると、大当たり遊技が開始されて、大入賞口が所定の開閉パターンで開閉する。上記の大当たりが確変大当たりであると、大当たり遊技が終了したのち、高確率遊技状態に制御される。

40

【 1 4 7 9 】

この種の遊技機として、入球口への入球率や出玉傾向を左右する遊技要素 (構造的要素や制御的要素) の状態を、あらかじめ所定の設定入力手段によって入力された遊技設定値に対応する状態に設定するぱちんこ遊技機が開示されている (例えば、特開 2 0 1 5 - 0 6 5 9 7 7 号公報参照) 。

【 1 4 8 0 】

このような特開 2 0 1 5 - 0 6 5 9 7 7 号公報に記載の遊技機によれば、遊技台ごとの出玉傾向を任意に設定できるため、遊技釘や役物などの遊技盤構成に対する調整や整備ができなくなったとしても、遊技店ごとまたは遊技台ごとの出玉傾向の均一化を防止できる

50

。

【 1 4 8 1 】

(第 3 の 課 題)

しかし、特開 2 0 1 5 - 0 6 5 9 7 7 号公報に記載の遊技機によれば、遊技台ごとの出玉傾向を任意に設定できるものの、設定値に応じて出玉傾向を変えることは、必ずしも設計負荷が軽いとは言い難い。

【 1 4 8 2 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、設計負荷の軽減を図りつつ設定に応じて遊技要素の状態を好適に変えることが可能な遊技機を提供することにある。

10

【 1 4 8 3 】

上記第 3 の課題を解決するために、以下のような構成の第 1 0 の遊技機を提供する。

【 1 4 8 4 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定の操作 (例えば、電源が投入されていないときに設定キー 3 2 8 を ON 操作した状態で、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 の押下操作および電源スイッチ 3 5 の ON 操作) にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値 (例えば、設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階の設定値) のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段 (例えば、ステップ S 2 4 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、

所定幅で乱数を発生させる乱数発生手段 (例えば、プログラムを実行することによって乱数値を生成するメイン CPU 1 0 1) と、

20

所定条件の成立にもとづいて乱数を抽出する乱数抽出手段 (例えば、ステップ S 7 3 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1) と、

総乱数 (例えば、大当り判定用乱数の範囲) と特定乱数 (例えば、大当り判定値データ) とを規定する抽選テーブル (例えば、大当り乱数判定テーブル) を記憶するテーブル記憶手段 (例えば、メイン ROM 1 0 2) と、

前記乱数抽出手段により抽出された乱数を用いて抽選 (例えば、ステップ S 1 1 8 の処理) を行い、前記抽出された乱数が特定乱数 (例えば、大当り判定値データ) であるときに、特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段と、

を備え、

30

前記テーブル記憶手段は、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて少なくとも前記総乱数の数が異なる抽選テーブルを記憶しており、

前記乱数発生手段は、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じて前記抽選テーブルに規定されている数の総乱数を発生させるよう構成されている

ことを特徴とする。

【 1 4 8 5 】

上記 (1) の遊技機によれば、分子 (大当り判定値データの数) よりも桁数が多い分母 (大当り判定用乱数の範囲) を変えることで、特別遊技状態に制御される確率 (すなわち大当り確率) を変えることになるため、大当り判定用乱数の範囲を固定値として大当り判定値データの数を設定値に応じて変える手法と比べて、設定値毎の大当り確率を細かく設定することが可能となる。

40

【 1 4 8 6 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記抽選の結果にもとづいて図柄の変動表示を行う図柄変動表示制御手段 (例えば、ステップ S 9 3 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値を含む遊技の進行にかかわる遊技情報 (例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値) を記憶可能な遊技情報記憶手段 (例えば、RWM (メイン RAM 1 0 3)

50

）と、

前記所定条件の成立にもとづいて乱数が抽出されると、前記図柄の変動表示が開始されるまでに、前記乱数発生手段により発生された総乱数についての適・不適を判別する適正判定手段（ステップS72，ステップS82の処理を行うメインCPU101）と、

前記乱数発生手段により発生された総乱数が前記適正判定手段により不適であると判別されると、遊技を進行できないよう制御する遊技制御手段（例えば、ステップS722の処理を実行するメインCPU101）と、

を備えることを特徴とする。

【1487】

上記（2）の遊技機によれば、乱数発生手段により発生された総乱数が不適であると判別されたときには、遊技を進行できないように構成されているため、セキュリティを担保しつつ、設定値毎の大当たり確率を細かく設定することが可能となる。

【1488】

上記構成の本発明の第10の遊技機によれば、設計負荷の軽減を図りつつ設定に応じて遊技要素の状態を好適に変えることが可能となる。

【1489】

[4-4.第11および第12の遊技機]

従来、パチンコ機等の遊技機において、所定の条件が成立すると抽選が行われ、この抽選の結果にもとづいて、例えば液晶表示器などに演出画像が表示される。抽選の結果が大当たりであると、大当たり遊技が開始されて、大入賞口が所定の開閉パターンで開閉する。上記の大当たりが確変大当たりであると、大当たり遊技が終了したのち、高確率遊技状態に制御される。

【1490】

この種の遊技機として、入球口への入球率や出玉傾向を左右する遊技要素（構造的要素や制御的要素）の状態を、あらかじめ所定の設定入力手段によって入力された遊技設定値に対応する状態に設定するぱちんこ遊技機が開示されている（例えば、特開2015-065977号公報参照）。

【1491】

このような特開2015-065977号公報に記載の遊技機によれば、遊技台ごとの出玉傾向を任意に設定できるため、遊技釘や役物などの遊技盤構成に対する調整や整備ができなくなったとしても、遊技店ごとまたは遊技台ごとの出玉傾向の均一化を防止できる。

【1492】

（第4の課題）

しかし、特開2015-065977号公報に記載の遊技機によれば、遊技台ごとの出玉傾向を任意に設定できる一方、遊技者にとっては、出玉傾向を任意に設定できることによって疑心暗鬼になり、興味が低下するおそれがある。

【1493】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、設定に応じて遊技要素の状態を変えつつ、好適に興味の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【1494】

上記第4の課題を解決するために、以下のような構成の第11の遊技機を提供する。

【1495】

[4-4-1.第11の遊技機]

（1）本発明に係る遊技機は、

所定の操作（例えば、電源が投入されていないときに設定キー328をON操作した状態で、バックアップクリアスイッチ330の押下操作および電源スイッチ35のON操作）にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値（例えば、設定1～設定6の6段階の設定値）のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段（例えば、ス

10

20

30

40

50

ステップ S 2 4 の処理を実行可能なメイン C P U 1 0 1) と、

遊技領域に設けられ、始動口を含む複数の入賞口 (例えば、第 1 始動口 4 2 0、第 2 始動口 4 4 0、一般入賞口 5 3) と、

前記複数の入賞口のうちいずれかに遊技球が受け入れられたことにもとづいて特典 (例えば、賞球) を付与する特典付与手段 (例えば、払出装置 3 4 0) と、

前記始動口に遊技球が受け入れられたことにもとづいて抽選を実行可能な抽選手段 (例えば、ステップ S 7 3、ステップ S 8 3、ステップ S 1 1 8 の処理を実行可能なメイン C P U 1 0 1) と、

前記抽選の結果にもとづいて行われる図柄の変動演出が少なくとも行われる表示手段 (例えば、液晶表示装置 1 6) と、

前記抽選の結果が特定の結果である可能性があることを示す特定態様 (例えば、リーチ演出) で前記図柄の変動演出が行われているときに、前記複数の入賞口のうち特定の入賞口に遊技球が受け入れられたことにもとづいて、前記設定変更制御手段によりセットされた設定値についての設定値情報を示唆可能な設定示唆手段 (例えば、サブ C P U 2 0 1) と、

ことを特徴とする。

【 1 4 9 6 】

上記 (1) の遊技機によれば、特定態様 (例えば、リーチ演出) で図柄の変動演出が行われているときに特定の入賞口に遊技球が受け入れられたことにもとづいて、設定変更制御手段によりセットされた設定値についての設定値情報が示唆される可能性があるため、遊技者が疑心暗鬼になることを軽減することができる。また、特定態様で図柄の変動演出が行われると、遊技者が遊技球の発射をやめてしまうおそれもあるが、そのようなことも抑制することが可能となる。

【 1 4 9 7 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記規定回数を抽選により決定する規定回数決定手段 (例えば、リミッタ回数抽選を行うメイン C P U 1 0 1) をさらに備え、

前記図柄の変動演出を前記特定態様 (例えば、リーチ演出) で行うか否かを決定する特定態様決定手段 (例えば、ステップ S 7 8 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記特定態様決定手段により前記図柄の変動演出を前記特定態様で行う旨が決定されたとき、前記複数の入賞口のうちのいずれかを前記特定の入賞口にランダムに決定する特定入賞口決定手段 (例えば、メイン C P U 1 0 1) と、

をさらに備えることを特徴とする。

【 1 4 9 8 】

上記 (2) の遊技機によれば、特定入賞口は、固定の入賞口ではなく複数の入賞口のうちのいずれかにランダムに決定されるため、遊技興趣を高めることが可能となる。なお、ランダムに決定された特定入賞口は、開示せずに秘匿にすることが好ましい。これにより、遊技者は、いずれの入賞口を狙えばいいかといった点に面白みが生まれる。

【 1 4 9 9 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値を含む遊技の進行にかかわる遊技情報 (例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値) を記憶可能な遊技情報記憶手段 (例えば、R W M (メイン R A M 1 0 3)) と、

所定のタイミングで前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報についての適・不適を判別する適正判定手段 (ステップ S 7 2、ステップ S 8 2 の処理を行うメイン C P U 1 0 1) と、

前記適正判定手段により前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報が不適であると判別されると、前記特定の入賞口に遊技球が受け入れられたとしても、前記設定変更制御手段によりセットされた設定値についての設定値情報を示唆することなく遊技を進

10

20

30

40

50

行できないよう制御する遊技制御手段（例えば、ステップ S 7 2 2 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

を備えることを特徴とする。

【 1 5 0 0 】

上記（ 3 ）の遊技機によれば、図柄の変動演出が行われているときや、特定の入賞口に遊技球が受け入れられたものの未だ設定値情報が示唆されていないときに、遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報についての適・不適が判別されることがある。この場合、設定値情報が示唆される可能性があったとしても、遊技情報についての適・不適の判別において不適であると判別された場合には、設定変更制御手段によりセットされた設定値についての設定値情報を示唆することなく遊技を進行できないよう構成されている。これにより、セキュリティを担保することが可能となる。

10

【 1 5 0 1 】

上記第 4 の課題を解決するために、以下のような構成の第 1 2 の遊技機を提供する。

【 1 5 0 2 】

[4 - 4 - 2 . 第 1 2 の遊技機]

（ 1 ）本発明に係る遊技機は、

所定の操作（例えば、電源が投入されていないときに設定キー 3 2 8 を ON 操作した状態で、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 の押下操作および電源スイッチ 3 5 の ON 操作）にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値（例えば、設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階の設定値）のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段（例えば、ステップ S 2 4 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1）と、

20

遊技領域に設けられる始動口（例えば、第 1 始動口 4 2 0、第 2 始動口 4 4 0）と、

前記始動口に遊技球が受け入れられたことにもとづいて抽選を行う抽選手段（例えば、ステップ S 7 3、ステップ S 8 3、ステップ S 1 1 8 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1）と、

前記抽選の結果にもとづいて図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示部 7 3、第 2 特別図柄表示部 7 4）と、

前記抽選の結果が特別の結果（例えば、大当たり）であることにもとづいて特別遊技状態に制御することも含めて、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、図 1 0 の大当たり遊技制御を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

30

前記始動口への遊技球の受け入れにかかわる所定の条件を満たしたこと（例えば、オーバーフローポイントが所定ポイントに達したこと等）にもとづいて、前記設定変更制御手段によりセットされた設定値についての設定値情報を示唆可能な設定示唆手段（例えば、サブ CPU 2 0 1）と、

を備えることを特徴とする。

【 1 5 0 3 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、始動口への遊技球の受け入れにかかわる所定の条件を満たしたことにもとづいて、現在の設定値（設定変更制御手段によりセットされた設定値）についての設定値情報が示唆されうるため、遊技者が疑心暗鬼になることを軽減することができる。また、始動口に遊技球が受け入れられるように遊技の実行が促される。なお、「始動口への遊技球の受け入れにかかわる所定の条件を満たしたこと」とは、例えば、始動口に遊技球が受け入れられたにもかからず保留上限であったがために保留されなかった場合や、始動口に遊技球が受け入れられたにもかからず保留上限であったがために保留されなかったときにポイントを貯めて当該ポイントが所定ポイントに達した場合等が想定されるが、これらに限られない。

40

【 1 5 0 4 】

（ 2 ）上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値を含む遊技の進行にかかわる遊技情報（例えば、保留記憶手段に記憶される保留記憶の数、保留記憶や変動表示についての抽選結果、設定値）を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RWM（メイン RAM 1 0 3）

50

）と、

所定のタイミングで前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報についての適・不適を判別する適正判定手段（ステップS72，ステップS82の処理を行うメインCPU101）と、

をさらに備え、

前記遊技制御手段は、

前記適正判定手段により前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報が不適であると判別されると、前記始動口に遊技球が受け入れられると前記所定の条件を満たす可能性があった（例えば、オーバフローポイントが所定ポイントに達した等）としても、前記設定変更制御手段によりセットされた設定値についての設定値情報を示唆することなく遊技を進行できないよう制御する遊技進行不許可手段（例えば、ステップS722の処理を実行するメインCPU101）を有する

ことを特徴とする。

【1505】

上記（2）の遊技機によれば、図柄の変動表示が行われているときに、遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報についての適・不適が判別されることがある。この場合、始動口に遊技球が受け入れられると所定の条件を満たす可能性があったとしても、当該遊技球が始動口に受け入れられたことによって行われた遊技情報についての適・不適の判別において不適であると判別された場合には、設定変更制御手段によりセットされた設定値についての設定値情報を示唆することなく遊技を進行できないよう構成されている。これにより、セキュリティを担保することが可能となる。

【1506】

上記構成の本発明の第11の遊技機、第12の遊技機によれば、設定に応じて遊技要素の状態を変えつつ好適に興味の低下を抑制することが可能となる。

【1507】

[4-5. 第13の遊技機]

従来、パチンコ機等の遊技機において、所定の条件が成立すると抽選が行われ、この抽選の結果にもとづいて、例えば液晶表示器などに演出画像が表示される。抽選の結果が大当たりであると、大当たり遊技が開始されて、大入賞口が所定の開閉パターンで開閉する。上記の大当たりが確変大当たりであると、大当たり遊技が終了したのち、高確率遊技状態に制御される。

【1508】

この種の遊技機として、入球口への入球率や出玉傾向を左右する遊技要素（構造的要素や制御的要素）の状態を、あらかじめ所定の設定入力手段によって入力された遊技設定値に対応する状態に設定するぱちんこ遊技機が開示されている（例えば、特開2015-065977号公報参照）。

【1509】

このような特開2015-065977号公報に記載の遊技機によれば、遊技台ごとの出玉傾向を任意に設定できるため、遊技釘や役物などの遊技盤構成に対する調整や整備ができなくなったとしても、遊技店ごとまたは遊技台ごとの出玉傾向の均一化を防止できる。

【1510】

（第5の課題）

しかし、特開2015-065977号公報に記載の遊技機によれば、遊技台ごとの出玉傾向を任意に設定できるものの、出玉管理が容易でなくなるおそれがある。

【1511】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、出玉管理を容易に行うことが可能な遊技機を提供することにある。

【1512】

上記第5の課題を解決するために、以下のような構成の第13の遊技機を提供する。

【 1 5 1 3 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定の操作（例えば、電源が投入されていないときに設定キー 3 2 8 を ON 操作した状態で、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 の押下操作および電源スイッチ 3 5 の ON 操作）にもとづいて、遊技の進行にかかわるデータが異なる複数の設定値（例えば、設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階の設定値）のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段（例えば、ステップ S 2 4 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1 ）と、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値にもとづいて遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）と、

遊技の結果として入賞にもとづいて遊技媒体を払い出す払出手段（例えば、払出装置 3 4 0 ）と、

所定条件の成立にもとづいて行われた抽選の結果が特定の結果（例えば、大当たり）であったことにもとづいて、前記入賞の頻度が高められる特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段（例えば、図 1 0 の大当たり遊技制御を実行するメイン CPU 1 0 1 ）と、

前記払出手段により払い出された遊技媒体にかかわるデータを集計可能なデータ集計手段（例えば、払出・発射制御回路 3 0 0 ）と、

前記データ集計手段により集計されたデータを所定の表示領域（性能表示モニタ 3 3 4 ）に表示するデータ表示制御手段（メイン CPU 1 0 1 ）と、

を備え、

前記データ集計手段は、

全遊技履歴にもとづいて前記データを集計する全履歴集計手段と、

前記設定値毎の遊技履歴にもとづいて前記データを集計する設定値別履歴集計手段とを有し、

前記データ表示制御手段は、

前記全履歴集計手段により集計されたデータまたは / および前記設定値別履歴集計手段により集計されたデータを表示可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機。

ことを特徴とする。

【 1 5 1 4 】

上記 (1) の遊技機によれば、全履歴集計手段により集計されたデータと、設定値別履歴集計手段により集計されたデータとのうちいずれか一方または両方を表示することができるため、出玉管理を容易に行うことが可能となる。

【 1 5 1 5 】

上記構成の本発明の第 1 3 の遊技機によれば、出玉管理を容易に行うことが可能な遊技機を提供することにある。

【 1 5 1 6 】

[4 - 6 . 第 1 4 の遊技機]

従来、パチンコ機等の遊技機において、所定の条件が成立すると抽選が行われ、この抽選の結果にもとづいて、例えば液晶表示器などに演出画像が表示される。抽選の結果が大当たりであると、大当たり遊技が開始されて、大入賞口が所定の開閉パターンで開閉する。上記の大当たりが確変大当たりであると、大当たり遊技が終了したのち、高確率遊技状態に制御される。

【 1 5 1 7 】

この種の遊技機として、スペックを変更することができる遊技機が開示されている（例えば、特開 2 0 1 1 - 0 1 0 8 3 3 号公報参照）。

【 1 5 1 8 】

このような特開 2 0 1 1 - 0 1 0 8 3 3 号公報に記載の遊技機によれば、容易に遊技機のスペックを変更することができるため、演出を実行するために必要な演出データを記憶した記憶手段の交換が不要となり、無駄を排除することが可能である。

【 1 5 1 9 】

(第6の課題)

しかし、特開2011-010833号公報に記載の遊技機によれば、無駄を排除することは可能ではあるものの、スペックを変更するだけでは面白みに欠けるおそれがある。

【1520】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【1521】

上記第6の課題を解決するために、以下のような構成の第14の遊技機を提供する。

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定の操作(例えば、電源が投入されていないときに設定キー328をON操作した状態で、バックアップクリアスイッチ330の押下操作および電源スイッチ35のON操作)にもとづいて、設定値に応じてゲーム性が異なる複数の設定値(例えば、設定1~設定6の6段階の設定値)のうちいずれかにセット可能な設定変更制御手段(例えば、ステップS24の処理を実行可能なメインCPU101)と、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値にもとづくゲーム性での遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば、メインCPU101)と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じたゲーム性にもとづいて抽選(例えば、ステップS73、ステップS83、ステップS118の処理)を実行可能な抽選手段と、

前記抽選の結果にもとづいて、前記設定変更制御手段によりセットされた設定値に応じた特典が付与される特別遊技(例えば、図10の大当り遊技制御)を実行可能な特別遊技実行手段と、

を少なくとも有する

ことを特徴とする。

【1522】

上記(1)の遊技機によれば、設定変更制御手段によりセットされた設定値にもとづく異なるゲーム性での遊技を1台の遊技機で実行することが可能となり、遊技機管理責任者等による遊技機の活用の仕方に幅を持たせることが可能となる。

【1523】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記複数の設定値のうち第1の設定値に設定されたときは、相対的に高い確率で前記抽選が行われる高確率状態において、所定期間内に前記抽選に当選しなければ当該高確率状態を終了するゲーム性(例えば、ST仕様)のもとで遊技を実行する第1遊技制御手段(例えば、メインCPU101)と、

前記複数の設定値のうち第2の設定値に設定されたときは、相対的に高い確率で前記抽選が行われる高確率状態において、前記抽選に当選するまで当該高確率状態が終了せずに継続するゲーム性(例えば、確変ループ仕様)のもとで遊技を実行する第2遊技制御手段(例えば、メインCPU101)と、

を少なくとも有する

ことを特徴とする。

【1524】

上記(2)の遊技機によれば、第1遊技制御手段によるゲーム性および第2遊技制御手段によるゲーム性のいずれも高確率遊技状態に制御される点で共通するものの、第1遊技制御手段によるゲーム性では高確率遊技状態が次回の大当り遊技状態まで継続することなく途中で終了することがあり、第2遊技制御手段によるゲーム性では高確率遊技状態が次の特別遊技状態に制御されるまで継続して実行される点で大きく異なる。このように、一見は似ているものの実質的には異なる2つのゲーム性を切り替えて実行できるようにする

ことで、遊技機の管理責任者等によるパチンコ遊技機の活用の仕方に幅をもたせつつ興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 5 2 5 】

上記構成の本発明の第 1 4 の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することが可能となる。

【 1 5 2 6 】

[4 - 7 . 第 1 5 ~ 第 2 6 の遊技機]

従来より、所定の条件が成立すると抽選を行い、この抽選の結果にもとづいて図柄の可変表示を行う遊技機が知られている。そして、抽選の結果が特定の結果であることを示す特定の表示結果で表示されると、遊技者に有利な遊技状態に制御される。

【 1 5 2 7 】

この種の遊技機では、上記抽選の結果が特定の結果となる確率等、遊技において遊技者の有利不利に関わる確率を示す複数の設定値のうちいずれか 1 つの設定値を設定し、以後、設定された設定値にもとづいて遊技の進行が制御される遊技機が知られている（例えば、特開 2 0 1 1 - 2 0 6 5 8 8 号公報の段落 [0 0 6 3] 参照）。上記の設定値は、例えばホールの遊技機管理者等、権限を有する者が設定することができる。

【 1 5 2 8 】

（第 7 の課題）

しかし、設定された設定値にもとづいて遊技の進行が制御される遊技機では、例えば、権限を有しない者によって不正に設定値の変更や設定値の確認が行われたり、ノイズ等により設定値が変更されてしまう等といった様々な問題が発生することが懸念される。

【 1 5 2 9 】

また、上記の設定値は、ホールおよび遊技者のいずれにとっても重要な要素であるから、権限を有する者によって厳重に管理されるべきものであり、その管理には利便性も要求される。

【 1 5 3 0 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、設定値にかかわる問題に対応可能な利便性の高い遊技機を提供することにある。

【 1 5 3 1 】

上記第 7 の課題を解決するために、以下のような構成の第 1 5 の遊技機を提供する。

【 1 5 3 2 】

[4 - 7 - 1 . 第 1 5 の遊技機]

（ 1 ）本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第 1 制御手段（例えば、主制御回路 1 0 0 ）と、

所定の表示手段（例えば、液晶表示装置 1 6 ）と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第 2 制御手段（例えば、サブ制御回路 2 0 0 ）と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段（例えば、設定キー 3 2 8 ）と、

電源が投入されると、前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段に電力を供給可能な電力供給手段（例えば、電源供給回路 3 3 8 ）と、

を備え、

前記第 1 制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作された状態（例えば、設定キーが ON 状態）で電源が投入されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する設定状態制御手段（例えば、ステップ S 2 4 またはステップ S 2 6 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1 ）と、

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な第 1 記憶手段（例えば、メイン RAM 1 0 3 ）と、

10

20

30

40

50

各種情報を前記第2制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す設定操作情報（例えば、設定操作コマンド）を送信可能な送信手段（例えば、コマンド出力ポート106やステップS55の処理を実行可能なメインCPU101）と、を有し、

前記第2制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段（例えば、コマンド入力ポート208）と、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報（例えば、初期化コマンドまたは電源復帰コマンドを受信した時間情報）とを、履歴情報として記憶可能な第2記憶手段（例えば、ワークRAM203）と、

所定の操作にもとづいて、前記履歴情報が示される情報画面（例えば、設定変更・確認履歴画面）を表示可能な表示制御手段（例えば、表示制御回路204）と、を有する

ことを特徴とする。

【1533】

上記（1）の遊技機によれば、所定の操作を行うことで、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示される情報画面を閲覧可能することができるため、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【1534】

なお、設定操作情報は、設定値の変更が行われたときは設定値の変更が行われた旨を示す設定値変更情報であり、設定値の確認が行われたときは設定値の確認が行われた旨を示す設定値確認情報である。また、設定操作情報が設定値変更情報であるとき、設定値情報は、変更後の一の設定値についての設定値情報である。設定操作情報が設定値確認情報であるときは、設定されている一の設定値についての設定値情報を第2制御手段に送信してもよいが、一の設定値の変更が行われていないため、設定値情報を第2制御手段に送信することは必須ではない。

【1535】

また、「当該設定操作情報にかかわる時間情報」は、設定操作情報を第1制御手段から第2制御手段に送信した時間情報であってもよいし、設定操作情報を第2制御手段が受信した時間であってもよい。

【1536】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、

前記設定操作手段が操作された状態で電源が投入されると前記情報画面を表示可能であり、遊技の実行中は前記所定の操作が行われたとしても前記情報画面の表示を制限する情報画面制限手段（例えば、ステップS301においてNOと判別したときにホールメニュータスクを終了するサブCPU201、ステップS314においてYESと判別したときにステップS315の処理を実行するサブCPU201）を有する

ことを特徴とする。

【1537】

上記（2）の遊技機によれば、情報画面は、設定操作手段が操作された状態で電源が投入されると表示される画面であり、遊技の実行中は所定の操作が行われたとしても表示が制限される画面である。すなわち、設定操作手段が操作された状態（例えば、設定キーがON状態）で電源が投入されないと、情報画面が表示されない。そのため、権限のない第三者が不正を目的として情報画面を容易に閲覧することが困難であり、セキュリティを担保することが可能となる。

【 1 5 3 8 】

上記第 7 の課題を解決するために、以下のような構成の第 1 6 の遊技機を提供する。

【 1 5 3 9 】

[4 - 7 - 2 . 第 1 6 の遊技機]

(1) 本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第 1 制御手段 (例えば、主制御回路 1 0 0) と、

所定の表示手段 (例えば、液晶表示装置 1 6) と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第 2 制御手段 (例えば、サブ制御回路 2 0 0) と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段 (例えば、設定キー 3 2 8) と、

電源が投入されると、前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段に電力を供給可能な電力供給手段 (例えば、電源供給回路 3 3 8) と、

を備え、

前記第 1 制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作された状態 (例えば、設定キーが ON 状態) で電源が投入されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する設定状態制御手段 (例えば、ステップ S 2 4 またはステップ S 2 6 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な第 1 記憶手段 (例えば、メイン RAM 1 0 3) と、

各種情報を前記第 2 制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す設定操作情報 (例えば、設定操作コマンド) と、前記一の設定値についての設定値情報とを送信可能な送信手段 (例えば、コマンド出力ポート 1 0 6 やステップ S 5 5 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、を有し、

前記第 2 制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段 (例えば、コマンド入力ポート 2 0 8) と、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報 (例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報) と、前記設定値情報とを、履歴情報として記憶可能な第 2 記憶手段 (例えば、ワーク RAM 2 0 3) と、

所定の操作にもとづいて、前記履歴情報が示される情報画面を表示可能な表示制御手段 (例えば、表示制御回路 2 0 4) と、を有し、

前記表示制御手段は、

前記所定の操作にもとづいて、前記履歴情報のうち前記設定値情報を含まない履歴情報が示される第 1 画面 (例えば、図 6 6 の設定変更・確認履歴画面) を表示する第 1 画面表示制御手段 (例えば、図 6 6 の設定変更・確認履歴画面を表示するサブ CPU 2 0 1) と

、
前記第 1 画面が表示されたことを条件に、少なくとも前記設定値情報を含む履歴情報が示される第 2 画面 (例えば、図 6 8 の設定変更・確認履歴画面) を表示する第 2 画面表示制御手段 (例えば、図 6 8 の設定変更・確認履歴画面を表示するサブ CPU 2 0 1) と、
を有する

ことを特徴とする。

【 1 5 4 0 】

上記 (1) の遊技機によれば、所定の操作を行うことで、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報と設定値情報とが履歴情報として示される情報画面を閲覧可能することができるため、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行

10

20

30

40

50

われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【 1 5 4 1 】

しかも、所定の操作が行われると、まずは、履歴情報のうち設定値情報を含まない履歴情報が示される第 1 画面（例えば、図 6 6 の設定変更・確認履歴画面）を表示し、第 1 画面が表示されたことを条件に、設定値情報を含む履歴情報が示される第 2 画面（例えば、図 6 8 の設定変更・確認履歴画面）が表示されるように構成されている。

【 1 5 4 2 】

なお、各種情報を第 2 制御手段に送信可能な送信手段は、設定操作情報と設定値情報とを、ともに送信してもよいし別々に送信してもよい。設定操作情報は、設定値の変更が行われたときは設定値の変更が行われた旨を示す設定値変更情報であり、設定値の確認が行われたときは設定値の確認が行われた旨を示す設定値確認情報である。また、設定操作情報が設定値変更情報であるとき、設定値情報は、変更後の一の設定値についての設定値情報である。設定操作情報が設定値確認情報であるときは、設定されている一の設定値についての設定値情報を第 2 制御手段に送信してもよいが、一の設定値の変更が行われていないため、設定値情報を第 2 制御手段に送信することは必須ではない。

10

【 1 5 4 3 】

また、「当該設定操作情報にかかわる時間情報」は、設定操作情報を第 1 制御手段から第 2 制御手段に送信した時間情報であってもよいし、設定操作情報を第 2 制御手段が受信した時間であってもよい。

20

【 1 5 4 4 】

（ 2 ）上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記第 2 画面表示制御手段は、

前記第 2 画面を、特定の条件を満たした場合に限り表示するよう構成されてなることを特徴とする。

【 1 5 4 5 】

上記（ 2 ）の遊技機によれば、特定の条件を満たした場合に限り、設定値情報を含む履歴情報が示される第 2 画面が表示されるので、設定値情報を容易に閲覧することができず、不正を目的として設定値情報が閲覧されることを抑制できる。なお、特定の条件とは、例えば、適正なパスワードが入力された場合等である。

30

【 1 5 4 6 】

（ 3 ）上記（ 1 ）または（ 2 ）の遊技機において、

前記表示制御手段は、

前記設定操作手段が操作された状態で電源が投入されたときに前記情報画面を表示可能であり、遊技の実行中は前記所定の操作が行われたとしても前記情報画面の表示を制限する情報画面制限手段を有する

ことを特徴とする。

【 1 5 4 7 】

上記（ 3 ）の遊技機によれば、情報画面は、設定操作手段が操作された状態で電源が投入されると表示される画面であり、遊技の実行中は所定の操作が行われたとしても表示が制限される画面である。すなわち、設定操作手段が操作された状態（例えば、設定キーが ON 状態）で電源が投入されないと、情報画面が表示されない。そのため、権限のない第三者が不正を目的として情報画面を容易に閲覧することが困難であり、セキュリティを担保することが可能となる。

40

【 1 5 4 8 】

上記第 7 の課題を解決するために、以下のような構成の第 1 7 の遊技機を提供する。

【 1 5 4 9 】

[4 - 7 - 3 . 第 1 7 の遊技機]

（ 1 ）本発明に係る遊技機は、

50

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第1制御手段（例えば、主制御回路100）と、

所定の表示手段（例えば、液晶表示装置16）と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第2制御手段（例えば、サブ制御回路200）と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段（例えば、設定キー328）と、

電源が投入されると、前記第1制御手段および前記第2制御手段に電力を供給可能な電力供給手段（例えば、電源供給回路338）と、

を備え、

前記第1制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作された状態（例えば、設定キーがON状態）で電源が投入されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する設定状態制御手段（例えば、ステップS24またはステップS26の処理を実行可能なメインCPU101）と、

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な第1記憶手段（例えば、メインRAM103）と、

各種情報を前記第2制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す設定操作情報（例えば、設定操作コマンド）を送信可能な送信手段（例えば、コマンド出力ポート106やステップS55の処理を実行可能なメインCPU101）と、を有し、

前記第2制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段（例えば、コマンド入力ポート208）と、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報（例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報）とを、履歴情報として記憶可能な第2記憶手段（例えば、ワークRAM203）と、

所定の操作にもとづいて、前記履歴情報が示される情報画面（例えば、設定変更・確認履歴画面）を表示可能な表示制御手段と、

前記情報画面が表示されたのち、所定条件が成立するまで（例えば、演出制御オブジェクトを生成するコマンドを受信するまで）は前記情報画面を表示可能であるものの、前記所定条件が成立すると、前記情報画面の表示を制限する情報画面表示制限手段（例えば、ステップS316のホールメニュー表示禁止処理を実行するサブCPU201）と、を有する

ことを特徴とする。

【1550】

上記（1）の遊技機によれば、所定の操作を行うことで、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示される情報画面を閲覧可能することができ、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【1551】

しかも、表示された情報画面は、所定条件が成立するまでは表示可能であるものの、所定条件が成立すると表示が制限されるよう構成されている。そのため、所定条件が一旦成立すると、情報画面を閲覧することができなくなるため、権限を有しない者が不正に閲覧を行おうとしても容易に閲覧することができず、セキュリティを担保することが可能となる。

10

20

30

40

50

【 1 5 5 2 】

なお、設定操作情報は、設定値の変更が行われたときは設定値の変更が行われた旨を示す設定値変更情報であり、設定値の確認が行われたときは設定値の確認が行われた旨を示す設定値確認情報である。また、設定操作情報が設定値変更情報であるとき、設定値情報は、変更後の一の設定値についての設定値情報である。設定操作情報が設定値確認情報であるときは、設定されている一の設定値についての設定値情報を第 2 制御手段に送信してもよいが、一の設定値の変更が行われていないため、設定値情報を第 2 制御手段に送信することは必須ではない。

【 1 5 5 3 】

また、「当該設定操作情報にかかわる時間情報」は、設定操作情報を第 1 制御手段から第 2 制御手段に送信した時間情報であってもよいし、設定操作情報を第 2 制御手段が受信した時間であってもよい。

【 1 5 5 4 】

上記第 7 の課題を解決するために、以下のような構成の第 1 8 の遊技機を提供する。

【 1 5 5 5 】

[4 - 7 - 4 . 第 1 8 の遊技機]

(1) 本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第 1 制御手段 (例えば、主制御回路 1 0 0) と、

所定の表示手段 (例えば、液晶表示装置 1 6) と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第 2 制御手段 (例えば、サブ制御回路 2 0 0) と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段 (例えば、設定キー 3 2 8) と、

電源が投入されると、前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段に電力を供給可能な電力供給手段 (例えば、電源供給回路 3 3 8) と、

を備え、

前記第 1 制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作された状態 (例えば、設定キーが ON 状態) で電源が投入されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する設定状態制御手段 (例えば、ステップ S 2 4 またはステップ S 2 6 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な第 1 記憶手段 (例えば、メイン RAM 1 0 3) と、

各種情報を前記第 2 制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す設定操作情報 (例えば、設定操作コマンド) を送信可能な送信手段 (例えば、コマンド出力ポート 1 0 6 やステップ S 5 5 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、を有し、

前記第 2 制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段 (例えば、コマンド入力ポート 2 0 8) と、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報 (例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報) とを、履歴情報として記憶可能な第 2 記憶手段 (例えば、ワーク RAM 2 0 3) と、

不特定の者 (例えば、遊技者) が閲覧することが可能な通常画面 (例えば、ガイド初期画像) と、特定の者 (例えば、遊技機管理者) に限り閲覧することが可能であって前記履歴情報が示される情報画面 (例えば、設定変更・確認履歴画面) とを含む複数の画面のうち、いずれかの画面を前記表示手段に表示可能な表示制御手段 (例えば、表示制御回路 2 0 4) と、を有し、

10

20

30

40

50

前記表示制御手段は、

前記通常画面については電源が投入されている限り表示可能である一方、前記情報画面については、少なくとも前記設定操作手段が操作された状態（例えば、設定キーがＯＮ状態）で電源が投入されたときに表示するよう構成されてなる

ことを特徴とする。

【１５５６】

上記（１）の遊技機によれば、所定の表示手段には、不特定の者（例えば、遊技者）が閲覧することが可能な通常画面と、特定の者（例えば、遊技機管理者）に限り閲覧することが可能な情報画面とが表示される。そして、通常画面については電源が投入されている限り表示可能である一方、情報画面については、電源が投入されているだけでは表示されず、少なくとも設定操作手段が操作された状態で電源が投入されなければ表示されないように構成されている。そのため、情報画面については、権限を有しない不特定の者が容易に閲覧することができず、不正に閲覧されることを抑制できるようになっている。

10

【１５５７】

ところで、上記の通常画面は、例えば会員登録を行った遊技者だけしか閲覧できないような場合には不特定の者が閲覧することが可能であると解釈できないかもしれないが、会員登録さえ行えば（すなわち、閲覧したいという意味さえあれば）誰でも閲覧することができるため、不特定の者が閲覧することが可能な通常画面であるといえる。これに対し、情報画面は、閲覧したいという意味があったとしても閲覧できるものではなく、例えば遊技機管理者のような権限を持つ者だけが閲覧できる画面である。

20

【１５５８】

さらに、特定の者に限り閲覧できる情報画面では、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示されるため、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【１５５９】

なお、設定操作情報は、設定値の変更が行われたときは設定値の変更が行われた旨を示す設定値変更情報であり、設定値の確認が行われたときは設定値の確認が行われた旨を示す設定値確認情報である。また、設定操作情報が設定値変更情報であるとき、設定値情報は、変更後の一の設定値についての設定値情報である。設定操作情報が設定値確認情報であるときは、設定されている一の設定値についての設定値情報を第２制御手段に送信してもよいが、一の設定値の変更が行われていないため、設定値情報を第２制御手段に送信することは必須ではない。

30

【１５６０】

また、「当該設定操作情報にかかわる時間情報」は、設定操作情報を第１制御手段から第２制御手段に送信した時間情報であってもよいし、設定操作情報を第２制御手段が受信した時間であってもよい。

【１５６１】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

40

前記表示制御手段は、

前記設定操作手段が操作された状態で電源が投入されると前記情報画面を表示可能であり、遊技の実行中は前記情報画面の表示を制限する情報画面制限手段（例えば、ステップＳ３０１においてＮＯと判別したときにホールメニュータスクを終了するサブＣＰＵ２０１、ステップＳ３１４においてＹＥＳと判別したときにステップＳ３１５の処理を実行するサブＣＰＵ２０１）を有する

ことを特徴とする。

【１５６２】

上記（２）の遊技機によれば、情報画面は、設定操作手段が操作された状態で電源が投

50

入されると表示される画面であり、遊技の実行中は所定の操作が行われたとしても表示が制限される画面である。すなわち、設定操作手段が操作された状態（例えば、設定キーが ON 状態）で電源が投入されないと、情報画面が表示されない。そのため、権限のない第三者が不正を目的として情報画面を容易に閲覧することが困難であり、セキュリティを担保することが可能となる。

【 1 5 6 3 】

上記第 7 の課題を解決するために、以下のような構成の第 1 9 の遊技機を提供する。

【 1 5 6 4 】

[4 - 7 - 5 . 第 1 9 の遊技機]

(1) 本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第 1 制御手段（例えば、主制御回路 1 0 0 ）と、

所定の表示手段（例えば、液晶表示装置 1 6 ）と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第 2 制御手段（例えば、サブ制御回路 2 0 0 ）と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段（例えば、設定キー 3 2 8 ）と、

電源が投入されると、前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段に電力を供給可能な電力供給手段（例えば、電源供給回路 3 3 8 ）と、

を備え、

前記第 1 制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作された状態（例えば、設定キーが ON 状態）で電源が投入されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する設定状態制御手段（例えば、ステップ S 2 4 またはステップ S 2 6 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1 ）と、

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な第 1 記憶手段（例えば、メイン RAM 1 0 3 ）と、

各種情報を前記第 2 制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す設定操作情報（例えば、設定操作コマンド）を送信可能な送信手段（例えば、コマンド出力ポート 1 0 6 やステップ S 5 5 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1 ）と、を有し、

前記第 2 制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段（例えば、コマンド入力ポート 2 0 8 ）と、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報（例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報）とを、履歴情報として記憶可能な第 2 記憶手段（例えば、ワーク RAM 2 0 3 ）と、

所定の操作にもとづいて、前記履歴情報が示される情報画面（例えば、設定変更・確認履歴画面）を表示可能な表示制御手段（例えば、表示制御回路 2 0 4 ）と、

特定の操作を受け付けると、前記履歴情報を前記第 2 記憶手段から消去する情報消去手段（例えば、ステップ S 3 0 6 6 やステップ S 3 1 6 0 などの処理を実行するサブ CPU 2 0 1 ）と、を有し、

前記情報消去手段は、

特定の条件を満たしたときに限り前記特定の操作を受け付けるよう構成されてなることを特徴とする。

【 1 5 6 5 】

上記 (1) の遊技機によれば、所定の操作を行うことで、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示される情報画面を閲覧可能することができるため、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限

10

20

30

40

50

を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【 1 5 6 6 】

しかも、特定の操作（例えば、「クリア」の項目を選択した上でメインボタン 6 6 2 の押下操作）を受け付けると、履歴情報が消去されるよう構成されており、さらに上記特定の操作は、特定の条件を満たしたとき（例えば、入力されたパスワードが適正であったとき）に限り受け付け可能となっている。そのため、例えば権限を有しない者が不正を目的として設定値の変更や設定値の確認や閲覧が行われた履歴を消去しようとしても、特定の条件を満たさないとかかる消去を実行することができないため、不正の履歴が意図的に消去されてしまうことを防止できる。また、権限を有する者にとっては、履歴情報を消去することができるため利便性を高めることができる。

10

【 1 5 6 7 】

なお、設定操作情報は、設定値の変更が行われたときは設定値の変更が行われた旨を示す設定値変更情報であり、設定値の確認が行われたときは設定値の確認が行われた旨を示す設定値確認情報である。また、設定操作情報が設定値変更情報であるとき、設定値情報は、変更後の一の設定値についての設定値情報である。設定操作情報が設定値確認情報であるときは、設定されている一の設定値についての設定値情報を第 2 制御手段に送信してもよいが、一の設定値の変更が行われていないため、設定値情報を第 2 制御手段に送信することは必須ではない。

20

【 1 5 6 8 】

また、「当該設定操作情報にかかわる時間情報」は、設定操作情報を第 1 制御手段から第 2 制御手段に送信した時間情報であってもよいし、設定操作情報を第 2 制御手段が受信した時間であってもよい。

【 1 5 6 9 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記送信手段は、

前記一の設定値についての設定値情報をさらに送信可能であり、

前記第 2 記憶手段は、

前記設定値情報についても前記履歴情報として記憶可能であるとともに、

前記表示制御手段は、

前記履歴情報に前記設定値情報が含まれる情報画面（例えば、図 6 8 の設定変更・確認履歴画面）を表示可能であり、

前記情報消去手段は、

前記設定値情報が含まれる履歴情報を、前記第 2 記憶手段から消去するよう構成されてなる

30

ことを特徴とする。

【 1 5 7 0 】

上記 (2) の遊技機によれば、情報画面が表示されると、設定値情報といったより有益な情報を閲覧することが可能となる。しかも、このような有益な情報についても、権限を有する者が消去することができるため利便性を高めることができる。

40

【 1 5 7 1 】

なお、送信手段は、設定操作情報と設定値情報とを、ともに送信してもよいし別々に送信してもよい。

【 1 5 7 2 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記情報消去手段は、

前記履歴情報を前記第 2 記憶手段から消去するにあたり、履歴情報として前記第 2 記憶手段に記憶されている履歴情報のうちの一部のみを消去可能に構成されてなる

50

ことを特徴とする。

【 1 5 7 3 】

上記（ 3 ）の遊技機によれば、第 2 記憶手段に記憶されている履歴情報のうち消去する履歴情報を、権限を有する者が取捨選択できるため、利便性が高められる。例えば、履歴情報は、一の設定操作情報と一の日時情報と一の設定値情報とが対応付けられて表示される（例えば、図 6 8 参照）。情報消去手段は、対応付けられた履歴情報（例えば、図 6 8 に示される N o 毎）に消去してもよいし、履歴情報に含まれる複数項目の情報のうち項目毎に消去してもよい（例えば、図 6 8 に示される日時の項目、操作種別の項目、設定値の項目のうちいずれかの項目の全部を消去してもよい）。

【 1 5 7 4 】

上記第 7 の課題を解決するために、以下のような構成の第 2 0 の遊技機を提供する。

【 1 5 7 5 】

[4 - 7 - 6 . 第 2 0 の遊技機]

（ 1 ）本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第 1 制御手段（例えば、主制御回路 1 0 0 ）と、

所定の表示手段（例えば、液晶表示装置 1 6 ）と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第 2 制御手段（例えば、サブ制御回路 2 0 0 ）と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段（例えば、設定キー 3 2 8 ）と、

電源が投入されると、前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段に電力を供給可能な電力供給手段（例えば、電源供給回路 3 3 8 ）と、

を備え、

前記第 1 制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作された状態（例えば、設定キーが O N 状態）で電源が投入されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する設定状態制御手段（例えば、ステップ S 2 4 またはステップ S 2 6 の処理を実行可能なメイン C P U 1 0 1 ）と、

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な第 1 記憶手段（例えば、メイン R A M 1 0 3 ）と、

各種情報を前記第 2 制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す設定操作情報（例えば、設定操作コマンド）を送信可能な送信手段（例えば、コマンド出力ポート 1 0 6 やステップ S 5 5 の処理を実行可能なメイン C P U 1 0 1 ）と、を有し、

前記第 2 制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段（例えば、コマンド入力ポート 2 0 8 ）と、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報（例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報）とを、履歴情報として記憶可能な第 2 記憶手段（例えば、ワーク R A M 2 0 3 ）と、

所定の操作にもとづいて、前記履歴情報が示される情報画面を表示可能な表示制御手段（例えば、表示制御回路 2 0 4 ）と、を有し、

前記設定操作情報は、

前記一の設定値の変更が行われたことを示す情報であるか、前記一の設定値の確認が行われたことを示す情報であるかの操作種別を区別することが可能な情報であり、

前記表示制御手段は、

前記設定操作情報の種別にかかわらず、前記設定操作情報、前記時間情報および前記設定値情報の全部が履歴情報として示される一覧の情報画面（例えば、一覧画面）と、

10

20

30

40

50

前記設定操作情報のうち特定の種別に対応する、前記設定操作情報、前記時間情報および前記設定値情報が履歴情報として示される特定の情報画面（例えば、絞込画面）とを選択的に表示可能に構成されてなる

ことを特徴とする。

【1576】

上記（１）の遊技機によれば、所定の操作を行うことで、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示される情報画面を閲覧可能することができるため、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【1577】

しかも、設定操作情報の種別にかかわらず、前記設定操作情報、前記時間情報および前記設定値情報の全部が履歴情報として示される一覧の情報画面と、設定操作情報のうち特定の種別に対応する、前記設定操作情報、前記時間情報および前記設定値情報が履歴情報として示される特定の情報画面とを選択的に表示可能であるため、操作者（例えば、遊技機管理者）の利便性を高めることができる。

【1578】

なお、設定操作情報は、設定値の変更が行われたときは設定値の変更が行われた旨を示す設定値変更情報であり、設定値の確認が行われたときは設定値の確認が行われた旨を示す設定値確認情報である。また、設定操作情報が設定値変更情報であるとき、設定値情報は、変更後の一の設定値についての設定値情報である。設定操作情報が設定値確認情報であるときは、設定されている一の設定値についての設定値情報を第２制御手段に送信してもよいが、一の設定値の変更が行われていないため、設定値情報を第２制御手段に送信することは必須ではない。

【1579】

また、「当該設定操作情報にかかわる時間情報」は、設定操作情報を第１制御手段から第２制御手段に送信した時間情報であってもよいし、設定操作情報を第２制御手段が受信した時間であってもよい。

【1580】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、

特定の条件を満たした場合に限り、前記一覧の情報画面と前記特定の情報画面とを選択的に表示可能に構成されてなる

ことを特徴とする。

【1581】

上記（２）の遊技機によれば、特定の条件を満たした場合に限り、一覧の情報画面と特定の情報画面とを選択的に表示可能となるので、不正を目的として履歴情報が閲覧されることを抑制できる。なお、特定の条件とは、例えば、適正なパスワードが入力された場合等である。

【1582】

（３）上記（１）または（２）の遊技機において、

前記送信手段は、

前記一の設定値についての設定値情報をさらに送信可能であり、

前記第２記憶手段は、

前記設定値情報についても前記履歴情報として記憶可能であるとともに、

前記表示制御手段は、

前記履歴情報に前記設定値情報が含まれる情報画面を表示可能に構成されてなる

ことを特徴とする。

【 1 5 8 3 】

上記（３）の遊技機によれば、情報画面が表示されると、設定値情報といったより有益な情報を閲覧することが可能となる。しかも、このような有益な情報についても、権限を有する者が消去することができるため利便性を高めることができる。

【 1 5 8 4 】

なお、送信手段は、設定操作情報と設定値情報とを、ともに送信してもよいし別々に送信してもよい。

【 1 5 8 5 】

上記第７の課題を解決するために、以下のような構成の第２１の遊技機を提供する。

【 1 5 8 6 】

10

[4 - 7 - 7 . 第 2 1 の 遊 技 機]

（１）本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第１制御手段（例えば、主制御回路１００）と、

所定の表示手段（例えば、液晶表示装置１６）と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第２制御手段（例えば、サブ制御回路２００）と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段（例えば、設定キー３２８）と、

電源が投入されると、前記第１制御手段および前記第２制御手段に電力を供給可能な電力供給手段（例えば、電源供給回路３３８）と、

20

を備え、

前記第１制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作された状態（例えば、設定キーがＯＮ状態）で電源が投入されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する設定状態制御手段（例えば、ステップＳ２４またはステップＳ２６の処理を実行可能なメインＣＰＵ１０１）と、

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な第１記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、

各種情報を前記第２制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す設定操作情報（例えば、設定操作コマンド）を送信可能な送信手段（例えば、コマンド出力ポート１０６やステップＳ５５の処理を実行可能なメインＣＰＵ１０１）と、を有し、

30

前記第２制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段（例えば、コマンド入力ポート２０８）と、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報（例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報）とを、履歴情報として記憶可能な第２記憶手段（例えば、ワークＲＡＭ２０３）と、

40

所定の操作にもとづいて、前記履歴情報が示されない通常画面（例えば、ホールメニュー画面）を表示可能であるとともに、当該通常画面において所定の操作が行われると、前記履歴情報が示される情報画面（例えば、設定変更・確認履歴画面）を表示可能な表示制御手段（例えば、表示制御回路２０４）と、

所定条件が成立するまで（例えば、ステップＳ３１２、ステップＳ３１３またはステップＳ３１４においてＹＥＳと判別されるまで）は前記情報画面を表示可能であるものの、前記所定条件が成立すると、前記情報画面の表示を制限する情報画面表示制限手段（例えば、ステップＳ３１２、ステップＳ３１３またはステップＳ３１４においてＹＥＳと判別されたときにステップＳ３１５の処理を実行するサブＣＰＵ２０１）と、を有し、

前記第２記憶手段は、

50

前記通常画面において前記所定の操作が行われることによって前記情報画面が表示されると、前記情報画面が閲覧されたことを示す閲覧履歴を、前記履歴情報の一つとして記憶可能であるとともに、

前記情報画面の表示が制限されるまでの間に、前記通常画面において前記所定の操作が行われることによって前記情報画面が表示される回数が複数回にわたったとしても、1回の閲覧履歴として記憶するよう構成される

ことを特徴とする。

【1587】

上記(1)の遊技機によれば、所定の操作を行うことで、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示される情報画面を閲覧可能することができるため、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【1588】

また、情報画面は、所定条件が成立するまでは表示可能であるものの、所定条件が成立すると表示が制限される。そのため、権限のない第三者が不正を目的として情報画面を容易に閲覧することが困難であり、セキュリティを担保することが可能となる。

【1589】

また、情報画面は、通常画面において所定の操作が行われることによって表示される。そしてこのとき、閲覧履歴が第2記憶手段に記憶される。ただし、情報画面の表示が制限されるまでの間に、通常画面において所定の操作が行われることによって情報画面が表示される回数が複数回にわたったとしても、1回の設定履歴情報として記録される。これにより、不正を目的として設定変更、設定確認、情報画面の閲覧等を行った者が、数多くの閲覧履歴を意図的に作ることを困難ならしめることが可能となる。とくに、閲覧履歴の場合は、設定値の変更や確認と異なり、設定操作手段が操作された状態(例えば、設定キーがON状態)で電源が投入されるといった過程を経ることなく複数回にわたって閲覧することが可能であり、それ故数多くの履歴を意図的に作りやすいため、その効果は大きい。

【1590】

なお、設定操作情報は、設定値の変更が行われたときは設定値の変更が行われた旨を示す設定値変更情報であり、設定値の確認が行われたときは設定値の確認が行われた旨を示す設定値確認情報である。また、設定操作情報が設定値変更情報であるとき、設定値情報は、変更後の一の設定値についての設定値情報である。設定操作情報が設定値確認情報であるときは、設定されている一の設定値についての設定値情報を第2制御手段に送信してもよいが、一の設定値の変更が行われていないため、設定値情報を第2制御手段に送信することは必須ではない。

【1591】

また、「当該設定操作情報にかかわる時間情報」は、設定操作情報を第1制御手段から第2制御手段に送信した時間情報であってもよいし、設定操作情報を第2制御手段が受信した時間であってもよい。

【1592】

上記第7の課題を解決するために、以下のような構成の第22の遊技機を提供する。

【1593】

[4-7-8. 第22の遊技機]

(1) 本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第1制御手段(例えば、主制御回路100)と、

所定の表示手段(例えば、液晶表示装置16)と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第2制御手段(例え

10

20

30

40

50

ば、サブ制御回路 200)と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段(例えば、設定キー 328)と、

電源が投入されると、前記第1制御手段および前記第2制御手段に電力を供給可能な電力供給手段(例えば、電源供給回路 338)と、

を備え、

前記第1制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作された状態(例えば、設定キーがON状態)で電源が投入されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する設定状態制御手段(例えば、ステップ S24 またはステップ S26 の処理を実行可能なメイン CPU 101)と、

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な第1記憶手段(例えば、メイン RAM 103)と、

各種情報を前記第2制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更が行われたのか前記一の設定値の確認が行われたのかを区別可能な設定操作情報(例えば、設定操作コマンド)を送信可能な送信手段(例えば、コマンド出力ポート 106 やステップ S55 の処理を実行可能なメイン CPU 101)と、を有し、

前記第2制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段(例えば、コマンド入力ポート 208)と、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報(例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報)とを、設定変更履歴情報または設定確認履歴情報を含む履歴情報として記憶可能な第2記憶手段(例えば、ワーク RAM 203)と、

所定の操作にもとづいて、前記履歴情報が示されない通常画面(例えば、ホールメニュー画面)を表示可能であるとともに、当該通常画面において所定の操作が行われると、前記履歴情報が示される情報画面(例えば、設定変更・確認履歴画面)を表示可能な表示制御手段(例えば、表示制御回路 204)と、を有し、

前記第2記憶手段は、

前記通常画面において前記所定の操作が行われることによって前記情報画面が表示されると、当該情報画面が閲覧されたことを示す閲覧履歴情報を、前記履歴情報の一つとして記憶可能であり、

さらに、前記設定操作手段が操作された状態で電源が投入された場合において、

前記一の設定値の確認と前記情報画面の閲覧とが行われたときは、前記設定確認履歴情報と前記閲覧履歴情報とのいずれもが表示される一方、

前記一の設定値の変更と前記情報画面の閲覧とが行われたときは、前記設定変更履歴情報と前記閲覧履歴情報とのうち前記閲覧履歴情報のみが表示されるよう構成されてなる

ことを特徴とする。

【1594】

上記(1)の遊技機によれば、所定の操作を行うことで、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示される情報画面を閲覧可能することができ、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【1595】

ところで、設定変更を伴う不正が行われたときは、遊技機管理責任者の記憶にない設定の変更履歴をもって不正の可能性あることを察知可能であるが、設定の確認履歴を伴う

10

20

30

40

50

不正については、設定の確認履歴だけで不正の可能性があることを察知し難い。また、不正を行う者は、設定変更後に閲覧するよりも、設定確認後に閲覧することの方が主であると考えられる。そこで、設定操作手段が操作された状態で電源が投入された場合において、一の設定値の確認と情報画面の閲覧とが行われたときは、設定確認履歴情報と閲覧履歴情報とのいずれもが表示されるようにし、一の設定値の変更と情報画面の閲覧とが行われたときは、設定変更履歴情報と閲覧履歴情報とのうち閲覧履歴情報のみが表示されるようにしている。これにより、表示手段に表示される履歴情報量を極力抑えることが可能となり、履歴総数が不必要に増えて不正を発見しづらくなってしまうことを抑制できる。

【 1 5 9 6 】

なお、「前記一の設定値の変更と前記情報画面の閲覧とが行われたときは、前記設定変更履歴情報と前記閲覧履歴情報とのうち前記閲覧履歴情報のみが表示される」は、「設定変更履歴情報と閲覧履歴情報とのうち閲覧履歴情報のみを第 2 記憶手段に記憶することで、閲覧履歴情報のみが表示される態様」および「設定変更履歴情報および閲覧履歴情報のいずれもが第 2 記憶手段に記憶されるものの、これらの情報のうち閲覧履歴情報のみが表示制御手段による制御によって表示される態様」のいずれであってもよいが、第 2 記憶手段の負荷を軽減させる観点からいえば前者の方が好ましい。

10

【 1 5 9 7 】

また、「当該設定操作情報にかかわる時間情報」は、設定操作情報を第 1 制御手段から第 2 制御手段に送信した時間情報であってもよいし、設定操作情報を第 2 制御手段が受信した時間であってもよい。

20

【 1 5 9 8 】

上記第 7 の課題を解決するために、以下のような構成の第 2 3 の遊技機を提供する。

【 1 5 9 9 】

[4 - 7 - 9 . 第 2 3 の遊技機]

(1) 本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第 1 制御手段 (例えば、主制御回路 1 0 0) と、

所定の表示手段 (例えば、液晶表示装置 1 6) と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第 2 制御手段 (例えば、サブ制御回路 2 0 0) と、

30

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段 (例えば、設定キー 3 2 8) と、

電源が投入されると、前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段に電力を供給可能な電力供給手段 (例えば、電源供給回路 3 3 8) と、

を備え、

前記第 1 制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作された状態 (例えば、設定キーが ON 状態) で電源が投入されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する設定状態制御手段 (例えば、ステップ S 2 4 またはステップ S 2 6 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、

40

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な第 1 記憶手段 (例えば、メイン RAM 1 0 3) と、

各種情報を前記第 2 制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す設定操作情報 (例えば、設定操作コマンド) を送信可能な送信手段 (例えば、コマンド出力ポート 1 0 6 やステップ S 5 5 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、を有し、

前記第 2 制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段 (例えば、コマンド入力ポート 2 0 8) と、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により

50

受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報（例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報）とを、履歴情報として記憶可能な第2記憶手段（例えば、ワークRAM203）と、

所定の操作にもとづいて、前記履歴情報が示される情報画面（例えば、設定変更・確認履歴画面）を表示可能な表示制御手段（例えば、表示制御回路204）と、

前記第2記憶手段に記憶されている履歴情報量が所定量を超えると、当該第2記憶手段に記憶されている履歴情報のうちの少なくとも一部を消去する制御を実行する履歴消去手段（例えば、ステップS306の処理を実行するサブCPU201）と、を有する

ことを特徴とする。

【1600】

上記（1）の遊技機によれば、所定の操作を行うことで、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示される情報画面を閲覧可能することができるため、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【1601】

ところで、上記の履歴情報は第2記憶手段（例えば、ワークRAM203）に記憶されるが、第2記憶手段に記憶可能な履歴情報量には上限があるため、第2記憶手段に記憶されている履歴情報量が多くなると、履歴情報を第2記憶手段に記録したいときに記録できないといった事態が発生してしまうおそれがある。そこで、第2記憶手段に記憶されている履歴情報が所定量を超えると、第2記憶手段に記憶されている履歴情報のうちの少なくとも一部を消去することで、新たな履歴情報を記録することができないといった事態が生じることを防止している。

【1602】

なお、「前記第2記憶手段に記憶されている履歴情報量が所定量を超えると、当該第2記憶手段に記憶されている履歴情報のうちの少なくとも一部を消去する」とは、第2記憶手段にすでに記憶されている履歴情報に対して新たな履歴情報を上書きすることで結果的に履歴情報が消去されるようにしてもよいし、新たな履歴情報を第2記憶手段に記憶させるに際して所定量を超えるおそれがあるときは、第2記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部を消去した上で履歴情報を記憶するようにしてもよい。また、新たな履歴情報を第2記憶手段に記憶させるときでなくとも、これ以上の履歴情報を第2記憶手段に記憶させると上限を超えるおそれがあるときに、第2記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部を消去するようにしてもよい。

【1603】

また、設定操作情報は、設定値の変更が行われたときは設定値の変更が行われた旨を示す設定値変更情報であり、設定値の確認が行われたときは設定値の確認が行われた旨を示す設定値確認情報である。また、設定操作情報が設定値変更情報であるとき、設定値情報は、変更後の一の設定値についての設定値情報である。設定操作情報が設定値確認情報であるときは、設定されている一の設定値についての設定値情報を第2制御手段に送信してもよいが、一の設定値の変更が行われていないため、設定値情報を第2制御手段に送信することは必須ではない。

【1604】

また、「当該設定操作情報にかかわる時間情報」は、設定操作情報を第1制御手段から第2制御手段に送信した時間情報であってもよいし、設定操作情報を第2制御手段が受信した時間であってもよい。

【1605】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、

10

20

30

40

50

前記設定操作手段が操作された状態で電源が投入されたときに前記情報画面を表示可能であり、遊技の実行中は前記所定の操作が行われたとしても前記情報画面の表示を制限する情報画面制限手段（例えば、ステップS301においてNOと判別したときにホールメニュータスクを終了するサブCPU201、ステップS314においてYESと判別したときにステップS315の処理を実行するサブCPU201）を有する

ことを特徴とする。

【1606】

上記（2）の遊技機によれば、情報画面は、設定操作手段が操作された状態で電源が投入されると表示される画面であり、遊技の実行中は所定の操作が行われたとしても表示が制限される画面である。すなわち、設定操作手段が操作された状態（例えば、設定キーがON状態）で電源が投入されないと、情報画面が表示されない。そのため、権限のない第三者が不正を目的として情報画面を容易に閲覧することが困難であり、セキュリティを担保することが可能となる。

10

【1607】

上記第7の課題を解決するために、以下のような構成の第24の遊技機を提供する。

【1608】

[4-7-10. 第24の遊技機]

（1）本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第1制御手段（例えば、主制御回路100）と、

20

所定の表示手段（例えば、液晶表示装置16）と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第2制御手段（例えば、サブ制御回路200）と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段（例えば、設定キー328）と、

電源が投入されると、前記第1制御手段および前記第2制御手段に電力を供給可能な電力供給手段（例えば、電源供給回路338）と、

を備え、

前記第1制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作された状態（例えば、設定キーがON状態）で電源が投入されると、前記一の設定値を変更することが可能な設定変更状態または前記一の設定値を確認することが可能な設定確認状態に制御する設定状態制御手段（例えば、ステップS24またはステップS26の処理を実行可能なメインCPU101）と、

30

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な第1記憶手段（例えば、メインRAM103）と、

各種情報を前記第2制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更または確認が行われることを示す設定操作情報（例えば、設定操作コマンド）を送信可能な送信手段（例えば、コマンド出力ポート106やステップS55の処理を実行可能なメインCPU101）と、を有し、

前記第2制御手段は、

40

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段（例えば、コマンド入力ポート208）と、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報（例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報）とを、履歴情報として記憶可能な第2記憶手段（例えば、ワークRAM203）と、

前記設定変更状態または／および前記設定確認状態において前記履歴情報が示される情報画面（例えば、設定変更・確認履歴画面）を前記表示手段に表示可能であるとともに、前記設定変更状態または／および前記設定確認状態が終了すると前記情報画面が表示されないよう当該情報画面の表示を制限可能な表示制御手段（例えば、表示制御回路204）

50

と、を有し、

前記表示制御手段は、

少なくとも前記設定変更状態が終了したときには、当該設定変更状態が終了したとしても所定時間が経過するまでは前記情報画面の表示を制限せずに前記情報画面を表示可能（例えば、ステップS310、ステップS311の処理を実行可能）であるとともに、

前記設定変更状態が終了したとしても、当該設定変更状態が終了したのちに表示される情報画面において当該情報画面にかかる所定の操作が行われる限り、前記情報画面の表示が制限されないよう制御可能（ステップS311～ステップS314の処理を繰り返し可能）に構成される

ことを特徴とする。

10

【1609】

上記（1）の遊技機によれば、少なくとも、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示される情報画面を閲覧可能することができるため、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【1610】

また、上記の情報画面は設定変更状態または／および設定確認状態において表示されるため、例えば権限を有しない第三者が容易に情報画面を閲覧することができないといったセキュリティ性が担保されている。しかも、少なくとも設定変更状態に制御されたときには、設定変更状態が終了してから所定時間が経過するまでは、情報画面にかかる所定の操作が行われる限り情報画面の表示が制限されないようにしたので、操作者の利便性を高めることも可能となる。

20

【1611】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記送信手段は、

少なくとも前記一の設定値の変更が行われたときには、前記一の設定値についての設定値情報についても送信可能であり、

30

前記表示制御手段は、

前記設定変更状態または／および前記設定確認状態において、前記一の設定値についての設定値情報が前記履歴情報に含まれる情報画面を前記表示手段に表示可能に構成される

ことを特徴とする。

【1612】

上記（2）の遊技機によれば、履歴画面を表示するにあたり、一の設定値についての設定値情報も表示されるため、権限を有する者がより詳しい履歴情報を閲覧することが可能となる。とくに、一の設定値についての設定値情報は営業上にも有益な情報であるため、ホール経営に役立てることが可能となる。

40

【1613】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、

前記設定変更状態が終了したのちに表示される情報画面において当該情報画面にかかる所定の操作が行われていたとしても、前記受信手段により遊技の進行にかかわる特定の情報を受信すると、前記情報画面の表示を終了する強制終了手段（例えば、ステップS314においてYESとは判別したときにステップS315の処理を実行するサブCPU201）を有する

ことを特徴とする。

【1614】

50

上記(3)の遊技機によれば、情報画面において当該情報画面に係る所定の操作が行われていたとしても、受信手段により遊技の進行にかかわる特定の情報を受信すると情報画面の表示が強制的に終了するため、遊技の実行が阻害されない。そのため、遊技が実行できる状態を担保しつつ、権限を有する者による操作の利便性を確保できたり、権限を有しない第三者による不正を抑制できたりすることが可能となる。

【1615】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記設定変更状態が終了したのちに表示される情報画面において、当該情報画面にかかる前記所定の操作を阻害することなく、遊技を実行可能な状態であることを把握可能に構成されてなる(例えば、設定変更中または設定確認中はLED25が白色で全点灯されるのに対し、設定変更または設定確認が終了したときにLED25が赤色で全点灯される)ことを特徴とする。

10

【1616】

上記(4)の遊技機によれば、設定変更状態が終了したのちに表示される情報画面において、当該情報画面にかかる所定の操作が行われることを阻害することなく、遊技を実行可能な状態であることを把握することが可能であるため、遊技を実行できるにもかかわらずそれを把握できずに遊技が実行されないといった不具合の発生を防止することが可能となる。

【1617】

上記第7の課題を解決するために、以下のような構成の第25の遊技機を提供する。

20

【1618】

[4-7-11. 第25の遊技機]

(1) 本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第1制御手段(例えば、主制御回路100)と、

所定の表示手段(例えば、液晶表示装置16)と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第2制御手段(例えば、サブ制御回路200)と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段(例えば、設定キー328)と、

30

電源が投入されると、前記第1制御手段および前記第2制御手段に電力を供給可能な電力供給手段(例えば、電源供給回路338)と、

を備え、

前記第1制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作された状態(例えば、設定キーがON状態)で電源が投入されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する設定状態制御手段(例えば、ステップS24またはステップS26の処理を実行可能なメインCPU101)と、

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な第1記憶手段(例えば、メインRAM103)と、

40

各種情報を前記第2制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更または確認が行われることを示す設定操作情報(例えば、設定操作コマンド)を送信可能な送信手段(例えば、コマンド出力ポート106やステップS55の処理を実行可能なメインCPU101)と、を有し、

前記第2制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段(例えば、コマンド入力ポート208)と、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報(例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報)とを、履歴情報として記憶可能な第2記

50

憶手段（例えば、ワークＲＡＭ２０３）と、

前記設定状態において、種々の情報が示されうる情報画面（例えば、ホールメニュー画面、ホールメニュー項目の画面）を前記表示手段に表示可能な表示制御手段（例えば、表示制御回路２０４）と、を有し、

前記情報画面は、

前記履歴情報が示される履歴画面（例えば、設定変更・確認履歴画面）と、前記履歴情報は示されないものの所定の操作を行うことで前記履歴情報が示されることとなる非履歴画面（例えば、ホールメニュー画面）とを少なくとも含む複数の情報画面を有し、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に前記複数の情報画面のうちのいずれか一の情報画面が表示されているときに所定の操作が行われると他の情報画面が表示されるよう制御する画面更新手段（例えば、ステップＳ３０５１、ステップＳ３０５７、ステップＳ３０７３等の処理を実行するサブＣＰＵ２０１）と、

前記設定状態において、前記非履歴画面が表示されているときは前記所定の操作が行われなくとも当該非履歴画面を継続して表示する（例えば、ステップＳ３０２のホールメニュー表示処理が実行されたのちのステップＳ３０３の処理においていずれの項目も選択されなかったときはホールメニュー画面を継続して表示する）一方、前記履歴画面が表示されているときは前記所定の操作が所定時間以上にわたって行われなければ当該履歴画面の表示が終了されるよう制御する特定表示制御手段（例えば、ステップＳ３０７２においてＹＥＳと判別したときにステップＳ３１５の処理を実行するサブＣＰＵ２０１）と、を

ことを特徴とする。

【１６１９】

上記（１）の遊技機によれば、少なくとも、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示される履歴画面を閲覧可能することができるため、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、履歴画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【１６２０】

また、履歴情報が示されない非履歴画面については所定の操作が行われなくとも継続して表示されるが、履歴情報が示される履歴画面については所定の操作が所定時間以上にわたって行われなければ終了する。そのため、履歴情報が継続して表示され続けてしまうことによって権限のない第三者によって閲覧されてしまうというのを防止できる。なお、上記の「継続して表示」には、一旦表示を終了して再表示することも含まれる。すなわち、所定の操作が所定時間以上にわたって行われなかった場合であっても表示されるのか、表示がなされなくなるのかを重要である。

【１６２１】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記送信手段は、

少なくとも前記一の設定値の変更が行われたときには、前記一の設定値についての設定値情報についても送信可能であり、

前記表示制御手段は、

前記設定状態において前記履歴画面を前記表示手段に表示するにあたり、前記一の設定値についての設定値情報についても表示するよう構成されてなる

ことを特徴とする。

【１６２２】

上記（２）の遊技機によれば、履歴画面を表示するにあたり、一の設定値についての設定値情報も表示されるため、権限を有する者がより詳しい履歴情報を閲覧することが可能

10

20

30

40

50

となる。とくに、一の設定値についての設定値情報は営業上にも有益な情報であるため、ホール経営に役立てることが可能となる。

【 1 6 2 3 】

上記第 7 の課題を解決するために、以下のような構成の第 2 6 の遊技機を提供する。

【 1 6 2 4 】

[4 - 7 - 1 2 . 第 2 6 の遊技機]

(1) 本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能であり、前記一の設定値についての設定値情報を含む遊技の進行にかかわる情報を記憶可能な第 1 記憶手段を有する第 1 制御手段 (例えば、主制御回路 1 0 0) と、

10

所定の表示手段 (例えば、液晶表示装置 1 6) と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第 2 制御手段 (例えば、サブ制御回路 2 0 0) と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段 (例えば、設定キー 3 2 8) と、

前記第 1 記憶手段に記憶される情報を消去する操作に用いられる特定操作手段 (例えば、バックアップクリアスイッチ 3 3 0) と、

電源が投入されると、前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段に電力を供給可能な電力供給手段 (例えば、電源供給回路 3 3 8) と、

を備え、

20

前記第 1 制御手段は、

前記設定操作手段が操作された状態 (例えば、設定キーが ON 状態) で前記特定操作手段が操作され且つ電源が投入されると、前記一の設定値を変更することが可能な設定変更状態に制御する設定変更状態制御手段 (例えば、ステップ S 2 4 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、

各種情報を前記第 2 制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更が行われることを示す設定変更情報 (例えば、設定変更開始コマンド)、前記一の設定値についての設定値情報 (例えば、設定値の変更が行われたときの変更後の設定値情報)、および、前記第 1 記憶手段に記憶される情報を消去する消去処理が実行されたときには当該消去処理が実行されたことを示す情報 (例えば、初期化コマンド) を送信可能な送信手段 (例えば、コマンド出力ポート 1 0 6 やステップ S 5 5 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1) と、を有し、

30

前記第 2 制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段 (例えば、コマンド入力ポート 2 0 8) と、

前記設定変更情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定変更情報と、当該設定変更情報にかかわる時間情報 (例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報) とを、履歴情報として記憶可能な第 2 記憶手段 (例えば、ワーク RAM 2 0 3) と、

少なくとも前記設定変更状態において前記履歴情報が示される情報画面を前記表示手段に表示可能な情報表示制御手段 (例えば、表示制御回路 2 0 4) と、

40

前記消去処理が実行されたことを報知可能な消去実行情報報知手段 (例えば、表示制御回路 1 0 4、スピーカ 2 4 の音声出力を制御する音声制御回路 2 0 5 および LED 2 5 の点灯態様を制御する LED 制御回路 2 0 6) と、を有し、

前記消去実行情報報知手段は、

前記設定変更状態に制御されることなく前記消去処理 (例えば、バックアップクリア処理) が実行されたとき、当該消去処理が実行されたことを把握できる第 1 態様 (例えば、液晶表示装置 1 6 の表示領域内に「RAM がクリアされました」といった文字表示、「RAM がクリアされました」といった音声出力、LED 2 5 の赤色全点灯) で報知する第 1 報知手段 (サブ CPU 2 0 1) と、

50

前記設定変更状態に制御されたことにともなって前記消去処理が実行されたとき、前記情報画面の視認が阻害されないよう当該消去処理が実行されたことを前記第１態様よりも把握し難い第２態様（例えば、液晶表示装置１６での表示を行わず、「設定が変更されました。ＲＡＭが初期化されました」といった音声出力およびＬＥＤ２５の赤色全点灯のみ）で報知する第２報知手段（サブＣＰＵ２０１）と、を有する

ことを特徴とする。

【１６２５】

上記（１）の遊技機によれば、少なくとも、設定変更情報と当該設定変更情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示される情報画面を閲覧可能することができるため、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更等が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【１６２６】

また、第１記憶手段に記憶される情報を消去する消去処理（例えば、バックアップクリア処理）は、設定変更状態に制御されることなく実行される場合と、設定変更状態に制御されたことにともなって実行される場合とがある。設定変更状態に制御されることなく消去処理が実行されたときは、消去処理が実行されたことを把握できる第１態様で報知されるため、例えば権限を有しない第三者によって消去処理が実行されることを抑制することが可能となる。これに対し、設定変更状態に制御されたことにともなって消去処理が実行されたときは、一の設定値を変更することが主たる目的であり、消去処理はそれにともなって実行されただけであると考えられるため、第１態様よりも把握し難い第２態様で報知されるようにしている。さらに、設定変更状態に制御されたことにともなって消去処理が実行されたときは、履歴情報が示される情報画面が表示されるが、第２態様では、かかる情報画面の視認が阻害されないよう消去処理の実行が報知されるため、利便性も担保することが可能となる。

【１６２７】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

所定の音声出力可能な音声出力手段（例えば、スピーカ２４）をさらに備えるとともに、

前記第２制御手段は、

前記音声出力手段から出力される音声を制御可能な音声制御手段（例えば、音声制御回路２０６）をさらに有しており、

前記第１報知手段は、

前記消去処理が実行されたことを、前記表示手段と前記音声出力手段との両方を用いて報知し、

前記第２報知手段は、

前記消去処理が実行されたことを、前記表示手段と前記音声出力手段とのうち前記音声出力手段のみを用いて報知するよう構成されてなる

ことを特徴とする。

【１６２８】

上記（２）の遊技機によれば、設定変更状態に制御されることなく消去処理（例えば、バックアップクリア処理）が実行されたときは、表示手段と音声出力手段との両方を用いて報知するため、消去処理が実行されたことを明確に把握することが可能となる。これに対し、設定変更状態に制御されたことにともなって消去処理が実行されたときは、表示手段と音声出力手段とのうち音声出力手段のみを用いて報知するため、情報画面の視認が阻害されないようにしつつも、消去処理の実行を把握することが可能となり、利便性を高めつつ、例えば権限を有しない第三者によって消去処理が実行されることを抑制することが可能となる。

【 1 6 2 9 】

上記構成の本発明の第 1 5 ~ 第 2 6 の遊技機によれば、設定値にかかわる問題に対応可能な利便性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【 1 6 3 0 】

[4 - 8 , 第 2 7 の遊技機]

従来より、所定の条件が成立すると抽選を行い、この抽選の結果にもとづいて図柄の可変表示を行う遊技機が知られている。そして、抽選の結果が特定の結果であることを示す特定の表示結果で表示されると、遊技者に有利な遊技状態に制御される。

【 1 6 3 1 】

この種の遊技機では、上記抽選の結果が特定の結果となる確率等、遊技において遊技者の有利不利に関わる確率を示す複数の設定値のうちいずれか 1 つの設定値を設定し、以後、設定された設定値にもとづいて遊技の進行が制御される遊技機が知られている（例えば、特開 2 0 1 1 - 2 0 6 5 8 8 号公報の段落 [0 0 6 3] 参照）。上記の設定値は、例えばホールの遊技機管理者等、権限を有する者が設定することができる。

【 1 6 3 2 】

(第 8 の課題)

しかし、設定された設定値にもとづいて遊技の進行が制御される遊技機では、例えば、権限を有しない者によって不正に設定値の変更や設定値の確認が行われたり、ノイズ等により設定値が変更されてしまったり、制御基板が不正に取り替えられる等といった様々な問題が発生することが懸念される。

【 1 6 3 3 】

また、上記の設定値は、ホールおよび遊技者のいずれにとっても重要な要素であるから、権限を有する者によって厳重に管理されるべきものである。

【 1 6 3 4 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、設定値にかかわる問題に対応可能な遊技機を提供することにある。

【 1 6 3 5 】

上記第 8 の課題を解決するために、以下のような構成の第 2 7 の遊技機を提供する。

【 1 6 3 6 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第 1 制御手段（例えば、主制御回路 1 0 0 ）と、

所定の表示手段（例えば、液晶表示装置 1 6 ）と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第 2 制御手段（例えば、サブ制御回路 2 0 0 ）と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段（例えば、設定キー 3 2 8 ）と、

を備え、

前記第 1 制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が操作されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する設定状態制御手段（例えば、ステップ S 2 4 またはステップ S 2 6 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1 ）と、

少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を記憶可能な記憶手段（例えば、メイン RAM 1 0 3 ）と、

各種情報を前記第 2 制御手段に送信可能であり、少なくとも前記一の設定値についての設定値情報を送信可能な送信手段（例えば、コマンド出力ポート 1 0 6 やステップ S 5 5 の処理を実行可能なメイン CPU 1 0 1 ）と、を有し、

前記第 2 制御手段は、

前記送信手段から送信された前記設定値情報を受信可能な受信手段（例えば、コマンド入力ポート 2 0 8 ）と、

10

20

30

40

50

前記受信手段により前記設定値情報を受信したことにもとづいて、当該受信した設定値情報と、当該設定値情報に先だって受信した設定値情報とを用いて、前記一の設定値についての適否を判定する設定判定手段（例えば、前回設定値と今回設定値とが一致しているか否かを判別するサブCPU201）と、

前記設定判定手段により前記一の設定値が不適であると判定されると異常時処理を実行する異常時処理実行手段（例えば、設定値異常時処理を実行するサブCPU201）と、を有する

ことを特徴とする。

【1637】

上記（1）の遊技機によれば、第1制御手段から複数回にわたって送信された一の設定値についての設定値情報を用いて、第2制御手段が一の設定値についての適否を判定することが可能となる。すなわち、第1制御手段において一の設定値についての適否を判定することが可能であったとしても、例えば第1制御手段が不正に交換された場合等には、一の設定値が正常であるか異常であるかにかかわらず、第1制御手段では一の設定値が正常であると判定されてしまう。そこで、第2制御手段が一の設定値についての適否を判定することができるようにすることで、例えば第1制御手段が不正に交換された場合等であっても、一の設定値についての適否をただちに発見することが可能となる。

【1638】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記送信手段は、

前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す設定操作情報（例えば、設定操作コマンド）についても送信可能であり、

前記第2制御手段は、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報とを、履歴情報として記憶可能な前記記憶手段とは別の記憶手段（例えば、ワークRAM203）と、

所定の操作にもとづいて、前記履歴情報が示される情報画面（例えば、設定変更・確認履歴画面）を所定の表示手段に表示可能な表示制御手段（例えば、表示制御回路204）と、を有する

ことを特徴とする。

【1639】

上記（2）の遊技機によれば、所定の操作を行うことで、設定操作情報と当該設定操作情報にかかわる時間情報とが履歴情報として示される情報画面を閲覧可能することができるため、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。

【1640】

なお、各種情報を第2制御手段に送信可能な送信手段は、設定操作情報および設定値情報の両方を送信する場合、これらの情報とともに送信してもよいし別々に送信してもよい。設定操作情報は、設定値の変更が行われたときは設定値の変更が行われた旨を示す設定値変更情報であり、設定値の確認が行われたときは設定値の確認が行われた旨を示す設定値確認情報である。また、設定操作情報が設定値変更情報であるとき、設定値情報は、変更後の一の設定値についての設定値情報である。設定操作情報が設定値確認情報であるときは、設定されている一の設定値についての設定値情報を第2制御手段に送信してもよいが、一の設定値の変更が行われていないため、設定値情報を第2制御手段に送信することは必須ではない。

【1641】

また、「当該設定操作情報にかかわる時間情報」は、設定操作情報を第1制御手段から

10

20

30

40

50

第 2 制御手段に送信した時間情報であってもよいし、設定操作情報を第 2 制御手段が受信した時間であってもよい。

【 1 6 4 2 】

上記構成の本発明の第 2 7 の遊技機によれば、設定値にかかわる問題に対応可能な遊技機を提供することが可能となる。

【 1 6 4 3 】

[4 - 9 . 第 2 8 の遊技機]

従来より、所定条件の成立にもとづいて抽選を行い、この抽選の結果にもとづいて遊技者に有利な遊技が実行される遊技機が知られている。

【 1 6 4 4 】

この種の遊技機として、1つのデバイスで複数の機能を有する遊技機が提案されている。例えば、特開 2 0 1 2 - 1 7 0 5 0 5 号公報には、遊技者によって押下されるとともに、遊技者にインパクトを与えるために、遊技者の操作とは無関係に遊技機の本体から大きく突出した位置へ飛び出すようにした押しボタンが開示されている。

【 1 6 4 5 】

(第 9 の課題)

ところで、役物や各種センサ等の動作確認を行う場合、例えば特開 2 0 1 2 - 1 7 0 5 0 5 号公報に記載された押ボタンのように1つのデバイスで複数の機能を有するものについては、メンテナンス性が低下する虞が懸念される。

【 1 6 4 6 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、1つのデバイスで複数の機能を有するものについてのメンテナンス性の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

【 1 6 4 7 】

上記第 9 の課題を解決するために、以下のような構成の第 2 8 の遊技機を提供する。

【 1 6 4 8 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定条件の成立にもとづいて抽選（例えば、特別抽選）を行い、当該抽選の結果にもとづいて遊技者に有利な遊技を実行可能な遊技機であって、

前記抽選の結果にもとづいて動作可能な役物（例えば、役物 1 0 0 0 ）と、

一つで複数の機能を有する複合手段（例えば、演出ボタン 6 2 ）と、

遊技の進行に供される各種センサ（例えば、第 1 始動口スイッチ 4 2 1 等）と、

所定の表示手段（例えば、液晶表示装置 1 6 ）と、

少なくとも、前記役物の動作確認、前記複合手段の機能確認および前記各種センサの検出確認を含む複数のメンテナンス項目のうち実行されるメンテナンス項目を決定するメンテナンス項目決定手段（例えば、ステップ S 3 0 8 4 の処理を実行可能なサブ C P U 2 0 1 ）と、

前記メンテナンス項目を決定するにあたり、前記役物の動作確認、前記複合手段の機能確認および前記各種センサの検出確認を含む複数のメンテナンス項目のうちいずれかを選択可能な選択画面（例えば、図 7 4 のメンテナンス画面）を少なくとも表示するメンテナンス画面表示制御手段（例えば、ステップ S 3 0 8 3 の処理を実行可能なサブ C P U 2 0 1 ）と、

を備え、

前記メンテナンス項目決定手段は、

前記メンテナンス画面表示制御手段により表示された前記選択画面において選択されたメンテナンス項目に決定可能であり、

前記メンテナンス画面表示制御手段は、

一つでありながらも複数の機能を有する前記複合手段については、前記選択画面において、機能毎に項目を選択できるよう表示可能に構成される（例えば、図 7 4 の「演出ボタン 1」の項目と「演出ボタン 2」の項目とのうちいずれかを選択できるように表示される

10

20

30

40

50

)

ことを特徴とする。

【1649】

上記(1)の遊技機によれば、一つでありながらも複数の機能を有する複合手段については、複数のメンテナンス項目のうちいずれかを選択可能な選択画面において機能毎に項目を選択できるよう表示されるため、メンテナンス性の向上を図ることが可能となる。

【1650】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記複合手段は、

少なくとも、操作機能と、前記抽選の結果にもとづいて実行されうる演出機能とを有し
ており、

10

前記メンテナンス項目決定手段は、

前記選択画面において、前記操作機能の項目(例えば、演出ボタン1)が選択されたときは当該操作機能にかかるメンテナンス項目に決定し、前記演出機能の項目(例えば、演出ボタン2)が選択されたときは当該演出機能にかかるメンテナンス項目に決定可能に構成される

ことを特徴とする。

【1651】

上記(2)の遊技機によれば、操作機能の項目が選択されたときは当該操作機能にかかるメンテナンス項目に決定し、演出機能の項目が選択されたときは当該演出機能にかかる
メンテナンス項目に決定可能に構成されるため、操作機能および演出機能のいずれについ
ても適切にメンテナンスを行うことが可能となる。

20

【1652】

上記構成の本発明の第28の遊技機によれば、1つのデバイスで複数の機能を有するものについてのメンテナンス性の向上を図ることが可能な遊技機を提供することができる。

【1653】

[4-10. 第29の遊技機]

従来より、所定条件の成立にもとづいて行われる抽選の結果にもとづいて遊技者に有利な遊技を実行する遊技機において、抽選の結果にもとづいて動作する可動役物を備える遊
技機が知られている。

30

【1654】

この種の遊技機として、抽選の結果にもとづいて動作する可動役物として、駆動源がそれぞれ異なる第1可動役物および第2可動役物を備える遊技機が開示されている(例えば、特開2018-15273号公報参照)。

【1655】

(第10の課題)

ところで、駆動源が異なる複数の可動役物を備える例えば特開2018-15273号公報に記載された遊技機では、メンテナンス作業が煩雑で煩わしい虞がある。とくに駆動源が異なる複数の可動役物が互いに干渉する可能性があるときにはそれが顕著である。

【1656】

40

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、駆動源が異なる複数の可動役物を備える場合であっても、メンテナンス作業の煩わしさを軽減することが可能な遊技機を提供することにある。

【1657】

上記第10の課題を解決するために、以下のような構成の第29の遊技機を提供する。

【1658】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定条件の成立にもとづいて抽選(例えば、特別抽選)を行い、当該抽選の結果にもとづいて遊技者に有利な遊技を実行可能な遊技機であって、

前記抽選の結果にもとづいて動作可能であり、駆動源がそれぞれ異なる第1役物および

50

第 2 役物と、

遊技の進行に供される各種センサ（例えば、第 1 始動口スイッチ 4 2 1 等）と、

所定の表示手段（例えば、液晶表示装置 1 6）と、

少なくとも、前記第 1 役物の動作確認、前記第 2 役物の動作確認および前記各種センサの検出確認を含む複数のメンテナンス項目のうち実行されるメンテナンス項目を決定するメンテナンス項目決定手段（例えば、ステップ S 3 0 8 4 の処理を実行可能なサブ CPU 2 0 1）と、

前記メンテナンス項目を決定するにあたり、前記第 1 役物の動作確認、前記第 2 役物の動作確認および前記各種センサの検出確認を含む複数のメンテナンス項目のうちいずれかを選択可能な選択画面（例えば、図 7 4 のメンテナンス画面）を少なくとも表示するメンテナンス画面表示制御手段（例えば、ステップ S 3 0 8 3 の処理を実行可能なサブ CPU 2 0 1）と、

10

を備え、

前記メンテナンス項目決定手段は、

前記メンテナンス画面表示制御手段により表示された前記選択画面において選択されたメンテナンス項目に決定可能であり、

前記メンテナンス画面表示制御手段は、

前記第 1 役物および前記第 2 役物それぞれ単独での動作確認のみならず、前記第 1 役物および前記第 2 役物の両方を動作させたときの動作確認についても、前記選択画面において選択できるよう表示可能に構成されてなる（例えば、図 7 4 の「演出役物 1 + 2」の項目等が表示されてなる）

20

ことを特徴とする。

【1 6 5 9】

上記（1）の遊技機によれば、第 1 役物および第 2 役物それぞれ単独での動作確認のみならず、第 1 役物および第 2 役物の両方を動作させたときの動作確認についても選択画面において選択できるため、メンテナンス作業の煩わしさを軽減することが可能となる。

【1 6 6 0】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記メンテナンス画面表示制御手段は、

前記第 1 役物を動作したのちに前記第 2 役物を動作させたときの動作確認を、前記選択画面において選択できるよう構成されてなる（例えば、図 7 4 の「演出役物 1 2」の項目等が表示されてなる）

30

ことを特徴とする。

【1 6 6 1】

上記（2）の遊技機によれば、第 1 役物の動作開始タイミングと第 2 役物の動作開始タイミングが異なりうる場合であっても、第 1 役物を動作したのちに第 2 役物を動作させたときの動作確認を選択画面において選択できるため、メンテナンス作業の煩わしさを軽減し、さらにはメンテナンス性を向上させることが可能となる。

【1 6 6 2】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

40

前記抽選の結果にもとづいて動作可能であり、前記第 1 役物および前記第 2 役物のいずれとも駆動源が異なる第 3 役物をさらに備え、

前記メンテナンス画面表示制御手段は、

前記第 1 役物または / および前記第 2 役物と前記第 3 役物とがいずれも動作したときに互いに干渉する可能性があるときは、前記第 1 役物または / および前記第 2 役物と前記第 3 役物とのいずれをも動作させることができない態様で前記選択画面を表示可能に構成されてなる（例えば、図 7 4 の「演出役物 1 + 3」の項目を選択できないように表示されてなる）

ことを特徴とする。

【1 6 6 3】

50

上記(3)の遊技機によれば、第1役物または/および第2役物と第3役物とがいずれも動作したときに互いに干渉する可能性があるときは、選択画面において、第1役物または/および第2役物と第3役物とのいずれをも動作させる態様を選択することができないため、メンテナンス性の向上を図ることが可能となる。

【1664】

上記構成の本発明の第29の遊技機によれば、1つのデバイスで複数の機能を有するものについてのメンテナンス性の向上を図ることが可能な遊技機を提供することができる。

【1665】

[4-11.第30および第31の遊技機]

従来より、所定の条件が成立すると抽選を行い、この抽選の結果にもとづいて図柄の可変表示を行う遊技機が知られている。そして、抽選の結果が特定の結果であることを示す特定の表示結果で表示されると、遊技者に有利な遊技状態に制御される。

【1666】

この種の遊技機では、上記抽選の結果が特定の結果となる確率等、遊技において遊技者の有利不利に関わる確率を示す複数の設定値のうちいずれか1つの設定値を設定し、以後、設定された設定値にもとづいて遊技の進行が制御される遊技機が知られている(例えば、特開2011-206588号公報の段落[0063]参照)。上記の設定値は、例えばホールの遊技機管理者等、権限を有する者が設定することができる。

【1667】

(第11の課題)

ところで、設定された設定値にもとづいて遊技の進行が制御される遊技機において、設定値は、出玉にかかわるため、ホールおよび遊技者のいずれにとっても重要な要素である。しかし、例えば電断等の発生により設定値に異常が生じる虞がある。

【1668】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、設定値が適正に維持されることが可能な遊技機を提供することにある。

【1669】

上記第11の課題を解決するために、以下のような構成の第30の遊技機を提供する。

【1670】

[4-11-1.第30の遊技機]

(1)本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能であり、前記一の設定値についての設定値情報を含む遊技の進行にかかわる情報を記憶可能な記憶手段(例えば、メインRAM103)を有する制御手段(例えば、主制御回路100)と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段(例えば、設定キー328)と、

前記記憶手段に記憶される情報を消去する操作に用いられる特定操作手段(例えば、バックアップクリアスイッチ330)と、

電源が投入されると前記制御手段に電力を供給可能な電力供給手段(例えば、電源供給回路338)と、

を備え、

前記制御手段は、

前記設定操作手段がON操作された状態で前記特定操作手段がON操作され且つ電源が投入されると、前記一の設定値を変更することが可能な設定変更状態に制御する状態制御手段(例えば、ステップS24の処理を実行可能なメインCPU101)を有し、

前記状態制御手段は、

前記設定変更状態において電源の供給が停止されたとき、前記設定操作手段のON操作または/および前記特定操作手段のON操作が行われることなく電源が投入されたとしても、前記設定変更状態に制御可能又は電源の供給が停止されたときの前記設定変更状態で

10

20

30

40

50

復電可能である（例えば、ステップ S 2 1 において N O と判別したときにステップ S 2 4 の処理を実行する）

ことを特徴とする。

【 1 6 7 1 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、設定変更状態に制御されているときに例えば電断等が発生したとしても、その後に電源投入されると、設定変更状態に制御されるか又は電源の供給が停止されたときの設定変更状態で復電されるため、必ず設定値が設定され、設定値が適正に維持されることとなる。すなわち、例えば設定変更状態において意図しない電断等の発生により設定値が設定されていないといった事態の発生を防止することが可能となる。

10

【 1 6 7 2 】

（ 2 ）上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記制御手段は、

前記設定変更状態において前記一の設定値が変更されたのち、前記設定操作手段が O F F 操作されると、前記一の設定値を、変更されたのちの設定値に確定する設定値確定手段（例えば、ステップ S 2 4 8 0 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1 ）をさらに有し、

前記設定値確定手段は、

前記設定操作手段が O N 操作されることなく前記設定変更状態に制御されるか又は電源の供給が停止されたときの前記設定変更状態で復電されたときは、前記設定操作手段が O N 操作された後さらに O F F 操作されたときに、前記一の設定値を、変更されたのちの設定値に確定するよう構成されてなる

20

ことを特徴とする。

【 1 6 7 3 】

上記（ 2 ）の遊技機によれば、設定操作手段が O N 操作されることなく設定変更状態に制御されるか又は電源の供給が停止されたときの設定変更状態で復電された場合、設定操作手段を一旦 O N 操作する必要があるものの、設定操作手段を O F F 操作するといった通常と変わらない操作を行うことで、一の設定値を確定させることが可能となる。これにより、設定操作手段が O N 操作されることなく設定変更状態に制御されるか又は電源の供給が停止されたときの設定変更状態で復電された場合であっても、煩雑な操作を行うことなく、好適に、設定値が設定されていないといった事態の発生を防止することが可能となる。

30

【 1 6 7 4 】

上記第 1 1 の課題を解決するために、以下のような構成の第 3 1 の遊技機を提供する。

【 1 6 7 5 】

[4 - 1 1 - 2 . 第 3 1 の遊技機]

（ 1 ）本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能であり、前記一の設定値についての設定値情報を含む遊技の進行にかかわる情報を記憶可能な記憶手段を有する制御手段（例えば、主制御回路 1 0 0 ）と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段（例えば、設定キー 3 2 8 ）と、

40

前記記憶手段に記憶される情報を消去する操作に用いられる特定操作手段（例えば、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 ）と、

電源が投入されると前記制御手段に電力を供給可能な電力供給手段（例えば、電源供給回路 3 3 8 ）と、

を備え、

前記制御手段は、

前記設定操作手段の操作状態と前記特定操作手段の操作状態とに応じて、電源が投入されたのちの状態を、前記一の設定値を変更することが可能な設定変更状態および前記一の設定値を確認することが可能な設定確認状態を含む複数の状態のうちいずれかに制御可能

50

な状態制御手段（例えば、ステップＳ２４、ステップＳ２６、ステップＳ２８等の処理を実行可能なメインＣＰＵ１０１）を有し、

前記状態制御手段は、

前記設定確認状態において電源の供給が停止され、その後電源が投入されたとき、前記設定操作手段の操作状態と前記特定操作手段の操作状態とに応じて、前記複数の状態のうちいずれかに制御し（例えば、ステップＳ２２～ステップＳ２８の処理を実行し）、

前記設定変更状態において電源の供給が停止され、その後電源が投入されたとき、前記設定操作手段および前記特定操作手段の操作状態にかかわらず前記設定変更状態に制御可能又は電源の供給が停止されたときの設定変更状態で復電可能である（例えば、ステップＳ２１においてＮＯと判別したときにステップＳ２４の処理を実行する）

10

ことを特徴とする。

【１６７６】

上記（１）の遊技機によれば、操作者の利便性を確保しつつ、電断等の発生により設定値が設定されていないといった事態の発生を防止することが可能となる。すなわち、設定確認状態は、一の設定値を確認することができるだけで一の設定値の変更を行うことができない状態であるため、例えば意図しない電断等が発生したとしても、一の設定値に影響を及ぼすことは考えにくい。その一方、設定変更状態は、一の設定値を変更することができる状態であるため、例えば意図しない電断等が発生すると、一の設定値に影響を及ぼす虞がある。そこで、設定確認状態において電源の供給が停止されたときは、その後電源が投入されたときに、設定操作手段の操作状態と特定操作手段の操作状態とに応じて複数の状態のうちいずれかに制御されるようにし、設定変更状態において電源の供給が停止されたときは、その後に電源投入されると、設定変更状態に制御されるか又は電源の供給が停止されたときの設定変更状態で復電されるようにすることで、操作者の利便性を確保しつつ、意図しない電断等の発生により設定値が設定されていないといった事態の発生を防止を図るようにしたものである。

20

【１６７７】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、

前記設定操作手段がＯＮ操作された状態で前記特定操作手段がＯＮ操作され且つ電源が投入されると、前記設定変更状態に制御するものであり、

30

前記制御手段は、

前記設定変更状態において前記一の設定値が変更されたのち、前記設定操作手段がＯＦＦ操作されると、前記一の設定値を、変更されたのちの設定値に確定する設定値確定手段をさらに有し、

前記設定値確定手段は、

前記設定操作手段がＯＮ操作されることなく前記設定変更状態に制御されるか又は電源の供給が停止されたときの前記設定変更状態で復電されたときは、前記設定操作手段がＯＮ操作された後さらにＯＦＦ操作されたときに、前記一の設定値を、変更されたのちの設定値に確定するよう構成されてなる

ことを特徴とする。

40

【１６７８】

上記（２）の遊技機によれば、設定操作手段がＯＮ操作されることなく設定変更状態に制御されるか又は電源の供給が停止されたときの設定変更状態で復電された場合、設定操作手段を一旦ＯＮ操作する必要があるものの、設定操作手段をＯＦＦ操作するといった通常と変わらない操作を行うことで、一の設定値を確定させることが可能となる。これにより、設定操作手段がＯＮ操作されることなく設定変更状態に制御されるか又は電源の供給が停止されたときの設定変更状態で復電された場合であっても、煩雑な操作を行うことなく、好適に、設定値が設定されていないといった事態の発生を防止することが可能となる。

【１６７９】

50

上記構成の本発明の第 30 および第 31 の遊技機によれば、設定値が適正に維持されることが可能な遊技機を提供することができる。

【1680】

[4-12. 第 32 の遊技機]

従来より、所定の条件が成立すると抽選を行い、この抽選の結果にもとづいて図柄の可変表示を行う遊技機が知られている。そして、抽選の結果が特定の結果であることを示す特定の表示結果で表示されると、遊技者に有利な遊技状態に制御される。

【1681】

この種の遊技機では、上記抽選の結果が特定の結果となる確率等、遊技において遊技者の有利不利に関わる確率を示す複数の設定値のうちいずれか 1 つの設定値を設定し、以後、設定された設定値にもとづいて遊技の進行が制御される遊技機が知られている（例えば、特開 2011-206588 号公報の段落 [0063] 参照）。上記の設定値は、例えばホールの遊技機管理者等、権限を有する者が設定することができる。

【1682】

（第 12 の課題）

ところで、設定された設定値にもとづいて遊技の進行が制御される遊技機において、設定値は、出玉にかかわるため、ホールおよび遊技者のいずれにとっても重要な要素である。しかし、例えばノイズの発生や不正行為等により設定値に異常が生じる虞がある。

【1683】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、設定値が適正に維持されることが可能な遊技機を提供することにある。

【1684】

上記第 12 の課題を解決するために、以下のような構成の第 32 の遊技機を提供する。

【1685】

（1）本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能であり、前記一の設定値についての設定値情報を含む遊技の進行にかかわる情報を記憶可能な記憶手段（例えば、メイン RAM 103）を有する制御手段（例えば、主制御回路 100）と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段（例えば、設定キー 328）と、

前記記憶手段に記憶される情報を消去する操作に用いられる特定操作手段（例えば、バックアップクリアスイッチ 330）と、

電源が投入されると前記制御手段に電力を供給可能な電力供給手段（例えば、電源供給回路 338）と、

を備え、

前記制御手段は、

前記設定操作手段が ON 操作された状態で前記特定操作手段が ON 操作され且つ電源が投入されると、前記一の設定値を変更することが可能な設定変更状態に制御する設定変更状態制御手段（例えば、ステップ S24 の処理を実行可能なメイン CPU 101）と、

前記記憶手段に記憶されている情報の適・不適を判別する適正判定手段（例えば、ステップ S721 の処理を実行可能なメイン CPU 101）と、

前記記憶手段に記憶されている情報が不適であると判別されると異常状態（例えば、ステップ S722～ステップ S727 の処理が実行される状態）に制御する異常制御手段（ステップ S722～ステップ S727 の処理を実行するメイン CPU 101）と、

前記異常状態において電源の供給が停止された場合において、電源投入後に前記設定変更状態に制御されなかったときは、前記記憶手段に記憶される情報を消去する操作が行われたとしても遊技を実行できないよう制御する（例えば、ステップ S1770 において NO と判別したときにステップ S1790 の処理を実行しない）一方、電源投入後に前記設定変更状態に制御されたときに遊技を実行できるよう制御する（例えば、ステップ S17

10

20

30

40

50

70においてYES且つステップS1780においてYESと判別したときにステップS1790の処理を実行する)する遊技実行手段(例えば、ステップS17の処理を実行するメインCPU101)と、を有する

ことを特徴とする。

【1686】

上記(1)の遊技機によれば、例えばノイズの発生や不正行為等により異常状態が発生し、かかる異常状態において電源の供給が停止された場合において、電源投入後に設定変更状態に制御されなかったときは、たとえ、記憶手段に記憶される情報を消去する操作が行われたとしても遊技を実行することができず、電源投入後に設定変更状態に制御されたときに遊技を実行可能となる。異常状態が発生したとき、記憶手段に記憶される一の設定値情報が異常である可能性が高いため、一の設定値が必ず変更されるように設定変更状態に制御されたときに限り、遊技を実行することができるようにし、設定値が適正に維持されるようにしたものである。

【1687】

上記構成の本発明の第32の遊技機によれば、設定値が適正に維持されることが可能な遊技機を提供することができる。

【1688】

[4-13. 第33の遊技機]

従来より、所定の条件が成立すると抽選を行い、この抽選の結果にもとづいて図柄の可変表示を行う遊技機が知られている。そして、抽選の結果が特定の結果であることを示す特定の表示結果で表示されると、遊技者に有利な遊技状態に制御される。

【1689】

この種の遊技機では、上記抽選の結果が特定の結果となる確率等、遊技において遊技者の有利不利に関わる確率を示す複数の設定値のうちいずれか1つの設定値を設定し、以後、設定された設定値にもとづいて遊技の進行が制御される遊技機が知られている(例えば、特開2011-206588号公報の段落[0063]参照)。上記の設定値は、例えばホールの遊技機管理者等、権限を有する者が設定することができる。

【1690】

(第13の課題)

しかし、設定された設定値にもとづいて遊技の進行が制御される遊技機では、例えば、権限を有しない者によって不正に設定値の変更や設定値の確認が行われたり、ノイズ等により設定値が変更されてしまう等といった様々な問題が発生することが懸念される。

【1691】

また、上記の設定値は、ホールおよび遊技者のいずれにとっても重要な要素であるから、権限を有する者によって厳重に管理されるべきものである。

【1692】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、設定値にかかわる問題に対応可能な遊技機を提供することにある。

【1693】

上記第13の課題を解決するために、以下のような構成の第33の遊技機を提供する。

【1694】

(1) 本発明に係る遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能な第1制御手段(例えば、主制御回路100)と、

所定の表示手段(例えば、液晶表示装置16)と、

前記表示手段に表示される画像の表示制御を少なくとも実行可能な第2制御手段(例えば、サブ制御回路200)と、

前記一の設定値にかかわる操作に用いられる設定操作手段(例えば、設定キー328)と、

電源が投入されると、前記第1制御手段および前記第2制御手段に電力を供給可能な電

10

20

30

40

50

力供給手段（例えば、電源供給回路 338）と、
を備え、
前記第 1 制御手段は、

少なくとも前記設定操作手段が ON 操作された状態（例えば、設定キーが ON 状態）で電源が投入されると、前記一の設定値を変更または確認することが可能な設定状態に制御する状態制御手段（例えば、ステップ S24、ステップ S26、ステップ S28 などの処理を実行可能なメイン CPU101）と、

前記設定状態では遊技を実行できないものの前記設定状態が終了すると遊技を実行できるよう制御可能な遊技実行手段（例えば、ステップ S30 の遊技復帰処理が未だ実行されていないステップ S20 の設定処理では遊技を実行できないもののステップ S20 の設定処理が終了するとステップ S30 の遊技復帰処理が実行されて遊技の実行を可能とする電源投入時処理を実行するメイン CPU101）と、

各種情報を前記第 2 制御手段に送信可能であり、少なくとも、前記一の設定値の変更または確認が行われることを示す設定操作情報（例えば、操作種別情報）を送信可能な送信手段（例えば、コマンド出力ポート 106 やステップ S55 の処理を実行可能なメイン CPU101）と、を有し、

前記第 2 制御手段は、

前記送信手段から送信された情報を受信可能な受信手段（例えば、コマンド入力ポート 208）と、

前記受信手段により前記設定操作情報を受信したとき、前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す演出を、遊技を実行できない前記設定状態において実行可能な設定操作演出実行手段（例えば、LED 制御回路 206 を介して LED25 を赤色で全点灯させる制御を実行するサブ CPU201）と、を有し、

前記設定操作演出実行手段は、

前記設定状態が終了して遊技を実行できる状態になったとしても、所定期間が経過するまでは、前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする。

【1695】

上記（1）の遊技機によれば、受信手段により設定操作情報を受信したとき、一の設定値の変更または確認が行われることを示す演出を、遊技を実行できない設定状態において実行する。さらには、設定状態が終了して遊技を実行できる状態になったとしても、所定期間が経過するまでは、一の設定値の変更または確認が行われたことを示す演出が実行される。そのため、不正に設定値の変更や設定値の確認が行われるような場合にかかる不正を容易に発見することが可能であるとともに、不正が行われることそのものを抑制することが可能となる。

【1696】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記設定操作演出実行手段は、

前記設定状態が終了して遊技を実行できる状態になったのち、前記一の設定値の変更または確認が行われたことを示す演出を、遊技を実行できる状態であることを外観で把握できる態様で実行可能に構成される

ことを特徴とする。

【1697】

上記（2）の遊技機によれば、遊技を実行できる状態であることを外観で把握できる態様で一の設定値の変更または確認が行われたことを示す演出が実行されるため、一の設定値の変更または確認が行われたことを示す演出が実行されつつも、遊技の進行が阻害されることを防止することが可能となる。

【1698】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、

前記一の設定値を変更することが可能な設定変更状態に制御する設定変更状態制御手段（例えば、ステップS24の処理を実行可能なメインCPU101）を有するとともに、
前記第2制御手段は、

前記設定操作情報を前記受信手段により受信すると、少なくとも、前記受信手段により受信した設定操作情報と、当該設定操作情報にかかわる時間情報（例えば、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信した時間情報）とを、履歴情報として記憶可能な記憶手段（例えば、ワークRAM203）と、

前記設定状態において前記履歴情報が示される情報画面（例えば、設定変更・確認履歴画面）を前記表示手段に表示可能であるとともに、前記設定状態が終了すると前記情報画面が表示されないよう前記情報画面の表示を制限可能な表示制御手段（例えば、表示制御回路204）と、をさらに有し、

前記表示制御手段は、

前記受信手段により前記設定変更状態が終了したことを示す設定操作情報を受信したとき、前記設定変更状態が終了したとしても、所定時間が経過するまでは前記情報画面の表示を制限せずに前記情報画面を表示可能（例えば、ステップS310～ステップS314の処理を実行可能）に構成される

ことを特徴とする。

【1699】

上記（3）の遊技機によれば、設定状態では履歴情報が示される情報画面を表示手段に表示可能であるとともに、設定状態が終了すると情報画面の表示が制限される。そのため、設定状態では、履歴情報が示される情報画面を閲覧することにより、設定値にかかわる様々な問題に対応することが可能となる。とくに、例えば権限を有しない第三者による不正を目的とした設定値の変更や設定値の確認が行われた可能性があるときには、情報画面を閲覧することで、上記不正が行われたか否かの追跡を行うことが可能となる。また、過去の履歴情報を閲覧することで、例えばホールの営業に活用できる等、利便性も高められる。さらに、設定状態が終了すると情報画面の表示が制限されるなかで、設定変更状態が終了したことを示す設定操作情報を受信したときには、設定変更状態が終了したとしても、所定時間が経過するまでは情報画面を表示可能となっている。そのため、仮に不正が行われたとしてもかかる不正を容易に発見することが可能であるとともに、不正が行われることそのものを抑制することが可能となる。

【1700】

上記構成の本発明の第33の遊技機によれば、設定値にかかわる問題に対応可能な遊技機を提供することが可能となる。

【1701】

[4-14. 第34～第46の遊技機]

従来より、始動口に遊技球が入賞すると大当たり判定を行い、大当たりの結果であることが表示されると、遊技者に有利な大当たり遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【1702】

この種の遊技機では、大当たり遊技状態に制御されるまでの通常遊技状態が単調となりがちであった。また、せっかく大当たり遊技状態に制御されたとしても、大当たり遊技状態が終了すると、再び単調な遊技を行わなければならない、興趣が低下するおそれがあった。

【1703】

近年、大当たり遊技状態とは別に、遊技者に有利な遊技状態に移行するようにした遊技機が知られている。例えば特開2016-174800号公報には、2ラウンド大当たり遊技状態が終了すると高確時短状態に移行し、高確時短状態にて規定回数の変動が経過すると時短状態が終了し、小当たり遊技が実行されやすい高確非時短状態に移行するようにした遊技機が開示されている。

【1704】

（第14の課題）

10

20

30

40

50

特開 2016-174800 号公報に記載の遊技機によれば、2 ラウンド大当り遊技状態の終了後に小当り遊技が実行されやすい高確非時短遊技状態に移行することにより、大当り遊技状態が終了したのちも興趣を高めることが可能となるものの、大当り遊技状態に制御されない限り高確非時短遊技状態に移行されないため、大当り遊技状態に制御されるまでの通常遊技状態が単調となりがちであることに変わりない。

【1705】

上記第 14 の課題を解決するために、単調となりがちな遊技状態において興趣の低下を抑制することが可能な第 34 ~ 第 46 の遊技機を提供する。

【1706】

[4 - 14 - 1 . 第 34 の遊技機]

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると 1 回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態（例えば、左打ち）で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ 491）と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段（例えば、ステップ S 1912 の処理を実行するメイン CPU 101）と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1913 の処理を実行するメイン CPU 101）と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4622）を特定状態に変位させる可動制御手段（例えば、ステップ S 1914 の処理を実行するメイン CPU 101）と、

前記通常の状態で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第 1 特別始動領域（例えば、第 1 始動口スイッチ 421）と、

前記第 1 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第 1 特別抽選を行うことが可能な第 1 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1213 の処理が NO だったときにステップ S 1219 の処理を実行するメイン CPU 101）と、

前記第 1 特別抽選手段の結果に基づいて第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 1 特別抽選の結果を導出可能な第 1 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1312 の処理の結果に基づいてステップ S 1013 の処理を実行するメイン CPU 101）と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定状態に変位すると、前記通常の状態で発射された遊技球の通過が容易となる第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 441）と、

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第 2 特別抽選を行うことが可能な第 2 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1213 の処理が YES だったときにステップ S 1219 の処理を実行するメイン CPU 101）と、

前記第 2 特別抽選手段の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1315 の処理の結果に基づいてステップ S 1013 の処理を実行するメイン CPU 101）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段（例えば、メイン ROM 102）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 1221 の処理を実行するメイン CPU 101）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたこと

10

20

30

40

50

に基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1）と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段（例えば、払出装置 3 4 0）と、

を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうように構成されており、

10

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）と、

が少なくとも含まれており、

前記可変表示パターン決定手段は、

20

前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、特定条件が成立したことに基づいて、前記特定テーブルを用いて決定可能に構成される

ことを特徴とする。

【1707】

上記（1）の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が行われない。すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われていない第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに第 2 特別抽選が実行される。第 2 特別始動領域は、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4 6 2 2）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材が特定態様に変位されている期間のうち、第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）とが含まれている。そして、特定条件が成立し、第 2 特別始動領域を遊技球が通過して第 2 特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

30

【1708】

40

そのため、第 1 特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）よりも大きくなり、特定期間中に第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過して第 2 特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1）への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第 1 特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

50

【 1 7 0 9 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 2 特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第 2 特別抽選を行うように構成される

ことを特徴とする。

【 1 7 1 0 】

上記 (2) の遊技機によれば、第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、少なくとも第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに限り第 2 特別抽選が行われる。すなわち、第 2 特別始動領域に遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに限り第 2 特別抽選が行われて特定結果 (例えば、小当り) となりうる。そのため、特定入賞領域 (例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1) への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

【 1 7 1 1 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第 1 特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成されることを特徴とする。

【 1 7 1 2 】

上記 (3) の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「 3 」) を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第 1 特別図柄の可変表示が行われることになるため特定期間 (例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間) が生じ難く、第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) を遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が行われ難い。したがって、第 1 特別図柄の可変表示パターンを、通常テーブルを用いて決定する場合と特定テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「 4 」 ~ 「 6 」) を用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果 (例えば、小当り) の出現比率を容易に変えることが可能となる。

【 1 7 1 3 】

(4) 第 3 4 の遊技機の別例は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると 1 回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

発射された遊技球が通過可能な第 1 特別始動領域 (例えば、第 1 始動口スイッチ) と、

前記第 1 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果 (例えば、小当り) を抽選結果に含む第 1 特別抽選を行うことが可能な第 1 特別抽選手段 (例えば、メイン CPU 1 0 1) と、

前記第 1 特別抽選手段の結果に基づいて第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 1 特別抽選の結果を導出可能な第 1 特別図柄可変制御手段 (例えば、メイン CPU 1 0 1) と、

発射された遊技球が通過可能な第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ) と、

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、前記第 1 特別抽選よりも高い確率で特定結果となる第 2 特別抽選を行うことが可能な第 2 特別抽選手段と、

前記第 2 特別抽選手段の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段 (例えば、メイン CPU 1 0 1) と、

10

20

30

40

50

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段（例えば、メイン R O M 1 0 2 ）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1 ）と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段（例えば、払出装置 3 4 0 ）と、

を備え、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が相対的に小さい第 1 テーブルと、

単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が相対的に大きい第 2 テーブルと、

が少なくとも含まれており、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第 1 特別図柄または / および前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられるテーブルを、前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果が前記特定結果であることに基づいて変更可能に構成される

ことを特徴とする。

【 1 7 1 4 】

上記（ 4 ）の遊技機によれば、第 1 特別抽選または第 2 特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であることに基づいて、第 1 特別図柄または / および第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられるテーブルが変更される。そのため、第 1 特別抽選または第 2 特別抽選の結果が特定結果であることに基づいて、単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値を変えることが可能となる。また、単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が 1 以下の状態を複数にすることで、単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が異なる複数の通常遊技状態を実現することができ、単調となりがちな遊技状態において興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 1 7 1 5 】

[4 - 1 4 - 2 . 第 3 5 の遊技機]

（ 1 ）第 3 5 の遊技機は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると 1 回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態（例えば、左打ち）で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ 4 9 1 ）と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段（例えば、ステップ S 1 9 1 2 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1 ）と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 9 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1 ）と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4 6 2 2 ）を特定態様に変位させる可動制御手段（例えば、ステップ S 1 9 1 4 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1 ）と、

前記通常の状態で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第 1 特別始動領域（例えば、第 1 始動口スイッチ 4 2 1 ）と、

前記第 1 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、複数種の特定結果（例えば

10

20

30

40

50

、小当り)を抽選結果に含む第1特別抽選を行うことが可能な第1特別抽選手段(例えば、ステップS1213の処理がNOだったときにステップS1219の処理を実行するメインCPU101)と、

前記第1特別抽選手段の結果に基づいて第1特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第1特別抽選の結果を導出可能な第1特別図柄可変制御手段(例えば、ステップS1312の処理の結果に基づいてステップS1013の処理を実行するメインCPU101)と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態様に変位すると、前記通常の態様で発射された遊技球の通過が容易となる第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)と、

前記第2特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果(例えば、小当り)を抽選結果に含む第2特別抽選を行うことが可能な第2特別抽選手段(例えば、ステップS1213の処理がYESだったときにステップS1219の処理を実行するメインCPU101)と、

前記第2特別抽選手段の結果に基づいて第2特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第2特別抽選の結果を導出可能な第2特別図柄可変制御手段(例えば、ステップS1315の処理の結果に基づいてステップS1013の処理を実行するメインCPU101)と、

前記第1特別図柄または前記第2特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段(例えば、メインROM102)と、

前記第1特別図柄または前記第2特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段(例えば、ステップS1221の処理を実行するメインCPU101)と、

前記第1特別抽選または前記第2特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域(例えば、小当り入賞口スイッチ521)と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段(例えば、払出装置340)と、

単位時間あたりの発射球数に対する前記賞の期待値が1以下である通常遊技状態に制御可能な状態制御手段(例えば、メインCPU101)と、

を備え、

前記第2特別抽選手段は、

前記第1特別図柄の可変表示が行われているときに前記第2特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第2特別抽選を行わず、少なくとも前記第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第2特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第2特別抽選を行いうように構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第1特別図柄の可変表示が行われない特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)の長さの期待値が異なる複数のテーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」～「6」)が含まれており、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記通常遊技状態において、前記第1特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを前記複数のテーブルのうちいずれかをを用いて決定するよう構成される

ことを特徴とする。

【1716】

上記(1)の遊技機によれば、第1特別図柄の可変表示が行われているときに第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したとしても第2特別抽選が行われない。すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われていない第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したときに第2特別抽選が実行され

10

20

30

40

50

る。第2特別始動領域（例えば、第2始動口スイッチ441）は、所定の可動部材（例えば、羽根部材4622）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第1特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材（例えば、羽根部材4622）が特定態様に変位されている期間のうち、第1特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間）の長さの期待値が異なる複数のテーブルが含まれている。そして、単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が1以下である通常遊技状態では、第1特別図柄の可変表示パターンを、複数のテーブルのうちいずれかをを用いて決定するように構成される。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

10

【1717】

そのため、単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が1以下である通常遊技状態において、第1特別図柄の可変表示パターンの決定に用いられるテーブルを変えることで、単位時間あたりに付与される発射球数に対する賞の期待値が異なる複数の状態のうちいずれかに制御されうることができる。これにより、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

【1718】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第1特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成された通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、

20

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第1特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい第1の特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」）と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記第1の特定テーブルよりも大きい第2の特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「6」）と、

が少なくとも含まれる

30

ことを特徴とする。

【1719】

上記（2）の遊技機によれば、通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）を用いて第1特別図柄の可変表示パターンが決定される場合には第2特別抽選が実行され難く、第1の特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」）を用いて決定される場合には通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）を用いて決定される場合よりも第2特別抽選が実行されやすく、第2の特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「6」）を用いて決定される場合には第1の特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」）を用いて決定される場合よりも第2特別抽選が実行されやすくなる。したがって、通常遊技状態において第1特別図柄の可変表示パターンの決定に用いられるテーブルを変えるだけで、単位時間あたりに付与される発射球数に対する賞の期待値を変えることが可能となる。

40

【1720】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記第2特別抽選手段は、

前記第2特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第2特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第2特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第2特別抽選を行うように構成される

ことを特徴とする。

50

【 1 7 2 1 】

上記（ 3 ）の遊技機によれば、第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、少なくとも第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過したときに限り第 2 特別抽選が行われる。すなわち、第 2 特別始動領域に遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過したときに限り第 2 特別抽選が行われて特定結果（例えば、小当り）となりうる。そのため、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1）への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

10

【 1 7 2 2 】

[4 - 1 4 - 3 . 第 3 6 の遊技機]

（ 1 ）第 3 6 の遊技機は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると 1 回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態（例えば、左打ち）で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ 4 9 1）と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段（例えば、ステップ S 1 9 1 2 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

20

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 9 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4 6 2 2）を特定状態に変位させる可動制御手段（例えば、ステップ S 1 9 1 4 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記通常の状態で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第 1 特別始動領域（例えば、第 1 始動口スイッチ 4 2 1）と

、

前記第 1 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特別結果（例えば、大当り）および複数種の特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第 1 特別抽選を行うことが可能な第 1 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が N O だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

30

前記第 1 特別抽選手段の結果に基づいて第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 1 特別抽選の結果を導出可能な第 1 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 3 1 2 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定状態に変位すると、前記通常の状態で発射された遊技球の通過が容易となる第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）と、

40

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特別結果および特定結果を抽選結果に含む第 2 特別抽選を行うことが可能な第 2 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が Y E S だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 2 特別抽選手段の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 3 1 5 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段（例えば、メイン R O M 1 0 2）と、

50

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 1 2 2 1 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示が行われて特別結果（例えば、大当り）が導出されると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1）と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段（例えば、払出装置 3 4 0）と、

を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうるよう構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）と、

が少なくとも含まれており、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記第 1 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、前記特定テーブルを用いて決定可能であり、

導出された前記第 1 特別抽選の結果が第 1 の特定結果（例えば、当り時選択図柄コマンドが「Z 1 1」または「Z 1 2」の小当り）であるときは、予め定められた規定回数の遊技において前記特定テーブルを用いて決定し、前記規定回数の遊技が行われたのちは前記通常テーブルを用いて決定可能であるとともに、

導出された前記第 1 特別抽選の結果が第 2 の特定結果（例えば、当り時選択図柄コマンドが「Z 1 8」の小当り）であるときは、前記特別遊技が実行されるまで前記特定テーブルを用いて決定可能に構成される

ことを特徴とする。

【1723】

上記（1）の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が行われない。すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われていない第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過したときに第 2 特別抽選が実行される。第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）は、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4 6 2 2）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4 6 2 2）が特定態様に変位されている期間のうち、第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）よりも大きい特

10

20

30

40

50

定テーブルとが含まれている。そして、第2特別始動領域（例えば、第2始動口スイッチ441）を遊技球が通過して第2特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ521）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

【1724】

そのため、第1特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）よりも大きくなり、特定期間（例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間）中に第2特別始動領域（例えば、第2始動口スイッチ441）を遊技球が通過して第2特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ521）への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第1特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1725】

さらに、第1特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材（例えば、羽根部材4622）が特定態様に変位されている期間のうち、第1特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、特定期間（例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）とが含まれている。そして、導出された第1特別抽選の結果が第1の特定結果（例えば、当り時選択図柄コマンドが「z11」または「z12」の小当り）であるときは、特定テーブルを用いて第1特別図柄の可変表示パターンが決定される遊技が実行されるものの、この遊技は、予め定められた規定回数の遊技が実行されると終了する。一方、導出された第1特別抽選の結果が第2の特定結果（例えば、当り時選択図柄コマンドが「z18」の小当り）であるときは、特別遊技が実行されるまで、すなわち第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示が行われて特別結果（例えば、大当り）が導出されるまで、特定テーブルを用いて第1特別図柄の可変表示パターンが決定される遊技が実行される可能性がある。このように、第1特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であるときは、特定テーブルを用いて第1特別図柄の可変表示パターンが決定される遊技の実行期間を、特定結果の種別に応じて異ならせることが可能となり、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

【1726】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記可変表示パターン決定手段は、

導出された前記第1特別抽選の結果が第2の特定結果（例えば、小当り）（例えば、当り時選択図柄コマンドが「z18」の小当り）であったとしても、前記特別遊技が実行される前に前記第1特別抽選の結果として前記第1の特定結果（例えば、小当り）が導出されると、前記特別遊技が実行されていないにもかかわらず、前記特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）を用いて前記第1特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを決定する遊技が終了するよう構成される

ことを特徴とする。

【1727】

上記（2）の遊技機によれば、導出された第1特別抽選の結果が第2の特定結果（例えば、当り時選択図柄コマンドが「z18」の小当り）であったとしても、特別遊技が実行される前に第1の特定結果（例えば、当り時選択図柄コマンドが「z11」または「z1

2」の小当り)が導出されると、特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「4」~「6」)を用いて第1特別図柄の可変表示パターンが決定される遊技が途中で終了する。そのため、導出された第1特別抽選の結果が第2の特定結果であったとしても、遊技者を安心させることなく緊張感のある遊技を行うことが可能となる。

【1728】

(3)上記(1)または(2)に記載の遊技機において、
前記第2特別抽選手段は、

前記第2特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第2特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第2特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第2特別抽選を行うように構成される

10

ことを特徴とする。

【1729】

上記(3)の遊技機によれば、第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、少なくとも第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したときに限り第2特別抽選が行われる。すなわち、第2特別始動領域に遊技球が通過したとしても第2特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したときに限り第2特別抽選が行われて特定結果(例えば、小当り)となりうる。そのため、特定入賞領域(例えば、小当り入賞口スイッチ521)への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

20

【1730】

(4)上記(1)~(3)のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第1特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成されることを特徴とする。

【1731】

30

上記(4)の遊技機によれば、第1特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第1特別図柄の可変表示が行われることになるため特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)が生じ難く、第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したとしても第2特別抽選が行われ難い。したがって、第1特別図柄の可変表示パターンを、通常テーブルを用いて決定する場合と特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「4」~「6」)を用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果(例えば、小当り)の出現比率を容易に変えることが可能となる。

【1732】

[4-14-4.第37の遊技機]

40

(1)第37の遊技機は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると1回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態(例えば、左打ち)で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域(例えば、通過ゲートスイッチ491)と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段(例えば、ステップS1912の処理を実行するメインCPU101)と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段(例えば、ステップS1913の処理を実行するメインCPU101)と、

50

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4 6 2 2）を特定態様に変位させる可動制御手段（例えば、ステップ S 1 9 1 4 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記通常の態様で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第 1 特別始動領域（例えば、第 1 始動口スイッチ 4 2 1）と、

前記第 1 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第 1 特別抽選を行うことが可能な第 1 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が N O だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 特別抽選手段の結果に基づいて第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 1 特別抽選の結果を導出可能な第 1 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 3 1 2 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態様に変位すると、前記通常の態様で発射された遊技球の通過が容易となる第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）と、

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第 2 特別抽選を行うことが可能な第 2 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が Y E S だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 2 特別抽選手段の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 3 1 5 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段（例えば、メイン R O M 1 0 2）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 1 2 2 1 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1）と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段（例えば、払出装置 3 4 0）と、

単位時間あたりの発射球数に対する前記賞の期待値が 1 より小さい通常遊技状態、単位時間あたりの発射球数に対する前記賞の期待値が 1 より小さいものの前記通常遊技状態よりも大きい特定遊技状態、および単位時間あたりの発射球数に対する前記賞の期待値が 1 よりも大きい特殊遊技状態を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1）と、

を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうように構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記通常遊技状態において用いられ、前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば

10

20

30

40

50

、変動パターンテーブル番号「３」と、

前記特定遊技状態において用いられ、前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）と、

前記特定遊技状態において用いられ、前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記特定テーブルよりも大きい特殊テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「１２」）と、

が少なくとも含まれており、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第１特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、特定条件が成立したことに基づいて所定期間にわたって前記特定テーブルを用いて決定可能であるとともに、特殊条件が成立したことに基づいて所定期間にわたって前記特殊テーブルを用いて決定可能に構成される

ことを特徴とする。

【１７３３】

上記（１）の遊技機によれば、第１特別図柄の可変表示が行われているときに第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したとしても第２特別抽選が行われない。すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われていない第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したときに第２特別抽選が実行される。第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）は、所定の可動部材（例えば、羽根部材４６２２）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第１特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材（例えば、羽根部材４６２２）が特定態様に変位されている期間のうち、第１特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）と、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）よりも大きい特定テーブルとが含まれている。そして、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過して第２特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

【１７３４】

そのため、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）や特殊テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「１２」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）よりも大きくなり、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）中に第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過して第２特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルや特殊テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「１２」）を用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１７３５】

また、第１特別図柄の可変表示パターンは、特定条件が成立したときには特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）を用いて決定され、特殊条件が成立したときには特定テーブルよりも特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が高い特殊テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「１２

10

20

30

40

50

」)を用いて決定される。すなわち、特殊条件が成立したときには、特定条件が成立したときと比べて、特定入賞領域(例えば、小当り入賞口スイッチ521)への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。したがって、特定条件が成立したときと特殊条件が成立したときとで、単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が異なる遊技性を実現することが可能となる。

【1736】

(2)上記(1)に記載の遊技機において、

前記第2特別抽選手段は、

前記第2特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第2特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第1特別図柄の変表示が行われていない状態で前記第2特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第2特別抽選を行うように構成される

10

ことを特徴とする。

【1737】

上記(2)の遊技機によれば、第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、少なくとも第1特別図柄の変表示が行われていない状態で第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したときに限り第2特別抽選が行われる。すなわち、第2特別始動領域に遊技球が通過したとしても第2特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第1特別図柄の変表示が行われていない状態で第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したときに限り第2特別抽選が行われて特定結果(例えば、小当り)となりうる。そのため、特定入賞領域(例えば、小当り入賞口スイッチ521)への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

20

【1738】

(3)上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第1特別図柄の変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成されることを特徴とする。

30

【1739】

上記(3)の遊技機によれば、第1特別図柄の変表示パターンが通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第1特別図柄の変表示が行われることになるため特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)が生じ難く、第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したとしても第2特別抽選が行われ難い。したがって、第1特別図柄の変表示パターンを、通常テーブルを用いて決定する場合と特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「4」~「6」)を用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果(例えば、小当り)の出現比率を容易に変えることが可能となる。

40

【1740】

[4-14-5.第38の遊技機]

(1)第38の遊技機は、

特別図柄の変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると1回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の様態(例えば、左打ち)で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域(例えば、通過ゲートスイッチ491)と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段(例えば、ステップS1912の処理を実行するメインCPU101)と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段(例えば、ステップS1913の処理を実行するメインCPU

50

101)と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材(例えば、羽根部材4622)を特定態様に変位させる可動制御手段(例えば、ステップS1914の処理を実行するメインCPU101)と、

前記通常の態様で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第1特別始動領域(例えば、第1始動口スイッチ421)と、

前記第1特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果(例えば、小当り)を抽選結果に含む第1特別抽選を行うことが可能な第1特別抽選手段(例えば、ステップS1213の処理がNOだったときにステップS1219の処理を実行するメインCPU101)と、

10

前記第1特別抽選手段の結果に基づいて第1特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第1特別抽選の結果を導出可能な第1特別図柄可変制御手段(例えば、ステップS1312の処理の結果に基づいてステップS1013の処理を実行するメインCPU101)と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態様に変位すると、前記通常の態様で発射された遊技球の通過が容易となる第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)と、

前記第2特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果(例えば、小当り)を抽選結果に含む第2特別抽選を行うことが可能な第2特別抽選手段(例えば、ステップS1213の処理がYESだったときにステップS1219の処理を実行するメインCPU101)と、

20

前記第2特別抽選手段の結果に基づいて第2特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第2特別抽選の結果を導出可能な第2特別図柄可変制御手段(例えば、ステップS1315の処理の結果に基づいてステップS1013の処理を実行するメインCPU101)と、

前記第1特別図柄または前記第2特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段(例えば、メインROM102)と、

前記第1特別図柄または前記第2特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段(例えば、ステップS1221の処理を実行するメインCPU101)と、

30

前記第1特別抽選または前記第2特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域(例えば、小当り入賞口スイッチ521)と、

所定の領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段(例えば、払出装置340)と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位して前記第2特別始動領域を遊技球が通過したときに遊技者に付与される賞の利益度合いが、特定条件の成立に基づいて変更されるよう制御する利益度変更手段と、

を備え、

40

前記第2特別抽選手段は、

前記第1特別図柄の可変表示が行われているときに前記第2特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第2特別抽選を行わず、少なくとも前記第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第2特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第2特別抽選を行いうるよう構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第1特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定される通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第1特別図柄の

50

可変表示が行われない特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる可変表示パターンに決定可能な特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）と、

が少なくとも含まれるとともに、

前記賞付与手段は、

前記第２特別始動領域を遊技球が通過したときには第１の賞を付与し、前記特定入賞領域を遊技球が通過したときにはさらに第２の賞を付与するように構成されており、

前記利益度変更手段は、

前記第１特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定を、常には前記通常テーブルを用いて行い、前記特定条件の成立に基づいて前記特定テーブルを用いて行うことで、前記第１の賞および前記第２の賞のうち前記第１の賞のみが付与される態様から、前記第１の賞および前記第２の賞の両方が付与されうる態様に変更可能に構成される

ことを特徴とする。

【１７４１】

上記（１）の遊技機によれば、第１特別図柄の可変表示が行われているときに第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したとしても第２特別抽選が行われない。すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われていない第２特別始動領域を遊技球が通過したときに第２特別抽選が実行される。第２特別始動領域は、所定の可動部材（例えば、羽根部材４６２２）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第１特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材が特定態様に変位されている期間のうち、第１特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）と、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）とが含まれている。そして、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過して第２特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当たり）であると、特定入賞領域（例えば、小当たり入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

【１７４２】

そのため、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）よりも大きくなり、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）中に第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過して第２特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当たり）であると、特定入賞領域（例えば、小当たり入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当たり遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１７４３】

ところで、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したときには第１の賞が付与され、特定入賞領域（例えば、小当たり入賞口スイッチ５２１）を遊技球が通過したときには第２の賞が付与されるように構成されている。第１特別図柄の可変表示パターンは、常には通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）を用いて決定され、特定条件が成立したに基づいて特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）を用いて決定される。すなわち、第２特別始動領域を遊技球が通過したとき、常には第１の賞が付与されるものの、特定条件が成立したとき

には、第 1 の賞に加えて第 2 の賞も付与されることとなる。したがって、特定条件が成立したときと成立していないときとで、第 2 特別始動領域に遊技球が入賞したときに付与される賞の価値が異なるといった、これまでにない新たな遊技性を実現することが可能となる。

【 1 7 4 4 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 2 特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第 2 特別抽選を行うように構成される

10

ことを特徴とする。

【 1 7 4 5 】

上記 (2) の遊技機によれば、第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) を遊技球が通過したときに限り第 2 特別抽選が行われる。すなわち、第 2 特別始動領域に遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) に遊技球が通過したときに限り第 2 特別抽選が行われて特定結果 (例えば、小当り) とな

20

【 1 7 4 6 】

[4 - 1 4 - 6 . 第 3 9 の遊技機]

(1) 第 3 9 の遊技機は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると 1 回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態 (例えば、左打ち) で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域 (例えば、通過ゲートスイッチ 4 9 1) と、

30

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段 (例えば、ステップ S 1 9 1 2 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段 (例えば、ステップ S 1 9 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材 (例えば、羽根部材 4 6 2 2) を特定状態に変位させる可動制御手段 (例えば、ステップ S 1 9 1 4 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記通常の状態で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第 1 特別始動領域 (例えば、第 1 始動口スイッチ 4 2 1) と

40

、
前記第 1 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、複数種の特定結果 (例えば、小当り) を抽選結果に含む第 1 特別抽選を行うことが可能な第 1 特別抽選手段 (例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が N O だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記第 1 特別抽選手段の結果に基づいて第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 1 特別抽選の結果を導出可能な第 1 特別図柄可変制御手段 (例えば、ステップ S 1 3 1 2 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態

50

様に変位すると、前記通常の態様で発射された遊技球の通過が容易となる第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）と、

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第 2 特別抽選を行うことが可能な第 2 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が YES だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

前記第 2 特別抽選手段の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 3 1 5 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

10

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段（例えば、メイン ROM 1 0 2）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 1 2 2 1 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1）と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段（例えば、払出装置 3 4 0）と、

20

を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうるよう構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、

30

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい複数の特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）と、

が少なくとも含まれており、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記第 1 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、前記特定テーブルを用いて決定可能な特定パターン決定手段を有し、

さらに前記複数の特定テーブルには、

40

前記特定期間の長さの期待値が異なる複数の特定テーブルが含まれるとともに、

前記特定パターン決定手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数の特定テーブルのうち、前記第 1 特別抽選の結果として導出された前記特定結果の種別に応じて決定するよう構成される

ことを特徴とする。

【1747】

上記（1）の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が行われない。すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われていない第 2 特別始動領域

50

を遊技球が通過したときに第２特別抽が実行される。第２特別始動領域は、所定の可動部材（例えば、羽根部材４６２２）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第１特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材（例えば、羽根部材４６２２）が特定態様に変位されている期間のうち、第１特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）と、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい複数の特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）とが含まれている。そして、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過して第２特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

10

【１７４８】

そのため、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）よりも大きくなり、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）中に第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過して第２特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

20

【１７４９】

また、複数の特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）には、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）の長さの期待値が異なる複数の特定テーブルが含まれており、第１特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンは、複数の特定テーブルのうち、第１特別抽選の結果として導出された特定結果（例えば、小当り）の種別に応じて決定される。すなわち、所定の可動部材（例えば、羽根部材４６２２）が特定態様に変位されている期間のうち、特定期間の長さが特定結果（例えば、小当り）の種別に応じて異なることとなる。そのため、特定結果の種別に応じて特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過の容易さが異ならせることが可能となる。

30

【１７５０】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記第２特別抽選手段は、

前記第２特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第２特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第１特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第２特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第２特別抽選を行うように構成される

40

ことを特徴とする。

【１７５１】

上記（２）の遊技機によれば、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、第１特別図柄の可変表示が行われていない状態で第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したときに限り第２特別抽選が行われる。すなわち、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）に遊技球が通過したとしても第２特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第１特別図柄の可変表示が行われていない状態で第２特別始動領

50

域（例えば、第2始動口スイッチ441）に遊技球が通過したときに限り第2特別抽選が行われて特定結果（例えば、小当り）となりうる。そのため、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ521）への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

【1752】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第1特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成されることを特徴とする。

10

【1753】

上記（3）の遊技機によれば、第1特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第1特別図柄の可変表示が行われることになるため特定期間（例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間）が生じ難く、第2特別始動領域（例えば、第2始動口スイッチ441）を遊技球が通過したとしても第2特別抽選が行われ難い。したがって、第1特別図柄の可変表示パターンを、通常テーブルを用いて決定する場合と特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）を用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果（例えば、小当り）の出現比率を容易に変えることが可能となる。

20

【1754】

[4-14-7. 第40の遊技機]

（1）第40の遊技機は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると1回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態（例えば、左打ち）で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ491）と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段（例えば、ステップS1912の処理を実行するメインCPU101）と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段（例えば、ステップS1913の処理を実行するメインCPU101）と、

30

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材（例えば、羽根部材4622）を特定態様に変位させる可動制御手段（例えば、ステップS1914の処理を実行するメインCPU101）と、

前記通常の状態で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第1特別始動領域（例えば、第1始動口スイッチ421）と、

前記第1特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第1特別抽選を行うことが可能な第1特別抽選手段（例えば、ステップS1213の処理がNOだったときにステップS1219の処理を実行するメインCPU101）と、

40

前記第1特別抽選手段の結果に基づいて第1特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第1特別抽選の結果を導出可能な第1特別図柄可変制御手段（例えば、ステップS1312の処理の結果に基づいてステップS1013の処理を実行するメインCPU101）と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態様に変位すると、前記通常の状態で発射された遊技球の通過が容易となる第2特別始動領域（例えば、第2始動口スイッチ441）と、

前記第2特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果（例えば、小当り

50

）を抽選結果に含む第２特別抽選を行うことが可能な第２特別抽選手段（例えば、ステップＳ１２１３の処理がＹＥＳだったときにステップＳ１２１９の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記第２特別抽選手段の結果に基づいて第２特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第２特別抽選の結果を導出可能な第２特別図柄可変制御手段（例えば、ステップＳ１３１５の処理の結果に基づいてステップＳ１０１３の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記第１特別図柄または前記第２特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、

前記第１特別図柄または前記第２特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップＳ１２２１の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記第１特別抽選または前記第２特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段（例えば、払出装置３４０）と、

を備え、

前記第２特別抽選手段は、

前記第１特別図柄の可変表示が行われているときに前記第２特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第２特別抽選を行わず、少なくとも前記第１特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第２特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第２特別抽選を行いうるよう構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第１特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）と、

が少なくとも含まれており、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第１特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記第１特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、前記特定テーブルを用いて決定可能であるととも、

前記第１特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたとしても前記遊技が所定回数行われるまでは前記通常テーブルを用いて決定し、前記所定回数の遊技が行われたのちに前記特定テーブルを用いて決定可能に構成される

ことを特徴とする。

【１７５５】

上記（１）の遊技機によれば、第１特別図柄の可変表示が行われているときに第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したとしても第２特別抽選が行われない。すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われていない第２特別始動領域を遊技球が通過したときに第２特別抽選が実行される。第２特別始動領域は、所定の可動部材（例えば、羽根部材４６２２）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第１特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材が特定態様に変位されている期間のうち、第１特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）と、

特定期間が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）とが含まれている。そして、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過して第２特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

【１７５６】

そのため、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）よりも大きくなり、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）中に第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過して第２特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【１７５７】

また、第１特別図柄の可変表示パターンは、第１特別抽選の結果として特定結果（例えば、小当り）が導出されたとしても遊技が所定回数行われるまでは通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）を用いて決定され、所定回数の遊技が行われたのちに特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）を用いて決定可能に構成される。すなわち、特定結果（例えば、小当り）が導出されたことに基づいて特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となった後、ただちに特定テーブルを用いて第１特別図柄の可変表示パターンが決定されるようになるのではなく、所定回数の遊技が行われたのちに特定テーブルを用いて第１特別図柄の可変表示パターンが決定されうようになる。そのため、特定結果が導出されたことに基づいて特定入賞領域への遊技球の通過が容易となった後、ただちに特定テーブルを用いて第１特別図柄の可変表示パターンが決定されなくとも、遊技者に与える落胆を軽減することができ、寧ろ、その後の遊技状態でも遊技者は期待を持って遊技を行うことが可能となる。

20

30

【１７５８】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記第２特別抽選手段は、

前記第２特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第２特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第１特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第２特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第２特別抽選を行うように構成される

ことを特徴とする。

【１７５９】

40

上記（２）の遊技機によれば、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、第１特別図柄の可変表示が行われていない状態で第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したときに限り第２特別抽選が行われる。すなわち、第２特別始動領域に遊技球が通過したとしても第２特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第１特別図柄の可変表示が行われていない状態で第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したときに限り第２特別抽選が行われて特定結果（例えば、小当り）となりうる。そのため、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

50

【 1 7 6 0 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、
前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第 1 特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成されることを特徴とする。

【 1 7 6 1 】

上記 (3) の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「 3 」) を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第 1 特別図柄の可変表示が行われることになるため特定期間 (例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間) が生じ難く、第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) を遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が行われ難い。したがって、第 1 特別図柄の可変表示パターンを、通常テーブルを用いて決定する場合と特定テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「 4 」 ~ 「 6 」) を用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果 (例えば、小当り) の出現比率を容易に変えることが可能となる。

【 1 7 6 2 】

[4 - 1 4 - 8 . 第 4 1 の遊技機]

(1) 第 4 1 の遊技機は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると 1 回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態 (例えば、左打ち) で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域 (例えば、通過ゲートスイッチ 4 9 1) と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段 (例えば、ステップ S 1 9 1 2 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段 (例えば、ステップ S 1 9 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材 (例えば、羽根部材 4 6 2 2) を特定態様に変位させる可動制御手段 (例えば、ステップ S 1 9 1 4 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記通常の状態が発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第 1 特別始動領域 (例えば、第 1 始動口スイッチ 4 2 1) と、

前記第 1 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、複数種の特定結果 (例えば、小当り) を抽選結果に含む第 1 特別抽選を行うことが可能な第 1 特別抽選手段 (例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が N O だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記第 1 特別抽選手段の結果に基づいて第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 1 特別抽選の結果を導出可能な第 1 特別図柄可変制御手段 (例えば、ステップ S 1 3 1 2 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態様に変位すると、前記通常の状態が発射された遊技球の通過が容易となる第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) と、

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果 (例えば、小当り) を抽選結果に含む第 2 特別抽選を行うことが可能な第 2 特別抽選手段 (例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が Y E S だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記第 2 特別抽選手段の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段 (例えば、ステ

10

20

30

40

50

ップ S 1 3 1 5 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段 (例えば、メイン R O M 1 0 2) と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段 (例えば、ステップ S 1 2 2 1 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域 (例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1) と、

10

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段 (例えば、払出装置 3 4 0) と、

所定の表示領域 (例えば、液晶表示装置 1 6) に演出画像が表示されるよう制御する演出制御手段 (例えば、サブ C P U 2 0 1) と、

を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうるよう構成されており、

20

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間 (例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間) が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「3」) と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」) と、

が少なくとも含まれており、

前記可変表示パターン決定手段は、

30

前記第 1 特別抽選の結果として前記複数種の特定結果 (例えば、小当り) のうち第 1 の特定結果 (例えば、小当り) (例えば、当り時選択図柄コマンドが「Z 1 1」または「Z 1 2」の小当り) が導出されたとき、前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記第 1 特別抽選の結果が導出されてから前記遊技が所定回数行われるまでは前記通常テーブルを用いて決定し、前記所定回数の遊技が行われたのちに前記特定テーブルを用いて決定する第 1 決定手段 (例えば、遊技モード「1 1」または「1 2」のときにステップ S 1 6 1 7 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記第 1 特別抽選の結果として前記複数種の特定結果 (例えば、小当り) のうち第 2 の特定結果 (例えば、小当り) (例えば、当り時選択図柄コマンドが「Z 1 8」の小当り) が導出されたとき、前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記特定テーブルを用いることなく、前記通常テーブルを用いて決定する第 2 決定手段 (例えば、ステップ S 1 6 2 0 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

40

を有し、

前記演出制御手段は、

前記第 1 特別抽選の結果が前記第 1 の特定結果 (例えば、小当り) および前記第 2 の特定結果 (例えば、小当り) のいずれであったとしても、前記第 1 特別抽選の結果が導出されてから前記遊技が少なくとも前記所定回数行われるまでは、前記第 1 特別抽選の結果が前記第 1 の特定結果 (例えば、小当り) であるか前記第 2 の特定結果 (例えば、小当り) であるかを外観で把握し難い演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする。

50

【 1 7 6 3 】

上記（１）の遊技機によれば、第１特別図柄の可変表示が行われているときに第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したとしても第２特別抽選が行われない。すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われていない第２特別始動領域を遊技球が通過したときに第２特別抽選が実行される。第２特別始動領域は、所定の可動部材（例えば、羽根部材４６２２）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第１特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材（例えば、羽根部材４６２２）が特定態様に変位されている期間のうち、第１特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）と、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）とが含まれている。そして、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）に遊技球が通過して第２特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

10

【 1 7 6 4 】

そのため、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）よりも大きくなり、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）中に第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過して第２特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

20

【 1 7 6 5 】

また、第１特別図柄の可変表示パターンは、第１特別抽選の結果として第１の特定結果（例えば、当り時選択図柄コマンドが「Ｚ１１」または「Ｚ１２」の小当り）が導出されたときは、第１特別抽選の結果が導出されてから所定回数の遊技が行われるまでは通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）を用いて決定され、所定回数の遊技が行われた後に、特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）を用いて決定される。一方、第１特別抽選の結果として第２の特定結果（例えば、当り時選択図柄コマンドが「Ｚ１８」の小当り）が導出されたときは、特定テーブルを用いて第１特別図柄の可変表示パターンが決定されることはなく、通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）を用いて決定される。すなわち、第１特別抽選の結果として第１の特定結果（例えば、当り時選択図柄コマンドが「Ｚ１１」または「Ｚ１２」の小当り）が導出された場合及び第２の特定結果（例えば、当り時選択図柄コマンドが「Ｚ１８」の小当り）が導出された場合のいずれにおいても、まずは通常テーブルを用いて第１特別図柄の可変表示パターンが決定されるものの、所定回数の遊技が行われた後に特定テーブルを用いて決定されるか否かにおいて大きく異なる。さらに、第１特別抽選の結果として第１の特定結果が導出された場合及び第２の特定結果が導出された場合のいずれにおいても、所定回数の遊技が行われるまでは、第１特別抽選の結果が第１の特定結果であるか第２の特定結果であるかを外観で把握し難い演出が実行されるため、この間の遊技興趣を高めることができる。

30

40

【 1 7 6 6 】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

50

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 2 特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第 2 特別抽選を行うように構成される

ことを特徴とする。

【 1 7 6 7 】

上記 (2) の遊技機によれば、第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) を遊技球が通過したときに限り第 2 特別抽選が行われる。すなわち、第 2 特別始動領域に遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに限り第 2 特別抽選が行われて特定結果 (例えば、小当り) となりうる。そのため、特定入賞領域 (例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1) への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

10

【 1 7 6 8 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記通常テーブルは、

20

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第 1 特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成されることを特徴とする。

【 1 7 6 9 】

上記 (3) の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「 3 」) を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第 1 特別図柄の可変表示が行われることになるため特定期間 (例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間) が生じ難く、第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) を遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が行われ難い。したがって、第 1 特別図柄の可変表示パターンを、通常テーブルを用いて決定する場合と特定テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「 4 」 ~ 「 6 」) を用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果 (例えば、小当り) の出現比率を容易に変えることが可能となる。

30

【 1 7 7 0 】

[4 - 1 4 - 9 . 第 4 2 の遊技機]

(1) 第 4 2 の遊技機は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると 1 回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態 (例えば、左打ち) で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域 (例えば、通過ゲートスイッチ 4 9 1) と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段 (例えば、ステップ S 1 9 1 2 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1) と、

40

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段 (例えば、ステップ S 1 9 1 3 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1) と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材 (例えば、羽根部材 4 6 2 2) を特定態様に変位させる可動制御手段 (例えば、ステップ S 1 9 1 4 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1) と、

前記通常の状態で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第 1 特別始動領域 (例えば、第 1 始動口スイッチ 4 2 1) と、

50

前記第 1 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、複数種の特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第 1 特別抽選を行うことが可能な第 1 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が N O だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 特別抽選手段の結果に基づいて第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 1 特別抽選の結果を導出可能な第 1 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 3 1 2 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態様に変位すると、前記通常の態様で発射された遊技球の通過が容易となる第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）と、

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第 2 特別抽選を行うことが可能な第 2 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が Y E S だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 2 特別抽選手段の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 3 1 5 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段（例えば、メイン R O M 1 0 2）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 1 2 2 1 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられるテーブルが遊技の進行に応じて変化する複数の遊技進行パターンのうち、いずれかの遊技進行パターンに設定する遊技進行パターン設定手段（例えば、ステップ S 1 6 1 5 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1）と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段（例えば、払出装置 3 4 0）と、

を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうるよう構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）と、

が少なくとも含まれており、

前記複数の遊技進行パターンには、

前記特定テーブルを用いて前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを

10

20

30

40

50

決定する遊技が1回または複数回にわたって行われる特定遊技期間を少なくとも含む複数の遊技進行パターンが用意されており、

前記遊技進行パターン設定手段は、

前記複数の遊技進行パターンのうちいずれかの遊技進行パターンに設定するよう構成される

ことを特徴とする。

【1771】

上記(1)の遊技機によれば、第1特別図柄の可変表示が行われているときに第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したとしても第2特別抽選が行われない。すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われていない第2特別始動領域を遊技球が通過したときに第2特別抽選が実行される。第2特別始動領域は、所定の可動部材(例えば、羽根部材4622)が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第1特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材が特定態様に変位されている期間のうち、第1特別図柄の可変表示が行われない特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」と、特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」と)が含まれている。そして、第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)に遊技球が通過して第2特別抽選が行われ、その結果が特定結果(例えば、小当り)であると、特定入賞領域(例えば、小当り入賞口スイッチ521)への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

【1772】

そのため、第1特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」)を用いて決定されたときには、特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)が生じる期待値が通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)よりも大きくなり、特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)中に第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過して第2特別抽選の結果が特定結果(例えば、小当り)であると、特定入賞領域(例えば、小当り入賞口スイッチ521)への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第1特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1773】

また、第1特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」)を用いて決定する遊技が1回または複数回にわたって行われる特定遊技期間を少なくとも含む複数の遊技進行パターンが用意されており、この複数の遊技進行パターンのうちいずれで遊技が進行するように構成されている。そのため、遊技の進行パターンにバリエーションを持たせることができ、遊技が単調とならないようにすることが可能となる。

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記特定テーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間の長さの期待値が異なる複数の特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」)が含まれるとともに、

前記複数の遊技進行パターンには、

前記通常テーブルを用いて前記第1特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを決定する遊技が1回または複数回にわたって行われる通常遊技期間(例えば、LG状態に

10

20

30

40

50

制御される期間)と、

前記複数の特定テーブルのうち、一の特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「4」)を用いて前記第1特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを決定する遊技が1回または複数回にわたって行われる一の特定遊技期間(例えば、SHG状態に制御される期間)と、

前記複数の特定テーブルのうち、他の特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「5」や「6」)を用いて前記第1特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを決定する遊技が1回または複数回にわたって行われる他の特定遊技期間(例えば、BHG状態やMHG状態に制御される期間)と、

のうち少なくとも二以上の遊技期間が含まれる複数の遊技進行パターンが用意されている

10

ことを特徴とする。

【1774】

上記(2)の遊技機によれば、通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)を用いて第1特別図柄の可変表示パターンが決定される通常遊技期間(例えば、LG状態に制御される期間)と、特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)の長さの期待値が異なる複数の特定テーブルのうち一の特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「4」)を用いて第1特別図柄の可変表示パターンが決定される一の特定遊技期間(例えば、SHG状態に制御される期間)と、特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)の長さの期待値が一の特定テーブルとは異なる他の特定

20

【1775】

(3)上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記第2特別抽選手段は、

前記第2特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第2特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第2特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第2特別抽選を行うように構成される

30

ことを特徴とする。

【1776】

上記(3)の遊技機によれば、第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したときに限り第2特別抽選が行われる。すなわち、第2特別始動領域に遊技球が通過したとしても第2特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)に遊技球が通過したときに限り第2特別抽選が行われて特定結果(例えば、小当り)となりうる。そのため、特定入賞領域(例えば、小当り入賞口スイッチ521)への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

40

【1777】

(4)上記(1)~(3)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第1特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成される

50

ことを特徴とする。

【 1 7 7 8 】

上記(4)の遊技機によれば、第1特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第1特別図柄の可変表示が行われることになるため特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)が生じ難く、第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したとしても第2特別抽選が行われ難い。したがって、第1特別図柄の可変表示パターンを、通常テーブルを用いて決定する場合と特定テーブルを用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果(例えば、小当り)の出現比率を容易に変えることが可能となる。

10

【 1 7 7 9 】

[4 - 1 4 - 1 0 . 第 4 3 の 遊 技 機]

(1) 第 4 3 の 遊 技 機 は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると1回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態(例えば、左打ち)で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域(例えば、通過ゲートスイッチ491)と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段(例えば、ステップS1912の処理を実行するメインCPU101)と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段(例えば、ステップS1913の処理を実行するメインCPU101)と、

20

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材(例えば、羽根部材4622)を特定状態に変位させる可動制御手段(例えば、ステップS1914の処理を実行するメインCPU101)と、

前記通常の状態で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第1特別始動領域(例えば、第1始動口スイッチ421)と

、
前記第1特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、複数種の特定結果(例えば、小当り)を抽選結果に含む第1特別抽選を行うことが可能な第1特別抽選手段(例えば、ステップS1213の処理がNOだったときにステップS1219の処理を実行するメインCPU101)と、

30

前記第1特別抽選手段の結果に基づいて第1特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第1特別抽選の結果を導出可能な第1特別図柄可変制御手段(例えば、ステップS1312の処理の結果に基づいてステップS1013の処理を実行するメインCPU101)と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定状態に変位すると、前記通常の状態で発射された遊技球の通過が容易となる第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)と、

前記第2特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果(例えば、小当り)を抽選結果に含む第2特別抽選を行うことが可能な第2特別抽選手段(例えば、ステップS1213の処理がYESだったときにステップS1219の処理を実行するメインCPU101)と、

40

前記第2特別抽選手段の結果に基づいて第2特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第2特別抽選の結果を導出可能な第2特別図柄可変制御手段(例えば、ステップS1315の処理の結果に基づいてステップS1013の処理を実行するメインCPU101)と、

前記第1特別図柄または前記第2特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段(例えば、メインROM102)と、

前記第1特別図柄または前記第2特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、

50

前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 1 2 2 1 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1 ）と、

少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられるテーブルが遊技の進行に応じて変化する複数の遊技進行パターンのうち、いずれかの遊技進行パターンに設定する遊技進行パターン設定手段（例えば、ステップ S 1 6 1 5 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1 ）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1 ）と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段（例えば、払出装置 3 4 0 ）と、

所定の演出を行う演出制御手段（例えば、サブ CPU 2 0 1 ）と、
を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうるよう構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい少なくとも一以上の特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）と、

が少なくとも含まれており、

前記複数の遊技進行パターンには、

前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記特定テーブルを用いて決定する特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）と、当該特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）の終了後に前記通常テーブルを用いて決定する通常期間と、当該通常期間の終了後にさらに前記特定テーブルを用いて決定する特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）とを含む第 1 遊技進行パターン（例えば、遊技モード「15」にセットされたときの遊技進行パターン）、および

前記特定期間が終了するまでの遊技進行パターンが前記第 1 遊技進行パターンと同じ第 2 遊技進行パターン（例えば、遊技モード「16」にセットされたときの遊技進行パターン）、

が含まれるとともに、前記第 2 遊技進行パターンにおける前記特定期間が終了すると前記第 2 遊技進行パターンを終了して、前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記通常テーブルを用いて決定するように構成されており、

前記演出制御手段は、

前記第 2 遊技進行パターンが終了したのち所定期間が経過するまで、前記第 1 遊技進行パターンの前記通常期間において行なわれる演出と外観で把握し難い演出を行いうる

ことを特徴とする。

【1780】

上記（1）の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1 ）を遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が行われない。すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われていない第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに第 2 特別抽選が実行される。第 2 特別始動領域は、所定の可動部

10

20

30

40

50

材（例えば、羽根部材４６２２）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第１特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材（例えば、羽根部材４６２２）が特定態様に変位されている期間のうち、第１特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）と、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）とが含まれている。そして、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過して第２特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

10

【１７８１】

そのため、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）よりも大きくなり、特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）中に第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過して第２特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第１特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

20

【１７８２】

また、少なくとも第１特別図柄の可変表示パターンの決定に用いられるテーブルが遊技の進行に応じて変化する複数の遊技進行パターンのうちいずれかで遊技が進行しうるように構成されている。上記の複数の遊技進行パターンには、特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）を用いて第１特別図柄の可変表示パターンを決定する特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）と、当該特定期間の終了後に通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）を用いて第１特別図柄の可変表示パターンを決定する通常期間と、当該通常期間の終了後にさらに特定期間を含む第１遊技進行パターン（例えば、遊技モード「１５」にセットされたときの遊技進行パターン）、および、特定期間が終了するまでの遊技進行パターンが第１遊技進行パターンと同じ第２遊技進行パターン（例えば、遊技モード「１６」にセットされたときの遊技進行パターン）が少なくとも含まれている。さらに、第２遊技進行パターンが終了したのち所定期間が経過するまでは、第１遊技進行パターンの通常期間において行なわれる演出と外観で把握し難い演出を行いうる。そのため、特定テーブルを用いて第１特別図柄の可変表示パターンを決定する特定期間が終了したのちの所定期間は、特定テーブルを用いて第１特別図柄の可変表示パターンを決定する特定期間が到来するの否かをただちに遊技者が把握することは困難であり、特定期間の到来を期待して遊技が進行されることとなり、この間の遊技興趣を高めることが可能となる。

30

40

【１７８３】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記第２特別抽選手段は、

前記第２特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第２特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第１特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第２特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第２特別抽選を行うように構成される

ことを特徴とする。

50

【 1 7 8 4 】

上記（２）の遊技機によれば、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、第１特別図柄の可変表示が行われていない状態で第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したときに限り第２特別抽選が行われる。すなわち、第２特別始動領域に遊技球が通過したとしても第２特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第１特別図柄の可変表示が行われていない状態で第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）に遊技球が通過したときに限り特定結果（例えば、小当り）となりうる。そのため、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ５２１）への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

10

【 1 7 8 5 】

（３）上記（１）または（２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第１特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成されることを特徴とする。

【 1 7 8 6 】

上記（３）の遊技機によれば、第１特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第１特別図柄の可変表示が行われることになるため特定期間（例えば、第２始動口入賞が有効と判別される期間）が生じ難く、第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）を遊技球が通過したとしても第２特別抽選が行われ難い。したがって、第１特別図柄の可変表示パターンを、通常テーブルを用いて決定する場合と特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）を用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果（例えば、小当り）の出現比率を容易に変えることが可能となる。

20

【 1 7 8 7 】

[４ - １ ４ - １ １ , 第 ４ ４ の 遊 技 機]

（１）第４４の遊技機は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると１回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

30

通常の状態（例えば、左打ち）で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ４９１）と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段（例えば、ステップＳ１９１２の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段（例えば、ステップＳ１９１３の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材（例えば、羽根部材４６２２）を特定態様に変位させる可動制御手段（例えば、ステップＳ１９１４の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

40

前記通常の状態が発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第１特別始動領域（例えば、第１始動口スイッチ４２１）と、

、

前記第１特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第１特別抽選を行うことが可能な第１特別抽選手段（例えば、ステップＳ１２１３の処理がＮＯだったときにステップＳ１２１９の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記第１特別抽選手段の結果に基づいて第１特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第１特別抽選の結果を導出可能な第１特別図柄可変制御手段（例えば、ステ

50

ップ S 1 3 1 2 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1) と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態様に変位すると、前記通常の態様で発射された遊技球の通過が容易となる第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) と、

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果 (例えば、小当たり) を抽選結果に含む第 2 特別抽選を行うことが可能な第 2 特別抽選手段 (例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が YES だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1) と、

前記第 2 特別抽選手段の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段 (例えば、ステップ S 1 3 1 5 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1) と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段 (例えば、メイン ROM 1 0 2) と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段 (例えば、ステップ S 1 2 2 1 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1) と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域 (例えば、小当たり入賞口スイッチ 5 2 1) と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段 (例えば、払出装置 3 4 0) と、

を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうるよう構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間 (例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間) が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「3」) と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブル (例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」) と、

が少なくとも含まれており、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、特定条件が成立したことに基づいて、前記特定テーブルを用いて決定可能に構成されており、

前記遊技機は、さらに、

前記第 1 特別始動領域に一の遊技球が通過したのち、前記通常テーブルのなかで前記第 1 特別図柄の可変表示時間が最も短い最短可変表示パターンの可変表示時間よりも長い時間が経過したのちに、他の遊技球を前記第 1 特別始動領域に通過させるよう構成された保留抑制手段 (例えば、送出部材 8 2 0) を備える

ことを特徴とする。

【1788】

上記 (1) の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1) を遊技球が通過したとしても第 2 特別抽

10

20

30

40

50

選が行われない。すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われていない第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに第 2 特別抽が実行される。第 2 特別始動領域は、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4 6 2 2）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4 6 2 2）が特定態様に変位されている期間のうち、第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、特定期間が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）とが含まれている。そして、特定条件が成立し、第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過して第 2 特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

10

20

30

40

50

【1789】

そのため、第 1 特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）よりも大きくなり、特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）中に第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過して第 2 特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1）への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第 1 特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1790】

さらに、この遊技機は、第 1 特別始動領域（例えば、第 1 始動口スイッチ 4 2 1）に一の遊技球が通過したのち、通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）のなかで第 1 特別図柄の可変表示時間が最も短い最短可変表示パターンの可変表示時間よりも長い時間が経過したのちに、他の遊技球を第 1 特別始動領域に通過させるよう構成されている。そのため、第 1 特別図柄の可変表示が連続して行われることを抑制することができ、第 1 特別図柄の可変表示によって特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じないといった事態の発生を抑制することが可能となる。

【1791】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 2 特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第 2 特別抽選を行うように構成される

ことを特徴とする。

【1792】

上記（2）の遊技機によれば、第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、少なくとも第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過したときに限り第 2 特別抽選が行われる。すなわち、第 2 特別始動領域に遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過したときに限り特定結果（例えば、小当り）となりうる。そ

のため、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1）への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

【 1 7 9 3 】

（ 3 ）上記（ 1 ）または（ 2 ）に記載の遊技機において、
前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第 1 特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成されることを特徴とする。

【 1 7 9 4 】

上記（ 3 ）の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「 3 」）を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第 1 特別図柄の可変表示が行われることになるため特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じ難く、第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）を遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が行われ難い。したがって、第 1 特別図柄の可変表示パターンを、通常テーブルを用いて決定する場合と特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「 4 」～「 6 」）を用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果（例えば、小当り）の出現比率を容易に変えることが可能となる。

【 1 7 9 5 】

[4 - 1 4 - 1 2 . 第 4 5 の遊技機]

（ 1 ）第 4 5 の遊技機は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると 1 回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態（例えば、左打ち）で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ 4 9 1）と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段（例えば、ステップ S 1 9 1 2 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 9 1 3 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4 6 2 2）を特定態様に変位させる可動制御手段（例えば、ステップ S 1 9 1 4 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

前記通常の状態で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第 1 特別始動領域（例えば、第 1 始動口スイッチ 4 2 1）と、

前記第 1 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、抽選結果の略全部がハズレでありつつも特別結果（例えば、大当り）及び特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第 1 特別抽選を行うことが可能な第 1 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が NO だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

前記第 1 特別抽選の結果に基づいて第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 1 特別抽選の結果を導出可能な第 1 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 3 1 2 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態様に変位すると、前記通常の状態で発射された遊技球の通過が容易となる第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 4 4 1）と、

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特別結果（例えば、大当り）及び特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含み、前記特別結果でないときは抽選結果の全部または略全部が前記特定結果となる第 2 特別抽選を行うことが可能な第 2 特別抽

10

20

30

40

50

選手段（例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が Y E S だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1 ）と、

前記第 2 特別抽選の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 3 1 5 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1 ）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段（例えば、メイン R O M 1 0 2 ）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 1 2 2 1 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1 ）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特別結果が導出されたことに基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1 ）と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段（例えば、払出装置 3 4 0 ）と、

複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）と、

を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうように構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）と、

が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンが前記通常テーブルを用いて決定されることにより単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が相対的に小さい第 1 遊技状態（例えば、L G 状態）に制御する第 1 遊技状態（例えば、L G 状態）制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）と、

前記第 1 遊技状態において一定回数（例えば 5 1 0 回の天井遊技数）の遊技が実行されると、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンが前記特定テーブルを用いて決定されることにより単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が前記第 1 遊技状態よりも大きい第 2 遊技状態（例えば、H G 状態）に制御する第 2 遊技状態（例えば、H G 状態）制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果が前記特別結果であるときに、当該特別結果（例えば、大当り）に基づく特別遊技状態が終了したのち、規定回数（例えば時短回数）の遊技が実行されまで、単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が前記第 2 遊技状態よりも小さい第 3 遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）に制御する第 3 遊技状

10

20

30

40

50

態（例えば、低確時短遊技状態）制御手段（例えば、メインCPU101）と、
一の遊技状態から他の遊技状態に移行させる制御を実行可能な遊技状態移行制御手段（
例えば、メインCPU101）と、
を有し、

前記規定回数は、前記第1特別抽選または前記第2特別抽選の結果が前記特別結果であ
ったときに、当該特別結果（例えば、大当り）の種別に応じて異なる回数に決定されうる
ものであり、

前記遊技状態移行制御手段は、

前記特別遊技状態が終了したのちの遊技状態が前記第3遊技状態に制御された場合に、
当該第3遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）において、前記特別結果の種別に応じて
異なりうる前記規定回数の遊技が実行されると、当該第3遊技状態（例えば、低確時短遊
技状態）から前記第1遊技状態に移行させる第1移行制御手段と、

前記第3遊技状態から前記第1遊技状態に移行したのち、前記第3遊技状態において実
行された前記規定回数の遊技数にかかわらず、当該第1遊技状態（例えば、LG状態）に
おいて前記一定回数の遊技が実行されたことに基づいて、前記第2遊技状態に移行させる
第2移行制御手段と、を有する

ことを特徴とする。

【1796】

上記（1）の遊技機によれば、第1特別図柄の可変表示が行われているときに第2特別
始動領域（例えば、第2始動口スイッチ441）を遊技球が通過したとしても第2特別抽
選が行われない。すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われていない第2特別始動領域
を遊技球が通過したときに第2特別抽選が実行される。第2特別始動領域は、所定の可動部
材（例えば、羽根部材4622）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、
第1特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテー
ブルには、所定の可動部材が特定態様に変位されている期間のうち、第1特別図柄の可変
表示が行われない特定期間（例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる
期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、
特定期間が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パター
ンテーブル番号「4」～「6」）とが含まれている。そして、第2特別始動領域を遊技球
が通過して第2特別抽選が行われたときには、第2特別抽選における抽選結果の略全部が
特定結果（例えば、小当り）となるため、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ
521）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。

【1797】

そのため、第1特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテ
ーブル番号「4」～「6」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第2始動
口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターン
テーブル番号「3」）よりも大きくなり、特定期間中に第2特別始動領域（例えば、第2
始動口スイッチ441）を遊技球が通過するとその略全部が特定結果（例えば、小当り）
となって特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ521）への遊技球の通過が容易
となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊
技状態に制御されなくとも、第1特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決
定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興
趣の低下を抑制することが可能となる。

【1798】

さらに、第1特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル（例えば、変動パターンテ
ーブル番号「3」）を用いて決定される第1遊技状態（例えば、LG状態）において一定回
数の遊技が実行されると、第1特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変
動パターンテーブル番号「4」～「6」）を用いて決定される第2遊技状態（例えば、H
G状態）に移行するため、長きにわたって特別遊技状態に制御されなかったとしても、遊
技者の精神的負担を軽減することが可能となる。

【 1 7 9 9 】

また、特別遊技状態が終了したのちに第3遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）に制御される場合には、この第3遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）において規定回数の遊技が実行されると第1遊技状態（例えば、L G 状態）に移行する。ただし、この規定回数は特別結果（例えば、大当り）の種別に応じて異なる回数に決定されうるため、特別結果の種別に応じて、第3遊技状態から第1遊技状態に移行するまでの遊技数が異なりうる。また、第1遊技状態において一定回数の遊技が実行されると第2遊技状態（例えば、H G 状態）に移行するが、この一定回数はあくまでも第1遊技状態において実行された回数であるから、第1遊技状態から第2遊技状態への移行に上記の規定回数（すなわち第3遊技状態における遊技数）は影響を及ぼさない。したがって、上記の規定回数は少ない方が遊技者にとってのメリットは大きい。このように、特別結果の種別に応じて上記の規定回数を異ならせることにより、大当り遊技状態が終了してからH G 状態に制御されるまでの遊技数にバリエーションを持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

10

【 1 8 0 0 】

なお、「この規定回数は特別結果（例えば、大当り）の種別に応じて異なる回数に決定される」とせず「この規定回数は特別結果の種別に応じて異なる回数に決定されうる」としたのは、特別結果の種別が異なったとしても規定回数が同じ場合がありうることを想定したものである。

【 1 8 0 1 】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、
所定の演出を実行する演出制御手段（例えば、サブCPU 201）をさらに備え、
前記演出制御手段は、
前記第1遊技状態に制御されているのか前記第3遊技状態に制御されているのかを、外観で把握し難い演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする。

20

【 1 8 0 2 】

上記(2)の遊技機によれば、第1遊技状態（例えば、L G 状態）に制御されているのか第3遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）に制御されているのかを外観で把握し難い演出が実行されることにより、第2遊技状態（例えば、H G 状態）に制御されるまでの遊技状態における興味を高めることが可能となる。

30

【 1 8 0 3 】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、
前記第2特別抽選手段は、
前記第2特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第2特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第2特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第2特別抽選を行うように構成される
ことを特徴とする。

【 1 8 0 4 】

上記(3)の遊技機によれば、第2特別始動領域（例えば、第2始動口スイッチ441）に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、少なくとも第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で第2特別始動領域を遊技球が通過したときに限り第2特別抽選が行われる。すなわち、第2特別始動領域に遊技球が通過したときにはその略全部が特定結果（例えば、小当り）となるのではなく、少なくとも第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で第2特別始動領域を遊技球が通過したときに限り特定結果となりうる。そのため、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ521）への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興味の低下を好適に抑制することが可能となる。

40

【 1 8 0 5 】

(4) 上記(1)～(2)のいずれか1つの遊技機において、

50

前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第1特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成されることを特徴とする。

【1806】

上記(4)の遊技機によれば、第1特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第1特別図柄の可変表示が行われることになるため特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)が生じ難く、第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したとしても第2特別抽選が行われ難い。したがって、第1特別図柄の可変表示パターンを、通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)を用いて決定する場合と特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「4」~「6」)を用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果(例えば、小当り)の出現比率を容易に変えることが可能となる。

10

【1807】

[4-14-13. 第46の遊技機]

(1) 第46の遊技機は、

複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行可能であり、特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると1回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

20

前記一の設定値についての設定値情報を含む遊技にかかわる各種情報を記憶可能な揮発性の記憶手段(例えば、メインRAM103)と、

所定の消去操作(例えば、バックアップクリアスイッチ330の押下操作)または前記一の設定値の変更操作が行われると、前記揮発性の記憶手段に記憶される各種情報を消去または変更することが可能な情報消去手段(例えば、ステップS39またはステップS2420の処理を実行するメインCPU101)と、

通常の状態(例えば、左打ち)で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域(例えば、通過ゲートスイッチ491)と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段(例えば、ステップS1912の処理を実行するメインCPU101)と、

30

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段(例えば、ステップS1913の処理を実行するメインCPU101)と、

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材(例えば、羽根部材4622)を特定態様に変位させる可動制御手段(例えば、ステップS1914の処理を実行するメインCPU101)と、

前記通常の状態が発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第1特別始動領域(例えば、第1始動口スイッチ421)と

、

前記第1特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特別結果(例えば、大当り)及び特定結果(例えば、小当り)を抽選結果に含む第1特別抽選を行うことが可能な第1特別抽選手段(例えば、ステップS1213の処理がNOだったときにステップS1219の処理を実行するメインCPU101)と、

40

前記第1特別抽選の結果に基づいて第1特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第1特別抽選の結果を導出可能な第1特別図柄可変制御手段(例えば、ステップS1312の処理の結果に基づいてステップS1013の処理を実行するメインCPU101)と、

前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態様に変位すると、前記通常の状態が発射された遊技球の通過が容易となる第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)と、

50

前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特別結果（例えば、大当り）及び特定結果（例えば、小当り）を抽選結果に含む第 2 特別抽選手段（例えば、ステップ S 1 2 1 3 の処理が Y E S だったときにステップ S 1 2 1 9 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 2 特別抽選の結果に基づいて第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第 2 特別抽選の結果を導出可能な第 2 特別図柄可変制御手段（例えば、ステップ S 1 3 1 5 の処理の結果に基づいてステップ S 1 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する不揮発性の記憶手段（例えば、メイン R O M 1 0 2）と、

前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 1 2 2 1 の処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特別結果が導出されたことに基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果として前記特定結果が導出されたことに基づいて、遊技球の通過が容易となる特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 5 2 1）と、

前記特定入賞領域を遊技球が通過したことに基づいて賞を付与する賞付与手段（例えば、払出装置 3 4 0）と、

複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1）と、

を備え、

前記第 2 特別抽選手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうるよう構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）と、

が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンが前記通常テーブルを用いて決定されることにより単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が相対的に小さい第 1 遊技状態（例えば、L G 状態）に制御する第 1 遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 遊技状態において所定回数（例えば、5 1 0 回の天井遊技数）の遊技が実行されると、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンが前記特定テーブルを用いて決定されることにより単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が前記第 1 遊技状態よりも大きい第 2 遊技状態（例えば、H G 状態）に制御する第 2 遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1）と、

前記第 1 特別抽選または前記第 2 特別抽選の結果が前記特別結果であるときに、当該特

10

20

30

40

50

別結果（例えば、大当り）に基づく特別遊技状態が終了したのち、規定回数（例えば時短回数）の遊技が実行されるまで、単位時間あたりの発射球数に対する賞の期待値が前記第2遊技状態よりも小さい第3遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）に制御する第3遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

一の遊技状態から他の遊技状態に移行させる制御を実行可能な遊技状態移行制御手段（例えば、メインCPU101）と、

を有し、

前記遊技状態移行制御手段は、

前記特別遊技状態が終了したのちの遊技状態が前記第3遊技状態に制御された場合に、当該第3遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）において前記規定回数の遊技が実行されると、当該第3遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）から前記第1遊技状態（例えば、LG状態）に移行させる第1移行制御手段と、

前記第3遊技状態から前記第1遊技状態に移行したのち、当該第1遊技状態（例えば、LG状態）において前記所定回数の遊技が実行されたことに基づいて、前記第2遊技状態に移行させる第2移行制御手段と、

を有しており、

前記揮発性の記憶手段は、

前記第1遊技状態において実行された遊技数情報を少なくとも記憶する第1記憶領域（例えば、メインRAM103のF1B0～F1BDの領域）と、

前記第3遊技状態に制御されていることを示す遊技状態情報および当該第3遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）において実行された遊技数情報を少なくとも記憶する第2記憶領域（例えば、メインRAM103のF1A0～F1AFの領域）と、

を有しており、

前記情報消去手段は、

前記所定の消去操作が行われたときは、前記第1記憶領域に記憶される情報および前記第2記憶領域に記憶される情報の両方を消去または変更する第1消去手段（例えば、ステップS2426Aの処理を実行するメインCPU101）と、

前記一の設定値の変更操作が行われたときは、前記第1記憶領域に記憶される情報および前記第2記憶領域に記憶される情報のうち、前記第2記憶領域に記憶される情報のみを消去または変更する第2消去手段（例えば、ステップS2424Aの処理を実行するメインCPU101）と、を有する

ことを特徴とする。

【1808】

上記（1）の遊技機によれば、第1特別図柄の可変表示が行われているときに第2特別始動領域（例えば、第2始動口スイッチ441）を遊技球が通過したとしても第2特別抽選が行われない。すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われていない第2特別始動領域を遊技球が通過したときに第2特別抽選が実行される。第2特別始動領域は、所定の可動部材（例えば、羽根部材4622）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第1特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材が特定態様に変位されている期間のうち、第1特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、特定期間が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）とが含まれている。そして、第2特別始動領域（例えば、第2始動口スイッチ441）を遊技球が通過して第2特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ521）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。なお、賞球付与手段により付与される賞は、例えば、賞球または賞球データ等が相当する。

【1809】

そのため、第1特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテ

10

20

30

40

50

ーブル番号「4」～「6」)を用いて決定されたときには、特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)が生じる期待値が通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)よりも大きくなり、特定期間中に第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過して第2特別抽選の結果が特定結果(例えば、小当り)であると、特定入賞領域(例えば、小当り入賞口スイッチ521)への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第1特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1810】

また、特別遊技状態が終了したのちに第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)に制御される場合には、この第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)において規定回数の遊技が実行されると(例えば、時短遊技が消化されると)第1遊技状態(例えば、LG状態)に移行する。

【1811】

そして、第3遊技状態において規定回数の遊技が実行されて第1遊技状態に移行した場合には、特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)を用いて決定される第1遊技状態(例えば、LG状態)において所定回数(例えば、天井遊技数の510回)の遊技が実行されると、特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定される第2遊技状態(例えば、HG状態)に移行するため、長きにわたって特別遊技状態に制御されなかったとしても、遊技者の精神的負担を軽減することが可能となる。

【1812】

なお、上記の所定回数(例えば、天井遊技数の510回)は、常に一定の回数であってもよいし、所定の条件に応じて変わるようにしてもよい。

【1813】

ここで、揮発性の記憶手段には、少なくとも第1記憶領域(例えば、メインRAM103のF1B0～F1BDの領域)と第2記憶領域(例えば、メインRAM103のF1A0～F1AFの領域)とがあり、第1遊技状態(例えば、LG状態)において実行された遊技数情報は第1記憶領域(例えば、メインRAM103のF1B0～F1BDの領域)に記憶され、第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)に制御されていることを示す遊技状態情報および当該第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)において実行された遊技数情報は第2記憶領域(例えば、メインRAM103のF1A0～F1AFの領域)に記憶される。そして、揮発性の記憶手段に記憶される情報を消去または変更する操作として、所定の消去操作(例えば、バックアップクリアスイッチ330の押下操作)が行われたときは、第1記憶領域(例えば、メインRAM103のF1B0～F1BDの領域)に記憶される情報および第2記憶領域(例えば、メインRAM103のF1A0～F1AFの領域)に記憶される情報の両方が消去または変更される。これに対し、一の設定値の変更操作が行われたときは、第1記憶領域(例えば、メインRAM103のF1B0～F1BDの領域)に記憶される情報を保存しつつ、第2記憶領域(例えば、メインRAM103のF1A0～F1AFの領域)に記憶される情報のみが消去または変更される。よって、第1記憶領域に記憶される情報および第2記憶領域に記憶される情報の両方が消去または変更された場合には、所定回数(例えば、天井遊技数の510回)が設定されていない第1遊技状態(例えば、LG状態)での遊技(すなわち青天井の第1遊技状態)が開始されることとなる。一方、第1記憶領域に記憶される情報を保存しつつ、第2記憶領域に記憶される情報のみが消去または変更された場合には、所定回数(例えば、天井遊技数の510回)が設定された第1遊技状態(例えば、LG状態)での遊技が開始されうる。したがって、例えば遊技機管理責任者は、第1遊技状態(例えば、LG状態)において実行された遊技数情報を残しつつ、第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)に制御されていることを示す遊技状態情報および当該第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)におい

10

20

30

40

50

て実行された遊技数情報を消去または変更したり、一の設定値を変更したりすることが可能となる。

【 1 8 1 4 】

なお、「情報を消去または変更する」および「情報の両方が消去または変更される」の記載は、揮発性の記憶手段に記憶されている情報を消去することのみならず、例えば、情報を上書きすることによってそれまで記憶されていた情報が結果的に消去されることも含む趣旨である。以下に説明する(2)～(6)の遊技機でも同様である。

【 1 8 1 5 】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記第3遊技状態に制御されているときに前記第2記憶領域に記憶される情報が前記第2消去手段により消去または変更されたとき、前記第1遊技状態に制御し、

前記第2移行制御手段は、

前記第3遊技状態に制御されているときに前記第2記憶領域に記憶される情報が前記第2消去手段により消去または変更されたとき、当該第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)において実行された遊技数にかかわらず、前記第1遊技状態において前記所定一定回数の遊技が実行されたことに基づいて、前記第2遊技状態に移行させるよう構成されることを特徴とする。

【 1 8 1 6 】

上記(2)の遊技機によれば、第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)に制御されているときに第2記憶領域(例えば、メインRAM103のF1A0～F1AFの領域)に記憶される情報が第2消去手段(例えば、ステップS2424Aの処理を実行するメインCPU101)により消去または変更されたときは第1遊技状態(例えば、LG状態)に制御されるが、第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)において実行された遊技数にかかわらず、第1遊技状態(例えば、LG状態)において所定回数の遊技が実行されると第2遊技状態(例えば、HG状態)に移行する。そのため、ホール開店時における遊技興趣を高めることが可能となる。

【 1 8 1 7 】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記規定回数は、前記第1特別抽選または前記第2特別抽選の結果が前記特別結果であったときに、当該特別結果(例えば、大当たり)の種別に応じて異なる回数に決定されうるものであり、

前記第2移行制御手段は、

前記第3遊技状態から前記第1遊技状態に移行したのち、前記第3遊技状態において実行された前記規定回数の遊技数にかかわらず、当該第1遊技状態(例えば、LG状態)において前記所定回数の遊技が実行されたことに基づいて、前記第2遊技状態に移行させるよう構成される

ことを特徴とする。

【 1 8 1 8 】

上記(3)の遊技機によれば、規定回数は特別結果(例えば、大当たり)の種別に応じて異なる回数に決定されうるため、特別結果(例えば、大当たり)の種別に応じて、第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)から第1遊技状態(例えば、LG状態)に移行するまでの遊技数が異なりうる。また、第1遊技状態(例えば、LG状態)において所定回数の遊技が実行されると第2遊技状態(例えば、HG状態)に移行するが、この所定回数はあくまでも第1遊技状態(例えば、LG状態)において実行された回数であるから、第1遊技状態(例えば、LG状態)から第2遊技状態(例えば、HG状態)への移行に上記の規定回数(すなわち第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)における遊技数)は影響を及ぼさない。したがって、上記の規定回数は少ない方が遊技者にとってのメリットは大きい。このように、特別結果(例えば、大当たり)の種別に応じて上記の規定回数を異ならせることにより、大当たり遊技状態が終了してからHG状態に制御されるまでの遊技数にバリ

10

20

30

40

50

エーションを持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【1819】

なお、「この規定回数は特別結果の種別に応じて異なる回数に決定される」とせずに「この規定回数は特別結果の種別に応じて異なる回数に決定されうる」としたのは、特別結果の種別が異なったとしても規定回数が同じ場合がありうることを想定したものである。

【1820】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、
所定の演出を実行する演出制御手段(例えば、サブCPU201)をさらに備え、
前記演出制御手段は、
前記第1遊技状態に制御されているのか前記第3遊技状態に制御されているのかを、外
観で把握し難い演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする。

10

【1821】

上記(4)の遊技機によれば、第1遊技状態(例えば、LG状態)に制御されているのか第3遊技状態(例えば、低確時短遊技状態)に制御されているのかを外観で把握し難い演出が実行されることにより、第2遊技状態(例えば、HG状態)に制御されるまでの遊技状態における興味を高めることが可能となる。

【1822】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、
前記第2特別抽選手段は、
前記第2特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第2特別抽選に供される始動情報
が保留されることなく、少なくとも前記第1特別図柄の可変表示が行われていない状態
で前記第2特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第2特別抽選を行うように
構成される
ことを特徴とする。

20

【1823】

上記(5)の遊技機によれば、第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)
に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、少なくとも第1特別図柄
の可変表示が行われていない状態で第2特別始動領域を遊技球が通過したときに限り第2
特別抽選が行われる。すなわち、第2特別始動領域に遊技球が通過したときにはその略全
部が特定結果(例えば、小当り)となるのではなく、少なくとも第1特別図柄の可変表示
が行われていない状態で第2特別始動領域を遊技球が通過したときに限り特定結果(例
えば、小当り)となりうる。そのため、特定入賞領域への遊技球の通過が容易となる頻度
が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興味の低下
を好適に抑制することが可能となる。

30

【1824】

(6) 本発明に係る遊技機は、
複数の設定値のうちいずれか一の設定値にもとづいて遊技の進行にかかわる制御を実行
可能であり、特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると
1回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

40

前記一の設定値についての設定値情報を含む遊技にかかわる各種情報を記憶可能な揮発
性の記憶手段(例えば、メインRAM103)と、

所定の消去操作(例えば、バックアップクリアスイッチ330の押下操作)または前記
一の設定値の変更操作が行われると、前記揮発性の記憶手段に記憶される各種情報を消去
または変更することが可能な情報消去手段(例えば、ステップS39またはステップS2
420の処理を実行するメインCPU101)と、

発射された遊技球が通過可能な特別始動領域(例えば、第1始動口スイッチ421)と

、
前記特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特別結果(例えば、大当り)を
含む特別抽選を行うことが可能な特別抽選手段(例えば、ステップS1213の処理がN

50

ＯだったときにステップＳ１２１９の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記特別抽選の結果に基づいて特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記特別抽選の結果を導出可能な特別図柄可変制御手段（例えば、ステップＳ１３１２の処理の結果に基づいてステップＳ１０１３の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する不揮発性の記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、

前記特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップＳ１２２１の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記特別抽選の結果として前記特別結果が導出されたことに基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

を備え、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「３」）と、

前記通常テーブルよりも遊技者にとって有利な特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「４」～「６」）と、

が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンが前記通常テーブルを用いて決定される相対的に不利な第１遊技状態（例えば、ＬＧ状態）に制御する第１遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記第１遊技状態において所定回数（例えば５１０回の天井遊技数）の遊技が実行されると、前記特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンが前記特定テーブルを用いて決定される前記第１遊技状態よりも相対的に有利な第２遊技状態（例えば、ＨＧ状態）に制御する第２遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特別抽選の結果が前記特別結果であるときに、当該特別結果（例えば、大当たり）に基づく特別遊技状態が終了したのち、規定回数（例えば時短回数）の遊技が実行されるまで前記第１遊技状態および前記第２遊技状態とは異なる第３遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）に制御する第３遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

一の遊技状態から他の遊技状態に移行させる制御を実行可能な遊技状態移行制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

を有し、

前記遊技状態移行制御手段は、

前記特別遊技状態が終了したのちの遊技状態が前記第３遊技状態に制御された場合に、当該第３遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）において前記規定回数の遊技が実行されると、当該第３遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）から前記第１遊技状態（例えば、ＬＧ状態）に移行させる第１移行制御手段と、

前記第３遊技状態から前記第１遊技状態に移行したのち、当該第１遊技状態（例えば、ＬＧ状態）において前記所定回数の遊技が実行されたことに基づいて、前記第２遊技状態に移行させる第２移行制御手段と、

を有しており、

前記揮発性の記憶手段は、

前記第１遊技状態において実行された遊技数情報を少なくとも記憶する第１記憶領域（例えば、メインＲＡＭ１０３のＦ１Ｂ０～Ｆ１ＢＤの領域）と、

前記第３遊技状態に制御されていることを示す遊技状態情報および当該第３遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）において実行された遊技数情報を少なくとも記憶する第２記憶領域（例えば、メインＲＡＭ１０３のＦ１Ａ０～Ｆ１ＡＦの領域）と、

を有しており、

10

20

30

40

50

前記情報消去手段は、

前記所定の消去操作が行われたときは、前記第 1 記憶領域に記憶される情報および前記第 2 記憶領域に記憶される情報の両方を消去する第 1 消去手段（例えば、ステップ S 2 4 2 6 A の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、

前記一の設定値の変更操作が行われたときは、前記第 1 記憶領域に記憶される情報および前記第 2 記憶領域に記憶される情報のうち、前記第 2 記憶領域に記憶される情報のみを消去する第 2 消去手段（例えば、ステップ S 2 4 2 4 A の処理を実行するメイン CPU 1 0 1）と、を有する

ことを特徴とする。

【 1 8 2 5 】

上記（ 6 ）の遊技機によれば、特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「 3 」）と、通常テーブルよりも遊技者にとって有利な特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「 4 」～「 6 」）とが含まれている。特定テーブルが通常テーブルよりも遊技者にとって有利な態様としては、例えば、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値を、通常テーブルを用いて決定されるときよりも特定テーブルを用いて決定されるときの方を大きくする態様等が相当する。すなわち、可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されるときは、通常テーブルを用いて決定されるときよりも、可変表示時間が短いような態様等が相当する。

【 1 8 2 6 】

また、特別遊技状態が終了したのちに第 3 遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）に制御される場合には、この第 3 遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）において規定回数の遊技が実行されると（例えば、時短遊技が消化されると）第 1 遊技状態（例えば、LG 状態）に移行する。

【 1 8 2 7 】

そして、第 3 遊技状態において規定回数の遊技が実行されて第 1 遊技状態に移行した場合には、特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「 3 」）を用いて決定される第 1 遊技状態（例えば、LG 状態）において所定回数（例えば、天井遊技数の 5 1 0 回）の遊技が実行されると、特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定される第 2 遊技状態（例えば、HG 状態）に移行するため、長きにわたって特別遊技状態に制御されなかったとしても、遊技者の精神的負担を軽減することが可能となる。

【 1 8 2 8 】

ここで、揮発性の記憶手段には、少なくとも第 1 記憶領域（例えば、メイン RAM 1 0 3 の F 1 B 0 ～ F 1 B D の領域）と第 2 記憶領域（例えば、メイン RAM 1 0 3 の F 1 A 0 ～ F 1 A F の領域）とがあり、第 1 遊技状態（例えば、LG 状態）において実行された遊技数情報は第 1 記憶領域（例えば、メイン RAM 1 0 3 の F 1 B 0 ～ F 1 B D の領域）に記憶され、第 3 遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）に制御されていることを示す遊技状態情報および当該第 3 遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）において実行された遊技数情報は第 2 記憶領域（例えば、メイン RAM 1 0 3 の F 1 A 0 ～ F 1 A F の領域）に記憶される。そして、揮発性の記憶手段に記憶される情報を消去または変更する操作として、所定の消去操作（例えば、バックアップクリアスイッチ 3 3 0 の押下操作）が行われたときは、第 1 記憶領域（例えば、メイン RAM 1 0 3 の F 1 B 0 ～ F 1 B D の領域）に記憶される情報および第 2 記憶領域（例えば、メイン RAM 1 0 3 の F 1 A 0 ～ F 1 A F の領域）に記憶される情報の両方が消去または変更される。これに対し、一の設定値の変更操作が行われたときは、第 1 記憶領域（例えば、メイン RAM 1 0 3 の F 1 B 0 ～ F 1 B D の領域）に記憶される情報を保存しつつ、第 2 記憶領域（例えば、メイン RAM 1 0 3 の F 1 A 0 ～ F 1 A F の領域）に記憶される情報のみが消去または変更される。よって、第 1 記憶領域に記憶される情報および第 2 記憶領域に記憶される情報の両方が消去または変更された場合には、所定回数（例えば、天井遊技数の 5 1 0 回）が設定されていない

10

20

30

40

50

第1遊技状態（例えば、LG状態）での遊技（すなわち青天井の第1遊技状態）が開始されることとなる。一方、第1記憶領域に記憶される情報を保存しつつ、第2記憶領域に記憶される情報のみが消去または変更された場合には、所定回数（例えば、天井遊技数の510回）が設定された第1遊技状態（例えば、LG状態）での遊技が開始されうる。したがって、例えば遊技機管理責任者は、第1遊技状態（例えば、LG状態）において実行された遊技数情報を残しつつ、第3遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）に制御されていることを示す遊技状態情報および当該第3遊技状態（例えば、低確時短遊技状態）において実行された遊技数情報を消去または変更したり、一の設定値を変更したりすることが可能となる。

【1829】

10

[4-15. 第47の遊技機]

従来より、始動口に遊技球が入賞すると大当たり判定を行い、大当たりの結果であることが表示されると、遊技者に有利な大当たり遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【1830】

この種の遊技機では、大当たり遊技状態に制御されるまでの通常遊技状態が単調となり、しかも始動口に遊技球が入賞しない状態が続くと遊技者のストレスが溜まる傾向にあった。また、せっかく大当たり遊技状態に制御されたとしても、大当たり遊技状態が終了すると、再び単調な遊技を行わなければならない、興趣が低下するおそれがあった。

【1831】

近年、大当たり遊技状態とは別に、遊技者に有利な遊技状態に移行するようにした遊技機が知られている。例えば特開2016-174800号公報には、小当たり遊技が実行されやすい高確非時短状態に移行するようにした遊技機が開示されている。

20

【1832】

（第15の課題）

特開2016-174800号公報に記載の遊技機によれば、大当たり遊技状態や高確非時短状態では遊技者のストレスが溜まることは抑制されるものの、通常の遊技状態では、始動口に遊技球が入賞しない状態が続くと遊技者のストレスが溜まることに変わりない。

【1833】

上記第15の課題を解決するために、遊技者のストレスを軽減しうる第47の遊技機を提供する。

30

【1834】

（1）第47の遊技機は、

特別図柄の可変表示を行い、当該可変表示されている特別図柄が停止すると1回の遊技の結果が導出される遊技機であって、

通常の状態（例えば、左打ち）で発射された遊技球が通過可能な普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ491）と、

前記普通始動領域を遊技球が通過したことに基づいて普通抽選を行うことが可能な普通抽選手段（例えば、ステップS1912の処理を実行するメインCPU101）と、

前記普通抽選の結果に基づいて普通図柄の可変表示を行い、前記普通抽選の結果を導出する普通図柄可変制御手段（例えば、ステップS1913の処理を実行するメインCPU101）と、

40

前記普通抽選の結果として特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて、所定の可動部材（例えば、羽根部材4622）を特定状態に変位させる可動制御手段（例えば、ステップS1914の処理を実行するメインCPU101）と、

前記通常の状態で発射された遊技球が通過可能な特別始動領域（例えば、第1始動口420）と、

前記特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特別抽選を行うことが可能な特別抽選手段（例えば、ステップS1219の処理を実行するメインCPU101）と、

前記特別抽選手段の結果に基づいて特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記特別抽選の結果を導出可能な特別図柄可変制御手段（例えば、ステップS1013の

50

処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルを記憶する記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、

前記特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、前記複数のテーブルのうちいずれかのテーブルを用いて決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップＳ１２２１の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記通常の態様で遊技球を発射し続ける限り、当該通常の態様（例えば、左打ち）で発射された遊技球を一定時間毎に１球ずつ前記特別始動領域を通過するように当該特別始動領域に導きうる安定遊技実現手段（例えば、振分部材８００、受止部材８１０、送出部材８２０、閉鎖領域８３６及び誘導部材８４０）を備える

10

ことを特徴とする。

【１８３５】

上記（１）の遊技機によれば、通常の態様（例えば、左打ち）で遊技球を発射し続ける限り、通常の態様で発射された遊技球を一定時間毎に１球ずつ特別始動領域（例えば、第１始動口４２０）を通過するように遊技球が導かれるように構成されるため、単位時間あたりに一定回数の遊技が行われることを担保することができる。このように、遊技球を安定的に特別始動領域に通過させることにより、遊技者のストレスを軽減させることが可能となる。

【１８３６】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

20

前記特別始動領域は、

前記通常の態様で発射された遊技球が前記普通始動領域を通過したときには必ず遊技球が通過するように構成される第１特別始動領域（例えば、第１始動口スイッチ４２１）と

、
前記特定の普通抽選結果が導出されたことに基づいて前記所定の可動部材が前記特定態様に変位すると、前記通常の態様で発射された遊技球の通過が容易となる第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ４４１）と、

を有し、

前記特別抽選手段は、

前記第１特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果（例えば、小当たり）を抽選結果に含む第１特別抽選を行うことが可能な第１特別抽選手段（例えば、ステップＳ１２１３の処理がＮＯだったときにステップＳ１２１９の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

30

前記第２特別始動領域を遊技球が通過したことに基づいて、特定結果（例えば、小当たり）を抽選結果に含む第２特別抽選を行うことが可能な第２特別抽選手段（例えば、ステップＳ１２１３の処理がＹＥＳだったときにステップＳ１２１９の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

を有し、

前記特別図柄可変制御手段は、

前記第１特別抽選手段の結果に基づいて第１特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第１特別抽選の結果を導出可能な第１特別図柄可変制御手段（例えば、ステップＳ１３１２の処理の結果に基づいてステップＳ１０１３の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

40

前記第２特別抽選手段の結果に基づいて第２特別図柄の可変表示を行い、前記遊技の結果として前記第２特別抽選の結果を導出可能な第２特別図柄可変制御手段（例えば、ステップＳ１３１５の処理の結果に基づいてステップＳ１０１３の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

を有し、

前記第２特別抽選手段は、

前記第１特別図柄の可変表示が行われているときに前記第２特別始動領域を遊技球が通

50

過したとしても前記第 2 特別抽選を行わず、少なくとも前記第 1 特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに前記第 2 特別抽選を行いうるよう構成されており、

前記記憶手段に記憶される前記複数のテーブルには、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、前記特定期間が生じる期待値が前記通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）と、

が少なくとも含まれており、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンを、特定条件が成立したことに基づいて、前記特定テーブルを用いて決定可能に構成されることを特徴とする。

【1837】

上記（2）の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示が行われているときに第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 441）を遊技球が通過したとしても第 2 特別抽選が行われない。すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われていない第 2 特別始動領域を遊技球が通過したときに第 2 特別抽選が実行される。第 2 特別始動領域は、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4622）が特定態様に変位すると遊技球の通過が容易となる。また、第 1 特別図柄の可変表示に供される可変表示パターンの決定に用いられる複数のテーブルには、所定の可動部材（例えば、羽根部材 4622）が特定態様に変位されている期間のうち、第 1 特別図柄の可変表示が行われない特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が相対的に小さい通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）と、特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブルよりも大きい特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）とが含まれている。そして、特定条件が成立し、第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 441）を遊技球が通過して第 2 特別抽選が行われ、その結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 521）への遊技球の通過が容易となって、賞が付与されやすくなる。

【1838】

そのため、第 1 特別図柄の可変表示パターンが特定テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」）を用いて決定されたときには、特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）が生じる期待値が通常テーブル（例えば、変動パターンテーブル番号「3」）よりも大きくなり、特定期間（例えば、第 2 始動口入賞が有効と判別される期間）中に第 2 特別始動領域（例えば、第 2 始動口スイッチ 441）を遊技球が通過して第 2 特別抽選の結果が特定結果（例えば、小当り）であると、特定入賞領域（例えば、小当り入賞口スイッチ 521）への遊技球の通過が容易となり、賞が付与されやすくなる。これにより、従来の大当り遊技状態のような特別な遊技状態に制御されなくとも、第 1 特別図柄の可変表示パターンが特定テーブルを用いて決定されたときには賞が付与されやすくなるため、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1839】

（3）上記（2）に記載の遊技機において、

前記第 1 特別始動領域に一の遊技球が通過したのち、前記通常テーブルのなかで前記第 1 特別図柄の可変表示時間が最も短い最短可変表示パターンの可変表示時間よりも長い時間が経過したのちに、他の遊技球を前記第 1 特別始動領域に通過させるよう構成された保留抑制手段（例えば、送出部材 820）をさらに備える

ことを特徴とする。

【1840】

上記(3)の遊技機によれば、第1特別始動領域(例えば、第1始動口スイッチ421)に一の遊技球が通過したのち、通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)のなかで第1特別図柄の可変表示時間が最も短い最短可変表示パターンの可変表示時間よりも長い時間が経過したのちに、他の遊技球を第1特別始動領域(例えば、第1始動口スイッチ421)に通過させるよう構成されている。そのため、第1特別図柄の可変表示が連続して行われることを抑制することができ、第1特別始動領域に遊技球が安定供給されつつも、第1特別図柄の可変表示によって特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)が生じないといった事態の発生を抑制することが可能となる。

10

【1841】

(4)上記(2)または(3)に記載の遊技機において、

前記第2特別抽選手段は、

前記第2特別始動領域に遊技球が通過したとしても前記第2特別抽選に供される始動情報が保留されることなく、少なくとも前記第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で前記第2特別始動領域を遊技球が通過したときに限り、前記第2特別抽選を行うように構成される

ことを特徴とする。

【1842】

上記(4)の遊技機によれば、第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)に遊技球が通過したとしても始動情報が保留されることなく、少なくとも第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したときに限り第2特別抽選が行われる。すなわち、第2特別始動領域に遊技球が通過したとしても第2特別抽選が常に行われるのではなく、少なくとも第1特別図柄の可変表示が行われていない状態で第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したときに限り特定結果(例えば、小当り)となりうる。そのため、特定入賞領域(例えば、小当り入賞口スイッチ521)への遊技球の通過が容易となる頻度が徒に多くなってしまうことを抑制でき、単調となりがちな遊技状態における興趣の低下を好適に抑制することが可能となる。

20

【1843】

(5)上記(1)～(4)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記通常テーブルは、

前記所定の可動部材が前記特定態様に変位されている期間のうち、略全期間にわたって前記第1特別図柄の可変表示が行われる可変表示パターンに決定されるように構成されることを特徴とする。

30

【1844】

上記(5)の遊技機によれば、第1特別図柄の可変表示パターンが通常テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「3」)を用いて決定されたときには、略全期間にわたって第1特別図柄の可変表示が行われることになるため特定期間(例えば、第2始動口入賞が有効と判別される期間)が生じ難く、第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ441)を遊技球が通過したとしても第2特別抽選が行われ難い。したがって、第1特別図柄の可変表示パターンを、通常テーブルを用いて決定する場合と特定テーブル(例えば、変動パターンテーブル番号「4」～「6」)を用いて決定する場合との比率を変えるだけで、特定結果(例えば、小当り)の出現比率を容易に変えることが可能となる。

40

【1845】

上記構成の本発明の第47の遊技機によれば、遊技者のストレスを軽減しうる遊技機を提供することが可能となる。

【1846】

なお、第1実施形態及び第2実施形態ではパチンコ遊技機に適用した場合の実施形態について説明したが、本明細書に記載された全ての発明は、その発明の趣旨を逸脱しない範

50

囲で、パチンコ機、ゲームマシン、スロットマシンその他の全ての遊技機において適用することができる。

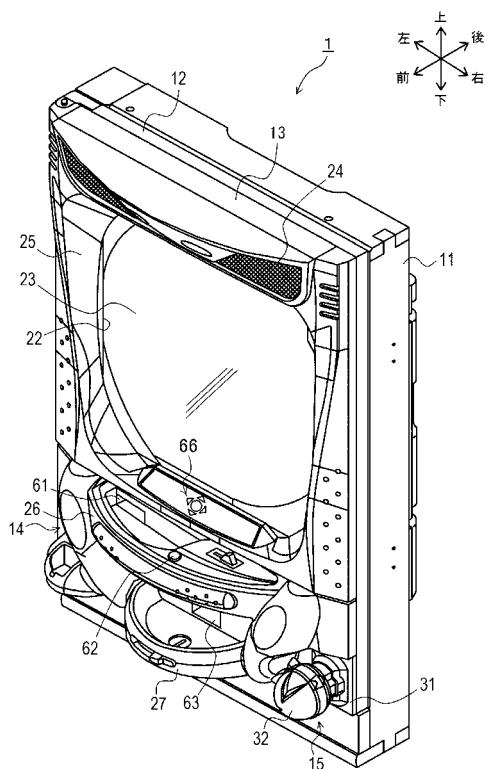
【符号の説明】

【 1 8 4 7 】

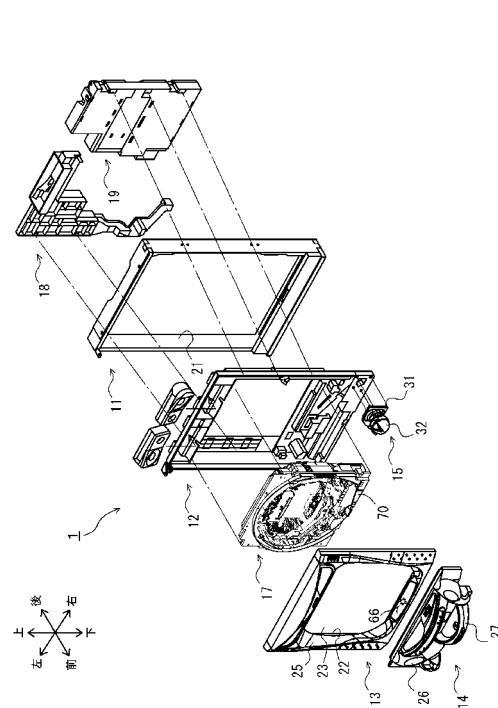
- 1 6 液晶表示装置
- 2 4 スピーカ
- 4 9 通過ゲート
- 7 3 第 1 特別図柄表示部
- 7 4 第 2 特別図柄表示部
- 1 0 1 メイン CPU
- 1 0 2 メイン ROM
- 1 0 3 メイン RAM
- 2 0 1 サブ CPU
- 4 2 0 第 1 始動口
- 4 4 0 第 2 始動口
- 5 6 0 小当り用入賞口

10

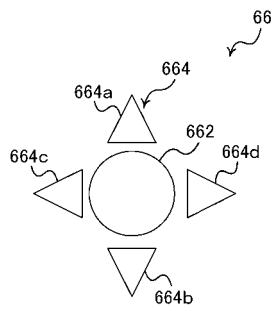
【 図 1 】



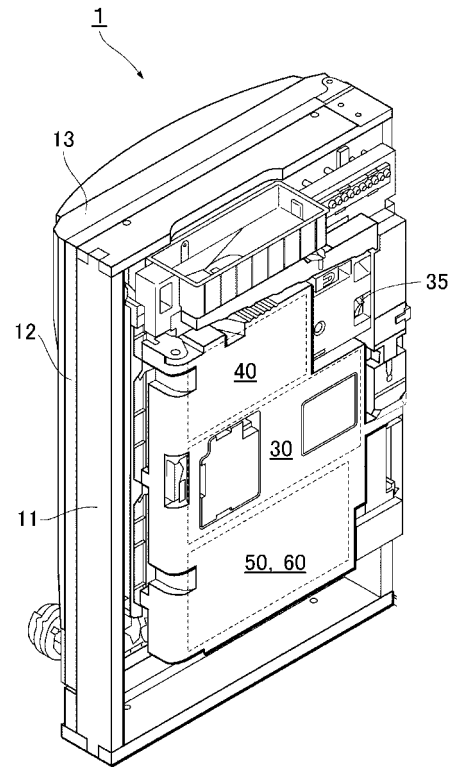
【 図 2 】



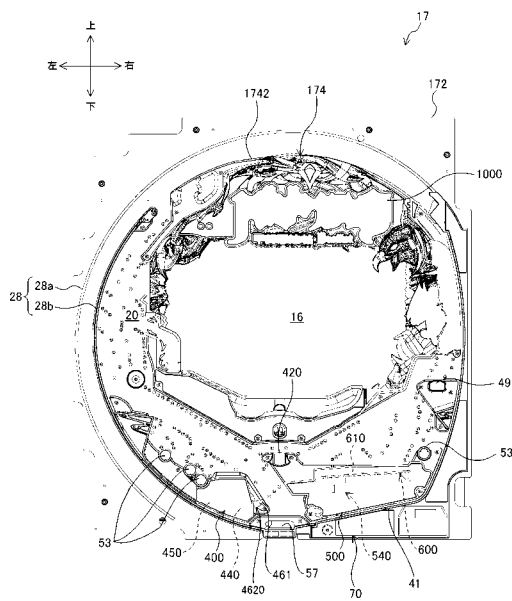
【図 3】



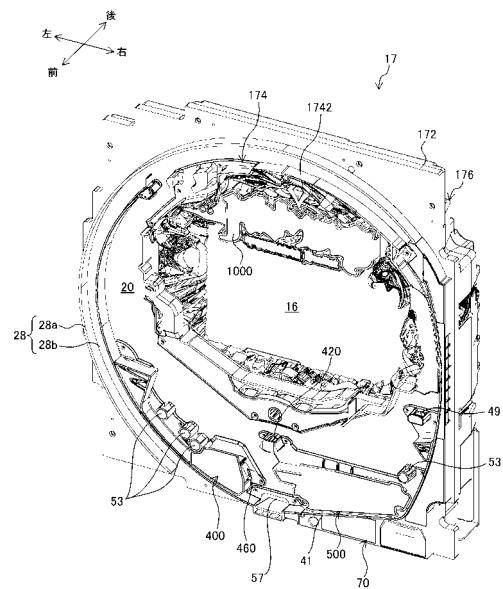
【図 4】



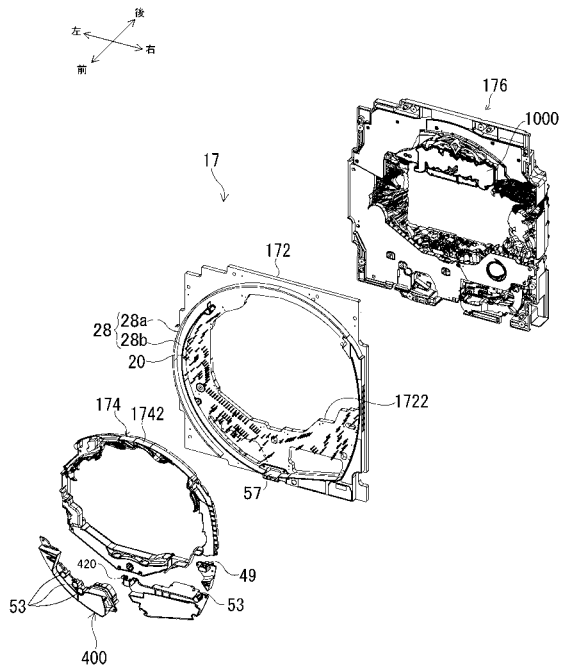
【図 5】



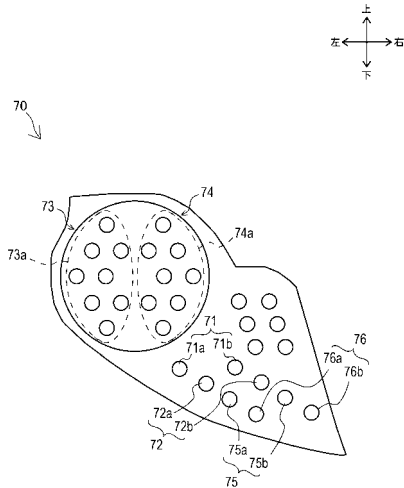
【図 6】



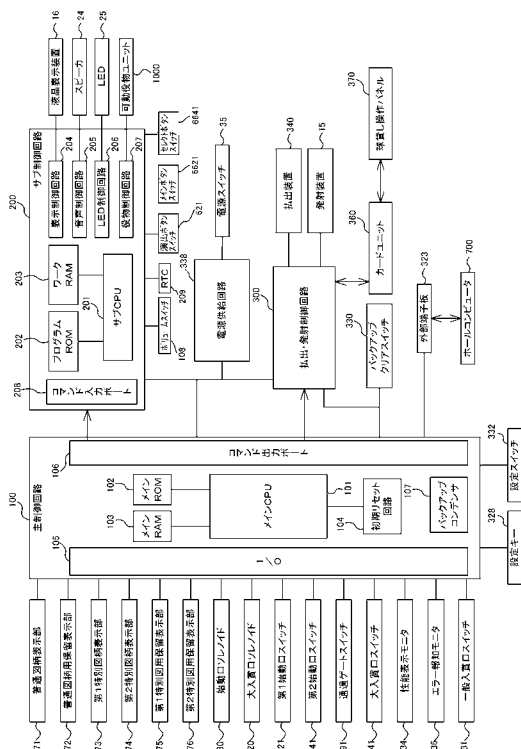
【 圖 7 】



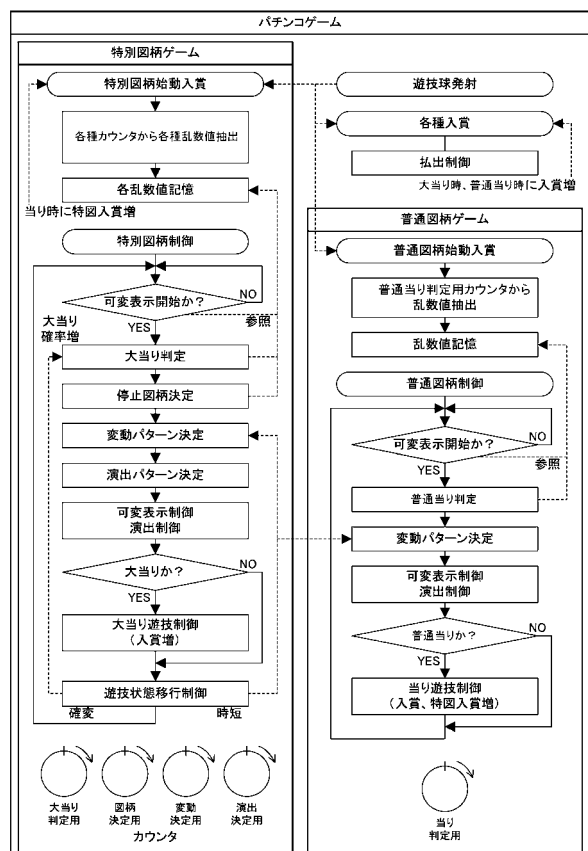
【圖 8】



【 図 9 】



【 図 1 0 】



【図 1 1】

	確変フラグ	大当たり確率					
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
特図1	OFF	1/300	1/290	1/280	1/270	1/260	1/250
	ON	1/30	1/29	1/28	1/27	1/26	1/25
特図2	OFF	1/300	1/290	1/280	1/270	1/260	1/250
	ON	1/30	1/29	1/28	1/27	1/26	1/25

【図 1 2】

メイン図柄 (第1特別図柄)	大当りの内容			選択率					
	ラウンド数	確変フラグ	時短回数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
特図1-1	4	OFF	100	25.0%					
特図1-2	4	ON	次回まで	25.0%					
特図1-3	10	OFF	100	25.0%					
特図1-4	10	ON	次回まで	25.0%					

メイン図柄 (第2特別図柄)	大当りの内容			選択率					
	ラウンド数	確変フラグ	時短回数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
特図2-1	10	OFF	100	50.0%					
特図2-2	10	ON	次回まで	50.0%					

【図 1 3】

当選	連続状態フラグ 確変フラグ	時短フラグ	リチウム電池使用乱数範囲 設定1:2	図柄 設定1:2	メイン 図柄 設定1:2	派生選抜用乱数範囲 設定3:4	変動パターン 設定5:6	変動パターン 設定5:6	変動時間 (ms)	変動パターン 指定コメント	演出内容
なし	OFF	OFF	0~25	0~27	-	58~89	0~51	0~58	0~59	00H	通常中ノミヤリチ
								59~89	60~89	01H	通常中スーパリーチA
								90~99	90~99	02H	通常中スーパリーチB
			26~249	27~249	-	51~89	0~51	0~50	0~49	03H	通常変動A
								51~89	50~99	04H	通常変動B
								0~57	0~58	05H	時短中ノミヤリチ
	ON/OFF 共通	ON	0~10	0~11	-	58~89	0~51	59~89	60~89	06H	時短中スーパリーチA
								90~99	90~99	07H	時短中スーパリーチB
								0~51	0~50	08H	短縮変動A
			11~249	12~249	-	51~89	0~51	51~99	50~99	09H	短縮変動B
								0~1	0~2	10H	通常中ノミヤリチ
								2~48	3~48	11H	通常中スーパリーチA
大当り	OFF	OFF	-	-	共通	50~99	0~1	50~99	50~99	12H	通常中スーパリーチB
								0~1	0~2	13H	時短中ノミヤリチ
								2~48	3~48	14H	時短中スーパリーチA
	ON/OFF 共通	ON	-	-	共通	50~99	50~99	50~99	50~99	15H	時短中スーパリーチB

【図 1 4】

メイン図柄	設定値	装飾図柄の選択率		
		偶数(第1懸賞)	7以外の奇数(第2懸賞)	7図柄(特定懸賞)
特図1-1	不問	100%	0%	0%
特図1-2		30.0%	70.0%	0%
特図1-3		100%	0%	0%
特図1-4		0%	90.0%	10.0%
特図2-1		100%	0%	0%
特図2-2		0%	0%	100%

【 図 1 5 】

当番	注性名	乗数回数 (回)	1/2判定時間範囲 (0~250)	区間 種類	派出所用品取組 時間範囲 (0~99)	電動シャワー	運動時間 (min)	消出内容
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~59 89 59~89 80~89	0H1 83H04H 35000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	- - -	0H1 83H04H 20000	通常中ノリナリ		
			11~250 6~250 2~250	0~89 80~89 -	0H1 83H02H 10000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~11 0~12	0~49 0~49 0~39	0H1 83H04H 5000	通常中ノリナリ		
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~50 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~90 99 90~99 90~99	07H 83H07H 45000	時短中ノリナリ	
			ON/OFF 共通	0~10 0~11 0~12	0~57 0~56 0~55	0H1 83H05H 25000	時短中ノリナリ	
OFF	種痘7/27 時短4/28	0~1000	設定1.2 設定3.4	設定5.6	0~57 0~38 設定5.6	0H1 0~59 0~59	0H1 83H02H 30000	通常中ノリナリ
			0~25 0~26 0~27	0~89 59~89 80~89	0H1 83H01H 30000	通常中ノリナリ		
			28~250 27~250 28~250	0~51 0~50 0~49	0H1 83H02H 40000	通常中ノリナリ		
			0~10 0~5 0~1	0~52 89 31~89 50~59	0H1 83H04H 5000			

【 図 1 6 】

特図1	当りの内容			選択率					
	ラウンド数	難易フラグ	最短回数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
特図1-1	4	OFF	100		12.5%			10.0%	5.0%
特図1-2	4	ON	次回まで		12.5%			10.0%	5.0%
特図1-3	4	OFF	100		12.5%			15.0%	20.0%
特図1-4	4	ON	次回まで		12.5%			15.0%	20.0%
特図1-5	10	OFF	100		12.5%			10.0%	5.0%
特図1-6	10	ON	次回まで		12.5%			10.0%	5.0%
特図1-7	10	OFF	100		12.5%			15.0%	20.0%
特図1-8	10	ON	次回まで		12.5%			15.0%	20.0%

特図2	内容			選択率					
	ラウンド数	破変フラグ	時短回数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
特図2-1	10	OFF	100		25.0%			20.0%	10.0%
特図2-2	10	ON	次回まで		25.0%			20.0%	10.0%
特図2-3	10	OFF	100		25.0%			30.0%	40.0%
特図2-4	10	ON	次回まで		25.0%			30.0%	40.0%

【 図 1 7 】

特図1	当りの内容		選択率						
	ラウンド数	確率 $\frac{A}{B+C}$	勝利回数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
特図1-1	4	困難	100	12.5%				10.0%	5.0%
特図1-2	4	容易	次回まで	12.5%				10.0%	5.0%
特図1-3	4	困難	100	12.5%				15.0%	20.0%
特図1-4	4	容易	次回まで	12.5%				15.0%	20.0%
特図1-5	10	困難	100	12.5%				10.0%	5.0%
特図1-6	10	容易	次回まで	12.5%				10.0%	5.0%
特図1-7	10	困難	100	12.5%				15.0%	20.0%
特図1-8	10	容易	次回まで	12.5%				15.0%	20.0%

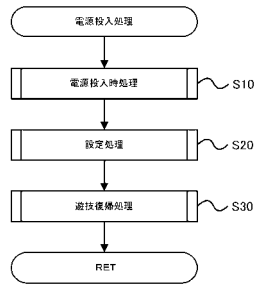
特図2	内容		選択率					
	ラウンド数	確変アップ時短回数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
特図2-1	10	困難 100		25.0%			20.0%	10.0%
特図2-2	10	容易 次回まで		25.0%			20.0%	10.0%
特図2-3	10	困難 100		25.0%			30.0%	40.0%
特図2-4	10	容易 次回まで		25.0%			30.0%	40.0%

【 図 1 8 】

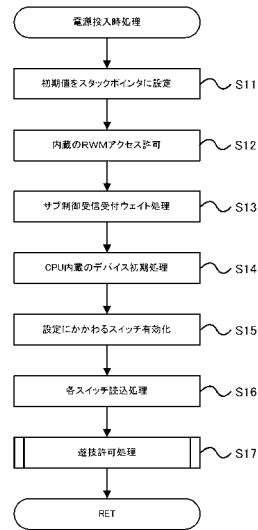
特図	設定値	装飾図柄の選択率		
		偶数(第1懸梯)	7以外の奇数(第2懸梯)	7図柄(特定懸梯)
特図1-1	不問	100%	0%	0%
特図1-2		50.0%	50.0%	0%
特図1-3		100%	0%	0%
特図1-4		25.0%	75.0%	0%
特図1-5		100%	0%	0%
特図1-6		0%	100%	0%
特図1-7		100%	0%	0%
特図1-8		0%	50.0%	50.0%

特徴	設定値	装飾図柄の選択率		
		偶数(第1懸様)	7以外の奇数(第2懸様)	7図柄(特定懸様)
特図2-1	不問	100%	0%	0%
特図2-2		0%	50.0%	50.0%
特図2-3		100%	0%	0%
特図2-4		0%	0%	100%

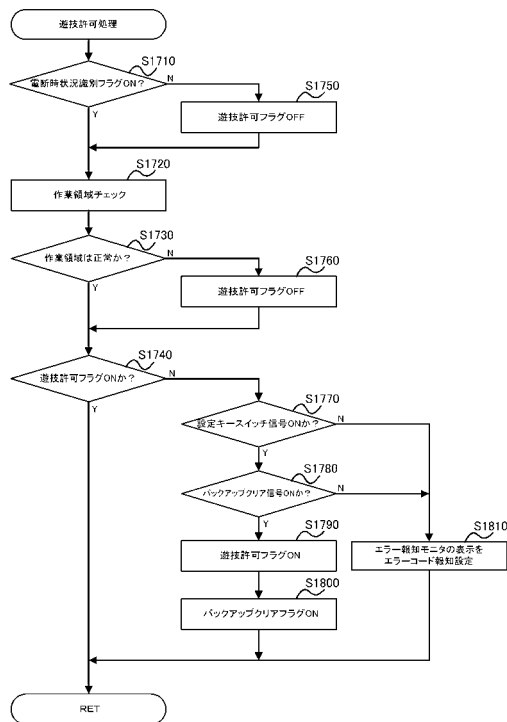
【図 19】



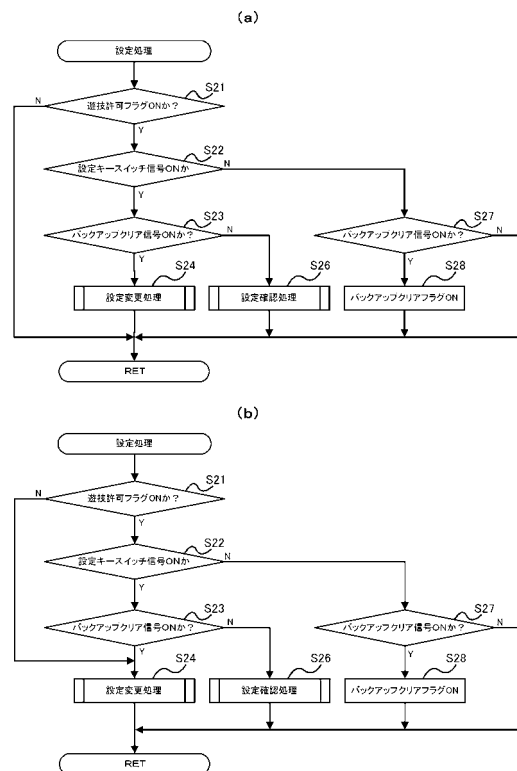
【図 20】



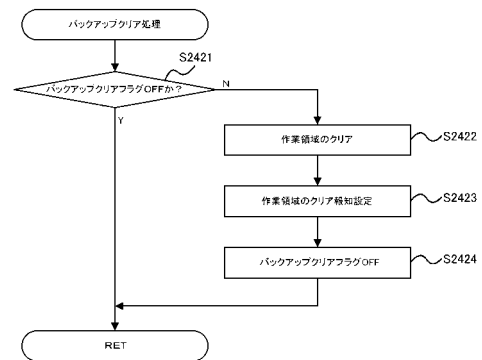
【図 21】



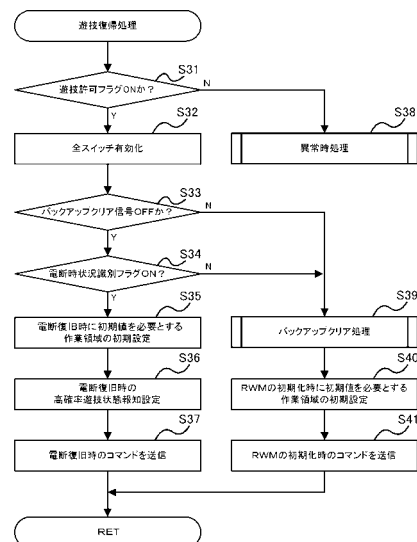
【図 22】



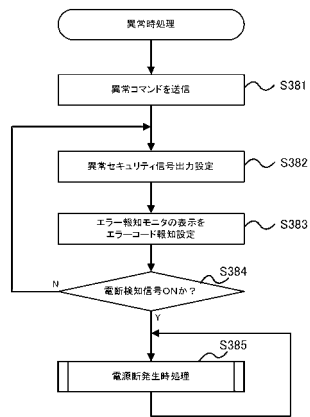
【 図 2 4 】



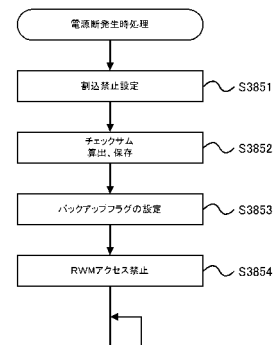
【 図 2 6 】



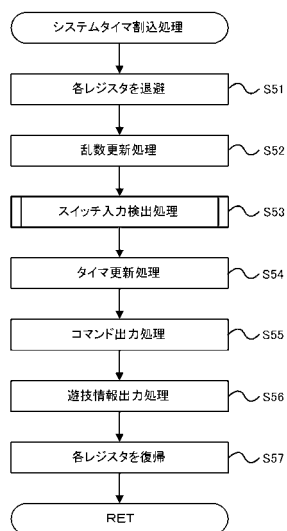
【図 27】



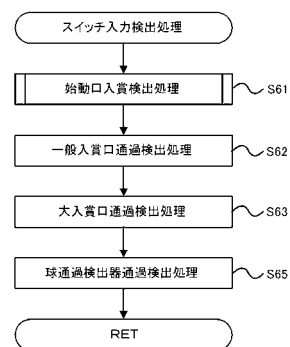
【図 28】



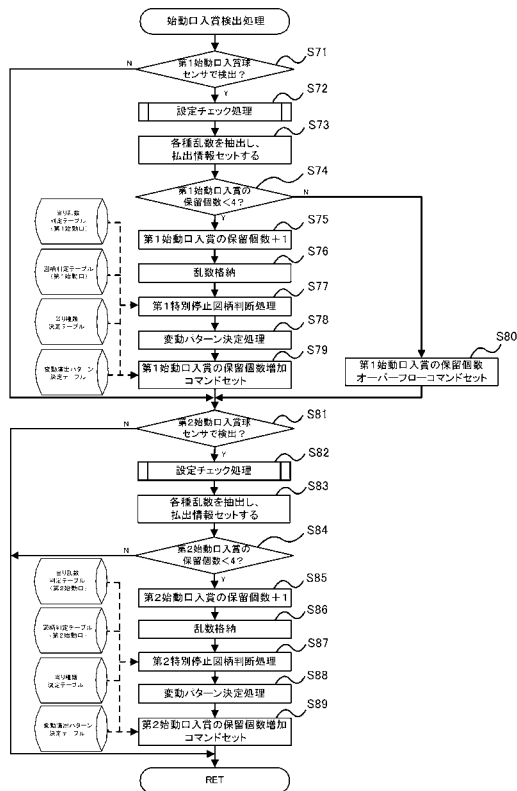
【図 29】



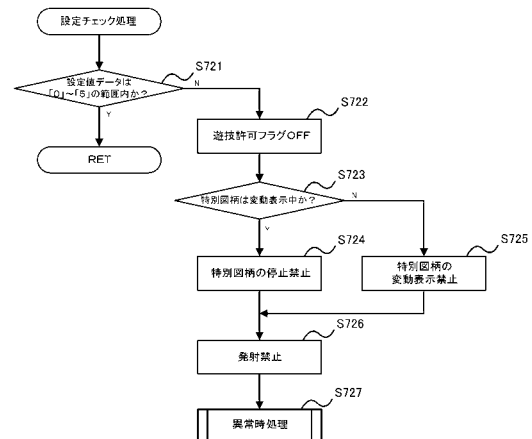
【図 30】



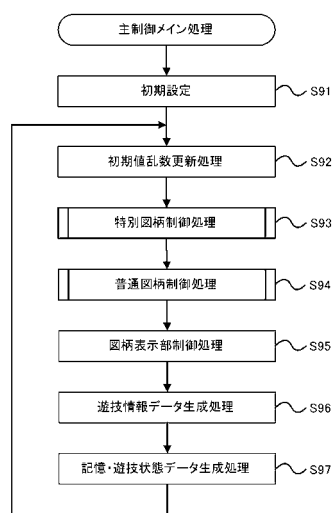
【図 3 1】



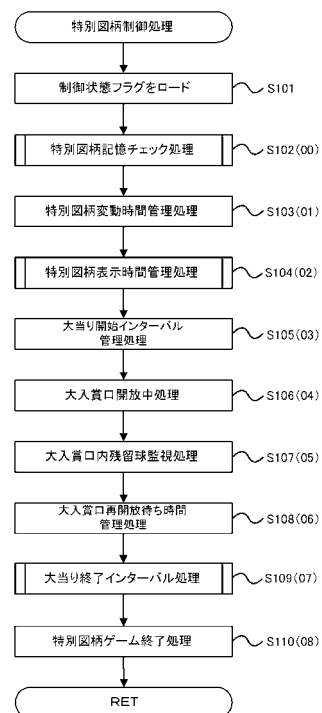
【図 3 2】



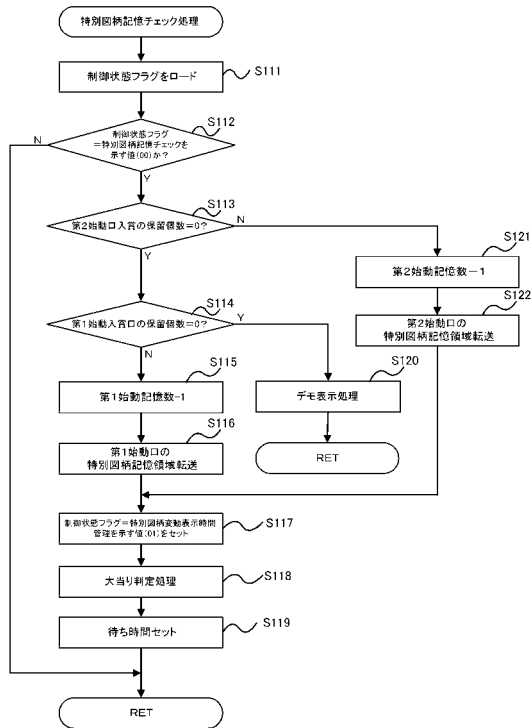
【図 3 3】



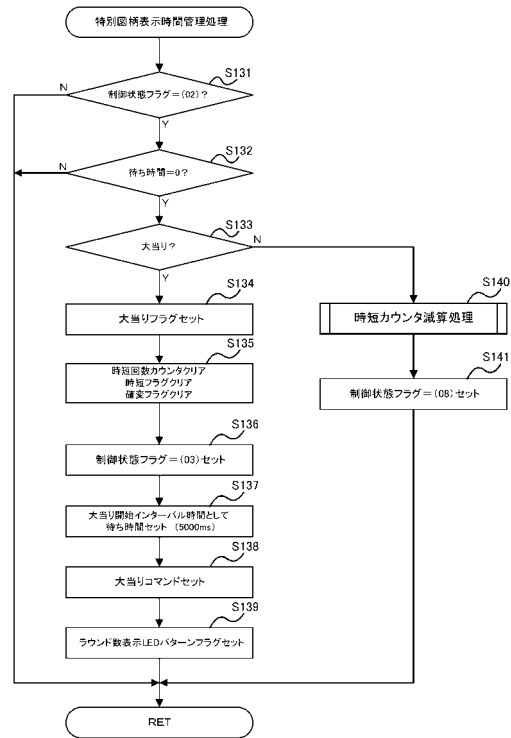
【図 3 4】



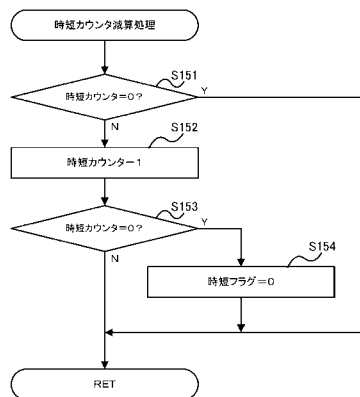
【図 35】



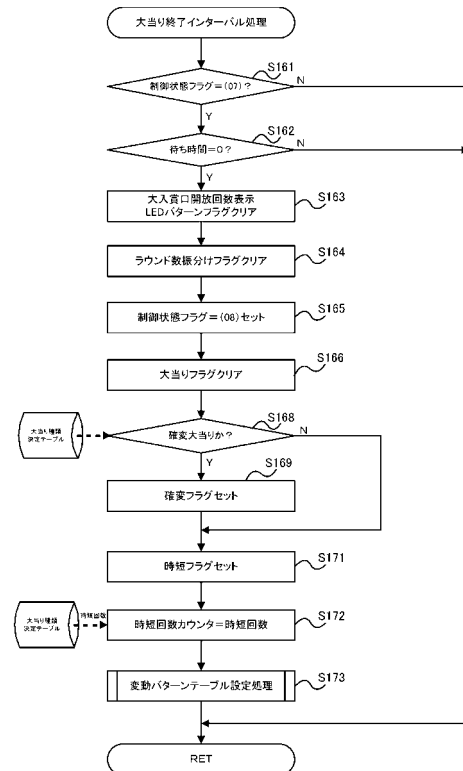
【図 36】



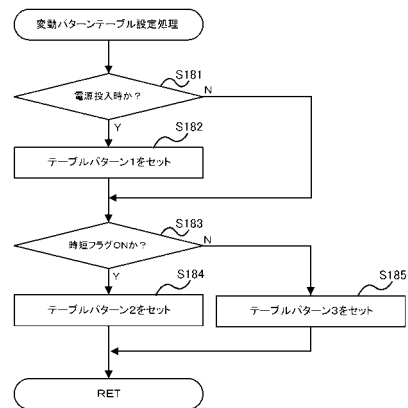
【図 37】



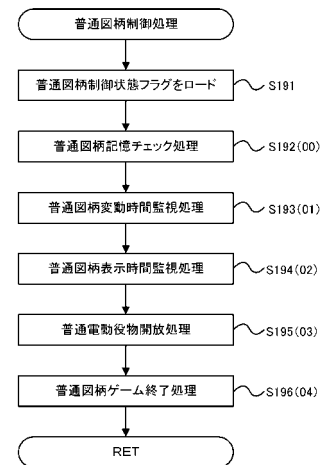
【図 38】



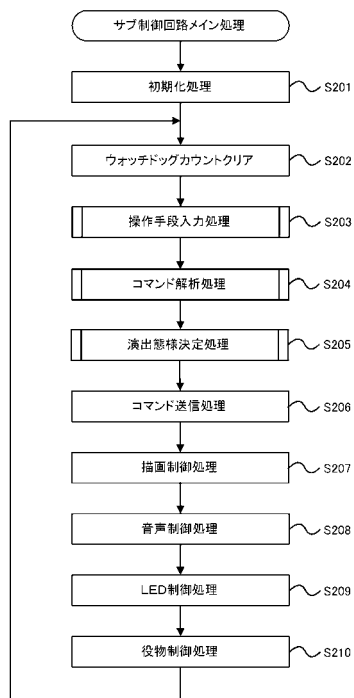
【図 39】



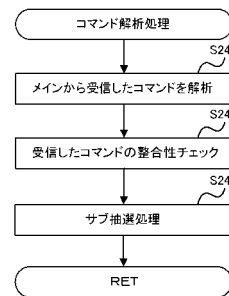
【図 40】



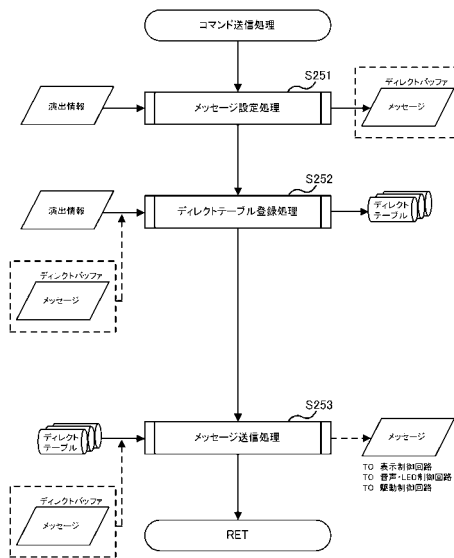
【図 41】



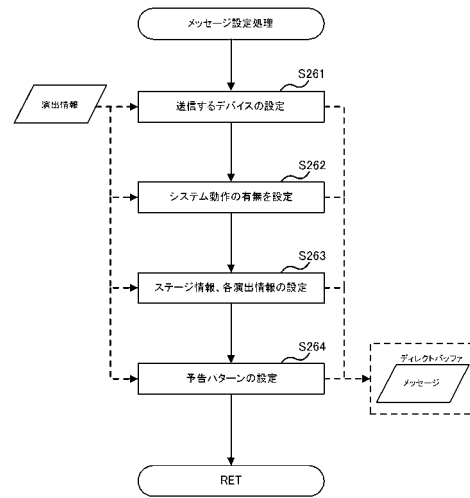
【図 42】



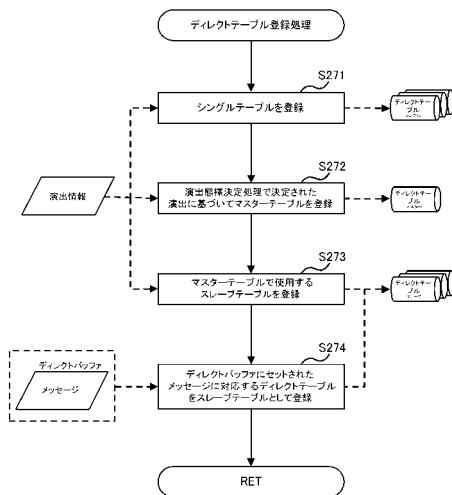
【図 4 3】



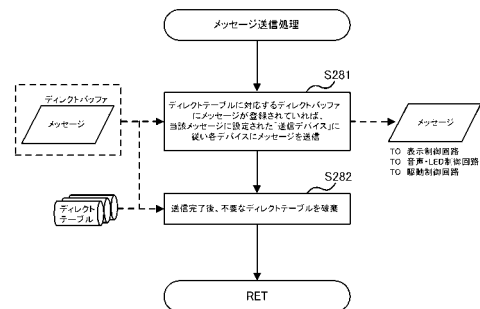
【図 4 4】



【図 4 5】



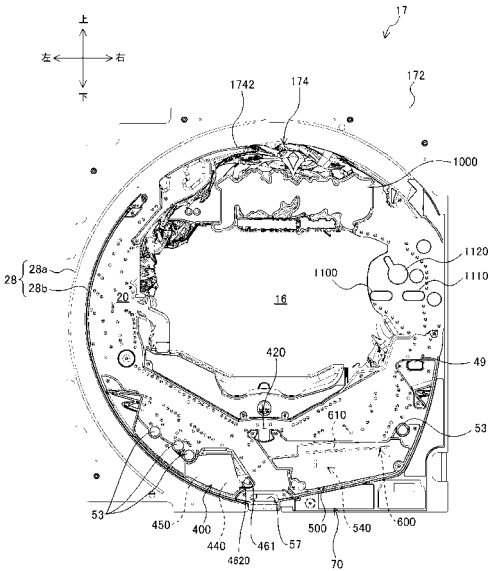
【図 4 6】



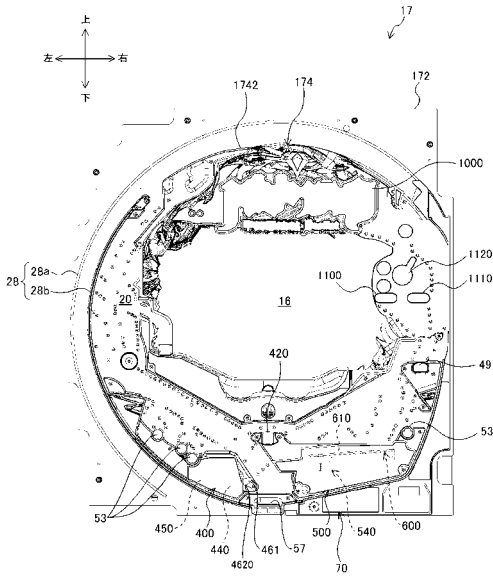
【図 4 7】

リミット回数	選択率					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	25%	25%	15%	15%	5%	5%
2	30%	25%	25%	20%	20%	15%
3	25%	25%	25%	25%	25%	25%
4	15%	20%	20%	25%	25%	30%
5	5%	5%	15%	15%	25%	25%

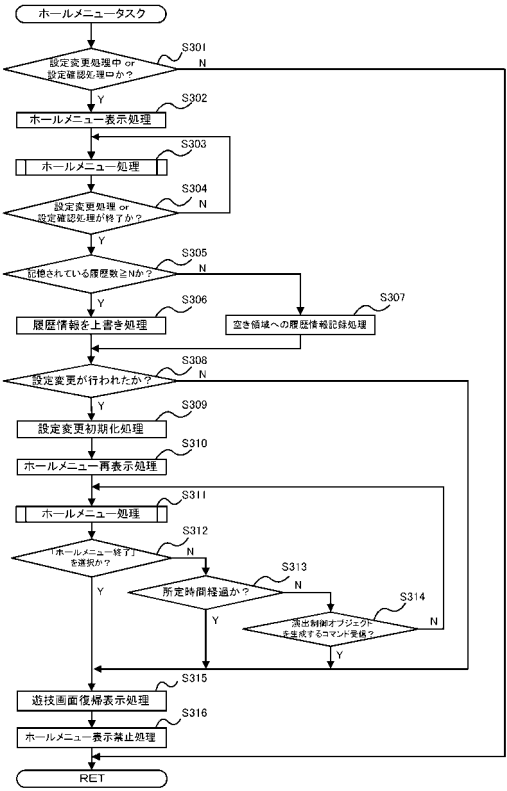
【図 4 8】



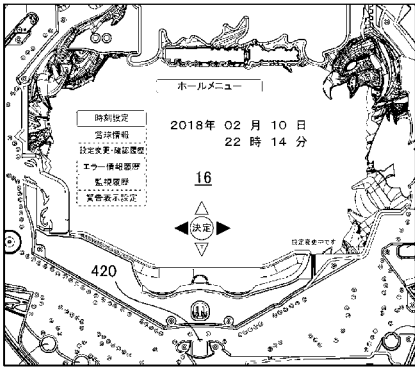
【図 4 9】



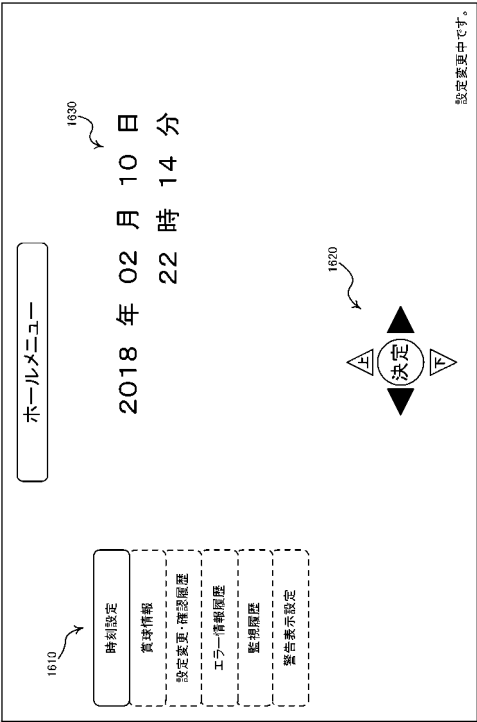
【図 5 0】



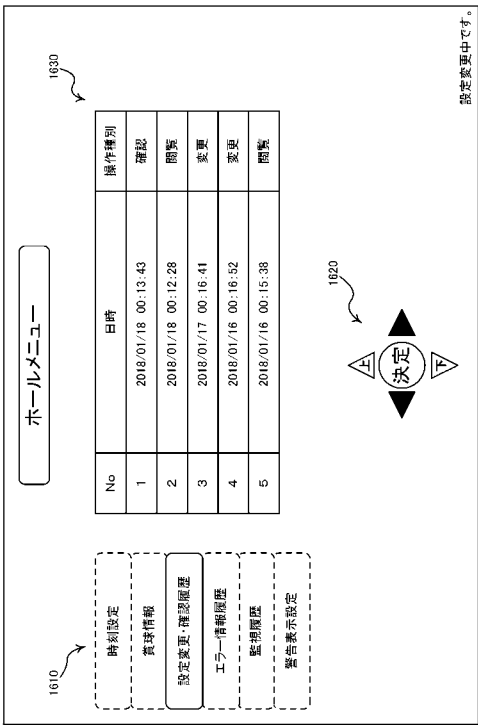
【図 5 1】



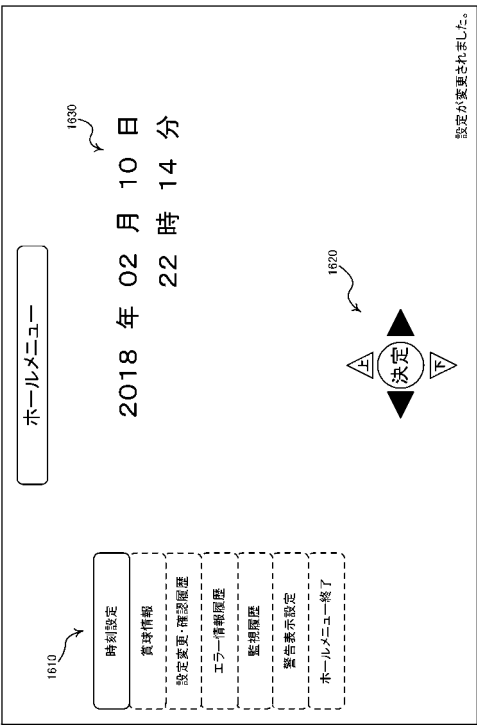
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】

(a)

RAMがクリアされました

(b)

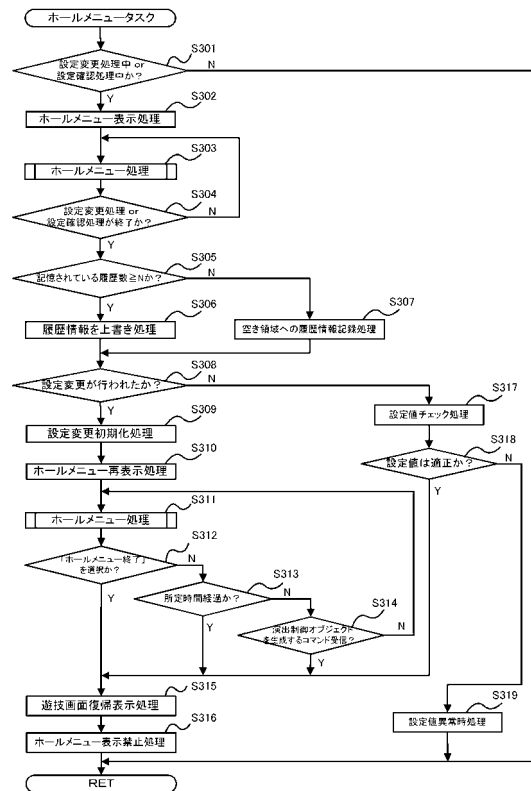
RAMがクリアされました

始動口異常入賞エラー

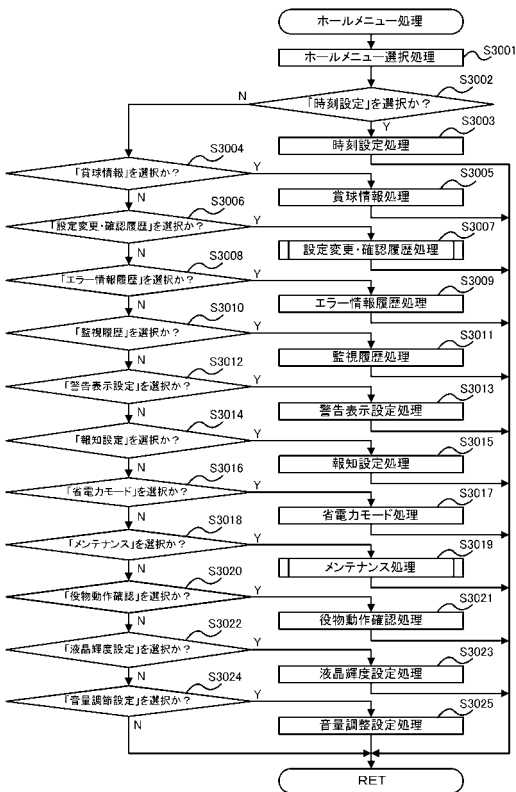
(c)

始動口異常入賞エラー

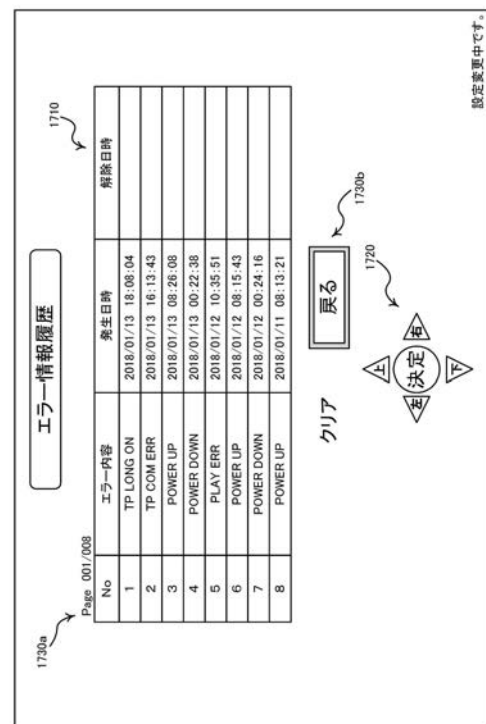
【図 5 6】



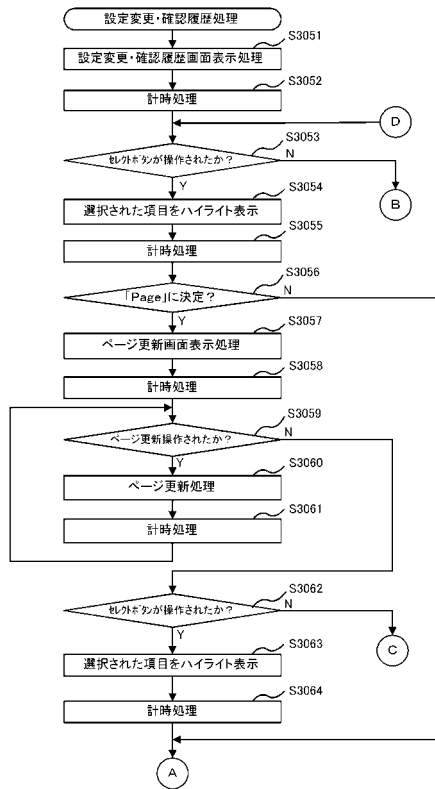
【図 5 7】



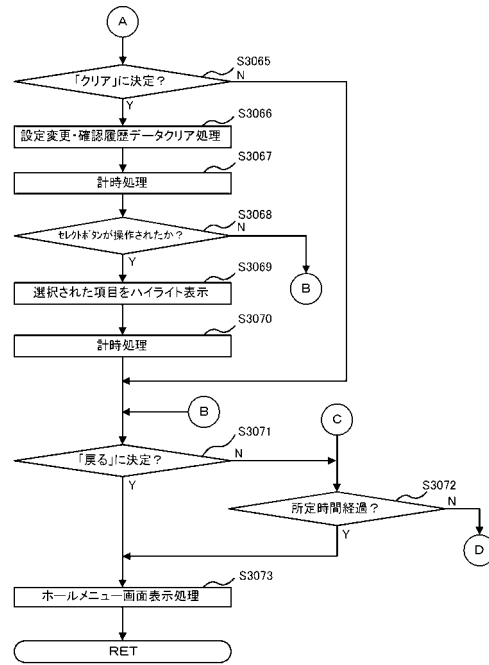
【図 5 8】



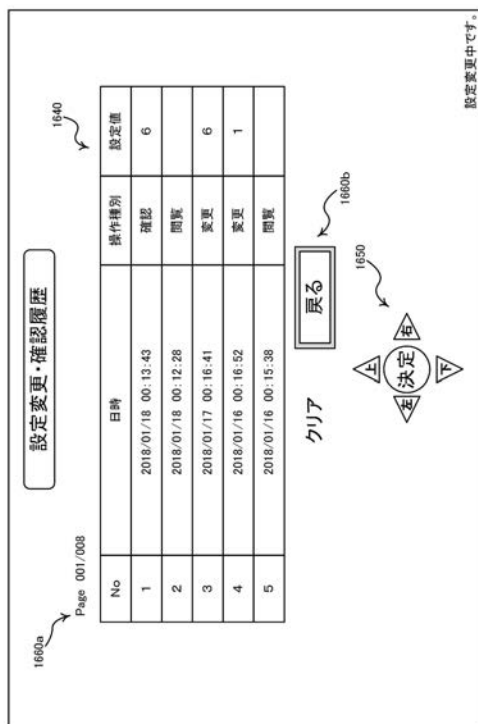
【図 59】



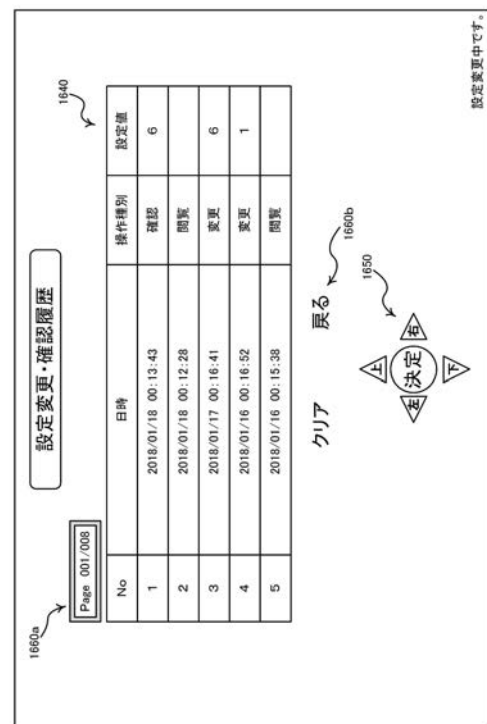
【図 60】



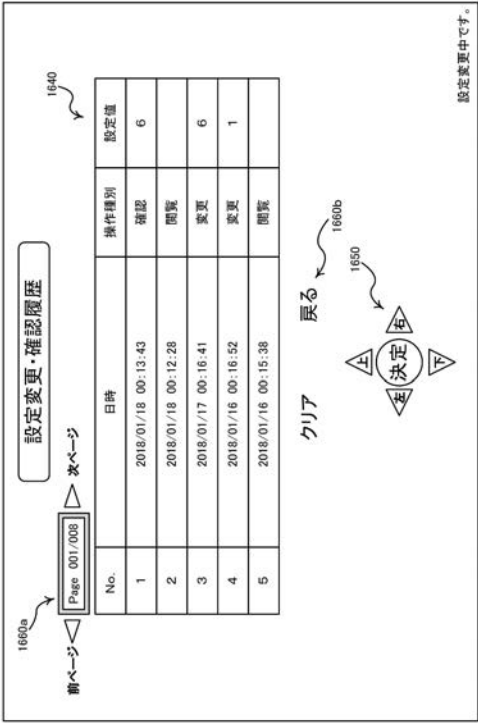
【図 61】



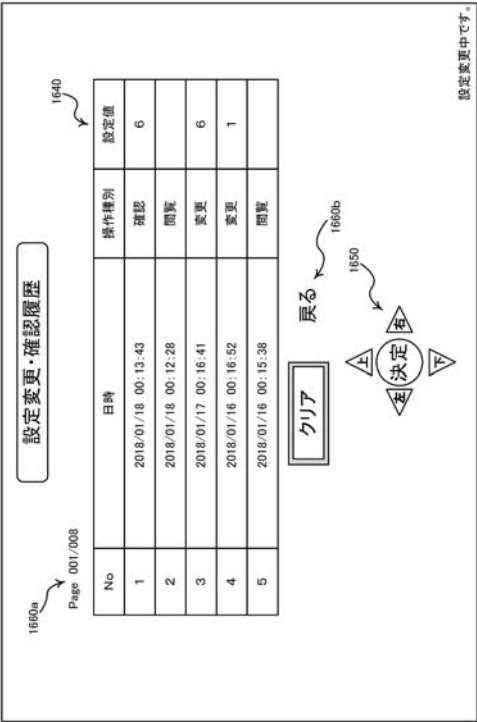
【図 62】



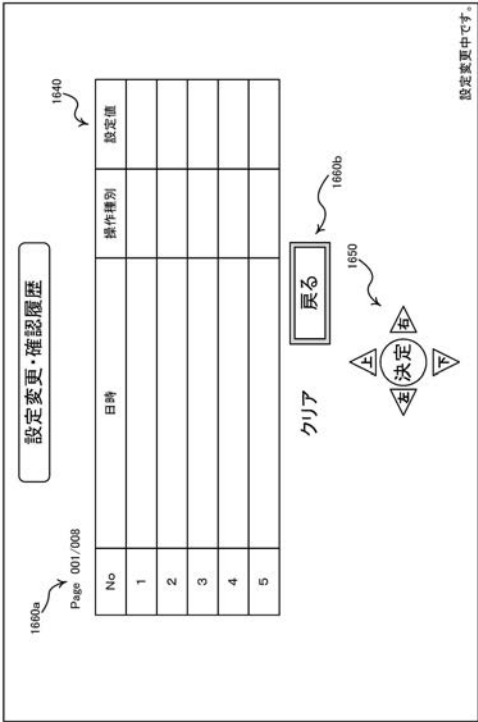
【図 6 3】



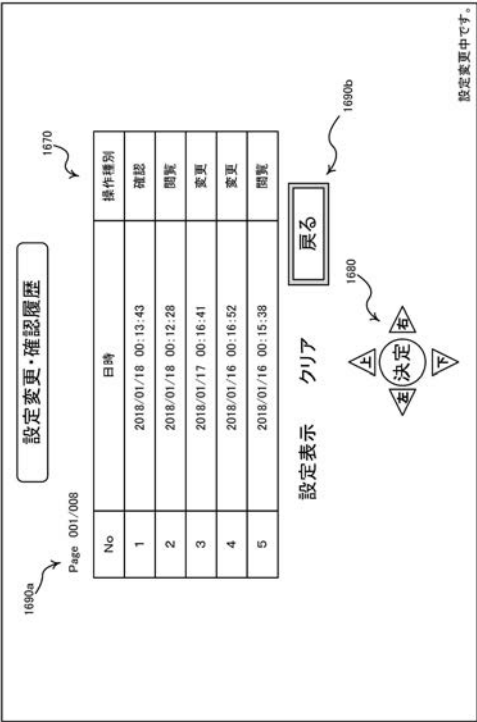
【図 6 4】



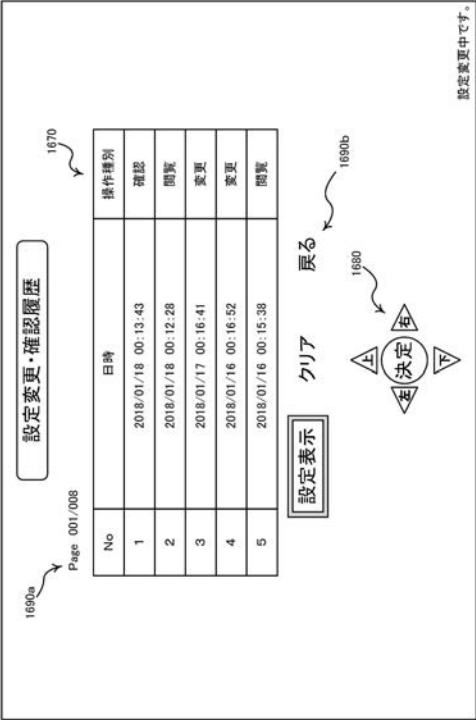
【図 6 5】



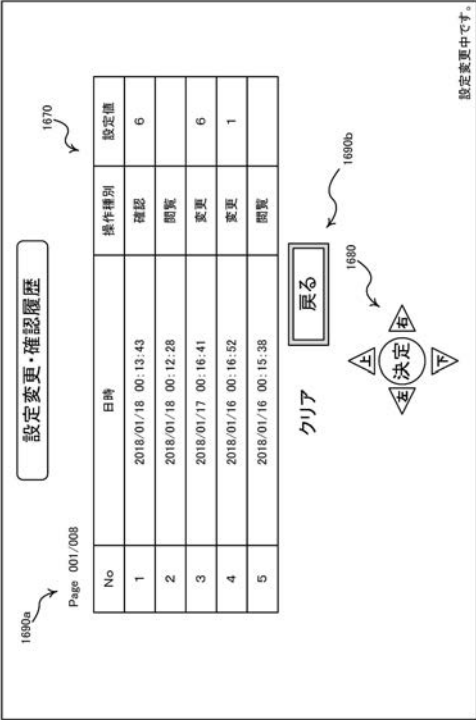
【図 6 6】



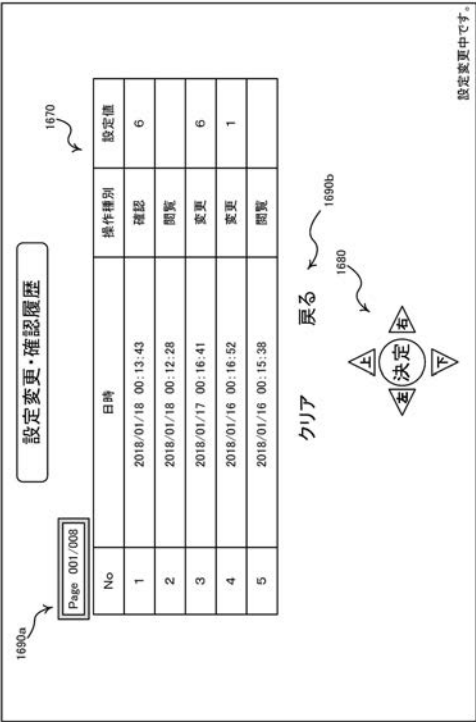
【図 6 7】



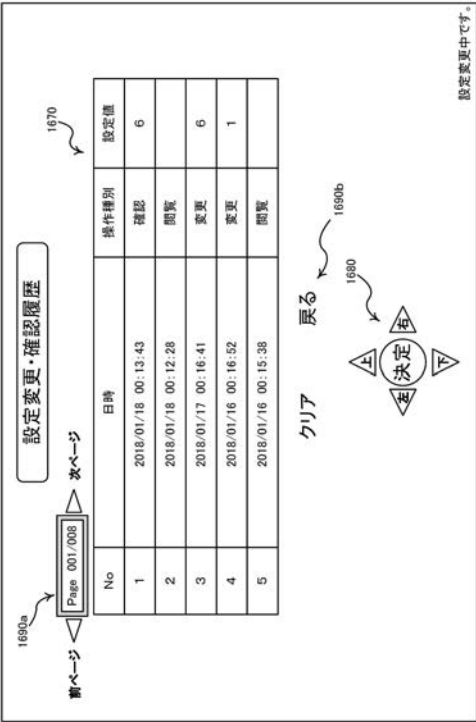
【図 6 8】



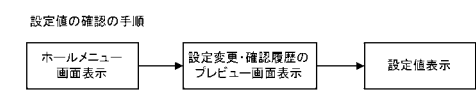
【図 6 9】



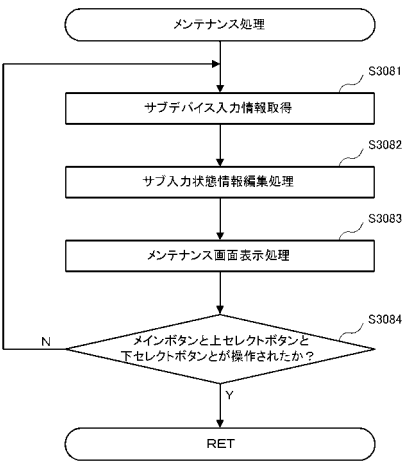
【図 7 0】



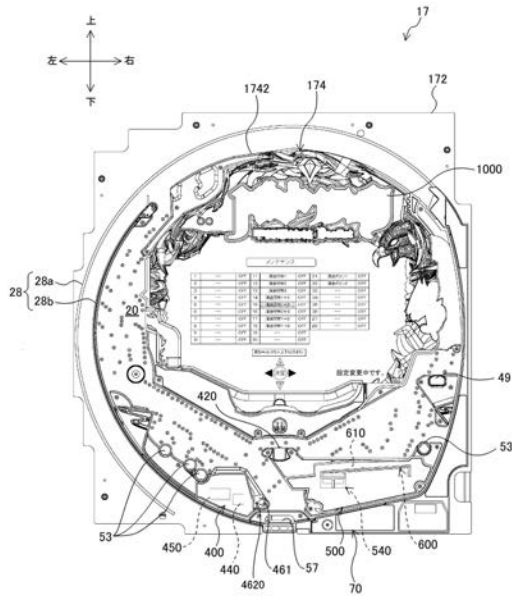
【 図 7 1 】



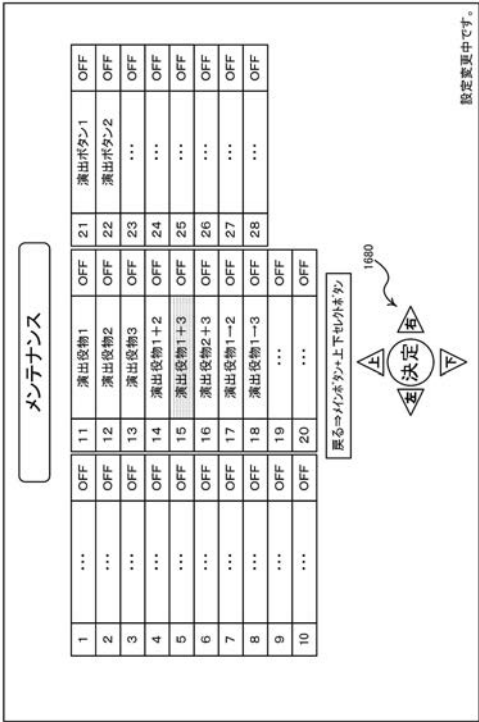
【 図 7 2 】



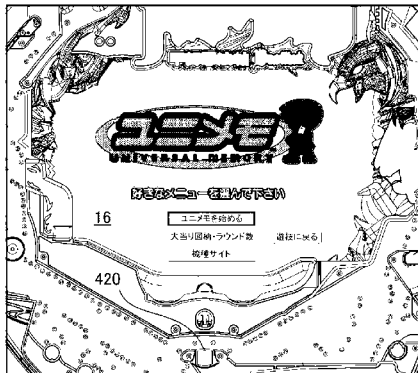
【 図 7 3 】



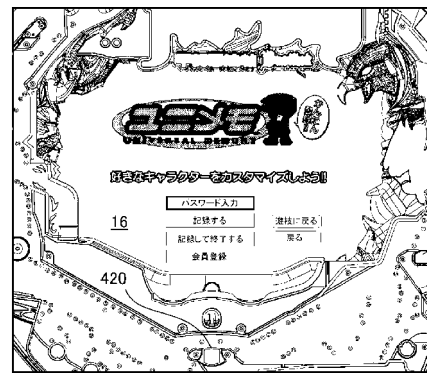
【 図 7 4 】



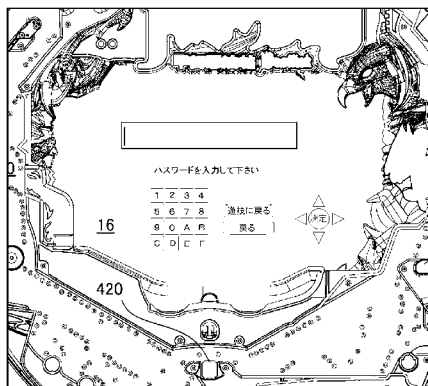
【図 75】



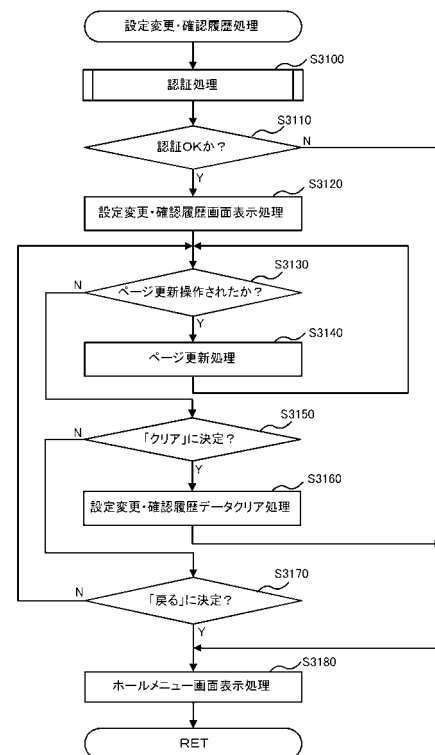
【図 76】



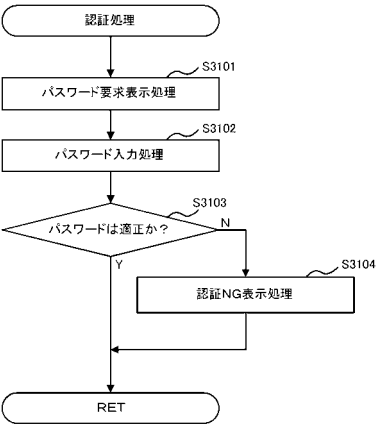
【図 77】



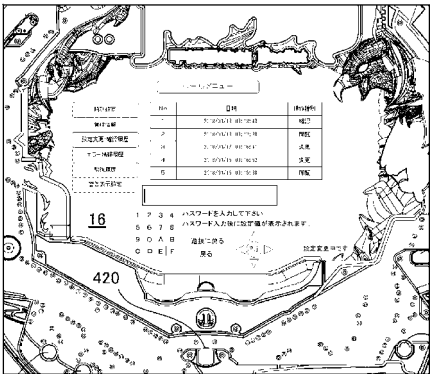
【図 78】



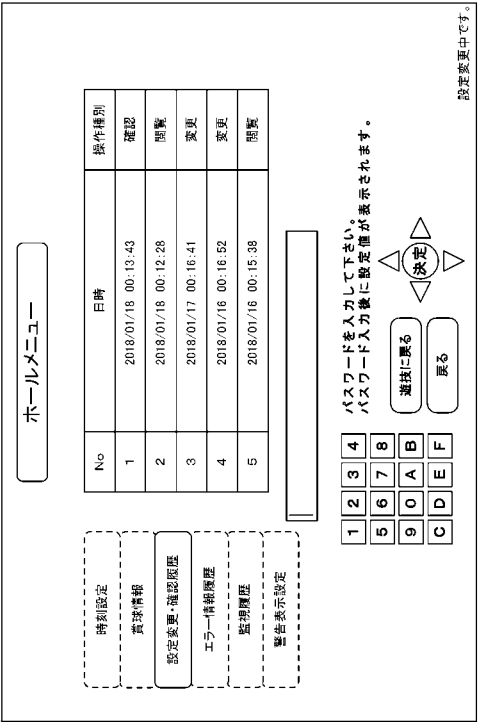
【図 79】



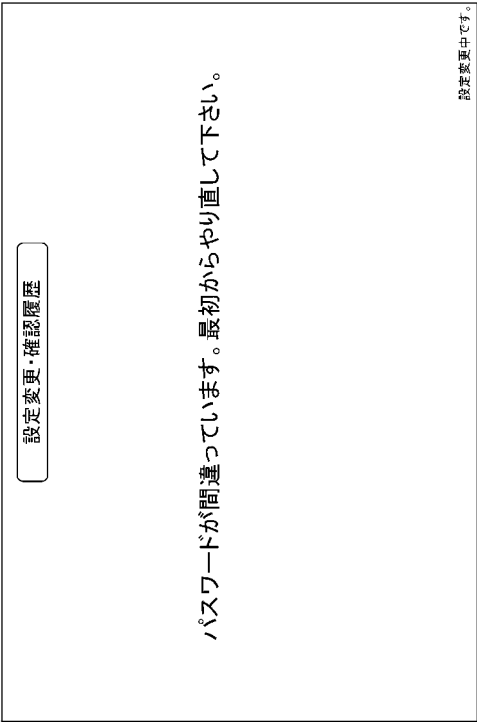
【図 80】



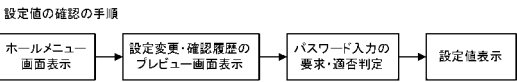
【図 81】



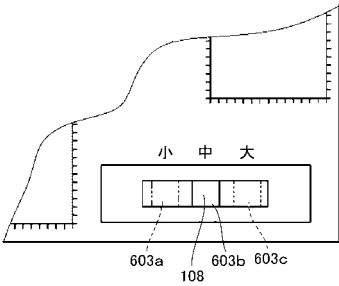
【図 82】



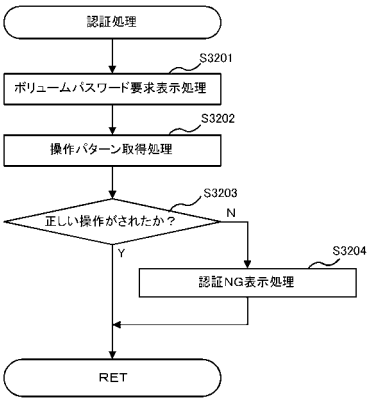
【 図 8 3 】



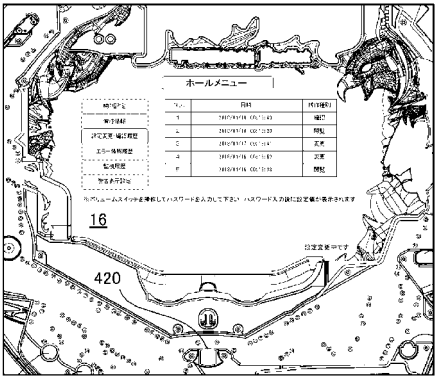
【 図 8 4 】



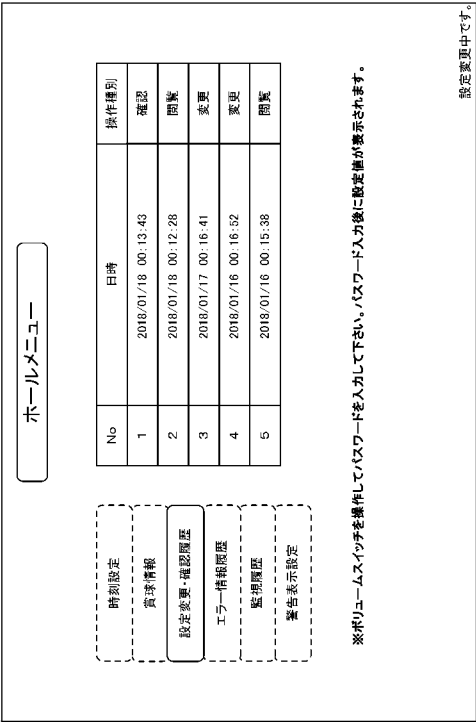
【 図 8 5 】



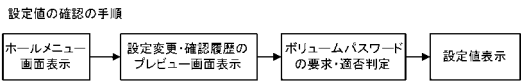
【 図 8 6 】



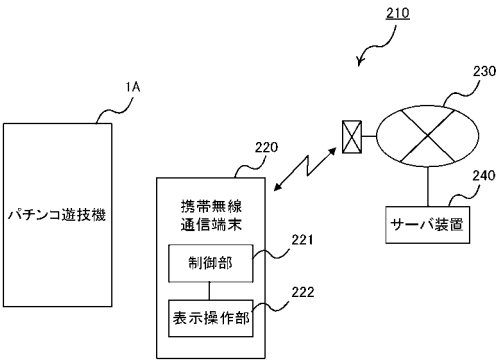
【図 8 7】



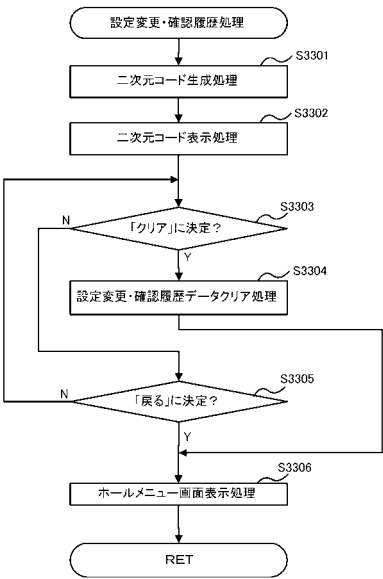
【図 8 8】



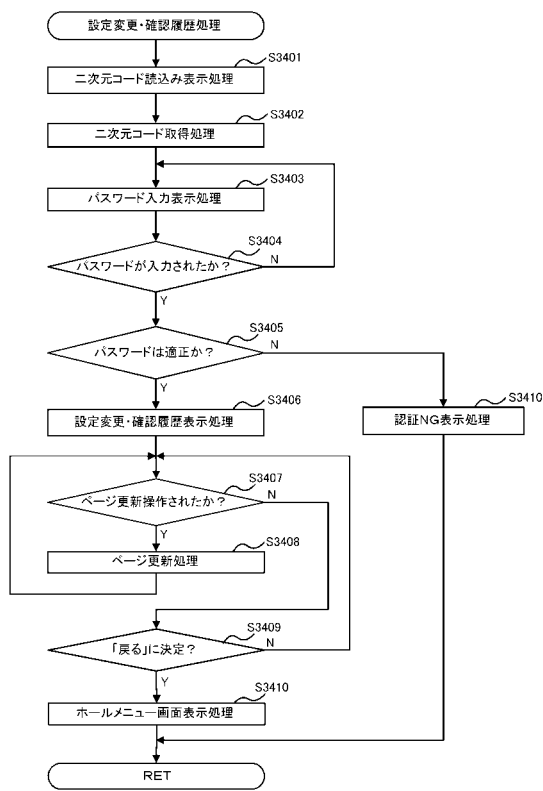
【図 8 9】



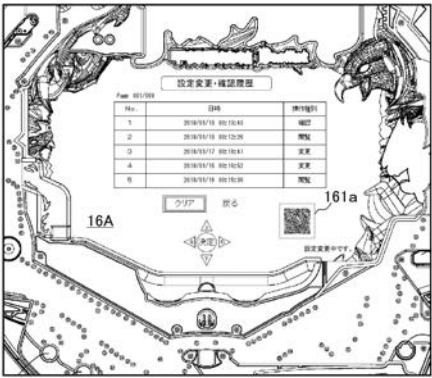
【図 9 0】



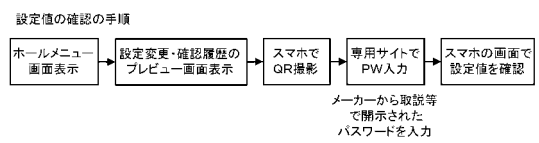
【図 9 1】



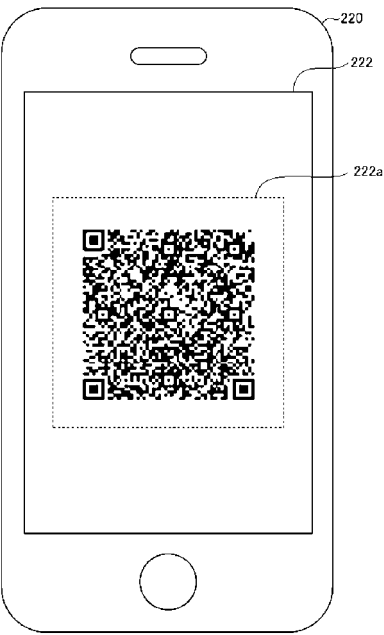
【図 9 2】



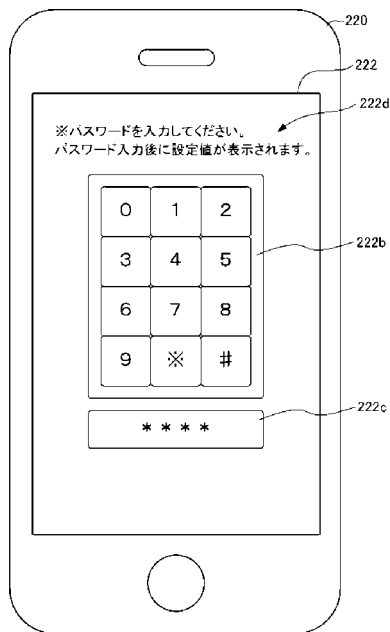
【図 9 3】



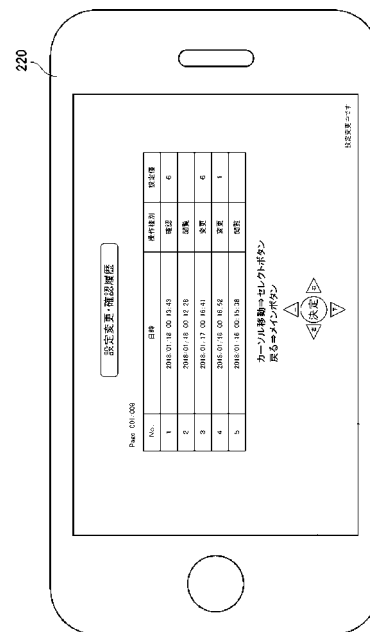
【図 9 4】



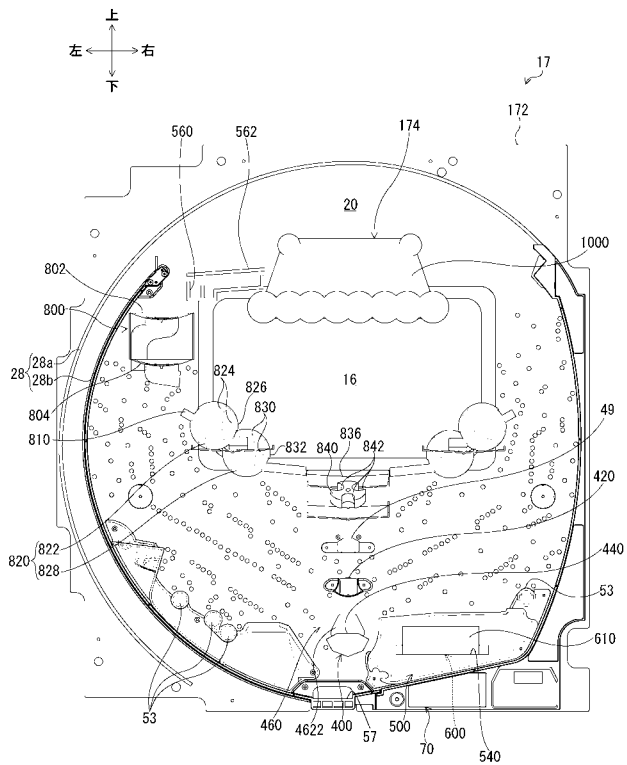
【図 95】



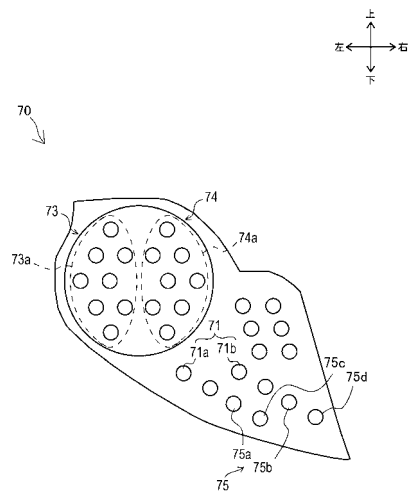
【図 96】



【図 97】



【図 98】



【図 107】

変動パターンテーブル番号設定テーブル

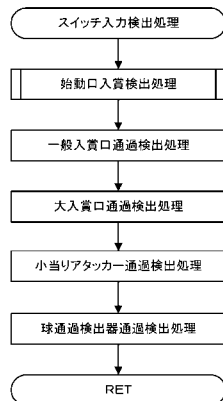
特別図柄 の種類	当落	返張状態フラグ 種別フラグ	第1特別図柄 の表層フラグ	返張 モード	HG当選 回数	リリーチ判定用乱数(範囲0~249)	選択図柄 コマンド	変動パターン テーブル番号
第1特別 図柄	ハズレ	OFF	OFF	なし	0	0~9	0~1	2
					6	0~99	0~5	3
					7	0~99	0~5	4
					8	0~99	0~5	5
					9	0~99	0~5	6
					10	0~99	0~5	7
					11	0~99	0~5	8
					12	0~99	0~5	9
					13	0~99	0~5	10
					14	0~99	0~5	11
					15	0~99	0~5	12
					16	0~99	0~5	13
					17	0~99	0~5	14
					18	0~99	0~5	15
					19	0~99	0~5	16
					20	0~99	0~5	17
					21	0~99	0~5	18
第2特別 図柄	ハズレ	OFF	OFF	なし	0	0~9	0~1	2
					6	0~99	0~5	3
					7	0~99	0~5	4
					8	0~99	0~5	5

【図 108】

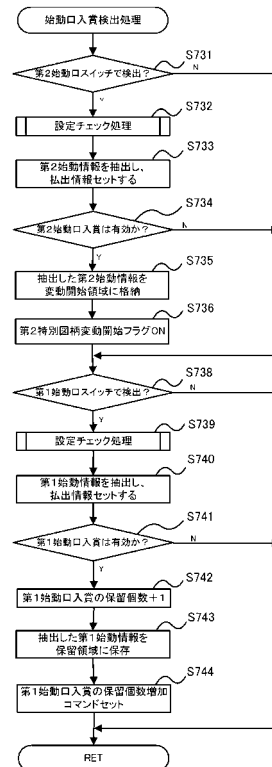
変動パターンテーブル

変動パターン テーブル番号	演出選択用乱数(範囲00~99)			変動パターン	変動パターン 指定コマンド	変動時間 (ms)	演出内容
	設定1-2	設定3-4	設定5-6				
1	0~79	00~99	00~97	05H	83H05H	600	短縮変動A
	80~99	90~99	98~99	04H	83H04H	6000	通常変動B
	0~79	00~79	00~79	00H	83H00H	10000	リーチ演出A
2	80~93	80~96	80~97	01H	83H01H	9000	リーチ演出B
	94~99	97~99	98~99	02H	83H02H	9500	リーチ演出C
	0~44	00~39	00~29	03H	83H03H	8000	通常変動A
3	45~99	40~99	30~99	04H	83H04H	6000	通常変動B
	0~44	00~39	00~29	03H	83H03H	8000	通常変動A
	45~89	40~89	30~89	04H	83H04H	6000	通常変動B
4	90~99	90~99	90~99	06H	83H06H	1000	通常変動C
	0~44	00~39	00~29	03H	83H03H	8000	通常変動A
	45~69	40~69	30~69	04H	83H04H	6000	通常変動B
5	70~99	70~99	70~99	06H	83H06H	1000	通常変動C
	0~44	00~39	00~29	03H	83H03H	8000	通常変動A
	45~49	40~49	30~49	04H	83H04H	6000	通常変動B
6	50~98	50~99	50~99	06H	83H06H	1000	通常変動C
	0~49	00~39	00~29	07H	83H07H	9000	リーチ演出B
	50~99	40~99	30~99	08H	83H08H	9500	リーチ演出C
7	0~99	00~99	00~99	07H	83H07H	9000	リーチ演出B
	0~49	00~39	00~29	09H	83H09H	10000	リーチ演出A
	50~99	40~99	30~99	10H	83H10H	11000	リーチ演出D
8	0~99	00~99	00~99	09H	83H09H	10000	リーチ演出A
	0~44	00~40	00~36	03H	83H03H	8000	通常変動A
	45~98	41~96	37~84	04H	83H04H	6000	通常変動B
9	99	97~99	95~99	05H	83H05H	600	短縮変動A
	0~99	00~99	00~99	05H	83H05H	600	短縮変動A
	0~99	00~99	00~99	11H	83H11H	600	特2バズリ変動A
10	14	0~99	00~99	12H	83H12H	600	特2小当り変動A
	15	0~99	00~99	13H	83H13H	10000	特2リーチ演出

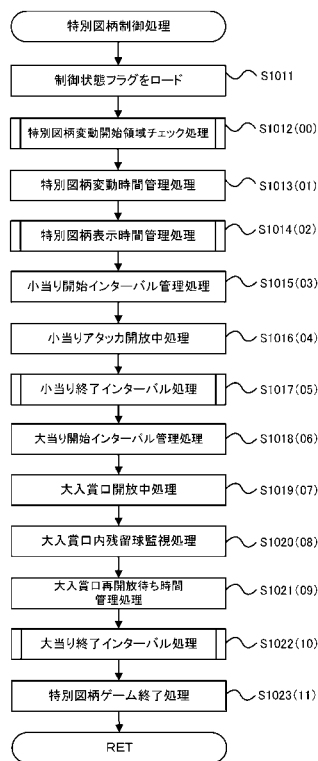
【図 109】



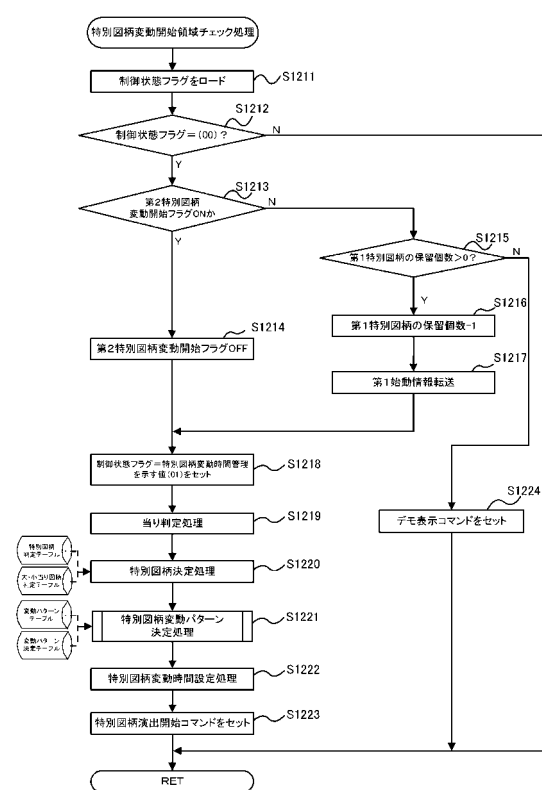
【図 110】



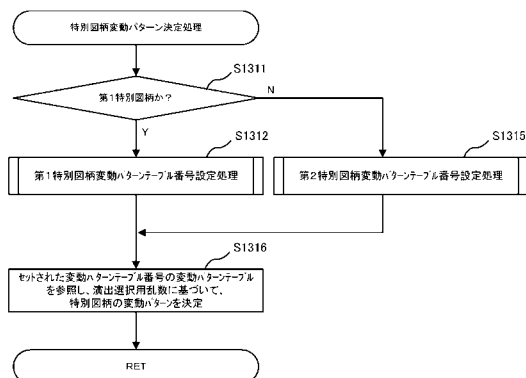
【図 1 1 1】



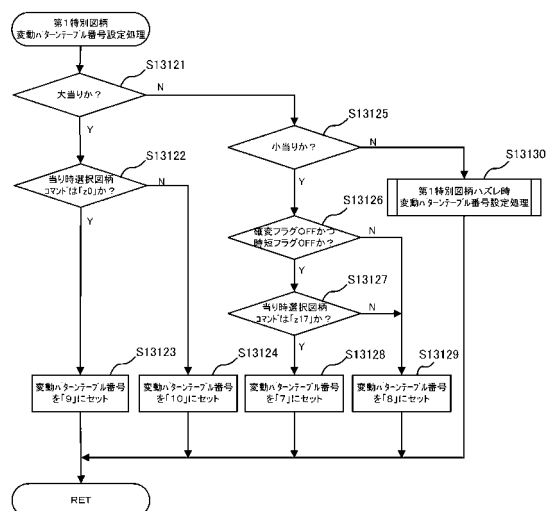
【図 1 1 2】



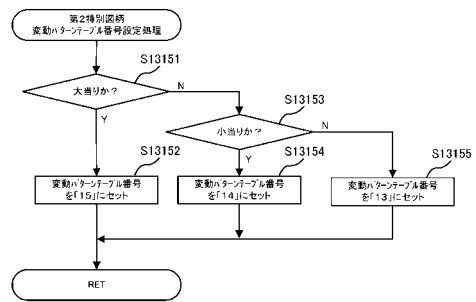
【図 1 1 3】



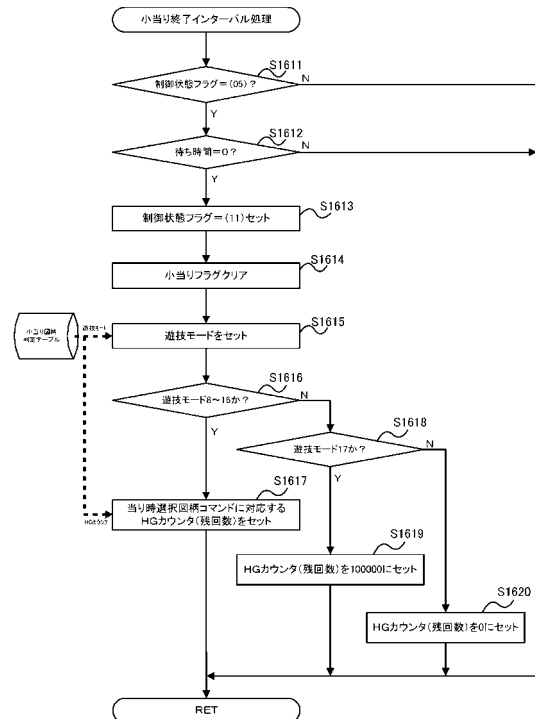
【図 1 1 4】



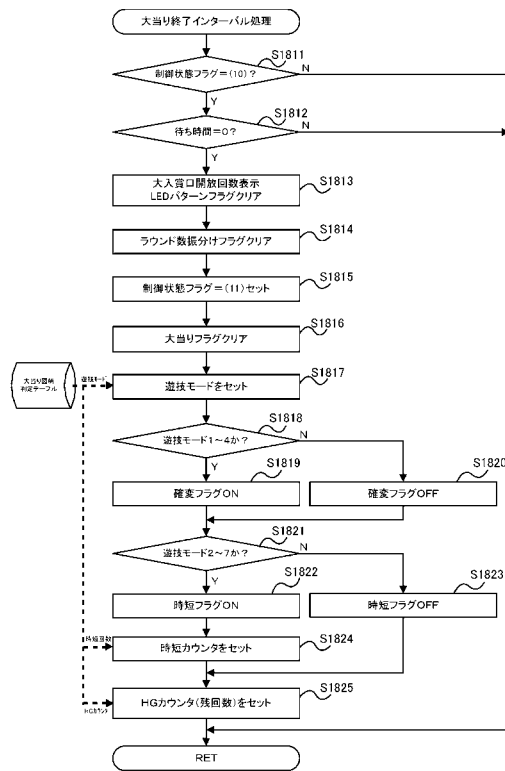
【 図 1 1 6 】



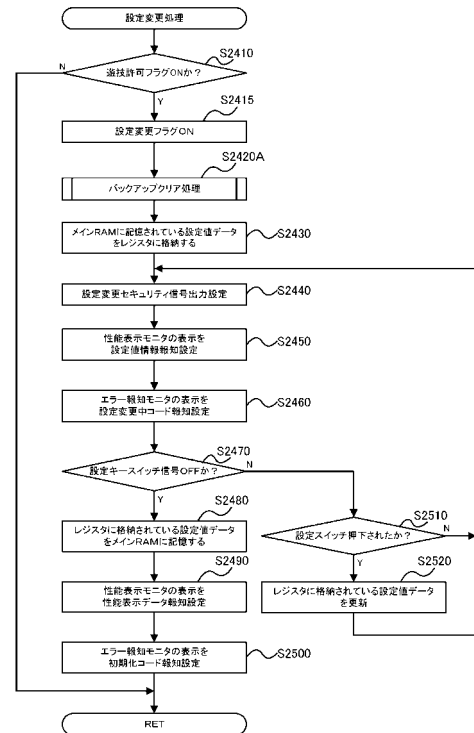
【 図 1 1 8 】



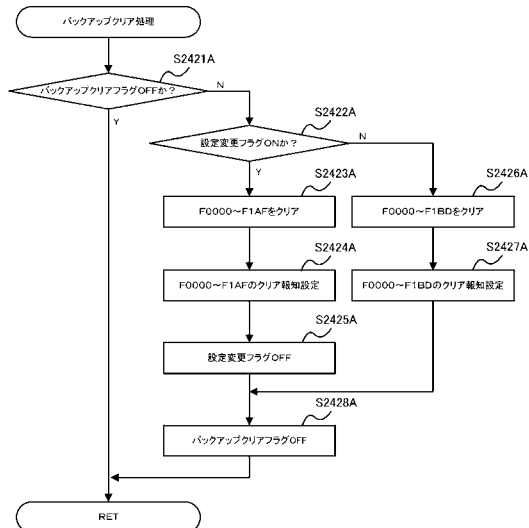
【図 119】



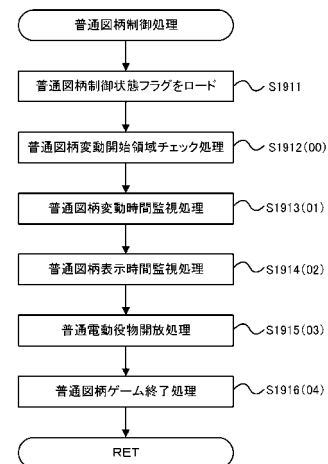
【図 120】



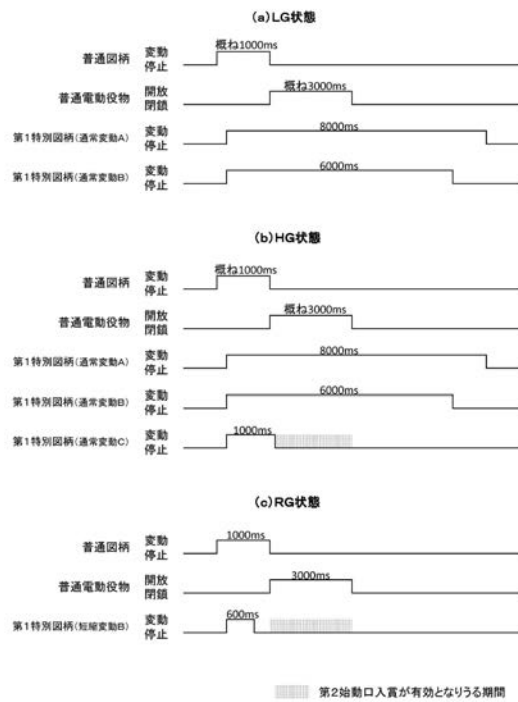
【図 121】



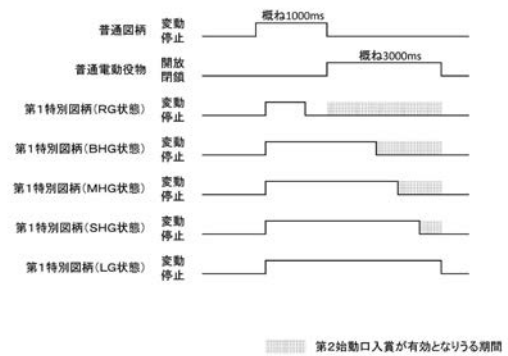
【図 122】



【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



【図 1 2 5】

